



## EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/edukid>

### Inovasi Konten Interaktif NAFIAH Sebagai Sarana Peningkatan Literasi Bahasa Jawa Pada Anak Usia Dini

Rosyidatun Nafi'ah<sup>1\*</sup>, Yudithia Dian Putra<sup>2</sup>, Nur Anisa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Malang, Indonesia

Correspondence: [rosyidatun.nafiah.2101536@students.um.ac.id](mailto:rosyidatun.nafiah.2101536@students.um.ac.id)<sup>1</sup>, [yudithia.dian.fip@um.ac.id](mailto:yudithia.dian.fip@um.ac.id)<sup>2</sup>,  
[nur.anisa.fip@um.ac.id](mailto:nur.anisa.fip@um.ac.id)<sup>3</sup>

#### ABSTRACTS

**Abstrak:** Globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi telah menyebabkan penurunan penggunaan Bahasa Jawa di kalangan anak usia dini, yang berdampak serius pada literasi dan pemahaman budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan inovasi konten interaktif "NAFIAH" sebagai sarana efektif dalam meningkatkan literasi Bahasa Jawa bagi anak usia dini (4-6 tahun). Menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), penelitian ini melibatkan anak usia 4-6 tahun di TK ABA 20, TK ABA 29, dan TK Al-Wardah XIX. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa konten interaktif NAFIAH sangat menarik (89%), sangat efisien (93%), dan sangat efektif (94%) berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna. Media ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan pemahaman anak terhadap Bahasa Jawa melalui fitur lagu tradisional, cerita rakyat, dan permainan edukatif. Dengan demikian, konten interaktif NAFIAH layak digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna untuk pelestarian Bahasa Jawa sejak usia dini.

#### ARTICLE INFO

##### Article History:

Received 22 Agustus 2025

Revised 07 Maret 2026

Accepted 19 April 2026

Available online 30 April 2026

##### Kata kunci:

Anak Usia Dini,  
Konten Interaktif,  
Literasi Bahasa Jawa,  
NAFIAH

**Abstract:** *The rapid pace of globalization and technological advancements has led to a decline in the use of Javanese language among early childhood children, significantly impacting their literacy and understanding of local culture. This study aims to create an innovative interactive content called "NAFIAH" as an effective tool for enhancing Javanese language literacy in early childhood children aged 4-6 years. Employing a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), the study involved children aged 4-6 years from TK ABA 20, TK ABA 29, and TK Al-Wardah XIX. Data collection involved observations, interviews, and questionnaires, analyzed both qualitatively and quantitatively. Validation results indicate that NAFIAH interactive content is highly engaging (89%), very efficient (93%), and very effective (94%), based on assessments from media experts, material experts, and users. This media has proven capable of increasing children's enthusiasm, engagement, and comprehension of Javanese language through traditional songs, folk tales, and educational games. Thus, NAFIAH interactive content is suitable for use as an innovative, enjoyable, and meaningful learning medium for the preservation of Javanese language from an early age.*

**Keywords:**

*Early Childhood,  
Interactive Content,  
Javanese Language Literacy,  
NAFIAH*

## 1. PENDAHULUAN

Era modern yang dipenuhi dinamika globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam kemampuan berbahasa anak, khususnya di Indonesia, sekaligus memengaruhi pola belajar anak usia dini sehingga literasi digital menjadi kompetensi esensial yang perlu dikembangkan sejak dini (Asmawati & Asmawati, 2023a; Maulinda et al., 2024). Bahasa daerah, seperti Bahasa Jawa, yang merupakan bahasa ibu bagi lebih dari 84 juta penduduk Indonesia (BPS, 2020), kini menghadapi tantangan serius. Survei Kemendikbudristek menunjukkan penurunan penggunaan Bahasa Jawa di kalangan anak usia dini, terutama di perkotaan, diperparah oleh dominasi konten berbahasa asing di media digital (Nasrullah, 2024). Fenomena ini berisiko melemahkan identitas budaya lokal dan berdampak pada keterampilan literasi yang lebih terbatas (Damayanti et al., 2022). Indeks kegemaran membaca di Indonesia yang masih rendah (Kemendikbudristek, 2022) semakin memperburuk kondisi literasi anak, termasuk penguasaan bahasa daerah.

Bahasa memiliki peran fundamental dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Penguasaan bahasa daerah berkontribusi pada literasi holistik yang mencakup pemahaman budaya dan sosial (Mardiyah et al., 2020). Namun, dominasi Bahasa Indonesia dan bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari, baik di keluarga maupun sekolah, menyebabkan Bahasa Jawa terpinggirkan. Pembelajaran pada anak usia dini perlu dikemas secara menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pembelajaran yang inovatif dan interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan anak dalam proses belajar (Muawanah et al., 2023; Daulay et al., 2023). Hal ini berpotensi menghapus warisan budaya lokal dan memperburuk kemampuan literasi anak usia dini. Oleh karena itu, sangat penting untuk merumuskan solusi yang dapat mendukung pengenalan dan Literasi Bahasa Jawa melalui media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak.

Berdasarkan hasil analisis kondisi lapangan di TK ABA 20, TK ABA 29, dan TK Al-Wardah XIX, ditemukan bahwa penggunaan Bahasa Jawa pada anak masih terbatas pada percakapan informal, sementara dalam kegiatan pembelajaran guru lebih dominan menggunakan Bahasa Indonesia. Anak juga mengalami kesulitan dalam memahami kosakata Bahasa Jawa, khususnya krama alus, karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, media yang digunakan masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran Bahasa Jawa dengan ketersediaan media yang mendukung. Pembelajaran tanpa dukungan media interaktif cenderung membuat anak kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi (Yaniar & Jadmiko, 2025). Oleh karena itu, pengembangan konten interaktif NAFIAH menjadi solusi inovatif yang dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui pembelajaran Bahasa Jawa yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Keunggulan lain dari NAFIAH terletak pada penyajian materi yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti tema keluarga, makanan, dan lingkungan sekitar, sehingga memudahkan anak memahami Bahasa Jawa secara natural. Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran bahasa terbukti lebih efektif karena anak belajar melalui pengalaman langsung yang bermakna (Mardiyah et al., 2020). Selain itu, NAFIAH juga mengintegrasikan penggunaan Bahasa Jawa ngoko dan krama alus secara bertahap sehingga membantu anak memahami variasi penggunaan bahasa secara sederhana. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan kemampuan kosakata dan pemahaman Bahasa Jawa anak usia dini secara signifikan (Fauziah & Munastiwi, 2025).

