

Pengaruh Model Pembelajaran Video Animasi Cerkak “SIJAKA” terhadap Kemampuan Berbahasa Jawa Krama Anak Usia Dini di RA Masyithoh 1 Ngadimulyo

Nur Khasanah ^{a,1*}, Yuni Setya Hartati ^{b,2}, Hamidulloh Ibda ^{c,3}

^{a,b,c} Institut Islam Nahdlatul Ulama (INISNU) Temanggung, Indonesia;

¹noorceha8@gmail.com; ²stainutemanggunyunisetya72@gmail.com; ³h.ibdaganteng@gmail.com;

*Correspondent Author; noorceha8@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received:

xx-xx-xxxx

Revised:

xx-xx-xxxx

Accepted:

xx-xx-xxxx

Keywords

Animated Video;

Cerkak (Short Story);

Javanese Krama;

Early Childhood Education;

Language Learning.

ABSTRACT

This study addresses the limited proficiency of early childhood learners in using Javanese Krama, which is largely influenced by the continued reliance on conventional and less engaging instructional approaches. It aims to (1) examine the implementation of the animated short story (cerkak) video-based learning model “SIJAKA,” (2) evaluate learners’ Javanese Krama proficiency before and after the intervention, and (3) determine the effect of the intervention on their language development. A quantitative approach was adopted using a quasi-experimental method with a pretest–posttest control group design. The participants consisted of 28 students from RA Masyithoh 1 Ngadimulyo, divided equally into an experimental group and a control group. Data were collected through structured testing and analyzed using tests of normality, homogeneity, and an independent samples t-test. The findings reveal a substantial improvement in the experimental group, with mean scores increasing from 52.86 in the pretest to 90.71 in the posttest, yielding a gain of 37.85. Furthermore, hypothesis testing produced a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that the use of the animated cerkak video had a statistically significant effect on learners’ Javanese Krama proficiency. These findings highlight the effectiveness of integrating technology-enhanced, culturally grounded instructional media in fostering language development among early childhood learners, particularly in supporting the preservation and practical use of local languages.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Anak adalah anugrah dan amanah dari tuhan yang harus dijaga, dididik, dan dibimbing serta diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya, sebab anak merupakan generasi bangsa yang diharapkan menjadi manusia yang berguna bagi lingkungannya, baik dalam keluarga, sekolah, masyarakat ataupun negara (Amelia, 2021). Anak usia dini merupakan sosok individu yang berusia 0-6 tahun yang sedang menjalani proses perkembangan yang sangat fundamental bagi perkembangan kehidupan selanjutnya (Sujiono, 2009). Hal ini sejalan dengan UU. No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, anak usia dini pada masa *golden age moment*, karena pada usia ini

perkembangan otak anak berkembang pesat 80% dibanding otak orang dewasa (Jatmikowati et al., 2023). Tahap yang sangat penting pada anak usia dini adalah anak-anak akan mengalami pertumbuhan fisik, perkembangan kognitif, moral agama, sosial emosional, bahasa dan seni krestifitas yang signifikan (Susilawati, 2024).

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu perkembangan bahasa, keterampilan berbahasa anak menjadi salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini, karena bahasa sebagai alat verbal untuk menyampaikan atau mengungkapkan pikiran, serta membantu membangun hubungan sosial pada anak usia dini dengan orang sekitar mereka (Erviana et al., 2021). Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Bahasa juga sebagai alat utama untuk berkomunikasi serta memahami lingkungan sosial dan budaya. Penguasaan bahasa daerah dalam konteks lokal seperti bahasa Jawa khususnya bahasa Jawa *Krama*, bukan sekedar alat komunikasi namun memiliki nilai penting karena merupakan bagian dari pelestarian identitas budaya bangsa (Setiono, 2025).

