

**ANIMASI MOTION GRAPHIC AYU LAN BAGUS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNGGAH-UNGGUH BAHASA JAWA UNTUK ANAK SD**

Avi Meilawati¹, Novida Nur Miftakhul Arif², Erna Istikomah³, Fatkur Rohman Nur Awalin⁴

¹²³⁴ Universitas Negeri Yogyakarta

Corresponding Author: avimeilawati@uny.ac.id

DOI: 10.15294/piwulang.v13i1.21638

Accepted: February 22th 2025 Approved: June 20th 2025 Published: June 30th 2025

Abstrak

Degradasi nilai-nilai budaya lokal, khususnya *unggah-ungguh* (tata krama) dalam bahasa Jawa, menjadi masalah mendesak yang perlu diatasi. Hal ini dapat direspon melalui media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak sehingga pembelajaran *unggah-ungguh* lebih mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan mengembangkan animasi Ayu lan Bagus sebagai media pembelajaran yang memperhatikan karakteristik Ayu lan Bagus untuk mengajarkan *unggah-ungguh* kepada siswa SD, sekaligus melestarikan budaya Jawa. Metode penelitian menggunakan pengembangan film animasi, pra produksi, produksi dan pasca produksi. Untuk meningkatkan keefektifitasannya, didukung dengan *Design Thinking* (*Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test*). Animasi yang dirancang menggunakan teknik *motion graphic* yang masih proporsional dikerjakan dalam tim kecil dan memiliki keberlanjutan yan tinggi. Animasi Ayu lan Bagus episode *unggah-ungguh* diuji coba di SDN Kebonagung, Imogiri Bantul dengan melibatkan 40 siswa kelas 1-2 dan 5 guru. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur efektivitas dan keberterimaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi Ayu lan Bagus berhasil menarik minat siswa dan mendapatkan respon positif dari peserta uji coba. Guru juga memberikan umpan balik yang konstruktif, menyatakan bahwa media ini efektif untuk pembelajaran bahasa Jawa. Simpulan penelitian ini mengindikasikan bahwa animasi Ayu lan Bagus layak dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk menanamkan nilai-nilai budaya lokal pada generasi muda.

Kata kunci: Bahasa Jawa; media pembelajaran; animasi motion graphic

Abstract

The degradation of local cultural values, particularly *unggah-ungguh* (Javanese etiquette), has become an urgent issue that needs to be addressed. One possible response is through engaging educational media that make learning *unggah-ungguh* easier for children to understand. This study aims to develop *Ayu lan Bagus* animation as a learning medium that incorporates the characters Ayu and Bagus to teach *unggah-ungguh* to elementary school students, while also preserving Javanese culture. The research method involves animation film development, including pre-production, production, and post-production stages. To enhance its effectiveness, the process is supported by the *Design Thinking* approach (*Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test*). The animation is designed using motion graphic techniques that are feasible for small teams and offer high sustainability. The *Ayu lan Bagus* episode on *unggah-ungguh* was tested at SDN Kebonagung, Imogiri, Bantul, involving 40 students from grades 1–2 and 5 teachers. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, and analyzed both quantitatively and qualitatively to measure the effectiveness and acceptance of the media. The results show that the *Ayu lan Bagus* animation successfully attracted students' interest and received positive responses from the trial participants. Teachers also provided constructive feedback, stating that this medium is effective for Javanese language learning. The conclusion of this study indicates that the *Ayu lan Bagus* animation is feasible for further development as a fun and effective learning medium to instill local cultural values in the younger generation.

