

DESAIN MEDIA E-KOMIK INTERAKTIF FLIPBOOK MATERI UNGGAH- UNGGUH BASA SISWA KELAS VIII SMP LABSCHOOL UNESA 1

Zakiah Ingrid Novianti¹, Octo Dendy Andriyanto²

^{1,2} Program Studi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Jurusan Bahasa dan
Sastra Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
inggritnovianti22@gmail.com¹, octoandriyanto@unesa.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to describe the design of an interactive e-comic based on a flipbook for eighth-grade junior high school students in labschool unesa 1. The method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, limited to the analysis and design stages. The results show that the designed media possesses multimodal, interactive, and contextual characteristics through the integration of text, illustrations, color, and layout. The comic serves as a medium for contextual application, supported by a krama dictionary and interactive features with exercises to enhance students' motivation and comprehension. Thus, the media has the potential to improve students' understanding and skills in appropriately applying unggah-ungguh basa.

Keywords: Design, Interactive E-Comic, Unggah-ungguh basa

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain media e-komik interaktif flipbook untuk siswa kelas VIII SMP Labschool Unesa 1. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap analisis dan desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dirancang memiliki karakteristik multimodal, interaktif, dan kontekstual melalui integrasi teks, ilustrasi, warna, dan tata letak. Cerita komik berfungsi sebagai sarana penerapan kontekstual, dilengkapi kamus krama serta fitur interaktif dan latihan soal untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dengan demikian, media ini berpotensi meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menerapkan unggah-ungguh basa secara tepat.

Kata Kunci: Desain, E-komik Interaktif, Unggah-ungguh basa

A. Pendahuluan

Salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran bahasa Jawa. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, bahasa Jawa juga berperan sebagai sarana penanaman nilai-nilai moral dan sosial kepada siswa (Azizah &

Subrata, 2022). Di Jawa Timur, bahasa Jawa ditetapkan sebagai muatan lokal wajib pada jenjang pendidikan, termasuk SMP/MTs. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Peraturan Wali Kota Surabaya Pasal 2 ayat 1 yang menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Jawa

dimaksudkan sebagai sarana penanaman nilai pendidikan, etika, estetika, moral, spiritual, dan karakter. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Jawa tidak hanya berorientasi pada aspek kebahasaan, tetapi juga pada internalisasi nilai budaya dan tata krama, salah satunya melalui *unggah-ungguh basa*.

Unggah-ungguh basa merupakan tata krama berbahasa yang mencerminkan perilaku sosial masyarakat Jawa dan dipengaruhi oleh konteks hubungan antara penutur dan mitra tutur (Lestari dkk., 2022). Secara struktural, bahasa Jawa terbagi menjadi ragam ngoko dan krama beserta variasinya, yang penggunaannya disesuaikan dengan usia, status sosial, dan tingkat keakraban (Isodarus, 2020). Meskipun demikian, dalam pembelajaran siswa masih mengalami kesulitan menerapkan *unggah-ungguh basa* secara tepat dan cenderung menggunakan ragam ngoko tanpa mempertimbangkan konteks sosial serta relasi dengan mitra tutur (Safrina & Dewi, 2025).

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang tidak hanya

berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran yang interaktif menjadi alternatif untuk meningkatkan pemahaman *unggah-ungguh basa* dengan menghadirkan gagasan, strategi, dan teknologi baru (Septikasari dkk., 2025).

Beriringan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, digitalisasi kini menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, sehingga dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan (Firdos dkk., 2023), serta memudahkan pendidik dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif (Hidayat dkk., 2020). Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran, karena mampu membangkitkan minat, motivasi, serta memberikan rangsangan psikologis kepada siswa (Hamalik dalam Sari & Lestari, 2018).

Salah satu jenis media yang dinilai efektif adalah media visual,

yaitu media yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar yang dipadukan dengan teks sehingga mampu menarik perhatian siswa (Sanjaya dalam Sari & Lestari, 2018). Salah satu bentuk media visual yang dapat dimanfaatkan adalah *E-komik*, yang mengintegrasikan teks dan gambar secara multimodal sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. (Mikamahuly dkk., 2023).