Bahasa Jawa merupakan bagian dari pelestarian identitas budaya yang memiliki nilai filosofi, etika, dan tata *Krama* yang tinggi (Maharani & Wijanarko, 2020). Dalam masyarakat Jawa penggunaan bahasa tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai cerminan sikap sopan santun dan penghormatan terhadap orang lain, terutama orang yang lebih tua (Budiutomo, 2014). Salah satu ragam bahasa Jawa yang memiliki nilai kesopanan yang paling tinggi adalah bahasa Jawa *Krama*, yaitu bentuk bahasa halus yang biasa digunakan dalam situasi formal atau kepada yang lebih dihormati (Alifi, 2025).

Penggunaan bahasa Jawa *Krama* di RA Masyithoh 1 Ngadimulyo masih tergolong rendah. Anak-anak belum terbiasa menggunakan ragam bahasa ini dalam berkomunikasi dengan guru, baik saat kegiatan pembelajaran berlangsung maupun dalam interaksi sehari-hari di lingkungan sekolah, karena mereka menganggap bahasa Jawa *Krama* itu sulit diucapkan (Supriadi, 2017). Akibat dari pengaruh media, peserta didik di RA Masyithoh 1 Ngadimulyo, lebih akrab menggunakan bahasa Indonesia atau bahkan bahasa asing seperti bahasa Inggris saat berkomunikasi, di rumah maupun di lingkungan sekolah sehingga penggunaan bahasa Jawa *Krama* semakin ditinggalkan (Alifi, 2025). Dalam hal ini pendidik anak usia dini di RA Masyithoh 1 Ngadimulyo, masih menghadapi kendala dalam menerapkan metode pembelajaran yang bersifat kreatif dan sesuai dengan karakter anak dini, metode yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang *variative* sehingga proses penyampaian materi kurang menarik serta tidak merangsang minat belajar anak. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran anak usia dini harus dirancang secara menyenangkan, tidak membosankan, dan lebih komunikatif agar anak tertarik serta mampu memahami bahasa Jawa *Krama* secara alami (Oktaviana, 2020).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran berbasis video animasi cerkak yaitu video animasi yang menyajikan cerita cekak atau *Short Story*. Cerkak merupakan kegiatan bercerita yang dapat merangsang imajinasi, meningkatkan kemampuan menyimak, serta memperkaya kosakata anak, ketika dikombinasikan dengan media video animasi, cerkak menjadi menarik karena menyajikan informasi dalam bentuk *audio visual* secara bersamaan (Gustini, 2025). Penggunaan model pembelajaran berbasis video animasi cerkak "*SIJAKA*" dalam pembelajaran bahasa Jawa *krama* menjadi salah satu inovasi yang potensial. Cerkak sebagai bentuk cerita pendek dalam bahasa Jawa, yang mengandung unsur nilai-nilai budaya (Dyah Kurniawati, 2025). Melalui video animasi, cerita tersebut dapat disajikan secara lebih hidup sehingga mampu menarik perhatian anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa *Krama* pada anak usia dini (Jannah, 2025).

Meskipun beberapa penelitian telah membuktikan bahwa pembelajaran bahasa daerah pada anak usia dini dapat ditingkatkan melalui pembiasaan, peran lingkungan, serta

penggunaan multimedia interaktif maupun audio visual. Namun masih terdapat celah penelitian atau (*research gap*) yang perlu dikaji lanjut. Penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada kemampuan berbahasa secara umum, menggunakan pendekatan kualitatif atau PTK, serta belum secara spesifik mengkaji penggunaan media pembelajaran yang terstruktur dan kontekstual. Selain itu, Sebagian besar penelitian belum mengukur pengaruh secara kuantitatif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbahasa, khususnya pada bahasa Jawa *Krama*. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji pengaruh penggunaan video animasi cerkak "SIJAKA" melalui pendekatan eksperimen yang terukur, sehingga memberikan bukti empiris yang lebih spesifik, kontekstual, dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Jawa *Krama* anak usia dini.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *pretest-posttest control group design*, yaitu membandingkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tujuannya adalah menguji pengaruh model pembelajaran berbasis video animasi cerkak "SIJAKA" terhadap kemampuan berbahasa Jawa *Krama* pada anak usia dini.