Keywords: Javanese language; learning media; motion graphic animation

© 2025 Universitas Negeri Semarang

p-ISSN 2252-6307

e-ISSN 2714-867X

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter, khususnya pengenalan nilai-nilai budaya dan etika, merupakan aspek fundamental dalam pembentukan kepribadian anak sejak dini (Fitriana & Verry Saputro, 2021; Istiqomah, 2024). Menurut Kholid et al., (2024); Maesyaroh & Insani (2021) salah satu nilai budaya yang penting untuk ditanamkan adalah *unggah-ungguh* atau tata krama dalam bahasa Jawa. *Unggah-ungguh* mencakup sikap sopan santun, hormat kepada orang lain, dan kemampuan berinteraksi secara baik sesuai dengan norma budaya Jawa (Azhara & Sukoyo, 2025). Namun, dalam konteks kekinian, nilai-nilai ini semakin terkikis seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan pola sosial (Biantara & Thohir, 2022). Fenomena ini terlihat jelas di kalangan anak-anak, termasuk di Sekolah Dasar (SD), di mana banyak siswa menunjukkan kurangnya pemahaman dan penerapan *unggah-ungguh* dalam kehidupan sehari-hari (Muhammad & Rochmiyati, 2022). Hal ini menjadi masalah yang mendesak untuk diatasi, mengingat pentingnya penanaman nilai-nilai budaya sejak dini sebagai fondasi pembentukan karakter generasi muda.

Berdasarkan beberapa studi, masalah kurangnya pemahaman dan penerapan *unggah-ungguh* pada anak-anak telah menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suyitno (2017), degradasi nilai-nilai budaya lokal, termasuk *unggah-ungguh*, terjadi karena kurangnya penekanan pada pendidikan karakter berbasis budaya dalam kurikulum sekolah. Hal ini diperparah oleh minimnya penggunaan media

pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak-anak (Agustin & Insani, 2024; Dewi & Insani, 2024). Penelitian lain oleh Rahayu dan Widayastuti (2019); Febriani & Insani (2024); Kholid et al., (2024) menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penugasan tertulis, kurang efektif dalam menanamkan nilai-nilai budaya karena tidak mampu menarik minat dan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa sekaligus efektif dalam menyampaikan pesan-pesan moral dan budaya.

Animasi sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam berbagai studi. Menurut Mayer (2005), penggunaan media visual dan animasi dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi pada anak-anak karena memanfaatkan *dual coding theory*, di mana informasi diproses melalui saluran verbal dan visual secara simultan. Selain itu, animasi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan imersif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dalam konteks pembelajaran *unggah-ungguh*, animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan budaya dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Penelitian oleh Arsyad (2011) juga mendukung hal ini, dengan menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diingat dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Senada dengan penelitian sebelumnya, Sholahunnisa (2023) juga menyebutkan pemanfaatan media animasi mampu membantu siswa memahami materi

dengan lebih baik serta menyampaikan pesan yang terkandung dalam penyampaian materi tertentu secara efektif).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, pengembangan media pembelajaran animasi dengan judul Ayu dan Bagus episode *Unggah-ungguh* dirancang sebagai solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan kurangnya pemahaman dan penerapan *unggah-ungguh* pada siswa SD. Animasi ini akan menyajikan materi *unggah-ungguh* dengan tema perkenalan, yang merupakan salah satu aspek dasar dalam interaksi sosial. Melalui karakter utama, yaitu Ayu dan Bagus, siswa akan diajak untuk memahami dan mempraktikkan *unggah-ungguh* dalam berbagai situasi, seperti memperkenalkan diri, menyapa orang lain, dan berinteraksi dengan sopan. Penggunaan animasi diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai *unggah-ungguh* dalam kehidupan sehari-hari.

Pemilihan animasi sebagai media pembelajaran juga didasarkan pada karakteristik Ayu lan Bagus, yaitu anak-anak SD yang berada dalam tahap perkembangan operasional konkret (Piaget, 1954). Pada tahap ini, anak-anak lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak jika disajikan dalam bentuk visual dan konkret. Animasi mampu memvisualisasikan konsep *unggah-ungguh* dalam bentuk cerita dan karakter yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan meniru perilaku yang ditunjukkan. Selain itu, animasi juga dapat mengakomodasi gaya belajar yang beragam, termasuk visual, auditori, dan kinestetik, sehingga dapat menjangkau lebih banyak siswa dengan efektif. Penelitian oleh

Purnomo dan Sari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa sebesar 25% dibandingkan dengan metode konvensional.

