

INTISARI

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif aksara Jawa yang meliputi huruf, sandangan, dan pasangan, serta mengetahui reaksi dan minat siswa terhadap media pembelajaran interaktif aksara Jawa. Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif aksara Jawa menggunakan kombinasi aplikasi Adobe Animate dan Adobe Illustrator. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Jetis 02, Baki, Sukoharjo. Penelitian ini menghasilkan aplikasi "SIAKJA" singkatan dari Sinau Aksara Jawa. Aplikasi ini memiliki fitur interaktif berupa kuis dan puzzle. Untuk mengetahui hasil evaluasi digunakan angket untuk menguji kelayakan dan minat yang ditujukan kepada guru dan siswa SD Negeri Jetis 02. Dari hasil pengujian yang sudah dilakukan menghasilkan 82,73% yang dimana angka tersebut termasuk dalam kriteria Sangat Bagus, dan 17,27% mengatakan Kurang. Dari hasil tersebut maka media pembelajaran interaktif ini berhasil dan layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, aksara jawa, metode ADDIE

ABSTRACT

Learning media is one of the supporting factors for achieving a learning goal. This research aims to produce interactive learning media for Javanese script which includes letters, clothing and pairs, as well as knowing students' reactions and interests towards interactive learning media for Javanese script. In creating interactive learning media for Javanese characters using a combination of Adobe Animate and Adobe Illustrator applications. This research uses the ADDIE approach (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research was conducted at SD Negeri Jetis 02, Baki, Sukoharjo. This research resulted in the application "SIKJA" which stands for Sinau Aksara Jawa. This application has interactive features in the form of quizzes and puzzles. To find out the results of the evaluation, a questionnaire was used to test the suitability and interest aimed at teachers and students at Jetis 02 Public Elementary School. The results of the testing that had been carried out produced 82.73%, which was included in the Very Good criteria, and 17.27% said it was Poor. From these results, this interactive learning media is successful and suitable for application in teaching and learning activities in schools.

Keywords: *interactive learning media, Javanese script, ADDIE method*