Table 1.2
Desain penelitian pola *control group pre-tes post-tes*

Kelas	Pre-test	Treatment	Post-tes
Eksperimen (E)	O ₁	X	O ₃
Kontrol (K)	O ₂		O ₄

Sumber: Buku panduan penelitian eksperimen.2015

- O₁ : Hasil tes awal kelompok eksperimen
- O₂ : Hasil tes awal kelompok kontrol
- O₃ : Hasil akhir kelompok eksperimen
- O₄ : Hasil akhir kelompok kontrol
- X : Treatment atau perlakuan (video animasi cerkak)

Subjek penelitian adalah 28 siswa RA Masyithoh 1 Ngadimulyo yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen berbantuan video animasi cerkak "SIJAKA" sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional tanpa di beri perlakuan.

Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi dan tes. Observasi di gunakan untuk menilai aktivitas pembelajaran serta keterlibatan siswa selama proses berlangsung, sedangkan tes (pretest dan posttest) digunakan untuk mengukur kemampuan berbahasa Jawa *Krama* sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen diuji validitasnya menggunakan korelasi product moment dan reliabilitasnya dengan antuan SPSS (Sugiyono, 2016).

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipatif dan tes. Selanjutnya, data dianalisis secara kuantitatif dengan tahapan uji prasyarat berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan paired sampel t-test atau uji t. selain itu, data observasi dianalisis secara deskriptif dalam bentuk diagram batang untuk memperjelas tingkat keterlaksanaan pembelajaran (Rifka Agustianti, 2022).

Hasil dan Pembahasan

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak (Mochamad, 2023). Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji Shapiro Wilk karena sampel kurang dari 50.

- Jika nilai signifikansi (α) $>0,05$ atau 5% maka berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi (α) $<0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal

Tabel 3.1
 Rekapitulasi Uji Normalitas pada kelas kontrol (Shapiro-Wilk)

Kelas	Shapiro-Wilk			Keterangan
	N	Statistik	Sig	
Pretest kelas kontrol	14	0,884	0,067	Data normal
Posttest kelas kontrol	14	0,910	0,157	Data normal

Sumber perhitungan SPSS

Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, pada pretest kelas kontrol (pembelajaran konvensional) diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,067. Karena nilai tersebut lebih besar dari pada 0,05 ($0,067 > 0,05$), maka data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, pada postes kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,157 ($0,157 > 0,05$), sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 3.2
 Rekapitulasi Uji Normalitas pada kelas eksperimen (Shapiro-Wilk)

Kelas	Shapiro-Wilk			keterangan
	N	Statistik	Sig	
Pretest kelas eksperimen	14	0,929	0,297	Data normal
Posttest kelas eksperimen	14	0,889	0,078	Data normal

Sumber perhitungan SPSS 2026

Tabel di atas memperlihatkan uji normalitas kelas eksperimen dengan uji Shapiro-Wilk, untuk pretes menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,297 ($0,297 > 0,05$), yang berarti data berdistribusi normal. Sementara itu, untuk posttest kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,078 ($0,078 > 0,05$), sehingga data juga dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data antar kelompok bersifat sama (homogen) atau tidak. Pengujian ini menggunakan Levene dengan bantuan program SPSS, dengan syarat data.

