

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
UNTUK EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN WAYANG
PANDAWA DAN PUNAKAWAN DI KELAS 4 SD YAYASAN
BENTARA WACANA MUNTILAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi



disusun oleh

SALMA TSABITATUL FAUZIYAH

21.11.3848

Kepada

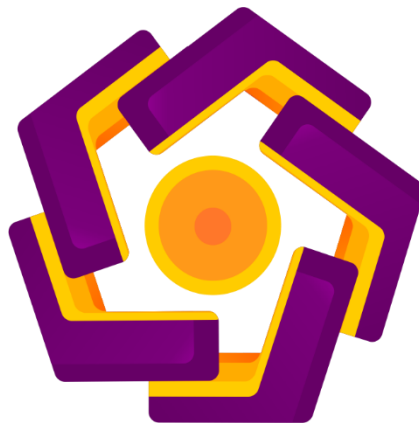
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
UNTUK EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN WAYANG
PANDAWA DAN PUNAKAWAN DI KELAS 4 SD YAYASAN
BENTARA WACANA MUNTILAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

SALMA TSABITATUL FAUZIYAH

21.11.3848

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN WAYANG PANDAWA DAN
PUNAKAWAN DI KELAS 4 SD YAYASAN BENTARA WACANA**

yang disusun dan diajukan oleh

Salma Tsabitatul Fauziyah

21.11.3848

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,



Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIR. 190302281

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN WAYANG PANDAWA DAN PUNAKAWAN DI KELAS 4 SD YAYASAN BENTARA WACANA

yang disusun dan diajukan oleh

Salma Tsabitatul Fauziyah

21.11.3848

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Uyock Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419

Ainul Yaqin, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302255

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Agustus 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Salma Tsabitatul Fauziyah
NIM : 21.11.3848

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN WAYANG PANDAWA DAN PUNAKAWAN DI KELAS 4 SD BENTARA WACANA

Dosen Pembimbing: Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 19 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Salma Tsabitatul Fauziyah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android tentang Tokoh Wayang Pandawa dan Punakawan untuk Siswa Kelas 4 SD Bentara Wacana Muntilan" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak/Ibu Tim Dosen Penguji, yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat berharga demi penyempurnaan skripsi ini.
3. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta atas ilmu dan fasilitas yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
4. Ibu Sri Esa Mahiarsih, S.Pd., selaku Kepala Sekolah sekaligus guru kelas 4B SD Bentara Wacana Muntilan, serta seluruh siswa kelas 4B yang telah bersedia menjadi mitra dalam pelaksanaan penelitian ini.
5. Kedua orang tua tercinta, Bapak Asnawi dan Nur Hidayah yang selalu mendoakan, membimbing, dan memberikan semangat tanpa henti selama proses studi dan penyusunan skripsi ini.
6. Simbah tersayang, Ibu Hj. Sangadah, yang telah memberikan doa, dukungan moral, serta bantuan dan kasih sayang yang tiada ternilai
7. Keluarga besar penulis, khususnya Om Muhsin Anwari, Tante Nensi Erawati, serta adik-adik tercinta, Nayla Faizatul Khusna serta Arina

Mafazati Sholikhah, yang senantiasa memberikan dukungan, kasih sayang, dan motivasi selama penulis menjalani perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.

8. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, khususnya Maghfiroh Izzah Mauliyana, Ummi Muyasaroh, Christa Putri Rahayu, dan Irfan Dika Permana yang telah menjadi teman berdiskusi, berbagi semangat, dan saling mendukung selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan berharga dalam kehidupan akademik penulis.
9. Yusril Aditya Wibowo, yang saya sayangi, terima kasih atas doa, semangat, waktu, tenaga, serta motivasi yang senantiasa mendampingi penulis selama penyusunan skripsi ini. Kehadiranmu menjadi bagian berharga dari perjalanan akademik penulis sekaligus penyemangat yang berarti.
10. Serta ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Salawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya menuju jalan kebaikan.

Skripsi yang berjudul “Pembuatan Media Interaktif Berbasis Android Untuk Efektivitas Pembelajaran Wayang Pandawa Dan Punakawan di Kelas 4 SD Yayasan Bentara Wacana Muntilan” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Sarjana di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