E-komik interaktif merupakan komik digital yang dilengkapi dengan fitur animasi, audio, serta kuis interaktif yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Pratiwi dkk., 2024). Selain itu, *e-komik* interaktif memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Keunggulan lainnya terletak pada karakteristiknya yang multimodal, interaktif, dan kontekstual, yakni mampu mengintegrasikan teks dialog, ilustrasi visual, warna, serta tata letak secara terpadu untuk memperjelas makna dan konteks komunikasi. Media ini juga menyajikan cerita komik sebagai sarana penerapan *unggah-unggah basa* secara

kontekstual, dilengkapi kamus bahasa krama untuk membantu pemahaman makna, serta fitur interaktif dan latihan soal yang dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengukur pemahaman siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain media *e-komik* interaktif berbasis *flipbook* yang memadukan elemen membaca dan memirsa sebagai bagian dari proses pembelajaran dalam materi unggah-ungguh basa siswa kelas VIII SMP Labschool Unesa 1, sehingga diharapkan mampu memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih optimal dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran *e-komik* interaktif berbasis *flipbook* pada materi *unggah-ungguh basa* untuk siswa kelas VIII SMP Labschool Unesa 1. Media yang dikembangkan didesain untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif. Proses perancangan produk dalam penelitian ini menggunakan model

pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Menurut Sugiyono, Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang menekankan pada pendekatan sistematis dan terstruktur (dalam Siregar & Rhamayanti, 2025). Model ini dirancang melalui serangkaian tahapan yang saling berurutan sebagai langkah pemecahan masalah dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pengembangan dan pemilihan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa (Safitri & Aziz, 2022). Mengacu pada pendapat tersebut, pelaksanaan penelitian ini difokuskan pada tahap analisis dan desain.

Tahap awal dalam penelitian ini adalah tahap analisis yang dilakukan sebelum perancangan produk. Tahap ini mencakup (1) analisis masalah, (2) analisis kurikulum dan materi, serta (3) analisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Analisis masalah dilakukan melalui observasi dan studi literatur untuk mengidentifikasi kesenjangan pembelajaran serta menentukan solusi yang relevan. Analisis kurikulum dan materi

dilakukan melalui wawancara dan kajian literatur guna memastikan kesesuaian antara konten yang dikembangkan dengan kurikulum yang berlaku. Sementara itu, analisis kebutuhan dan karakteristik siswa dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan, gaya belajar, serta kemampuan awal siswa sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang adaptif.

Tahap selanjutnya adalah tahap desain, yaitu tahap perancangan prototipe media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan konsep *e-komik* interaktif berbasis *flipbook* dengan pendekatan kontekstual dan konstruktivistik, di mana siswa diarahkan untuk membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Perancangan diawali dengan penyusunan alur naratif yang terintegrasi dengan materi unggah-ungguh basa dalam situasi komunikasi autentik. Selanjutnya, disusun struktur media yang meliputi halaman sampul, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, penyajian materi, pengenalan tokoh, alur cerita komik yang merepresentasikan konteks

kehidupan sehari-hari, serta evaluasi pembelajaran.

Media yang dikembangkan juga memanfaatkan prinsip pembelajaran multimodal dengan mengintegrasikan teks, gambar, dan elemen visual lainnya untuk mendukung pemahaman siswa secara lebih komprehensif. Selain itu, media dilengkapi dengan fitur pendukung seperti rangkuman materi dan kamus krama guna memperkuat pemahaman konseptual. Seluruh komponen tersebut dikemas dalam bentuk *flipbook* interaktif yang dirancang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman dalam pembelajaran *unggah-unduh basa*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menghasilkan rancangan produk berupa media e-komik interaktif berbasis *flipbook* pada materi *unggah-unduh basa* Kelas VIII SMP Labschool Unesa 1. Proses pengembangan desain media tersebut mengacu pada tahapan model ADDIE, namun dalam penelitian ini hanya difokuskan pada tahap analisis dan desain. Adapun

kedua tahapan tersebut diuraikan secara rinci sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam model ADDIE yang dilakukan dengan menganalisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan media e-komik interaktif berbasis *flipbook* materi *unggah-unduh basa* kelas VIII SMP Labschool Unesa 1. Oleh karena itu, tahap analisis ini menjadi landasan penting dalam merancang media agar selaras dengan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran.