Pengembangan konten interaktif NAFIAH memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran Bahasa Jawa sejenis yang umumnya masih berbentuk kartu gambar, buku

cerita cetak, atau video pasif tanpa interaksi. Media NAFIAH dirancang berbasis konten interaktif yang mengintegrasikan unsur audio, visual, dan aktivitas partisipatif dalam satu platform sehingga anak tidak hanya menerima informasi secara satu arah, tetapi terlibat langsung melalui fitur bernyanyi, bercerita, tebak gambar, serta permainan kosakata Bahasa Jawa. Media interaktif berbasis digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan anak karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Anisa et al., 2022). Selain itu, penggunaan elemen audio-visual dalam pembelajaran bahasa dapat membantu anak memahami kosakata baru secara lebih cepat dan kontekstual (F. Wulandari et al., 2021)

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena merupakan kerangka kerja sistematis yang diakui luas oleh *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) sebagai prinsip dasar pengembangan teknologi pendidikan, serta mendukung efisiensi tenaga, waktu, dan biaya melalui proses yang terstruktur dan terintegrasi (Cahyadi, 2019; Kinanti, 2023; Putri et al., 2024).

### 2.1 Tahap Analisis (Analyze)

Tahap ini melibatkan analisis kinerja dan kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi aktual dan kebutuhan literasi Bahasa Jawa anak usia dini. Analisis dilakukan melalui wawancara dan observasi awal di tiga lembaga pendidikan: TK ABA 20, TK ABA 29, dan TK Al-Wardah XIX pada bulan Februari 2025. Fokus analisis adalah penggunaan Bahasa Jawa, kendala pembelajaran, serta ketersediaan media interaktif.

### 2.2 Tahap Desain (Design)

Tahap desain bertujuan merancang konten interaktif NAFIAH yang efektif dan menarik. Materi utama mencakup pengenalan Bahasa Jawa melalui lagu anak tradisional (misalnya "Kidang Talun"), cerita rakyat, kosakata sesuai cerita, serta aktivitas edukatif seperti tebak gambar dan menyusun lirik. Desain visual dan interaktif dibuat menggunakan aplikasi Canva untuk elemen grafis dan Unity WebGL untuk video edukatif dan dubbing suara Bahasa Jawa. Tampilan dirancang ramah anak dengan warna cerah, ikon menarik, navigasi sederhana, dan ilustrasi tokoh yang familiar.

### 2.3 Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, produk NAFIAH dikembangkan dan divalidasi. Pembuatan produk disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat. Validasi desain produk dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna (guru) untuk menguji tingkat kelayakan konten interaktif. Kriteria validator adalah sebagai berikut:

- Ahli Media: Minimal S2 bidang pendidikan, pengalaman mengajar dosen >2 tahun, keahlian desain media interaktif (teknis, visual, navigasi, kompatibilitas, pedagogis).
- Ahli Materi: Minimal S2 PAUD, pengalaman mengajar dosen >2 tahun, latar belakang keilmuan kurikulum dan literasi Bahasa Jawa.
- Pengguna (Guru): Guru kelas di PAUD, pengalaman mengajar >3 tahun.

## 2.4 Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi melibatkan uji coba produk NAFIAH untuk meningkatkan literasi Bahasa Jawa anak usia dini. Uji coba dilakukan dalam dua tahapan: uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, di TK ABA 20, TK ABA 29, dan TK Al-Wardah XIX. Anak-anak berinteraksi dengan video dan aktivitas interaktif (mencocokkan kosakata, memilih jawaban, menyanyikan lagu).

## 2.5 Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan untuk menilai setiap langkah kegiatan dan produk yang dibuat, serta menyempurnakan konten interaktif NAFIAH sebelum dinyatakan layak. Evaluasi formatif dilakukan terhadap komponen dan fitur konten interaktif untuk perbaikan produk secara keseluruhan.

Jenis Data dan Teknik Analisis Data: Data yang digunakan adalah data deskriptif kualitatif (masukan, rekomendasi, catatan observasi) dan kuantitatif (persentase hasil skor validasi dan uji coba). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Analisis data kuantitatif menggunakan Skala Likert dengan empat interval (Sangat Setuju=4, Setuju=3, Tidak Setuju=2, Sangat Tidak Setuju=1) dan rumus persentase:

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase

Tse : Total skor empirik yang dicapai

Tsh : Total skor yang diharapkan

R : Responden

Kriteria kelayakan produk didasarkan pada persentase: 80%-100% (Sangat menarik, sangat efektif, sangat efisien); 60%-79% (Cukup menarik, cukup efektif, cukup efisien); 50%-59% (Kurang menarik, kurang efektif, kurang efisien); 0%-49% (Tidak menarik, tidak efektif, tidak efisien).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Tahap Analisis (Analysis)

Hasil wawancara dan observasi awal di TK ABA 20, TK ABA 29, dan TK Al-Wardah XIX mengungkap kondisi lapangan yang menunjukkan adanya kesenjangan signifikan dalam pembelajaran Bahasa Jawa anak usia dini. Secara umum, ditemukan dua permasalahan utama: pertama, kesenjangan penggunaan bahasa dalam konteks formal dan informal; dan kedua, keterbatasan media pembelajaran yang tersedia.