- Jika nilai signifikansi (α) $> 0,05$ maka data homogen
- Jika nilai signifikansi (α) $< 0,05$ maka data dikatakan tidak homogen

Tabel 3.3
Test Homogenitas (Lavene Test)

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,799	3	52	,159
Menggunakan	Based on Median	1,538	3	52	,216
Video Animasi	Based on Median and with adjusted df	1,538	3	45,450	,217
Cerkak "Sijaka"	Based on trimmed mean	1,793	3	52	,160

Sumber perhitungan SPSS 2026

Dari data Tabel 3.3 diperlihatkan bahwa signifikansi Based on Mean sebesar 0,0159. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,0159 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data antar kelompok adalah homogen. Hasil ini juga didukung oleh nilai signifikansi pada Based on Median sebesar 0,216, Based on Median and with adjusted df sebesar 0,217, serta Based on trimmed mean sebesar 0,160, yang seluruhnya menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, asumsi homogenitas telah terpenuhi sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen secara signifikan.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran berbasis video animasi cerkak "SIJAKA" terhadap kemampuan berbahasa Jawa Krama pada anak usia dini di RA Masyithoh 1 Ngadimulyo, setelah diterapkan treatment menggunakan video animasi cerkak "SIJAKA". kedua kelompok diberikan pretest dengan indikator yang sama kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan video animasi cerkak "SIJAKA", sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, kemudian diakhiri dengan posttest dengan indikator yang sama. Adapun hasil rekapitulasi hasil analisis deskriptif bisa di lihat melalui tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.1
Rekapitulasi analisis deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
pretes kontrol	14	37,5	57,5	48,929	7,4495	55,495
postes kontrol	14	37,5	62,5	51,071	7,7033	59,341
pretes eksperimen	14	37,5	62,5	52,857	7,1962	51,786
postes eksperimen	14	82,5	97,5	90,714	4,2095	17,720

Valid N (listwise)	14					
--------------------	----	--	--	--	--	--

Sumber perhitungan SPSS 2026

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh gambaran umum nilai pretes dan postes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol, nilai pretes menunjukkan rata-rata sebesar 48.929 dengan nilai minimum 37,5 dan maksimum 57,5. Standar deviasi sebesar 7,4495 mengindikasikan bahwa sebaran data cukup bervariasi. Setelah perlakuan, nilai postes mengalami sedikit peningkatan dengan rata-rata menjadi 51,071, nilai minimum tetap 7,7033. Hal ini menunjukkan bahwa presentase peningkatan sebesar 4.38% terjadi peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol, namun peningkatannya relative kecil dan variasi nilai cukup tinggi.

Sementara itu, pada kelas eksperimen, nilai pretes memiliki rata-rata 52,857 dengan nilai minimum 37,5 dan maksimum 62,5 serta standar deviasi 7,1962. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran video animasi cerkak, nilai postes mengalami peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata mencapai 90,714 nilai minimum 82,5 dan maksimum 97,5. Standar deviasi yang lebih kecil yaitu 4,2095 menunjukkan bahwa presentase peningkatan sebesar 71.64% sebaran data lebih homogen atau nilai siswa cenderung merata pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi cerkak "SIJAKA", memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Jawa *Krama* anak usia dini di RA Masyithoh 1 Ngadimulyo.

Jika dibandingkan antara kedua kelas, terlihat bahwa peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dari selisih rata-rata pretes dan postes pada kelas eksperimen yang meningkat secara drastis, sedangkan pada kelas kontrol peningkatan relative rendah. Selain itu nilai postes pada kelas eksperimen tidak hanya lebih tinggi, tetapi juga lebih konsisten.

Berdasarkan data pretes dan postes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen presentase peningkatan dihitung menggunakan rumus;

$$\text{Presentase peningkatan} = \frac{\text{Postes} - \text{Pretes}}{\text{Pretes}} \times 100\%$$

Perhitungan Rata-rata

1. Kelas Kontrol

- Mean pretes = $\frac{685}{14} = 48,93$
- Mean postes = $\frac{715}{14} = 51,07$
- Gain = $51,07 - 48,93 = 2,14$
- Persentase Peningkatan = $\frac{2,14}{48,93} \times 100\% = 4,38\%$

2. Kelas Eksperimen

- Mean Pretes = $\frac{740}{14} = 52,86$
- Mean Postes = $\frac{1270}{14} = 90,71$
- Gain = $90,71 - 52,86 = 37,85$

