

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA “WAYANG
PUNAKAWAN” UNTUK SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR NEGERI
(SDN) 1 GIRIYOSO WONOGIRI**

*INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR JAVANESE LANGUAGE “WAYANG
PUNAKAWAN” FOR THIRD GRADE STUDENTS OF STATE ELEMENTARY
SCHOOL (SDN) 1 GIRIYOSO WONOGIRI*

M Yusuf Malik Sofila¹⁾, M. Nur Juniadi, M.M 1²⁾

Afnan Rosyidi, S.T, M.Kom³⁾

^{1,2,3)} Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta

ABSTRAK

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang memiliki nilai budaya tinggi serta menjadi identitas masyarakat Jawa. Namun, seiring perkembangan zaman dan pengaruh globalisasi, minat generasi muda dalam mempelajari bahasa ini semakin berkurang. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dengan tema Wayang Punakawan sebagai sarana pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 3 SDN 1 Giriyo So Wonogiri. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media dirancang dengan memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan interaktivitas sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapatkan respon positif dari siswa, dengan peningkatan minat belajar dan pemahaman terhadap tokoh-tokoh Punakawan. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif yang mendukung pelestarian Bahasa Jawa di sekolah dasar.

Kata kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Bahasa Jawa, Wayang Punakawan, ADDIE, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Javanese is one of the regional languages with high cultural value and serves as the identity of the Javanese people. However, along with the development of the times and the influence of globalization, the younger generation's interest in learning the language has declined. This study aims to design and develop an interactive multimedia-based learning media with the Wayang Punakawan theme as a learning tool for teaching Javanese language to 3rd-grade students at SDN 1 Giriyo So Wonogiri. The development process follows the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The media combines text, images, animations, audio, and interactivity to capture students' attention and facilitate understanding of the material. Testing results indicate that this learning media received positive responses from students, with improved learning interest and comprehension of the Punakawan characters. This media is expected to serve as an innovative alternative to support the preservation of the Javanese language in elementary schools.

Keywords: Learning Media, Javanese Language, Wayang Punakawan, ADDIE, Elementary School.