

Pemanfaatan aplikasi berbasis android "Belajar Bahasa Jawa" untuk meningkatkan literasi Bahasa Jawa Siswa SDN Bulang I Kabupaten Probolinggo

Ahmad Izzuddin¹, Dwi Putri Kartini², Ira Aprilia³, Dyah Ariyanti⁴, Nadalina Ghaida Salwa⁵, Djoko Wahyudi⁶, M. Fathuddin Noor⁷, Indah Noor Dwi Kusuma Dewi⁸, Haryono⁹, Mustakim¹⁰

1,2,4,5,6,7,8,9,10 **Universitas Panca Margas**

*ahmad.izzuddin@upm.ac.id

ABSTRAK

Bahasa Jawa, khususnya ragam krama, merupakan bagian penting dari identitas budaya Jawa. Namun, hasil survei awal terhadap siswa kelas III SDN Bulang 1 Kabupaten Probolinggo menunjukkan bahwa penguasaan Bahasa Jawa masih rendah, dengan 87,5% siswa belum mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan pola belajar generasi digital. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi Bahasa Jawa melalui pemanfaatan aplikasi Android interaktif "Belajar Bahasa Jawa". Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pelatihan guru dan siswa, pendampingan penggunaan aplikasi, serta evaluasi capaian belajar. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman kosakata, penggunaan bahasa krama, dan aksara Jawa. Selain itu, siswa merasa lebih termotivasi karena pembelajaran berlangsung secara interaktif dan menyenangkan. Program ini membuktikan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana efektif dalam pelestarian bahasa daerah sekaligus memperkuat pembelajaran berbasis budaya di sekolah dasar.

Kata Kunci : Bahasa Jawa, literasi, aplikasi Android, pembelajaran interaktif, pengabdian masyarakat.

ABSTRACT

Javanese language, particularly the krama variety, is an essential part of Javanese cultural identity. However, an initial survey of third-grade students at SDN Bulang 1, Probolinggo Regency, revealed low proficiency, with 87.5% of students failing to meet the learning outcomes set by the Merdeka Curriculum. This condition highlights the need for more creative and adaptive learning interventions suitable for the digital generation. This community service program aimed to enhance Javanese language literacy through the utilization of an interactive Android application called "Belajar Bahasa Jawa." The implementation method consisted of preparation, teacher and student training, application use assistance, and learning outcome evaluation. The results indicated a significant improvement in vocabulary mastery, krama usage, and Javanese script comprehension. Moreover, students reported higher motivation as learning became more interactive and engaging. This program demonstrates that digital technology can serve as an effective medium for preserving local languages while strengthening culture-based learning in elementary schools.

Keywords: *Javanese language, literacy, Android application, interactive learning, community service.*

Articel Received: 20/11/2025; **Accepted:** 15/01/2026

How to cite: Izzuddin, A., dkk. (2026). Pemanfaatan aplikasi berbasis android "Belajar Bahasa Jawa" untuk meningkatkan literasi Bahasa Jawa Siswa SDN Bulang I Kabupaten Probolinggo. *Abdimas Siliwangi*, Vol 9 (1), 158-168. doi: 10.22460/as.v9i1.29416

A. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan pesan, tetapi juga sebagai sarana menjaga identitas budaya suatu masyarakat. Salah satu bahasa daerah yang memiliki peranan penting di Indonesia adalah Bahasa Jawa, khususnya ragam *krama* yang digunakan dalam situasi formal untuk menunjukkan rasa hormat. Namun, dalam perkembangan zaman, penggunaan Bahasa Jawa Krama mulai mengalami penurunan yang signifikan. Banyak anak-anak tidak lagi menguasai kosakata maupun tata krama bahasa ini, bahkan kurang memahami aksara Jawa yang menjadi warisan budaya nenek moyang. Kondisi ini berpotensi menggerus pelestarian bahasa daerah jika tidak diimbangi dengan upaya pembelajaran yang terstruktur dan relevan dengan kebutuhan generasi muda saat ini (Murtafi'ah & Bariah, 2025).

