

INTISARI

Penelitian ini berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Pada Siswa SDN Kepuh 01 Kelas 3”. Tujuan dari penelitian ini yaitu menciptakan media pembelajaran interaktif bahasa jawa dan meningkatkan pemahaman siswa pada materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa. Media pembelajaran interaktif sandangan swara dan pasangan aksara jawa ini dibuat dengan menggunakan *adobe animate* yang mencakup materi, video yang berdurasi maksimal 5 menit, *game drag and drop* dan *game essay*, dan kuis. Pada penelitian ini menggunakan analisis data SWOT, N-Gain yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman, dan Skala Likert yang digunakan untuk mengukur validitas media. Hasil dari penelitian ini dihasilkan bahwa pembuatan atau pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode ADDIE dan dibuat dengan menggunakan *Adobe Animate CC 2017* serta didukung oleh software lain untuk membantu pembuatan media pembelajaran yaitu *Adobe Illustrator CC 2017*, *Bandicam*, dan *Adobe Premiere Pro CC 2017*. Hasil validitas dari media pembelajaran interaktif sandangan swara dan pasangan aksara jawa yang dibuat menunjukkan bahwa media sangat valid untuk diterapkan di kelas berdasarkan skala likert. Selain itu terdapat peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif sandangan swara dan pasangan aksara jawa berdasarkan pengukuran menggunakan N-Gain yang menunjukkan nilai 0,42 yang dikategorikan sebagai kriteria sedang pada tingkat pemahaman. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif sangat signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa. Media tersebut juga mampu membuat pengalaman belajar siswa yang lebih menyenangkan dan menarik minat siswa untuk mempelajarinya.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, bahasa jawa, SWOT, n-gain, skala likert

ABSTRACT

This research is entitled "Creating Interactive Javanese Language Learning Media for 3rd Grade Students of SDN Kepuh 01." The purpose of this research is to create interactive Javanese language learning media and improve students' understanding of the material on the Javanese swara and script pairs. This interactive learning media for the Javanese swara and script pairs was created using Adobe Animate and includes materials, a video with a maximum duration of 5 minutes, a drag-and-drop game and an essay game, and a quiz. This study used SWOT data analysis, N-Gain to measure the level of understanding, and a Likert Scale to measure the media's validity. The results of this study indicate that the development of this learning media used the ADDIE method and was developed using Adobe Animate CC 2017, supported by other software tools, including Adobe Illustrator CC 2017, Bandicam, and Adobe Premiere Pro CC 2017. The validity of the interactive learning media, Sandangan Swara and Javanese script pairs, demonstrated that the media was highly valid for classroom implementation based on a Likert scale. Furthermore, there was an increase in student understanding after using the interactive learning media, based on measurements using N-Gain, which showed a value of 0.42, categorized as moderate at the understanding level. This study demonstrates that the development of interactive learning media significantly improved student understanding of the Sandangan Swara and Javanese script pairs. The media also made the learning experience more enjoyable and engaged students.

Keyword: interactive learning media, Javanese language, SWOT, N-Gain, Likert scale