a) Analisis Masalah

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan siswa sebagai dasar untuk mendesain media dalam model ADDIE. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada kelas VII-B SMP Labschool Unesa 1, ditemukan bahwa pembelajaran *unggah-unduh basa* masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memahami penerapan tingkat tutur secara kontekstual.

“Di kelas biasanya cuma pakai buku paket aja, jadi kadang ngerasa kurang variasi dan agak susah paham bu. Soalnya contohnya juga

kurang relate sama kehidupan sehari-hari. Kalau ada media lain kayak video atau yang bergambar sih kayaknya bakal lebih gampang ngerti.” (Salah satu siswa kelas VII-B SMP Labschool Unesa 1).

Uraian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih terbatas pada penggunaan buku paket tanpa adanya variasi media lain yang dapat mendukung proses belajar siswa, seperti media digital. Padahal, sekolah sebenarnya telah memiliki fasilitas pembelajaran yang memadai untuk menunjang pemanfaatan media digital. Meskipun fasilitas pendukung telah tersedia, pemanfaatannya belum optimal. Akibatnya, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran khususnya untuk membedakan penggunaan bahasa ngoko dan krama serta teks percakapan berbahasa Jawa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Media E-Komik Interaktif berbasis *flipbook* dipilih karena mampu mengintegrasikan unsur visual, narasi, dan fitur interaktif guna meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa dalam menerapkan *unggah-ungguh basa* secara tepat.

b) Analisis Kurikulum dan Materi

Analisis kurikulum dilakukan untuk menyesuaikan media dengan capaian dan tujuan pembelajaran, sedangkan analisis materi bertujuan menyusun isi secara sistematis sesuai tingkat perkembangan siswa (Hamzah & Baalwi, 2022). Berdasarkan hasil analisis pada kelas VIII SMP Labschool Unesa 1, capaian pembelajaran menekankan kemampuan memahami berbagai jenis teks, termasuk teks visual, untuk menemukan makna tersurat dan tersirat dengan elemen membaca dan memirsa. Dari capaian tersebut dirumuskan tujuan pembelajaran, yaitu siswa mampu memahami isi percakapan dalam komik, menganalisis penggunaan *unggah-ungguh basa*, serta membedakannya sesuai konteks.

Hasil analisis menunjukkan adanya keselarasan antara capaian dan tujuan pembelajaran, mulai dari kemampuan memahami hingga menganalisis penggunaan bahasa dalam konteks sosial. Oleh karena itu, media e-komik interaktif berbasis *flipbook* dipandang relevan karena mampu menyajikan teks visual berupa dialog yang mendukung pemahaman siswa terhadap *unggah-*

unggah basa secara kontekstual dan lebih menarik.

c) Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Sebelum merancang dan mengembangkan media pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa sebagai dasar penentuan isi, penyajian, dan fitur interaktif dalam media E-Komik Interaktif berbasis *flipbook*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara saat Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada 10 Mei 2025 di kelas VII-B SMP Labschool Unesa 1, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan *unggah-unggah basa* secara tepat.

“Saya masih belum paham basa krama itu bagaimana bu, guru hanya menjelaskan materi tanpa penerapan dalam bentuk yang lain, jadinya saya kurang paham basa krama dan menggunakan basa ngoko seperti biasanya” (Salah satu siswa kelas VII-B SMP Labschool Unesa 1).