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Bulang 1 Kabupaten Probolinggo terhadap 16 responden, diperoleh rata-rata penguasaan Bahasa Jawa hanya sebesar 43,5, jauh di bawah capaian yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka. Dari total siswa, sebanyak 14 siswa (87,5%) belum menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada aspek kosakata dan penggunaan bahasa krama, sementara hanya 2 siswa (12,5%) yang berada pada kategori sesuai harapan. Temuan ini menegaskan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan program pendampingan dan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan adaptif terhadap pola belajar anak, sehingga seluruh siswa dapat mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kajian sebelumnya juga mendukung pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa daerah. (Amien, 2021) menekankan perlunya pendidikan Bahasa Jawa Krama sejak dini melalui pengenalan kosakata dasar. (Agung Prasetyo et al., 2021) menyoroti kebiasaan anak-anak yang lebih tertarik dengan smartphone dibanding media cetak, sehingga media digital lebih potensial. Sejumlah penelitian terbaru memperkuat temuan ini: (Widarti et al., 2025) mengembangkan aplikasi mobile berbasis gamifikasi untuk *unggah-unggah* Bahasa Jawa; (Novela et al., 2024) melalui media Sinau Aksawa berhasil menghadirkan model pembelajaran aksara Jawa yang tervalidasi tinggi; (Diah Aprilianti et al., 2022) merancang aplikasi Android interaktif untuk aksara Jawa dengan respons siswa sangat positif; dan (Rumita et al., 2025) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital menjadi strategi penting dalam menjaga eksistensi bahasa daerah di era Revolusi Industri 5.0.

Kesenjangan (*gap analysis*) dari studi-studi tersebut adalah masih terbatasnya program pengabdian masyarakat yang mengembangkan aplikasi berbasis Android untuk pembelajaran Bahasa Jawa Krama di tingkat sekolah dasar dengan konten yang komprehensif dan terintegrasi dengan kurikulum. Oleh karena itu, program pengabdian ini menghadirkan solusi berupa aplikasi pembelajaran berbasis Android yang menyajikan materi secara visual, audio, dan latihan sederhana. Konten meliputi pengenalan anggota tubuh, bahasa ngoko dan krama, nama hewan, serta dasar aksara Jawa, sehingga siswa dapat belajar secara lebih menarik dan interaktif.

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah memberdayakan siswa SDN Bulang 1 Kabupaten Probolinggo melalui aplikasi Android interaktif untuk pembelajaran Bahasa Jawa Krama. Urgensinya terletak pada upaya pelestarian bahasa daerah yang adaptif dengan perkembangan teknologi dan pola belajar generasi digital. Hasil yang diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap Bahasa Jawa Krama, tetapi juga memperkuat kesadaran budaya lokal agar tetap lestari di era modern.

B. LANDASAN TEORI

1. Bahasa Daerah sebagai Identitas Budaya

Bahasa daerah memainkan peran ganda sebagai sarana komunikasi dan simbol identitas budaya yang memuat nilai-nilai, tradisi, serta sejarah suatu komunitas. Di tengah derasnya arus globalisasi dan perubahan gaya hidup modern, keberadaan bahasa daerah berada di bawah tekanan signifikan—menyebabkan penurunan jumlah penutur aktif, terutama di kalangan generasi muda. Oleh karena itu, strategi pelestarian melalui pendidikan formal dan nonformal, pengintegrasian bahasa daerah dalam kurikulum, serta pemanfaatan media digital menjadi upaya penting untuk menjaga kelangsungan fungsi bahasa daerah sebagai warisan budaya dan identitas masyarakat. (Wahyu Ningsih et al., 2025), (Murtafi'ah & Bariah, 2025) dan (Prina Br Sembiring & Ayu Lestari, 2024)

2. Literasi Bahasa Jawa dalam Konteks Pendidikan

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya literasi sebagai kemampuan dasar siswa dalam memahami, mengolah, dan menggunakan bahasa sesuai konteks (Rosadi & Megayanti, 2024). Literasi bahasa Jawa tidak hanya mencakup penguasaan kosakata, tetapi juga pemahaman unggah-ungguh (tingkatan bahasa) dan aksara Jawa. Penelitian (Natanti et al., 2023) menunjukkan bahwa pendidikan Bahasa Jawa Krama sejak dini

membantu pembentukan karakter sopan santun dan penghormatan. Namun, tingkat penguasaan siswa sekolah dasar terhadap bahasa krama masih rendah sehingga perlu intervensi inovatif.

3. Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa

Kemajuan teknologi telah membuka peluang besar bagi inovasi pendidikan. (Agung Prasetyo et al., 2021) mengungkapkan bahwa anak-anak cenderung lebih tertarik menggunakan perangkat digital, terutama smartphone, dibandingkan dengan media pembelajaran cetak. Hal ini menjadi dasar pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dalam konteks bahasa daerah, aplikasi berbasis Android dapat menjadi solusi praktis dan interaktif untuk mengenalkan kosakata, tata bahasa, dan budaya secara lebih menarik.