Video Motion Graphis dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang disajikan secara dinamis dan bergerak, sehingga lebih menarik untuk ditonton (Yahya, 2019). Pembuatan motion graphic melalui beberapa langkah yaitu diskusi, penentuan konsep desain, pembuatan storyboard, pemilihan aplikasi, pencarian referensi, desain asset ilustrasi, mengedit, rendering setiap adegan, komposisi, dan final rendering (Sagala, 2020). Wiana dkk. (2018) menyatakan bahwa motion graphic dapat merangsang minat dan mendorong siswa untuk belajar.

Dalam konteks lokal, pengembangan animasi Ayu dan Bagus juga sejalan dengan upaya pelestarian budaya Jawa, khususnya di daerah Yogyakarta dan sekitarnya. Sebagai daerah yang kaya akan nilai-nilai budaya, Yogyakarta memiliki tanggung jawab untuk melestarikan dan meneruskan nilai-nilai tersebut kepada generasi muda. Dengan menggunakan bahasa Jawa sebagai medium pembelajaran, animasi ini tidak hanya mengajarkan *unggah-ungguh* tetapi juga memperkenalkan dan melestarikan bahasa Jawa kepada siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suwandi (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis budaya lokal dapat meningkatkan rasa bangga dan kepedulian siswa terhadap budaya mereka sendiri. Selain itu, penelitian oleh Wibowo (2016) juga menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat identitas budaya mereka.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran animasi Ayu dan Bagus Episode *Unggah-ungguh* merupakan respons terhadap permasalahan mendesak terkait kurangnya pemahaman dan penerapan *unggah-ungguh* pada anak-anak SD. Dengan memanfaatkan animasi sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai *unggah-ungguh*, sekaligus melestarikan budaya Jawa sebagai bagian dari identitas lokal. Melalui pendekatan ini, pembelajaran *unggah-ungguh* tidak hanya menjadi kegiatan akademis, tetapi juga menjadi pengalaman yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Data penelitian diperoleh dari hasil respon uji coba pada siswa. Untuk pengembangan media, diambil data dari materi pelajaran bahasa Jawa SD. Karakteristik Ayu *lan* Bagus yaitu anak-anak dan unsur kebudayaan relevan yang dapat mendukung materi yang disampaikan. Data diperoleh dari observasi, kajian pustaka dan wawancara pada Ayu *lan* Bagus dan narasumber. Animasi Ayu *lan* Bagus - Sinau Basa Jawa ini dikembangkan dengan metode perancangan animasi dan pada bagian Pra Produksi didukung dengan *Design Thinking*.

Purnomo (2013: 98) menjelaskan tahap awal Pra-produksi dilakukan *emphasize* untuk mengenali permasalahan pada *Ayu lan Bagus* dan kebutuhan akan materi Bahasa Jawa. Data diperoleh dari observasi dan wawancara pada *Ayu lan Bagus* untuk mengenali *Ayu lan Bagus*, juga pada fenomena sosial yang melingkupi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mencari solusi dan melakukan *brainstorming*.

Pada tahap *define*, animasi pendek menjadi media yang dirancang untuk merespon siswa. Animasi *motion graphic* berdurasi pendek dengan mengusung tema Ayu *lan* Bagus, Sinau Basa Jawa menjadi hasil proses yang ideate.

Proses selanjutnya adalah menyusun cerita dan naskah dengan memperhatikan karakteristik anak-anak dan materi Bahasa Jawa yang akan disampaikan. Perekaman suara dilakukan ketika naskah sudah selesai dievaluasi dengan tahap tingkat tutur yang disesuaikan dengan level kemampuan siswa SD. Perekaman dilakukan bersama pengisi suara yang sesuai dengan karakter dalam cerita.

Tahap selanjutnya adalah perancangan desain karakter dan setting yang dibutuhkan. Dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* dan penyusunan animatic dengan *software After Effects*. Ketika proses perekaman selesai. Tahap selanjutnya adalah pembuatan *asset* mengikuti *storyboard*.