Uraian tersebut menunjukkan bahwa siswa belum memahami materi secara optimal karena kurangnya penerapan secara langsung maupun melalui media lain dalam pembelajaran *unggah-unggah*

basa. Meskipun telah memahami teori tingkat tutur, siswa masih bingung dalam memilih penggunaan bahasa sesuai konteks. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat teoretis dan kurang kontekstual. Selain itu, metode pembelajaran yang didominasi ceramah dan penggunaan buku paket menyebabkan kurangnya variasi serta rendahnya keterlibatan siswa. Oleh karena itu, siswa membutuhkan media yang tidak hanya menyajikan teori, tetapi juga menghadirkan contoh konkret dan dialog kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Dari segi karakteristik, siswa kelas VIII berada pada tahap perkembangan remaja awal yang cenderung menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Siswa lebih tertarik pada media yang memuat gambar, warna, serta elemen yang dapat dioperasikan secara langsung (multimodal). Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan media E-Komik Interaktif berbasis *flipbook* dinilai relevan karena mampu mengintegrasikan unsur visual, dialog kontekstual, serta fitur interaktif seperti kamus dan latihan bertahap.

Media ini diharapkan dapat mendorong peningkatan motivasi belajar, memperjelas pemahaman materi, serta membantu siswa dalam mengaplikasikan *unggah-ungguh basa* secara tepat dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan setelah tahap analisis selesai, dengan mengacu pada hasil analisis masalah, kurikulum dan materi, serta kebutuhan dan karakteristik siswa (Rachma, dkk., 2023). Pada tahap ini, peneliti merancang tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, alur cerita, dialog *unggah-ungguh basa*, tampilan visual, serta fitur interaktif yang akan diintegrasikan dalam media.

a) Pemilihan Cakupan Materi

Pemilihan cakupan materi pada tahap desain merupakan langkah strategis dalam mendesain media pembelajaran, karena tidak hanya menentukan materi yang disajikan, tetapi juga mempertimbangkan keluasan dan kedalaman materi agar selaras dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kompetensi yang ingin dicapai (Satriani, dkk., 2024). Cakupan materi disusun berdasarkan capaian dan tujuan

pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap analisis, yaitu menekankan kemampuan siswa dalam memahami isi percakapan, menganalisis penggunaan *unggah-ungguh basa*, serta membedakannya sesuai konteks. Materi disajikan melalui teks pacelathon dalam bentuk komik sebagai teks visual yang memuat dialog antartokoh sehingga mendukung pemahaman makna tersurat dan tersirat dengan elemen membaca dan memirsa.

Materi yang dikembangkan meliputi pengertian *unggah-ungguh basa*, jenis dan ciri-cirinya, serta contoh penggunaannya dalam percakapan kontekstual. Penyusunan materi dilakukan secara bertahap dari konsep sederhana ke kompleks dengan mempertimbangkan perkembangan kognitif siswa yang masih membutuhkan contoh konkret dan visual. Selain itu, materi disajikan berdasarkan konteks kehidupan sehari-hari, seperti interaksi di keluarga, sekolah, dan masyarakat, sehingga lebih relevan dan mudah dipahami. Dengan demikian, cakupan materi yang terstruktur dan kontekstual ini diharapkan mampu membantu siswa memahami dan

menerapkan *unggah-ungguh basa* secara tepat dalam situasi nyata.

b) Pembuatan Narasi dan Ilustrasi Produk

Teks cerita dalam e-komik interaktif disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi *unggah-ungguh basa* yang telah ditetapkan, dengan penggunaan bahasa Jawa yang disesuaikan dengan konteks dan mitra tutur, yaitu bahasa ngoko untuk interaksi sebaya dan bahasa krama untuk situasi formal, sehingga siswa dapat memahami dan menerapkan *unggah-ungguh basa* secara kontekstual melalui dialog. Setelah penyusunan teks, peneliti merancang ilustrasi dan tata letak dengan memperhatikan keselarasan antara narasi dan visual. Ilustrasi sebagai bentuk representasi visual berfungsi untuk memperjelas dan memperindah isi cerita (Prayoga & Sunaryo, 2024). Proses desain dilakukan menggunakan platform Canva dengan gaya kartun digital yang sederhana, menarik, dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Produk akhir berupa e-komik interaktif berbasis *flipbook* yang dapat diakses melalui perangkat digital dan dilengkapi fitur interaktif, sehingga diharapkan mampu meningkatkan

keterlibatan siswa serta menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Berikut ini disajikan gambaran desain e-komik interaktif berbasis *flipbook* :



Gambar 1 Front Cover Media

Judul cover “E-Komik Interaktif Materi *Unggah-ungguh basa* SMP Kelas VIII” menunjukkan identitas media pembelajaran digital untuk siswa kelas VIII yang berfokus pada materi *unggah-ungguh basa*.