4. Penelitian Terkait Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jawa

Sejumlah penelitian terbaru mendukung integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Jawa. (Widarti et al., 2025) mengembangkan aplikasi mobile berbasis gamifikasi untuk unggah-unggah bahasa Jawa dan terbukti meningkatkan minat siswa. (Novela et al., 2024) melalui media *Sinau Aksawa* menghadirkan pembelajaran aksara Jawa dengan validasi ahli yang tinggi. (Diah Aprilianti et al., 2022) merancang aplikasi Android interaktif untuk aksara Jawa dan memperoleh respons positif dari siswa. (Saputra et al., 2023) membangun aplikasi *Basa Rinengga* berbasis Android dengan dukungan Kotlin dan Firebase untuk siswa SMA. Sementara itu, (Rumita et al., 2025) menekankan peran teknologi digital dalam menjaga eksistensi bahasa daerah pada era Revolusi Industri 5.0.

5. Gap Analysis dan Posisi Pengabdian

Meskipun penelitian-penelitian tersebut berhasil menunjukkan efektivitas media digital, kesenjangan masih terlihat pada aspek pengabdian masyarakat, khususnya di tingkat sekolah dasar. Belum banyak program yang secara langsung memberdayakan siswa SD dengan aplikasi Android yang komprehensif dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Keunikan program ini adalah memadukan literasi budaya lokal dengan teknologi interaktif, sehingga dapat menjadi model pelestarian bahasa daerah yang lebih aplikatif di kalangan generasi digital.

C. METODE PELAKSANAAN

1. Desain Pelaksanaan

Pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan pendampingan partisipatif berbasis teknologi. Metode ini dipilih karena memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan aplikasi Android *Belajar Bahasa Jawa*. Proses pendampingan dilakukan dengan tahapan yang sistematis mulai dari identifikasi masalah, sosialisasi, pelatihan, implementasi aplikasi, hingga evaluasi hasil belajar.

2. Tempat Pengabdian

Kegiatan dilaksanakan di SDN Bulang 1, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur. Sekolah ini berada di wilayah pedesaan dengan mayoritas siswa berasal dari keluarga Jawa asli, sehingga masih memiliki ikatan budaya dengan Bahasa Jawa. Namun, hasil pemetaan awal menunjukkan rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan Bahasa Jawa Krama, sehingga lokasi ini dipandang relevan sebagai tempat pelaksanaan program.

3. Subjek Pengabdian

Subjek dalam kegiatan ini adalah siswa kelas III SDN Bulang 1 dengan total 16 siswa sebagai responden. Karakteristik subjek adalah:

- a. Usia rata-rata 10–11 tahun.
- b. Seluruh siswa telah mendapatkan pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa sesuai kurikulum, namun belum menunjukkan ketercapaian yang optimal.
- c. Berdasarkan survei awal, hanya 12,5% siswa yang mampu mencapai ketercapaian pembelajaran, sedangkan 87,5% masih memerlukan pendampingan tambahan, khususnya pada aspek kosakata dan tata krama bahasa.

Selain siswa, kegiatan ini juga melibatkan guru kelas dan guru Bahasa Jawa sebagai mitra pendamping untuk memastikan aplikasi dapat digunakan secara berkelanjutan setelah program pengabdian berakhir.

4. Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan program dilakukan dalam beberapa tahapan:

- a. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan
 - 1) Melakukan survei awal terhadap penguasaan Bahasa Jawa siswa.
 - 2) Wawancara dengan guru mengenai kendala pembelajaran Bahasa Jawa.
- b. Sosialisasi Program

- 1) Penyampaian tujuan, manfaat, dan penggunaan aplikasi kepada pihak sekolah (kepala sekolah, guru, dan siswa).
 - 2) Demonstrasi awal aplikasi Android *Belajar Bahasa Jawa*.
- c. Pelatihan dan Pendampingan
- 1) Guru dan siswa diberikan pelatihan teknis penggunaan aplikasi.
 - 2) Pendampingan dilakukan secara tatap muka dengan pendekatan *hands-on practice* agar siswa terbiasa berinteraksi dengan materi digital.
- d. Implementasi Aplikasi dalam Pembelajaran
- 1) Siswa menggunakan aplikasi dalam sesi belajar di kelas maupun secara mandiri.
 - 2) Materi mencakup pengenalan anggota tubuh, kosakata krama-ngoko, nama hewan, dan dasar aksara Jawa.
- e. Evaluasi dan Refleksi
- 1) Melakukan penilaian hasil belajar siswa dengan instrumen tes sederhana.
 - 2) Wawancara dengan guru dan siswa mengenai manfaat aplikasi.
 - 3) Menyusun laporan capaian dan rekomendasi keberlanjutan program.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengabdian

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat di SDN Bulang 1 Kabupaten Probolinggo menghasilkan sejumlah temuan penting yang menunjukkan adanya dampak positif terhadap proses pembelajaran di sekolah. Program ini secara khusus difokuskan pada upaya peningkatan literasi Bahasa Jawa melalui pemanfaatan aplikasi Android *Belajar Bahasa Jawa* yang dirancang dengan tampilan interaktif serta didukung oleh konten multimedia yang menarik. Melalui kegiatan pendampingan yang dilakukan secara terstruktur, siswa diperkenalkan pada kosakata dasar Bahasa Jawa, penggunaan bahasa krama dalam konteks sederhana, serta pengenalan aksara Jawa secara bertahap. Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kontekstual bagi siswa, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Jawa.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi “Belajar Bahasa Jawa Berbasis Android”

Tingkat penguasaan siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan program diukur menggunakan tes sederhana yang dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Instrumen tes tersebut mencakup tiga aspek utama, yaitu penguasaan kosakata, keterampilan dalam menggunakan tata bahasa krama, serta kemampuan mengenali dan membaca aksara Jawa. Penilaian dilakukan secara terstruktur untuk memastikan hasil yang diperoleh mencerminkan kemampuan siswa secara objektif. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk melihat perbedaan capaian belajar antara kondisi awal dan setelah intervensi program. Hasil pengolahan data tersebut ditampilkan secara ringkas pada Tabel 1 untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan yang terjadi pada setiap aspek penilaian.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Aplikasi

Aspek yang Dinilai	Nilai Awal (Rata-rata)	Nilai Akhir (Rata-rata)	Peningkatan (%)
Kosakata dasar	45,0	72,5	+61,1
Bahasa Jawa Krama	40,0	70,0	+75,0
Aksara Jawa	38,0	68,0	+78,9
Total rata-rata	43,5	70,2	+61,5

Data pada Tabel 1 memperlihatkan peningkatan yang cukup signifikan pada seluruh aspek. Sebelum program, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 43,5, dengan sebagian besar belum memenuhi capaian pembelajaran. Setelah intervensi melalui aplikasi Android, nilai rata-rata meningkat menjadi 70,2.



Gambar 2. Foto Bersama siswa dalam program pendampingan pemanfaatan aplikasi “Belajar Bahasa Jawa” Berbasis Android



Gambar 3. Foto Bersama guru dan siswa SDN Bulang I Kab. Probolinggo

Selain peningkatan capaian pembelajaran, hasil observasi menunjukkan siswa lebih antusias mengikuti pelajaran. Guru juga menyatakan aplikasi ini mempermudah penyampaian materi karena konten berbentuk multimedia (gambar, teks, audio).

2. Pembahasan

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Android berbasis interaktif mampu meningkatkan literasi Bahasa Jawa siswa SDN Bulang 1. Hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran berbasis teknologi (*technology-enhanced learning*) yang menekankan peran media digital untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Rais et al., 2024)

Peningkatan capaian sebesar 61,5% pada rata-rata nilai akhir memperlihatkan efektivitas aplikasi dalam menyajikan materi secara visual dan audio yang lebih mudah dipahami anak-anak. Fakta ini sejalan dengan penelitian (Widarti et al., 2025) yang menemukan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Jawa dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Dari aspek kebaruan, program ini berbeda dengan pengabdian sebelumnya yang hanya fokus pada aksara Jawa (Diah Aprilianti et al., 2022) atau unggah-ungguh krama (Widarti et al., 2025). Aplikasi yang dikembangkan dalam pengabdian ini menyajikan materi lebih komprehensif, mencakup kosakata dasar, krama-ngoko, hewan, anggota tubuh, serta aksara Jawa.

Implikasi teoretis dari hasil ini menegaskan bahwa pembelajaran bahasa daerah dapat diintegrasikan dengan teknologi digital tanpa mengurangi nilai budaya yang diajarkan. Sementara itu, implikasi praktisnya adalah aplikasi ini dapat menjadi media alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa maupun guru dalam pembelajaran sehari-hari.

Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya menjawab permasalahan rendahnya capaian pembelajaran Bahasa Jawa di SDN Bulang 1, tetapi juga memberikan kontribusi pada strategi pelestarian bahasa daerah melalui pendekatan digital yang relevan dengan karakter generasi saat ini.

E. KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat di SDN Bulang 1 Kabupaten Probolinggo berhasil meningkatkan literasi Bahasa Jawa siswa kelas III melalui pemanfaatan aplikasi Android Belajar Bahasa Jawa. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek kosakata, penggunaan bahasa krama, dan pengenalan aksara Jawa. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan guru merasa terbantu karena materi dapat disampaikan secara lebih interaktif dan menarik.

Namun demikian, program ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada jumlah responden yang relatif kecil dan pelaksanaannya yang hanya dilakukan di satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Oleh karena itu, penelitian atau pengabdian lanjutan sangat disarankan untuk memperluas skala implementasi ke sekolah lain, melibatkan jumlah peserta yang lebih besar, serta menambahkan analisis statistik yang lebih mendalam. Dengan langkah tersebut, efektivitas aplikasi Belajar Bahasa Jawa dapat diuji lebih komprehensif sekaligus memperkuat kontribusi dalam pelestarian bahasa daerah melalui pendekatan digital.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Desa Bulang, Kepala Sekolah SDN Bulang 1 Kabupaten Probolinggo, serta peserta Kuliah Kerja Nyata Desa Bulang Kabupaten Probolinggo atas dukungan dan kerja sama yang telah diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Agung Prasetyo, R., Fachrurodji, & Abivian, M. (2021). Peran Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca di SDN Lajer I. *Edutary(Education of Elementary School)*, 1(1), 22–32.
- Amien, A. R. P. (2021). Media Pembelajaran Mengenai Kosakata Bahasa Jawa Krama Untuk Anak SD Berbasis Animasi Motion Graphic. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 185–194. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.47130>
- Diah Aprilianti, E., Priyanto, W., & Kartinah. (2022). Pengembangan Aplikasi Android Sinau Aksara Jawa Untuk Belajar Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 670–677.
- Murtafi'ah, W., & Bariah, S. K. (2025). Peran Bahasa Daerah dalam Identitas Nasional: Masihkah Relevan di Era Globalisasi? *JoALLE Journal of Advances in Language, Literature, and Education*, 1(1), 12–16. <https://ejournal.dwipantara.org/index.php/joalle>
- Natanti, S. E., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). Nilai Karakter Sopan Santun Dalam Pembiasaan Berbahasa Jawa Anak Usia Sekolah Dasar di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 554–559. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4712>
- Novela, R. H., Widiastuti, S., & Anindia, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Sinau Aksara untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 413–422.
- Prina Br Sembiring, R., & Ayu Lestari, F. (2024). Revitalisasi Bahasa Daerah Dalam Era Globalisasi Aantara Pelestarian dan Modernisasi. *BASAYA : Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(1), 24–29.
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Lingkungan Sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46–52.
- Rosadi, N., & Megayanti, W. (2024). Kontribusi Kurikulum Merdeka dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi di Indonesia. *NITISARA : Jurnal Ilmu Bahasa*, 2(1), 7–11. <https://doi.org/10.30998/ntsr.v2i1.3101>
- Rumita, F. L., Nurhayati, E., & Purwadi, P. (2025). Eksistensi Pembelajaran Bahasa Jawa Bagi Masyarakat Jawa di Era Revolusi Industri 5.0. *Sabdasastra : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 68. <https://doi.org/10.20961/sabpbj.v9i1.97137>

- Saputra, A. G., Putra Kharisma, A., & Ananta, M. T. (2023). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Basa Rinengga berbasis Android di SMA Negeri 1 Blitar* (Vol. 7, Issue 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Wahyu Ningsih, G., Sarah, S., & Surip, M. (2025). Menjaga Keseimbangan: Pelestarian Bahasa Daerah dalam Dinamika Bahasa Indonesia di Era Modern. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology and Educational Research*, 2(2), 3518–3525. <https://doi.org/10.32672/mister.v2i2.3186>
- Widarti, E., Erkamim, Moh., Wartono, Saifuddin, & Angga Syahputra, R. (2025). Inovasi Digital Pembelajaran Budaya Aplikasi Mobile. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)*, 9(2), 155–164.