Teknik animasi *motion graphic* diterapkan dalam produksi pembuatan media pembelajaran. Sehingga yang diperlukan adalah rangkaian grafik yang digambar seluruhnya menggunakan *software* Sai Paint Tool. Karakter dalam animasi ini menampilkan Ayu seorang anak perempuan yang baru pindahan dari luar kota dan Bagus anak laki-laki yang mengajaknya berkenalan. Asset dalam animasi pendek ini akan digunakan berulang kali karena beberapa shot memungkinkan menggunakan asset yang sebelumnya. Alasan lain supaya animasi ini masih proporsional dikerjakan karena membuat asset dan animasi hanya dilakukan satu orang.

Proses pembuatan animasi dilakukan dengan teknik *motion graphics* menggunakan *software* After Effects. Proses animasinya menggunakan panduan animatic untuk

menyusun asset dan durasi sesuai *scene*. Dalam animasi berdurasi 2 menit 30 detik ini terbagi dalam empat *scene*: pembuka, pembahasan tentang perkenalan, perbincangan tentang yang disuka, dan penutup.

Tahap pasca produksi dilakukan penambahan musik dan *sound effect*. Musik yang dipakai disesuaikan dengan suasana ceria seperti cerita yang disampaikan. Video animasi ini *render* dalam format mp4 1080p disampaikan pada ahli media untuk mendapatkan *feedback*, diujicobakan pada *sample* siswa sebagai Ayu *lan* Bagus utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pembuatan video animasi Ayu *lan* Bagus diuji cobakan di SDN Kebonagung Imogiri Bantul. Penayangan episode 1 animasi Ayu *lan* Bagus dilakukan pada hari Jumat, 31 Mei 2024 pukul 10.00 WIB melibatkan 40 siswa kelas 1-2 dengan 5 guru di ruang kelas sekolah. Setelah siswa menonton Bersama, dibagikan untuk mengevaluasi kegiatan sekaligus mendapatkan masukan untuk pengembangan animasi. Hasil angket menunjukkan keberterimaan media pembelajaran dengan revisi minor. Dengan demikian, tim berharap akan mampu melanjutkan pembuatan untuk episode berikutnya dengan mempertimbangkan berbagai masukan tersebut.



Gambar 1. Suasana menonton bersama di SD Kebonagung Bantul

Media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam memberikan contoh penerapan *unggah-unggah* pada kehidupan sehari-hari sesuai materi yang ada pada kurikulum di sekolah dasar. Anaka-anak dapat merasakan pengalaman baru menonton bersama terutama di wilayah desa hingga dapat belajar secara menyenangkan. Guru dapat membahas ulang di kelas dan memanfaatkan tokoh-tokoh yang ada dalam animasi untuk mengembangkan cerita secara mandiri sesuai kebutuhan.

Animasi Ayu *lan* Bagus dirancang dengan konsep *sustainable* dan dapat terus dikembangkan, harapannya menjadi sebuah seri animasi pendek untuk siswa SD yang menarik sesuai karakteristik anak-anak. Tahapan perancangan mengambil materi cerita tentang perkenalan. Animasi ini dibuka dengan latar sekolah SD lengkap dengan bendera merah putih yang berkibar untuk menunjukkan setting lokasi cerita. Ditampilkan tokoh utama yaitu Ayu yang sedang termenung sendirian dengan wajah sendu. Tak lama setelahnya muncul Bagus menghampiri Ayu kemudian menyapanya dengan hangat. Sepertinya Bagus tahu kalau Ayu siswa baru dan mengajaknya kenalan. Kedua anak ini lalu mengobrol di bangku taman sekolah, mengenal satu sama lain, Ayu berasal dari Jakarta dan pindah sekolah ke Yogyakarta. Mereka membicarakan hal yang disuka seperti mata Pelajaran favorit. Ayu mengungkapkan ketertarikannya pada pelajaran Bahasa Jawa dan meminta Bagus untuk mengajarinya. Ayu kemudian memberi Bagus permen supaya lebih akrab, sementara Bagus membagi camilan kacang yang dibawanya. Bagus mencoba mengenal lebih jauh tentang Ayu, membahas hobi dan permainan yang disuka. Bagus menceritakan kalau dia suka bermain dengan

pistol mainannya dan mengajak Ayu untuk bermain bersama.