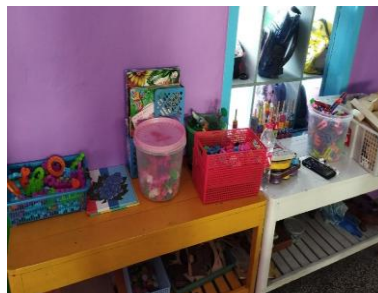
Dari sisi penggunaan bahasa, anak-anak masih menggunakan Bahasa Jawa dalam interaksi nonformal seperti saat bermain, namun dalam kegiatan pembelajaran formal guru secara konsisten menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar utama. Hal ini menyebabkan anak tidak mendapat stimulasi yang cukup untuk mengembangkan kemampuan Bahasa Jawa secara terstruktur, khususnya dalam ragam krama alus yang jarang dikenalkan secara konsisten. Kepala Sekolah TK ABA 20 menyatakan, "Disini anak-anak masih cukup sering menggunakan Bahasa Jawa saat bermain. Tapi saat pembelajaran, lebih banyak menggunakan Bahasa Indonesia karena memang itu yang dominan digunakan guru."

(W/KS/05022025). Kondisi serupa diungkapkan Kepala Sekolah TK ABA 29 dan TK Al-Wardah XIX, yang sama-sama menyoroti dominasi Bahasa Indonesia serta kuatnya pengaruh media digital berbahasa Indonesia dalam keseharian anak.

Dari sisi media pembelajaran, observasi menunjukkan bahwa seluruh TK yang diamati masih sepenuhnya mengandalkan media konvensional seperti balok kayu, huruf dan angka plastik, serta alat tulis, tanpa dukungan media digital interaktif sama sekali. Anak juga mengalami kesulitan dalam memahami kosakata Bahasa Jawa, khususnya krama alus, karena tidak tersedianya media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik anak usia dini. Kondisi ini mencerminkan kesenjangan nyata antara kebutuhan pembelajaran Bahasa Jawa dengan ketersediaan media yang mendukung, sehingga memperkuat urgensi pengembangan konten interaktif NAFIAH sebagai solusi inovatif (Yaniar & Jadmiko, 2025; Islami, 2025).



**Gambar 1a.** Permainan di TK ABA 20  
(Sumber:DOC/05022025).



**Gambar 1b.** Permainan di TK ABA 29  
(Sumber:DOC/06022025)



**Gambar 1c.** Permainan di TK Al-Wardah XIX  
(Sumber: DOC/13022025).

Gambar 1a, 1b, dan 1c menunjukkan contoh permainan edukatif konvensional di TK ABA 20, TK ABA 29, dan TK Al-Wardah XIX. Kesenjangan ini mengindikasikan kebutuhan akan media inovatif yang menarik dan interaktif untuk menstimulasi literasi Bahasa Jawa anak usia 4-6 tahun. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran tanpa dukungan media interaktif cenderung membuat anak kurang aktif dan kesulitan

memahami materi (Yaniar & Jadmiko, 2025). Hasil wawancara dan observasi ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini karena memberikan stimulus visual dan audio yang menarik bagi anak (Islami, 2025).

### 3.2 Tahap Desain (*Design*)

Materi konten interaktif NAFIAH disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Fokus pembelajaran adalah penguatan keterampilan literasi Bahasa Jawa (mendengarkan, berbicara, memahami kosakata sederhana, terutama krama alus) melalui lagu anak tradisional ("Kidang Talun"), cerita rakyat, kosakata sesuai cerita, serta aktivitas edukatif seperti tebak gambar dan menyusun lirik. Desain visual dan interaktif dibuat menggunakan aplikasi Canva dan Unity WebGL, dengan tampilan ramah anak, warna cerah, ikon menarik, navigasi sederhana, dan ilustrasi tokoh yang familiar.

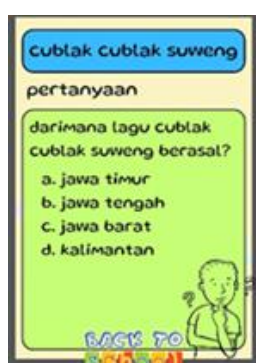
**Tabel 1.** Design Konten Interaktif NAFIAH



Tampilan Halaman Utama Bernyanyi



Tampilan Video Lagu Tradisional



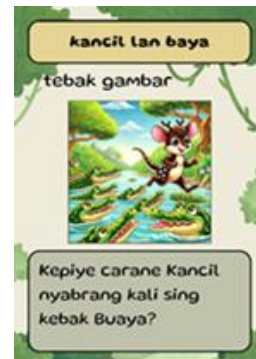
Tampilan Fitur Pertanyaan Reflektif



Tampilan Konten Ruang Bercerita



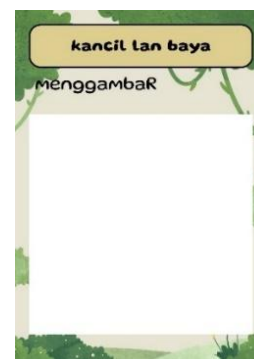
Tampilan Cerita Rakyat Bahasa Jawa



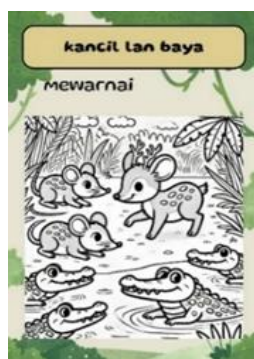
Tampilan Tebak Gambar



Tampilan Mengenal Sifat Tokoh



Tampilan Fitur Menggambar



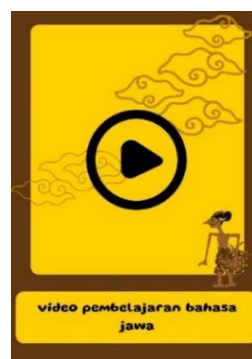
Tampilan Fitur Mewarnai



Tampilan Konten Belajar Bahasa Jawa



Tampilan Fitur Pengenalan Bahasa Jawa



Tampilan Konten Audio Visual

### 3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Media NAFIAH dikembangkan menggunakan Canva untuk visual dan *Unity WebGL* untuk fungsionalitas website interaktif. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna. Hasil validasi adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media

