

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANIMATE

SEBAGAI PENGENALAN AKSARA JAWA KELAS 3

(Studi Kasus : SD IT Nurul Hidayah Brebes)

INTISARI

Bahasa Jawa sebagai kebudayaan lokal harus dijaga dengan diwariskan kepada generasi yang lebih muda dengan cara diajarkan melalui mata pelajaran yang ada di sekolah. Namun dengan adanya tantangan berupa perubahan metode pembelajaran menjadi daring di SD IT Nurul Hidayah Brebes, seringkali guru dan siswa mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar yang menghambat proses penyampaian materi dan pelajaran sehingga nilai yang didapat oleh siswa juga kurang. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan aplikasi yang diharapkan dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa. Batasan masalah dari penelitian ini adalah menciptakan aplikasi dengan program *flash* yang diperuntukkan bagi siswa kelas 3 SD IT Nurul Hidayah Brebes yang diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa kelas 3 dalam pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Aplikasi yang penulis buat menggunakan data primer yang penulis dapat dari Pak Nopriyanto selaku kepala sekolah SD IT Nurul Hidayah Brebes berupa rekap nilai siswa yang mendapat nilai rendah dalam mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa. Hasil dari penelitian ini berupa distribusi aplikasi kepada SD IT Nurul Hidayah Brebes yang telah lulus *alpha testing* dengan hasil sesuai secara keseluruhan *script* yang digunakan dan *beta testing* dengan skor indeks 82,48% (sangat memuaskan) untuk dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: media, aplikasi, animasi.

ABSTRACT

The Javanese language as a local culture must be maintained by being passed on to the younger generation by being inherited through subjects at school, but with the challenge of changing learning methods to online at SD IT Nurul Hidayah Brebes. Teachers and students often experience difficulties in the process that hinders the process of delivering material and lessons so that the score obtained by students is also lacking. The purpose of this research is to create an application that is expected to be used as a tool for teachers and students in the process of learning the Javanese language for Javanese script material. The problem limitation of this research is to create an application with a flash program that is intended for 3rd grade students of SD IT Nurul Hidayah Brebes which is expected to increase the competence of grade 3 students in Javanese language lessons using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. The application that the author made uses primary data that the author got from Mr. Nopriyanto as the principal of SD IT Nurul Hidayah Brebes in the form of recaps of students' grades who got low scores in Javanese language subjects with Javanese script material. The results of this research are the distribution of applications to SD IT Nurul Hidayah Brebes which have passed alpha testing with results according to the overall script used and beta testing with an index score of 82.48% (very satisfactory) to be used in the teaching and learning process.

Keywords: media, application, animation