Dalam animasi pendek *Ayu lan Bagus* menampilkan dua tokoh yakni Ayu dan Bagus. Ayu merupakan anak SD kelas 2 yang berasal dari Jakarta dan pindah ke Yogyakarta. Ayu menjadi perwakilan dari *Ayu lan Bagus* yang masih perlu banyak belajar tentang bahasa Jawa. Karakteristiknya ceria dan selalu ingin tahu, namun terlihat kesepian karena masih belum memiliki teman, sehingga dia sangat senang Bagus mengajaknya berkenalan. Karakter kedua adalah Bagus, anak laki-laki yang mencoba bersikap ramah pada siswa baru. Bagus menjadi perwakilan anak Yogyakarta dengan karakter yang supel dan ramah serta memiliki ketertarikan pada budaya tradisi seperti wayang kulit. Hobi Bagus mewakili kegemaran anak jaman dulu yang masih suka dengan mainan sederhana dan suka berinteraksi dengan teman.

Desain karakter para tokoh menggunakan gaya kartun tanpa garis yang terlihat lucu dengan anatomi yang disederhanakan. Dibubuhkan elemen budaya tradisi pada bagian bentuk mata seperti yang mengambil corak hiasan pada mata wayang kulit. Palet warna yang digunakan cenderung full color dan bernuansa hangat untuk mendukung cerita yang ceria. Untuk gaya animasinya menyerupai animasi Baby Shark dengan teknik pose ke pose dengan tetap menerapkan prinsip animasi seperti *squash stretch* untuk memberikan emphasis ketika berbicara, *ease in ease out* ketika memunculkan objek, dan *appeal* seperti pada desain karakter yang familiar dengan *Ayu lan Bagus*. Animasi *Ayu lan Bagus* dengan judul Pitepangan (Perkenalan) ini mengambil materi Bahasa Jawa dasar yang dapat diterapkan untuk anak-anak SD kelas satu dan dua.



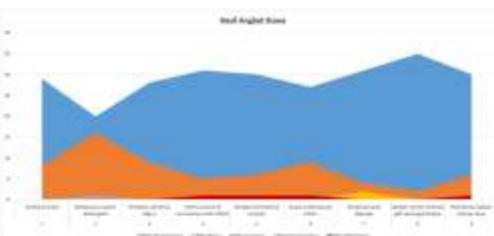
Gambar 2. Animasi didistribusikan secara luas melalui YouTube

Lestari pada tahun 2023 telah membuat animasi berbahasa Jawa sebagai media Pendidikan ungguh ungguh bagi balita, namun belum tampak potensi keberlanjutannya dengan potensi cerita yang terbatas karena usia *target audience*. Keunikan dari *Ayu lan Bagus* adalah potensi pengembangan yang sangat tinggi, *Ayu lan Bagus* dirancang memiliki banyak karakter dimana tiap karakter mewakili beragam materi yang disesuaikan dengan pembelajaran di sekolah sehingga akan aplikatif diterapkan dan dapat membantu guru. Gaya visual dari *Ayu lan Bagus* juga memiliki ciri khas dengan memasukkan elemen stilasi wayang seperti pada mata tokoh sehingga ada pembeda dengan animasi lain. *Ayu lan Bagus* dirancang supaya dapat dikembangkan secara lebih luas sebagai *intellectual property* yang tidak hanya terbatas pada satu jenis media.

Pada bagian evaluasi dan umpan balik, dilakukan pengumpulan data yang diperoleh dari dokumentasi seperti foto dan angket. Angket diberikan pada validator juga pada *Ayu lan Bagus* yaitu anak kelas 1 dan 2 SDN Kebonagung Imogiri Bantul. Analisis data dari validator diukur menggunakan skala likert positif.

Terdapat angka pertanyaan untuk ahli materi dan angka pertanyaan untuk ahli media.