| No.                | Aspek Penilaian                      | Skor      |           |            |            | P           |
|--------------------|--------------------------------------|-----------|-----------|------------|------------|-------------|
|                    |                                      | R1        | R2        | Tse        | Tsh        |             |
| 1.                 | Kemenarikan Konten Interaktif NAFIAH | 15        | 15        | 30         | 32         | 93%         |
| 2.                 | Keefisienan Konten Interaktif NAFIAH | 18        | 16        | 34         | 40         | 85%         |
| 3.                 | Keefektifan Konten Interaktif NAFIAH | 26        | 23        | 49         | 56         | 87%         |
| <b>Jumlah Skor</b> |                                      | <b>59</b> | <b>54</b> | <b>113</b> | <b>128</b> | <b>265%</b> |
| <b>Rata-rata</b>   |                                      |           |           |            |            | <b>89%</b>  |

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Materi

| No.                | Aspek Penilaian                      | Skor      |           |           |            | P           |
|--------------------|--------------------------------------|-----------|-----------|-----------|------------|-------------|
|                    |                                      | R1        | R2        | Tse       | Tsh        |             |
| 1.                 | Kemenarikan Konten Interaktif NAFIAH | 11        | 11        | 22        | 24         | 92%         |
| 2.                 | Keefisienan Konten Interaktif NAFIAH | 23        | 23        | 46        | 48         | 96%         |
| 3.                 | Keefektifan Konten Interaktif NAFIAH | 12        | 10        | 22        | 24         | 92%         |
| <b>Jumlah Skor</b> |                                      | <b>46</b> | <b>44</b> | <b>90</b> | <b>114</b> | <b>280%</b> |
| <b>Rata-rata</b>   |                                      |           |           |           |            | <b>93%</b>  |

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Pengguna

| No.                | Aspek Penilaian                      | Skor      |           |           |            |            | P           |
|--------------------|--------------------------------------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-------------|
|                    |                                      | R1        | R2        | R3        | Tse        | Tsh        |             |
| 1.                 | Kemenarikan Konten Interaktif NAFIAH | 22        | 22        | 23        | 67         | 72         | 93%         |
| 2.                 | Keefisienan Konten Interaktif NAFIAH | 11        | 11        | 11        | 33         | 36         | 92%         |
| 3.                 | Keefektifan Konten Interaktif NAFIAH | 12        | 12        | 11        | 35         | 36         | 97%         |
| <b>Jumlah Skor</b> |                                      | <b>45</b> | <b>45</b> | <b>45</b> | <b>135</b> | <b>144</b> | <b>282%</b> |
| <b>Rata-rata</b>   |                                      |           |           |           |            |            | <b>94%</b>  |

**Tabel 5.** Akumulasi Hasil Ahli Validasi

| No.                               | Keterangan Validasi Ahli | Tse | Tsh | P           |
|-----------------------------------|--------------------------|-----|-----|-------------|
| 1.                                | Validator Ahli Media     | 113 | 128 | 89%         |
| 2.                                | Validator Ahli Materi    | 90  | 114 | 93%         |
| 3.                                | Validator Ahli Pengguna  | 135 | 144 | 94%         |
| <b>Jumlah skor yang diperoleh</b> |                          |     |     | <b>271%</b> |
| <b>Rata-rata</b>                  |                          |     |     | <b>91%</b>  |

Berdasarkan hasil validasi, konten interaktif NAFIAH memperoleh rata-rata persentase 89% dari ahli media, 93% dari ahli materi, dan 94% dari ahli pengguna. Akumulasi rata-rata validasi ahli adalah 91%. Mengacu pada kriteria validitas (Akbar, 2013), NAFIAH memiliki kualifikasi sangat valid, menunjukkan bahwa media ini sangat menarik, sangat efisien, dan sangat efektif untuk meningkatkan literasi Bahasa Jawa anak usia 4-6 tahun.

### 3.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Uji coba NAFIAH dilakukan dalam dua tahapan (kelompok kecil dan besar) di ketiga TK. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi saat menyimak video dan berpartisipasi dalam aktivitas interaktif seperti mencocokkan kosakata, memilih jawaban, dan menyanyikan lagu. Media ini dapat diakses melalui laptop, tablet, maupun handphone, memudahkan implementasi di lingkungan belajar.

### 3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi produk dilakukan untuk finalisasi media. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari validator dan hasil uji coba. Beberapa revisi penting meliputi penambahan pembukaan, tokoh NAFIAH pada setiap slide, informasi pembuat media, tata cara pemakaian, penggantian ikon dan video lagu, penyesuaian potongan lirik, penggantian Bahasa Indonesia ke Bahasa Jawa, pengurutan pilihan menu, pembesaran gambar narasi, penambahan reward setelah menjawab pertanyaan, dan penyesuaian pakaian tokoh.

Target ketercapaian penggunaan media NAFIAH dalam pembelajaran Bahasa Jawa anak usia dini meliputi beberapa indikator kemampuan bahasa, yaitu: (1) anak mampu mengenal minimal 10–15 kosakata Bahasa Jawa sederhana, (2) anak mampu memahami makna kosakata dalam konteks gambar atau cerita, (3) anak mampu menirukan ungkapan sederhana dalam Bahasa Jawa, (4) anak mampu menggunakan Bahasa Jawa dalam percakapan

sederhana, dan (5) anak menunjukkan minat serta keberanian berkomunikasi menggunakan Bahasa Jawa. Penetapan indikator ketercapaian ini penting karena pembelajaran bahasa pada anak usia dini perlu dirancang secara bertahap dan terukur sesuai dengan perkembangan anak (Lestari et al., 2025). Selain itu, media interaktif yang menyediakan aktivitas visual, auditori, dan kinestetik secara terpadu dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak secara holistik (Syahputra & Hanum, 2023).