Gambar 2 Daftar Isi Media

Daftar isi pada gambar tersebut menunjukkan susunan materi dalam media e-komik interaktif yang disusun secara runtut dan sistematis. Dimulai dari Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), kemudian

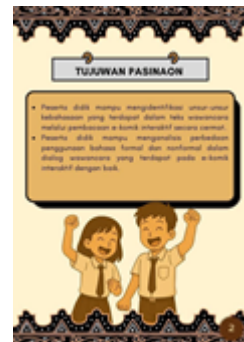
dilanjutkan dengan materi utama dan kilas balik materi untuk membantu mengingat kembali pemahaman siswa. Selanjutnya terdapat petunjuk penggunaan komik serta pengenalan nama-nama tokoh sebagai bagian dari cerita. Bagian inti berisi cerita komik yang menggambarkan situasi di rumah, sekolah, dan masyarakat sebagai bentuk penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. Pada bagian akhir, disajikan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.



Gambar 3 Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran menekankan siswa untuk mampu memahami berbagai informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan, dan pesan dari beragam teks, seperti deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi, eksposisi, serta teks visual dengan elemen membaca dan memirsa. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu menangkap

makna tersurat dan menafsirkan makna tersirat secara mendalam.



Gambar 4 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran ini menekankan bahwa setelah membaca komik (teks pacelathon), siswa mampu memahami isi percakapan, menganalisis penggunaan *unggah-ungguh basa*, serta membedakan penggunaannya sesuai situasi dengan tepat.



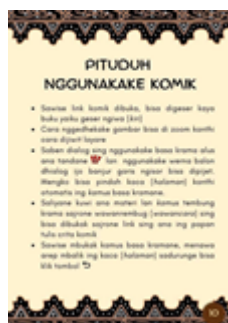
Gambar 5 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran mencakup pengertian, jenis, serta contoh penerapan *unggah-ungguh basa* yang disajikan secara terpadu untuk menunjang pemahaman siswa terhadap konsep sekaligus penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 6 Kilas Balik Materi

Kilas balik materi disajikan dalam bentuk *barcode* yang terhubung ke *platform Wordwall* untuk mengerjakan soal. Fitur ini dapat diakses dengan mudah oleh siswa, baik melalui pemindaian maupun klik, sehingga membantu memperkuat pemahaman materi.



Gambar 7 Cara Penggunaan Komik

Cara penggunaan komik bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menggunakan media, yaitu dengan membaca komik secara runtut sambil memanfaatkan fitur yang tersedia serta memperhatikan dialog dan alur cerita agar materi dapat dipahami dengan lebih mudah.



Gambar 8 Tokoh Komik

Bagian nama tokoh bertujuan untuk memperkenalkan karakter dalam cerita komik kepada siswa agar memudahkan dalam memahami alur cerita dan peran setiap tokoh.



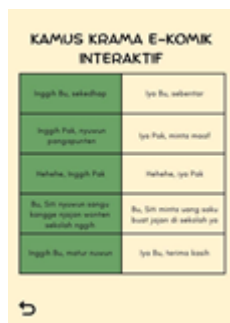
Gambar 9 Cuplikan Cerita Komik

Cuplikan cerita komik menyajikan kisah dengan latar rumah, sekolah, dan masyarakat, di mana setiap dialog menerapkan *unggah-ungguh basa* serta dilengkapi fitur interaktif untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih menarik.