Validasi materi dilakukan dengan para ahli di bidangnya yakni Dr. Sri Hertanti Wulan, M.Hum., sebagai ahli materi bahasa Jawa dan Happy Yugo Prasetya, S.Sn., M.Sn., merupakan dosen animasi di Polibatam sebagai ahli media. Media pembelajaran sudah dinyatakan layak dengan kualifikasi Sangat Layak 89% dengan predikat A dan dapat diimplementasikan pada siswa pada 31 Mei 2024 pukul 10.00 WIB melibatkan 40 siswa kelas 1-2. Uji coba ini melibatkan 40 siswa berusia 8 tahun dengan jumlah angka laki-laki 25 siswa dan 15 siswa perempuan. Setelah mendapat izin dari guru kelas, dilakukan pengujian pada kelas 1 dan 2. Sebelumnya para siswa diberi pengantar tentang kegiatan kemudian menyimak video yang ditampilkan dengan *projector*. Kegiatan selanjutnya adalah tanya jawab, quiz singkat dan mendengarkan respon secara verbal dari siswa. Angket kemudian disebarluaskan pada setiap siswa untuk menguji keefektifan media dalam data kuantitatif.



Gambar 3. Hasil angket siswa dan Guru terkait animasi *Ayu lan Bagus*

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran animasi *Ayu lan Bagus* dengan tema *unggah-ungguh* dalam pembelajaran bahasa Jawa untuk siswa SD merupakan respons inovatif terhadap permasalahan degradasi nilai-nilai budaya lokal,

khususnya tata krama Jawa, di kalangan anak-anak. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan di SDN Kebonagung Imogiri Bantul, animasi ini terbukti efektif dalam menarik minat dan partisipasi siswa. Respon positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu menyampaikan pesan-pesan moral dan budaya dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak. Hal ini sejalan dengan harapan awal dalam pendahuluan, di mana animasi dipilih sebagai solusi untuk mengatasi kurangnya pemahaman dan penerapan *unggah-ungguh* pada siswa SD.

Hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa animasi *Ayu lan Bagus* memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Dengan konsep yang sustainable, animasi ini dapat menjadi seri pembelajaran yang berkelanjutan, mencakup berbagai tema *unggah-ungguh* lainnya, seperti sopan santun dalam berbicara, bertamu, atau berinteraksi di lingkungan sosial. Selain itu, animasi ini juga dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran bahasa Jawa di sekolah-sekolah lain, tidak hanya di Yogyakarta tetapi juga di daerah lain yang memiliki kepentingan serupa dalam melestarikan budaya lokal. Distribusi melalui platform digital seperti YouTube, seperti yang telah dilakukan, juga membuka peluang untuk menjangkau audiens yang lebih luas, termasuk orang tua dan masyarakat umum.

Keberhasilan uji coba ini memberikan prospek yang menjanjikan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis animasi di masa depan. Dengan mempertimbangkan masukan dari siswa dan guru, animasi *Ayu lan Bagus* dapat terus disempurnakan, baik dari segi konten, desain karakter, maupun teknik animasi. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk

eksplorasi lebih lanjut mengenai efektivitas media animasi dalam konteks pembelajaran budaya dan karakter lainnya. Dengan demikian, animasi Ayu *lan* Bagus tidak hanya menjadi solusi untuk masalah saat ini tetapi juga menjadi fondasi bagi pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan generasi muda di era digital.