Peningkatan kemampuan tersebut terlihat pada meningkatnya kemampuan anak dalam memahami kosakata baru, menyebutkan kembali kata dalam Bahasa Jawa, serta menggunakan ungkapan sederhana seperti salam dan sapaan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Jawa anak usia dini secara signifikan, baik dari segi kosakata maupun ketepatan berbahasa (Fauziah & Munastiwi, 2025).

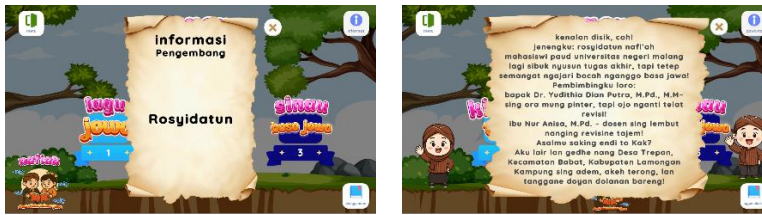
Setelah penggunaan media NAFIAH, anak mulai menunjukkan peningkatan dalam memahami kosakata Bahasa Jawa, mampu menirukan ungkapan sederhana, serta lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Jawa dalam kegiatan sehari-hari. Anak juga lebih aktif merespon pertanyaan, menyanyikan lagu berbahasa Jawa, serta terlibat dalam permainan kosakata yang tersedia pada media. Penggunaan media interaktif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman bahasa anak karena menggabungkan unsur visual, audio, dan aktivitas bermain (Mustofa et al., 2024). Selain itu, penggunaan cerita dan lagu dalam pembelajaran bahasa daerah dapat membantu anak memahami makna bahasa secara kontekstual dan menyenangkan (Widyonagoro & Widyaningrum, 2024).

Penggunaan media NAFIAH menunjukkan adanya perubahan kemampuan Bahasa Jawa anak sebelum dan sesudah penggunaan media. Sebelum menggunakan NAFIAH, sebagian besar anak hanya mampu memahami kosakata sederhana dalam Bahasa Jawa ngoko dan belum mampu menggunakan Bahasa Jawa dalam konteks percakapan. Anak juga cenderung pasif ketika guru menggunakan Bahasa Jawa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran bahasa tanpa media interaktif membuat anak kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi (Yaniar & Jadmiko, 2025).

**Tabel 6. Revisi**

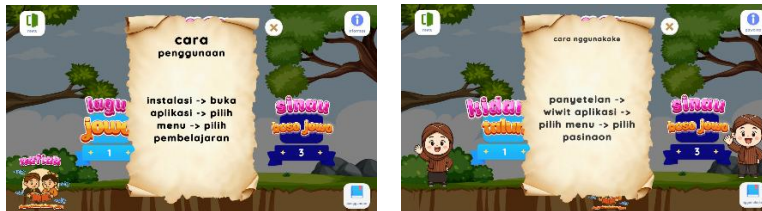
| No | Sebelum Revisi                                                                      | Setelah Revisi                                                                       | Keterangan                                       |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| 1. |  |  | Sudah menambahkan pembukaan                      |
| 2. |  |  | Sudah menambahkan tokoh Nafiah pada setiap slide |

3.



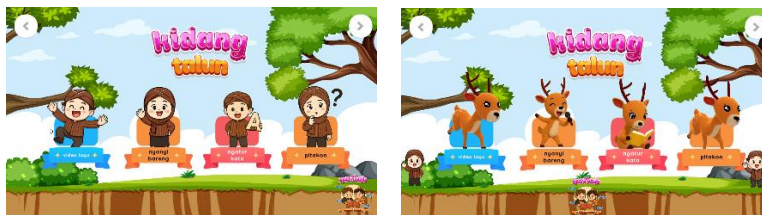
Sudah menambahkan informasi mengenai pembuat media

4.



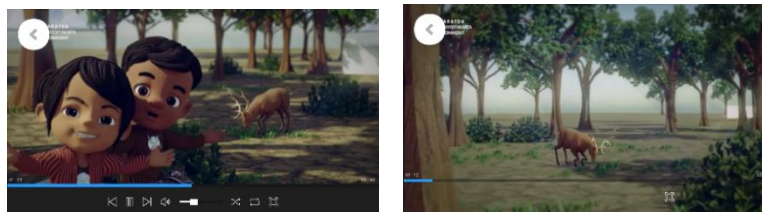
Sudah menambahkan tata cara pemakaian

5.



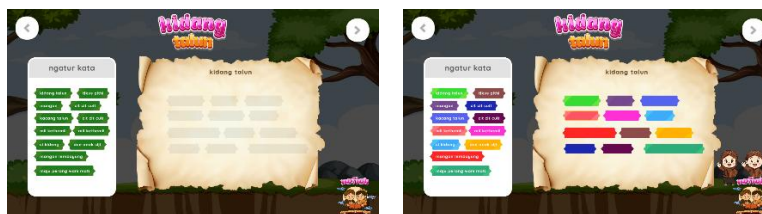
Sudah mengganti icon pada slide kidang talun

6.



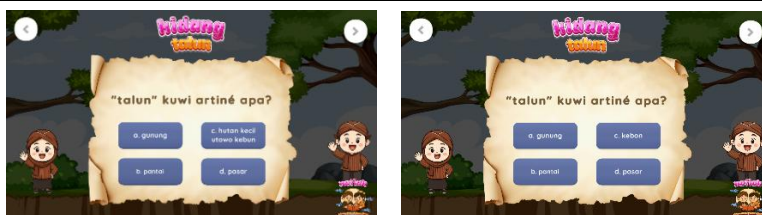
Sudah mengganti video lagu yang sebelumnya menggunakan lagu cublak-cublak suweng

7.