- Persentase Peningkatan = $\frac{37,85}{52,86} \times 100\% = 71,62\%$

Adapun hasil peningkatan tersebut lebih jelasnya bisa melihat tabel

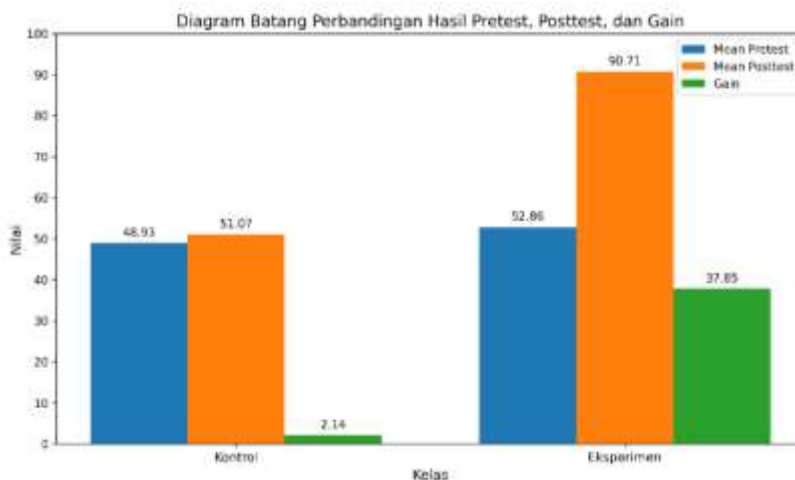
Tabel 3.2
Peningkatan Hasil Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Mean Pretes	Mean postes	Gain	Persentase Peningkatan
Kontrol	48,93	51,07	2,14	4,38%
Eksperimen	52,86	90,71	37,85	71,62%

Interpretasi

- Kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 4,38%, sehingga peningkatan hasil belajar tergolong rendah
- Kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 71,62%, menunjukkan bahwa penerapan animasi cerkak memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa

Agar lebih jelas, maka data tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 3.1. Diagram Batang
Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram batang tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan animasi cerkak memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan rata-rata postes kelas eksperimen jauh lebih tinggi serta nilai gain kelas eksperimen jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Dengan demikian, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran video animasi cerkak memberi pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran video animasi cerkak "SIJAKA" dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis, yaitu dengan tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

Adapun hasil penelitian di RA Masyithoh 1 Ngadimulyo, kemampuan berbahasa Jawa Krama anak usia dini sebelum penggunaan video animasi cerkak "SIJAKA" masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil pretes, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, yang menunjukkan nilai rata-rata masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Anak-anak masih mengalami kesulitan dalam memahami kosa kata *Krama*, menggunakan ungkapan yang tepat, serta menyusun kalimat sederhana dalam konteks komunikasi sehari-hari, selain itu, penggunaan bahasa *Krama* oleh anak cenderung terbatas dan belum konsisten.

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video animasi cerkak "SIJAKA", kemampuan berbahasa Jawa *Krama* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata peserta didik dari 52.86 pada pretes menjadi 90.71 pada postes, dengan selisih peningkatan (gain) sebesar 37.85 pada 14 peserta didik. Hasil uji statistik juga menunjukkan bahwa peningkatan tersebut signifikan.

Peningkatan ini terjadi karena video animasi cerkak "SIJAKA" menyajikan bahasa dalam konteks konkrit, menarik, dan mudah dipahami oleh anak. Anak tidak hanya mendengar bahasa, tetapi juga melihat situasi penggunaannya secara langsung melalui alur cerita dan ekspresi tokoh. Hal ini membantu anak dalam mengaitkan makna bahasa dengan konteks penggunaannya.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media video animasi cerkak "SIJAKA" terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Jawa *krama* anak usia dini di RA Masyithoh 1 Ngadimulyo. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif. Sesuai dengan pendapat National Education Association (Daniyati, 2023). Robert Heinich (Damayanti, 2023). serta Gerlach dan Ely (Suparlan, 2020), media pembelajaran mampu merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar peserta didik, sehingga memudahkan proses pemahaman materi.