Gambar 10 Evaluasi

Evaluasi tes disajikan dalam bentuk *barcode* yang terhubung ke soal pada *platform Google Formulir*. Fitur ini dapat diakses dengan mudah melalui klik, sehingga memudahkan siswa dalam mengerjakan evaluasi secara praktis dan interaktif.



Gambar 11 Kamus Bahasa Krama

Kamus bahasa krama berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami makna bahasa krama pada dialog cerita komik, serta dilengkapi fitur interaktif yang membantu proses belajar menjadi lebih mudah dan menarik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media e-komik interaktif berbasis *flipbook* pada materi *unggah-ungguh*

basa kelas VIII dikembangkan melalui tahap analisis dan desain model ADDIE sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Media ini memadukan unsur visual, narasi, dan fitur interaktif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta membantu siswa memahami dan menerapkan *unggah-ungguh basa* secara kontekstual. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital perlu terus diupayakan guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif dan selaras dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk dilanjutkan hingga tahap implementasi dan pengujian efektivitas, serta mengembangkan media dengan cakupan materi yang lebih luas dan pemanfaatan teknologi yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, D. D., & Subrata, H. (2022). Implementasi Bahasa Jawa Krama Inggil pada Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar di Wilayah Trenggalek. *Jurnal Review*

- Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(2),161-166.
- Cahyani, A. W. P., & Subrata, H. (2022). Analisis problematika dalam pembelajaran muatan lokal bahasa jawa di sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*,8(2),102-110.
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi konsep pendidikan menurut ki hajar dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1631-1638.
- Firdos, I. I., Permatasari, I., Rahmawati, M., & Wahyono, W. (2023). Peranan teknologi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran pada pendidikan sekolah dasar. *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 6, No. 1, pp. 33-38).
- Hamzah, L., & Baalwi, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Budaya Dengan Model Addie Pada Kelas Iv Mi Asasul Muttaqin. Lintang Songo: *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 26-31.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan teknologi dan medhia pembelajaran bagi siswa sekolah dasar di dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57-65.
- Isodarus, P. B. (2020). Penggunaan tingkat tutur bahasa Jawa sebagai representasi relasi kekuasaan. *Sintesis*, 14(1), 1-29.
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(03), 107-113.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Lestari, S. A., Widiyawati, W., Yunanto, R. P., & Ratnasari, D. T. (2026). Analisis Penggunaan Komik Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 6(1), 1367-1381.
- Lestari, W. D., Sulaksono, D., & Waluyo, B. (2022). Strategi pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa pada generasi milenial sebagai upaya

- pemertahanan nilai budi pekerti. *DIWANGKARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa*, 1(2).
- Mardi, M., Putri, D. E., Yasmanelly, Y., Naini, I., & Gusnetti, G. (2025). Peningkatan Literasi Sastra Siswa Sekolah Dasar melalui Media Digital dan Pendekatan Kontekstual: *Improving Elementary School Students' Literary Literacy through Digital Media and a Contextual Approach. Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(02), 429-435.
- Pratiwi, L., dkk. (2024). *Canva-Based Interactive Digital Comics on Science Content. Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Prayoga, R., & Sunaryo, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Dalam Materi Menggambar Ilustrasi Tradisional. *Batarirupa: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(1), 1-9.
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506-516.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.
- Safrina, N. (2025). Artikel Pengembangan E-learning Materi Unggah- ungguh Basa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas VII SMP Negeri 2 Trawas: Indonesia. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 14(7).
- Satriani, N., Ashaq, M. H., & Bahri, B. (2024). Kajian Pustaka Sistematis tentang Perencanaan Kegiatan Pembelajaran: Pemilihan Materi Pembelajaran. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(6), 01-09.
- Septikasari, dkk. (2025). *Inovasi Pembelajaran Guna Menciptakan Pengalaman Belajar yang Asik dan Menarik. Pustaka Inspirasi Minang*.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85-100.
- Suhermi, L., Barokah, N., & Kamal, R. (2025). Pembelajaran kontekstual sebagai inovasi kreatif dalam menjadikan materi ajar lebih bermakna. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2).