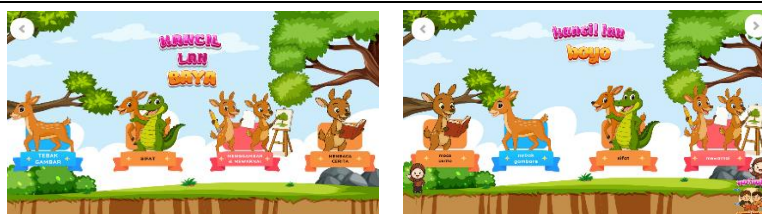
Sudah mengganti potongan lirik lagu tiap kata dan mencocokkan waran yang sesuai

8.



Sudah mengganti kata yang masih menggunakan bahasa Indonesia

9.

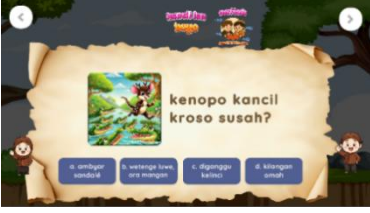
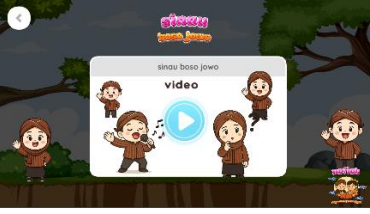


Sudah mengurutkan pilihan menu slide ini

10.



Sudah memperbesar gambar narasi

|     |                                                                                    |                                                                                     |                                                      |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| 11. |   |   | Sudah mengganti Bahasa Indonesia ke Bahasa Jawa      |
| 12. |   |   | Sudah menambahkan reward setelah menjawab pertanyaan |
| 13. |   |   | Sudah mengganti pakaian tokoh menggunakan rok        |
| 14. |  |  | Sudah mengganti pakaian tokoh menggunakan rok        |

### 3.6 PEMBAHASAN

#### a. Kelayakan Media Berdasarkan Aspek Kemenarikan

Media konten interaktif NAFIAH dinyatakan sangat menarik bagi anak usia dini. Anak-anak menunjukkan antusiasme dan keterlibatan tinggi saat berinteraksi dengan fitur-fitur seperti lagu berbahasa Jawa, cerita rakyat, permainan tebak gambar, dan menyusun lirik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif, termasuk storytelling dan elemen visual, dapat meningkatkan minat serta pemahaman anak dalam pembelajaran (Mustofa et al., 2024). Selain itu, media interaktif dengan visual yang cerah, ilustrasi yang sesuai dengan dunia anak, serta dukungan efek suara dan animasi mampu membuat anak lebih aktif, tertarik, dan mudah memahami materi (Asmawati & Asmawati, 2023a). Temuan ini juga menguatkan pernyataan bahwa media dengan elemen audio-visual yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak secara signifikan (Wulandari et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran interaktif, konten yang menyenangkan menjadi pemicu utama tumbuhnya rasa ingin tahu dan motivasi belajar anak (Melati et al., 2023). Sehingga NAFIAH memenuhi karakteristik konten interaktif yang menekankan pentingnya teknologi dalam meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran (Damayanti & Nuzuli, 2023).

Peningkatan minat belajar anak usia dini melalui NAFIAH sejalan dengan teori konten interaktif dalam pembelajaran (Fachrurrazi & Kinasih, 2022). Anak-anak menunjukkan ketertarikan tinggi untuk terus mengakses dan mengulang fitur-fitur, menunjukkan keterlibatan emosional yang penting untuk retensi pembelajaran. NAFIAH berhasil mengombinasikan aspek audio-visual dengan struktur pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, menawarkan pengalaman belajar yang tidak hanya kognitif, tetapi juga afek-

tif dan sosial (Rahman & Wulan, 2024). Penggunaan media ini juga mendorong anak untuk lebih aktif berbahasa Jawa karena terbantu oleh lagu dan cerita yang familiar dengan budaya lokal, memperkuat identitas budaya anak (Widyonagoro & Widyaningrum, 2024).

Konten interaktif NAFIAH juga mampu mengatasi tantangan penggunaan teknologi di kalangan anak usia dini. Penggunaan game edukatif dan cerita visual memberikan stimulasi yang tepat untuk mengaktifkan fungsi kognitif dan sosial anak, sesuai dengan teori (Gaad, 2022) bahwa teknologi dalam pembelajaran harus bersifat aktif dan sesuai karakter anak. Media ini dirancang agar aman, ramah anak, dan tidak memberikan paparan negatif seperti risiko penyalahgunaan teknologi (Asmawati, 2021; Suroso et al., 2023). NAFIAH menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi sarana pembelajaran yang mendukung literasi bahasa dengan pendekatan budaya lokal, menjaga keseimbangan antara kecakapan digital anak dan pelestarian budaya daerah.

### **b. Kelayakan Media Berdasarkan Aspek Keefisienan**

Aspek keefisienan media NAFIAH meliputi kemudahan navigasi, kejelasan instruksi, responsivitas sistem, serta kemampuan media untuk diakses melalui berbagai perangkat (*laptop, tablet, handphone*). Hasil uji coba dan validasi menunjukkan bahwa anak-anak mampu menggunakan media ini dengan minim pendampingan dan menunjukkan pemahaman yang baik terhadap instruksi yang diberikan. Guru juga menyatakan bahwa media ini memudahkan proses penyampaian materi dan menghemat waktu dalam perencanaan pembelajaran. Efisiensi ini sesuai dengan teori (Damayanti & Nuzuli, 2023) bahwa media pembelajaran yang efisien dapat meningkatkan keterlibatan anak melalui penyajian materi yang sistematis dan mudah diakses. Efisiensi dalam pengembangan media juga dicapai melalui penerapan model ADDIE secara sistematis (Branch, 2009). Selain itu, tingginya antusiasme anak dalam menggunakan fitur permainan dan aktivitas interaktif menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif, sejalan dengan temuan bahwa media berbasis game edukatif efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi belajar anak usia dini (Sulianto et al., 2026; Alotaibi, 2024).