Lebih lanjutnya, efektifitas penggunaan video animasi dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia dari Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih optimal ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal. Dalam hal ini, video animasi cerkak "SIJAKA" menyajikan dialog Bahasa Jawa *Krama* dalam bentuk cerita yang disertai gambar bergerak dan suara, sehingga membantu anak memahami makna Bahasa secara lebih konkret dan kontekstual. (Hardiyanto, 2020).

Hasil penelitian ini memperkuat teori Taksonomi Bloom (Lousiana, 2022) bahwa pembelajaran yang efektif harus mencakup ketiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Penggunaan video animasi cerkak "SIJAKA" terbukti mampu mengintegrasikan ketiga aspek tersebut secara optimal, sehingga menghasilkan peningkatan kemampuan berbahasa Jawa *krama* anak usia dini secara menyeluruh.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu. Penelitian oleh Elysa Tri Nur Wijayanti menunjukkan bahwa animasi cerkak mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa *Krama* (Tri Elysa, 2024). Sedangkan Destita Shari menunjukkan bahwa video animasi mampu mendukung pembiasaan berbahasa sehari-

hari (Shari & Azizah, 2021). Selain itu hasil temuan Hidayatu Munawaroh menyatakan bahwa multimedia interaktif berpengaruh dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa daerah (Munawaroh et al., 2022). Jika dibandingkan dengan penelitian Fitania dan Dewi yang menggunakan metode bercerita dengan media audio visual dan hasil menunjukkan peningkatan kemampuan Bahasa secara bertahap (Fitania, 2018). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini tidak hanya mendukung temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga memperluas kajian dengan menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi cerkak "SIJAKA" sebagai model pembelajaran yang terstruktur dan kontekstual mampu menjadi stimulus yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa Krama anak usia dini.

Secara keseluruhan penggunaan model pembelajaran video animasi cerkak "SIJAKA" memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Jawa Krama anak usia dini. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan setelah perlakuan diberikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran berbasis video animasi cerkak "SIJAKA" terhadap kemampuan berbahasa Jawa Krama di RA Masyithoh 1 Ngadimulyo, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran berbasis video animasi cerkak "SIJAKA" terhadap kemampuan berbahasa Jawa Krama di RA Masyithoh 1 Ngadimulyo telah terlaksana dengan baik dan terstruktur. Melalui tahapan, perencanaan, pelaksanaan, hingga melakukan evaluasi yang sistematis, mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menarik dan bermakna bagi anak usia dini.
2. Kemampuan berbahasa Jawa Krama pada anak usia dini di RA Masyithoh 1 Ngadimulyo setelah diberikan perlakuan menggunakan video animasi cerkak "SIJAKA" mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata dari 52.86 pada pretest menjadi 90.71 pada posttest dengan selisih (gain) sebesar 37.85 pada 14 peserta didik kelas eksperimen. Hasil uji statistik juga menunjukkan bahwa peningkatan tersebut signifikan.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran berbasis video animasi cerkak "SIJAKA" dibuktikan dari hasil perhitungan menggunakan uji independent sampel t-test di peroleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran berbasis video animasi cerkak "SIJAKA" terhadap kemampuan berbahasa Jawa Krama di RA Masyithoh 1 Ngadimulyo.
4. Berikut link Youtube video Animasi cerkak "SIJAKA"
<https://youtu.be/qRZOHwlyAB4>