REFERENSI

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video animasi sebagai media pembelajaran efektif bagi siswa sekolah dasar di masa pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal of Media and Communication Science*, 4(2), 54-67.
- Agustin, S. K., & Insani, N. H. (2024). The Effectiveness Of Contextual Teaching And Learning Through Animated Films On Writing Dialogue Learning Results. *Elementary School* 11, 11(2), 627-638.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhara, A. F., & Sukoyo, J. (2025). Kemampuan Menulis Bahasa Jawa Krama Alus Siswa SMPN 20 Semarang. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 13(1), 96–109. <https://doi.org/10.15294/piwulang>
- Bach, D., Pich, S., Soriano, F. X., Vega, N., Baumgartner, B., Oriola, J., Daugaard, J. R., Lloberas, J., Camps, M., Zierath, J. R., & Rabasa-Lhoret, R. (2003). Mitofusin-2 determines mitochondrial network architecture and mitochondrial metabolism: A novel regulatory mechanism altered in obesity. *Journal of Biological Chemistry*, 278(19), 17190-17197.
- Biantara, D. O., & Thohir, M. A. (2022). Analisis Komunikasi Siswa Kelas 6 SD Dalam Mengimplementasikan Muatan Lokal Materi Unggah- Ungguh Basa Jawa. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 10(2), 181-189. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v10i2.5660>
- Dewi, S. M., & Insani, N. H. (2024). Development of 4C-Integrated Karthon (Kartu Pacelathon) as an Innovative Learning Media for Javanese Dialogue. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(3), 3524–3536. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i3.5445>
- Febriani, N. W. A., & Insani, N. H. (2024). Efektivitas Model CIRC Menggunakan Media Scrabble Aksara Jawa Terhadap Hasil Menulis Huruf Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(2), 141–153. <https://doi.org/10.15294/piwulang>
- Fitriana, T. R., & Verry Saputro, E. A. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Prabu Kresna Dalam Serat Pedhalangan Lampahan Tunggal Wulung Pathet Nem Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 43–52. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i1.43443>
- Guritno, C. M., Agung, A., & Cahyadi, J. (2017). Perancangan animasi pembelajaran untuk meningkatkan kosakata anak usia 4 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 15.
- Istiqomah, H. (2024). Makna Simbolik Dalam Tembang Ilir-Ilir Karya Sunan Kalijaga Dan Relevansinya Dalam Pendidikan Karakter Anak. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(2), 192–203. <https://doi.org/10.15294/piwulang>
- Kholiq, Y. N., Nurhayati, E., & Purwadi. (2024). Problematics of Learning Javanese Script And Alternative Solutions: A Literature Review. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 5(4), 713–722. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i4.2052>
- Kholiq, Y. N., Utami, M. R. S. B., & Fateah, N. (2024). Peningkatan Penggunaan Unggah-Ungguh Basa Melalui Metode Niteni, Niroke, Nambahi Berbantu Media Kartu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 11(2), 116–127. <https://doi.org/10.23887/jpbv11i2.83814>
- Lestari, R. D., & Astuti, E. Y. (2023). Pengembangan video animasi berbahasa Jawa sebagai media pendidikan unggah-ungguh untuk balita. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2759–2768. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4329>
- Maesyaroh, W., & Insani, N. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 229–238. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49314>
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Muhammad, A., & Rochmiyati, S. (2022). Optimalisasi Kekuatan Otak Kanan Untuk Belajar Berbahasa Jawa Ragam Krama Di Kelas 2A SDIT Ar-Raihan. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 10(2), 122–132. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v10i2.5758>
- Nengsi, S., & Payakumbuh, S. A. P. (2015). Pengembangan media pembelajaran animasi pada materi fotosintesis untuk siswa kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang. *Jurnal STKIP Abdi Pendidikan Payakumbuh*, 102.
- Piaget, J. (1954). *The Construction of Reality in the Child*. New York: Basic Books.
- Purnomo, A., & Sari, D. P. (2020). Efektivitas Media Animasi dalam Meningkatkan Pemahaman

- Siswa pada Pembelajaran Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 45-56.
- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). Animasi 2D. Malang: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik & Tenaga Kependidikan.
- Rahayu, S., & Widystutti, R. (2019). Degradasi Nilai Budaya Lokal pada Anak Sekolah Dasar: Analisis dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 23-34.
- Salsabila, N. A., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2024). Perencanaan animasi 3D sebagai media pengenalan keragaman pakaian adat daerah di Indonesia. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 11(2).
- Sholahunnisa, A., & Insani, N. H. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi 2 dimensi berbasis computing dan slideshow materi cerita rakyat Semarangan. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(1). <https://doi.org/10.15294/piwulang.v12i1.7450>
- Suwandi, S. (2018). Pendidikan Berbasis Budaya Lokal: Upaya Pelestarian dan Penguatan Identitas Budaya. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(2), 112-125.
- Suyitno, I. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 24(1), 78-89.
- Wibowo, A. (2016). Integrasi Nilai-Nilai Budaya Lokal dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(2), 156-167.
- Yahya, Saiful. Interactive Motion Graphic of Puppet Beber in Pacitan in Social Media Basis on Video. *The Journal of The Assesment and The Art Creation*, 11 (2). pp. 1-11. ISSN 2087-314X