Efisiensi NAFIAH juga terlihat dari kemampuannya menghemat waktu dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa. Seluruh materi (lagu, cerita, permainan) sudah tersedia dalam satu platform terpadu, memungkinkan guru untuk langsung menggunakan media tanpa banyak persiapan tambahan. Hal ini mendukung pernyataan (Rahman & Wulan, 2024) bahwa efisiensi media berkontribusi terhadap peningkatan produktivitas guru dan waktu yang lebih berkualitas untuk interaksi bersama anak. Kemudahan akses dan penyajian konten secara sistematis sangat membantu dalam kegiatan literasi yang biasanya memerlukan waktu dan fokus tinggi.

Dari sisi pengelolaan sumber daya, NAFIAH dirancang tanpa memerlukan biaya lisensi, langganan, atau instalasi tambahan, sehingga terjangkau dan mudah diakses oleh berbagai kalangan, terutama di lingkungan PAUD yang memiliki keterbatasan anggaran (Fachrurrazi & Kinasih, 2022; Dewi & Yuliasari, 2023). Guru tidak perlu mencetak materi atau membeli buku tambahan karena semua tersedia dalam format digital. Selain itu, tidak dibutuhkan pelatihan teknis yang rumit untuk mengoperasikan media ini. Efisiensi biaya ini menjadi faktor penting yang membuat media ini layak diterapkan di berbagai satuan PAUD, sejalan dengan prinsip keadilan akses dalam pembelajaran.

### **c. Kelayakan Media Berdasarkan Aspek Keefektifan**

Keefektifan media NAFIAH terlihat dari kesesuaian isi konten dengan struktur Kurikulum Merdeka untuk jenjang PAUD. Media ini mengusung pendekatan pembelajaran berbasis tema

(*thematic learning*), mengintegrasikan konten Bahasa Jawa dalam tema keseharian anak seperti keluarga, binatang, makanan, dan permainan. Dengan begitu, anak tidak hanya belajar kata per kata, melainkan memahami Bahasa Jawa dalam konteks utuh dan bermakna. (Damayanti & Nuzuli, 2023; Garnika & Rohiyatun, 2025) menyebutkan bahwa pembelajaran tematik lebih efektif karena mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu kesatuan pengalaman belajar. Guru mengungkapkan bahwa anak lebih tertarik menggunakan Bahasa Jawa jika disampaikan dalam bentuk cerita atau lagu yang sesuai dengan tema keseharian mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Jawa anak usia dini secara signifikan, baik dari segi kosakata, kecepatan, maupun ketepatan dalam berbahasa (Fauziah & Munastiwi, 2025; Sarjani et al., 2023). Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak, tetapi juga mendukung pengembangan literasi digital sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21 (Asmawati & Asmawati, 2023b). Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis digital tidak hanya meningkatkan literasi bahasa, tetapi juga mendukung pengembangan literasi digital anak usia dini sebagai kompetensi penting dalam menghadapi perkembangan teknologi (S. Wulandari & Trisnawati, 2024; Mauluddia & Yulindrasari, 2024).

Keefektifan NAFIAH semakin terbukti dengan adanya fitur-fitur yang mendorong anak untuk belajar secara aktif dan mandiri. Permainan edukatif, lagu interaktif, dan cerita bergambar memberikan anak ruang untuk mengeksplorasi bahasa secara natural tanpa tekanan. Menurut (Syahputra & Hanum, 2023), media yang efektif adalah media yang dapat merangsang keterlibatan aktif anak dan mengakomodasi berbagai gaya belajar. NAFIAH menyediakan pendekatan visual, auditori, dan kinestetik sekaligus, memfasilitasi kebutuhan belajar anak secara holistik. Guru menyampaikan bahwa anak-anak menunjukkan minat tinggi saat menggunakan fitur permainan, karena mereka merasa belajar sambil bermain. Keterlibatan anak dalam proses belajar adalah indikator utama keberhasilan media pembelajaran (Dewi & Apriliani, 2019). Media ini juga memungkinkan guru melakukan pengulangan materi dengan cara yang tidak membosankan, sehingga pemahaman anak terhadap bahasa semakin kuat.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media konten interaktif “NAFIAH” layak digunakan sebagai sarana peningkatan literasi Bahasa Jawa bagi anak usia dini. Media ini terbukti menarik, efisien, dan efektif dalam proses pembelajaran. Dari aspek kemenarikan, media ini mampu menarik perhatian dan keterlibatan aktif anak melalui fitur lagu berbahasa Jawa, cerita rakyat, permainan interaktif, serta ilustrasi visual dan audio yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4–6 tahun. Dari aspek keefisienan, media ini memiliki navigasi yang sederhana, instruksi yang mudah dipahami, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat tanpa memerlukan biaya tambahan atau pelatihan khusus, memberikan kemudahan bagi guru dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Sementara dari aspek keefektifan, media ini dapat merangsang keterlibatan aktif anak dan mengakomodasi berbagai gaya belajar, sehingga mendukung pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berakar pada budaya lokal. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan bahwa penggunaan media NAFIAH mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal, memahami, dan menggunakan Bahasa Jawa dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media konten interaktif NAFIAH terbukti mampu meningkatkan literasi Bahasa Jawa anak usia dini melalui pembelajaran yang menarik, efisien,

dan efektif, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan perkembangan anak.