Referensi

- Alifi, M. (2025). *Penggunaan Krama Bahasa Jawa sebagai Dasar Utama Pembangunan Moral Anak Usia Dini di MIN 1 Lamongan Muhammad Alifi 1) Siti Muhlisah 2) Raden Syaifuddin 3)*. 10(1), 39-49.
- Amelia, Kadijah. dan Nur. (2021). *perkembangan kognitif anak usia dini*. Kencana.
- Budiutomo, T. W. (2014). Membangun Karakter Siswa Melalui Pendidikan "Ungguh Ungguh" Di Sekolah. In *Academy of Education Journal* (Vol. 5, Issue 2). <https://doi.org/10.47200/aoej.v5i2.117>

- Damayanti, F. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini (Berbasis Digital) di KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten Skripsi Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Surakarta.*
- Daniyati, A. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran.* 1(1), 282–294.
- Dyah Kurniawati, A. A. (2025). *nilai pendidikan karakter pada cerkak nandur ing lemah cengkar karya budi wahyono.*
- Erviana, Y., Munifah, S., & Mustikasari, R. (2021). *Peningkatan Kemampuan Menulis Kata Dengan Ape Dadu Cerdas.* *Jurnal Mentari*, 1(2), 2021.
- Fitania, Y. A. S. D. (2018). *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual.*
- Gustini, Achmad, & Irawan, D. (2025). *Penerapan Metode Bercerita Melalui Media Untuk Komering Ilir Sumatera Selatan.* 04(03), 487–497.
- Hardiyanto, D. (2020). *Penerapan Prinsip Desain Multimedia Untuk Pembelajaran.* 1–10.
- Jannah, Lutfyyatul, D., Oktori, R., A., & Ningtyas, A. R. (2025). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Umur 5–6 Tahun di Tk Al-Hawary (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).* <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/9428>
- Jatmikowati, T. E., Nuraini, K., Winarti, D. R., & Adwitiya, B. (2023). *Peran Guru dan Orang Tua dalam Pembiasaan Makan Makanan Sehat pada Anak Usia Dini.* 7(2), 1279–1294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3223>
- Lousiana, J. (2022). *Taksonomi Bloom dan Fungsi Kognitif Carl Jung dalam Pembelajaran.* *Jurnal Guru Kita.*
- Maharani, S. P., & Wijanarko, A. G. (2020). *Pacelathon Krama lan Ngoko (G. W. Andrian (ed.)). Formaci.*
- Mochamad, N. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan.* In *UMSIDA Press.*
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). *Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini.* *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>
- Oktaviana, D. (2020). *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V di SD Tarbiyatul Islam Kertosari Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020.* <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/12270>
- Rifka Agustianti. (2022). *Metode penelitian kuantitatif & kualitatif.* In N. M. Ni Putu Gatriyani (Ed.), *Tohar Media* (1st ed., Issue Mi).
- Setiono, D. (2025). *Penerapan Nembang Krama Inggil (Bang Mail) Sebagai Pembiasaan Berbahasa Jawa.*
- Shari, D., & Azizah, E. N. (2021). *Penerapan Bahasa Jawa Pada Anak Usia Dini.* *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 294. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.585>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian, kuantitatif, kualitatif dan R&D* (23rd ed.).
- Sujiono. (2009). *konsep dasar pendidikan anak usia dini.* Indeks.
- Suparlan, S. (2020). *Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI.* *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Supriadi, D. (2017). *Piwulang Jawi: Journal of Javanese Learning and Teaching Pengembangan Media Pembelajaran Audio Humoris Keterampilan Menulis Crita Cekak Bermuatan Konservasi Budaya.* <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/piwulang>
- Susilawati. (2024). *Inovasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di TK PGRI Lestari Langsar Saronggi Sumenep.* *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 8(November), 183. <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/1504>
- Tri, E., Wijayanti, N., Wulandari, R. S., & Mustikasari, R. (2024). *Pengaruh Animasi Cerkak*

terhadap Perkembangan Kemampuan Berbahasa Jawa Krama Anak Usia 5 - 6 tahun. 57-64.
<https://youtu.be/qRZOHwlyAB4>