## 5. DAFTAR RUJUKAN

- Agatha, A. P. F., Rahmawati, P. N., Retno, R. D. Y., Arneta, A. P., & Joko, J. P. (2022). Development of two language picture cards for Javanese introduction to early childhood. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.22515/abna.v3i1.5223>
- Akbar. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Anisa, N., Robbaniyah, I., Wulandari, R. T., Iriyanto, T., & Samawi, A. (2022). Holistic parenting and social media parenting content on parental self-efficacy and knowledge. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 513–521. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.54009>
- Asmawati, L. (2021). Peran orang tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Profil suku dan keragaman bahasa daerah*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Damayanti, & Nuzuli, A. K. (2023). Evaluasi efektivitas penggunaan teknologi komunikasi dalam pengajaran metode pendidikan tradisional di sekolah dasar. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1), 208–219. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i1.130>
- Damayanti, R. W., Marcos, H., Suhartono, D., & Berlilana, B. (2022). Perancangan aplikasi pengenalan bahasa Jawa untuk anak usia dini. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 3(2), 69–76. <https://doi.org/10.37148/bios.v3i2.53>
- Daulay, S. H., Nasution, R. A., & Novita, N. (2023). Thematic-based interactive learning multimedia in early childhood language development. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(1), 106–112. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i1.53469>
- Dewi, K. N., & Apriliani, I. E. (2019). Pembiasaan penggunaan bahasa Jawa pada anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood*, 1(2), 84–91.
- Dewi, M., & Yuliasari, E. (2023). A free education policy in Indonesia for equitable access and improvement of the quality of learning. *Cogent Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2245734>
- Fachrurrazi, A., & Kinasih, T. (2022). Pelatihan media interaktif untuk pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 186–194.
- Fauziah, N., & Munastiwi, E. (2025). Pengembangan media interaktif berbasis PPT untuk meningkatkan literasi bahasa Jawa pada anak usia dini. 32(3), 167–186.
- Gaad, A. L. V. (2022). The effects of online collaborative learning (OCL) on student achievement and engagement. *IAFOR Journal of Education*, 10(3), 31–48. <https://doi.org/10.22492/ije.10.3.02>
- Garnika, E., & Rohiyatun, B. (2025). Implementation of curriculum merdeka in early childhood education (PAUD): Literature study on opportunities and obstacles. *Jurnal Visionary*, 13(1), 119–123. <https://doi.org/10.33394/vis.v13i1.15359>

- Kemendikbudristek. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 13 Tahun 2022*.
- Kinanti, T. S. (2023). Pengembangan model pembelajaran flipped classroom berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *7*(2), 107–115.
- Lestari, D. B., Sahrul, Harini, Wirahno, N. D., Dian, P., & Muryani, A. (2025). *Manajemen pembelajaran PAUD berbasis kompetensi*. Yayasan Putra Adi Dharma.
- Mardiyah, S., Siahaan, H., & Budirahayu, T. (2020). Pengembangan literasi dini melalui kerjasama keluarga dan sekolah. *Jurnal Obsesi*, *4*(2), 892. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.476>
- Maulinda, R., Subhan, R., Yuliah, Y., & Abdullah, D. (2024). The influence of learning technology on early childhood literacy development in Indonesia. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, *1*(4), 260–274. <https://doi.org/10.70177/ijlul.v1i4.688>
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran literasi digital dalam mendukung perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, *8*(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Melati, E., Kurniawan, M., Marlina, M., Santosa, S., Zahra, R., & Purnama, Y. (2023). Pengaruh metode pengajaran berbasis teknologi terhadap kemampuan berbicara. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *6*(4), 14–20.
- Muawanah, U., Marini, A., & Sarifah, I. (2023). Exploring the nexus of technology availability and early childhood literacy. *International Journal of Current Science Research and Review*, *6*(12), 7604–7618. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/v6-i12-17>
- Mustofa, H., Ahmed, N. F., & Haider, W. A. (2024). The influence of learning technology on early childhood literacy development. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, *1*(4), 198–203. <https://doi.org/10.70177/ijlul.v1i4.688>
- Nasrullah, R. (2024). *Revitalisasi bahasa daerah di Indonesia: Integrasi teknologi AI dan pendekatan berbasis komunitas*.
- Priyanti, N., & Warmansyah, J. (2021). The effect of loose parts media on early childhood naturalist intelligence. *JPUD*, *15*(2), 239–257. <https://doi.org/10.21009/jpud.152.03>
- Putri, N. E., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2024). Stimulating early childhood digital literacy through the innovative Kiddyfun platform. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *12*(2), 272–280. <https://doi.org/10.23887/paud.v12i2.77180>
- Rahman, I., & Wulan, J. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini di era digital. *Tiflun: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 18–21.
- Sarjani, A. I., Syarfun, S., & Nasution, A. R. (2023). Integrasi media teknologi untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Buah Hati*, *10*(2), 109–122. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i2.2304>
- Sulianto, J., Buchori, A., & Ariyanti, M. R. D. (2026). Development of educational interactive game media. *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science*, *3*(1), 109–119. <https://doi.org/10.55506/icdess.v3i1.135>
- Suroso, S., Sitanggang, T. W., et al. (2023). Hubungan penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar. *Jurnal Kesehatan*, *6*, 107–114.
- Syahputra, W. A., & Hanum, Z. (2023). Studi efektivitas pembelajaran adaptif berbasis teknologi. *Bangun Harapan Bangsa*, *2*(1), 66–71. <https://doi.org/10.56854/tp.v2i1.220>
- Widyonagoro, P. A. H., & Widyaningrum, H. S. A. (2024). Peran penggunaan bahasa Jawa dalam penguatan identitas budaya lokal. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(2), 809–820.

- Wulandari, A., Mulyana, D., Hadisiwi, P., & Rizal, E. (2025). Digital learning communication to preserving Javanese. *Educational Process: International Journal*, 16. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.16.287>
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis manfaat penggunaan e-modul interaktif. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>
- Wulandari, S., & Trisnawati, D. A. (2024). Digital literacy in early childhood Islamic education space. 8, 77–83.
- Yaniar, V. Z., & Jadmiko, R. S. (2025). Development of e-module assisted by book creator. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), 203–215. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i2.23440>