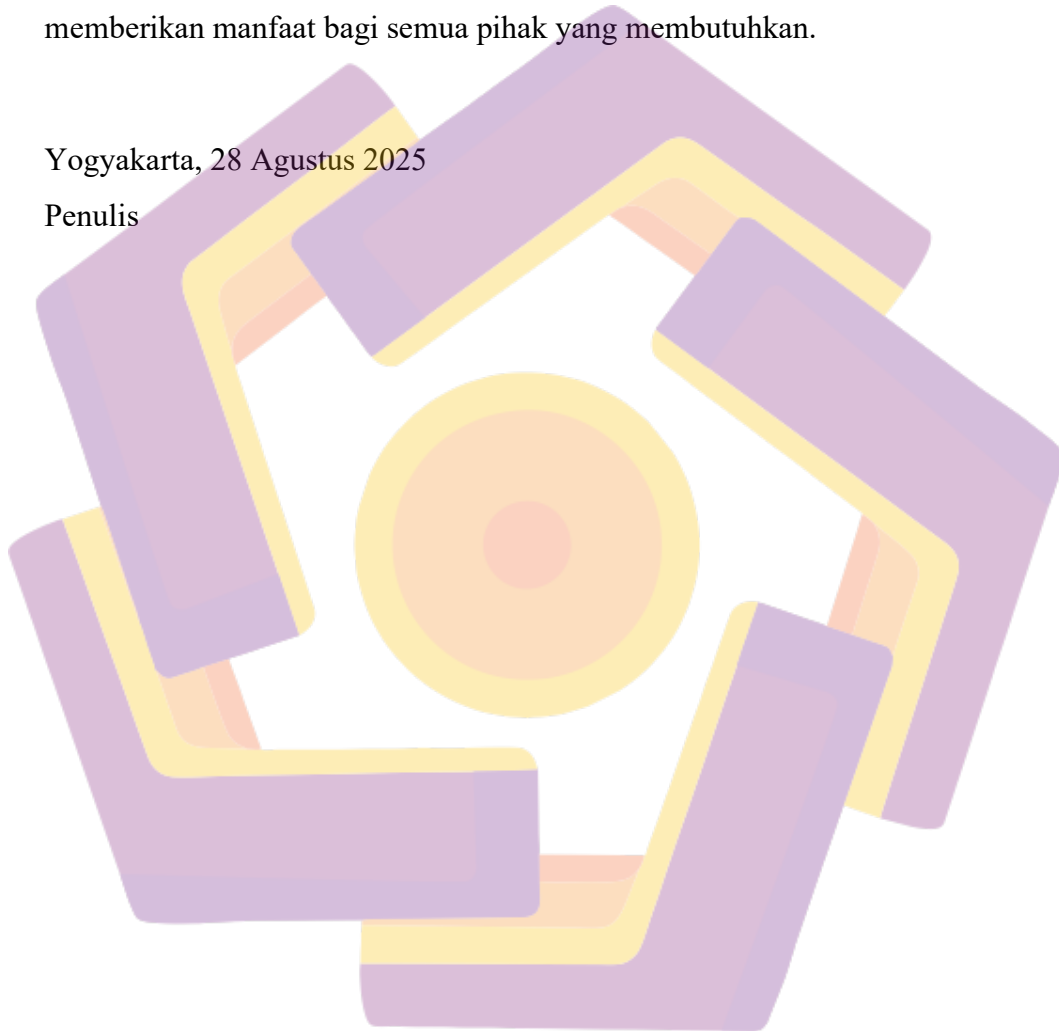
1. Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan semoga dapat memberikan manfaat dikemudian hari.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusri, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan banyak arahan, masukan, serta ilmu yang berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen di Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
6. Keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua, yang selalu memberikan doa, dukungan moral, serta bantuan materiil, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Teman-teman seperjuangan, yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan kebersamaan selama perjalanan akademik ini. Serta kepada pihak yang

telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 28 Agustus 2025

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur	7

2.2	Dasar Teori.....	12
2.2.1	Multimedia	12
2.2.2	Multimedia Pembelajaran Interaktif	12
2.2.3	Animasi	13
2.2.4	Android	14
2.2.5	Model Penelitian ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>).....	15
2.2.6	Flowchart	16
2.2.7	UI/UX	18
2.2.8	Adobe Animate	18
2.2.9	Wayang	19
2.2.10	Pandawa dan Punakawan.....	19
2.2.11	Materi Wayang Berdasarkan Modul Pembelajaran EKSIS Bahasa Jawa kanggo SD/MI Semester 2 Kelas 4.....	22
2.2.12	<i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	22
2.2.13	Kuesioner	23
BAB III METODE PENELITIAN		25
3.1	Objek Penelitian.....	25
3.2	Alur Penelitian	26
3.2.1	Analisis (<i>Analysis</i>)	27
3.2.1	Perancangan (<i>Design</i>):	28
3.2.2	Pengembangan (<i>Development</i>):	29
3.3.4	Implementasi (<i>Implementation</i>):.....	30
3.3.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>):	31
3.3	Alat dan Bahan.....	32

3.3.1	Data Penelitian	32
3.3.2	Alat dan Bahan.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Analisis (<i>Analysis</i>)	36
4.2	Perancangan (<i>Design</i>)	42
4.3	Pengembangan (<i>Development</i>)	57
4.4	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	86
4.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	88
BAB V PENUTUP		93
5.1	Kesimpulan	93
5.2	Saran	93
REFERENSI		95
LAMPIRAN.....		98

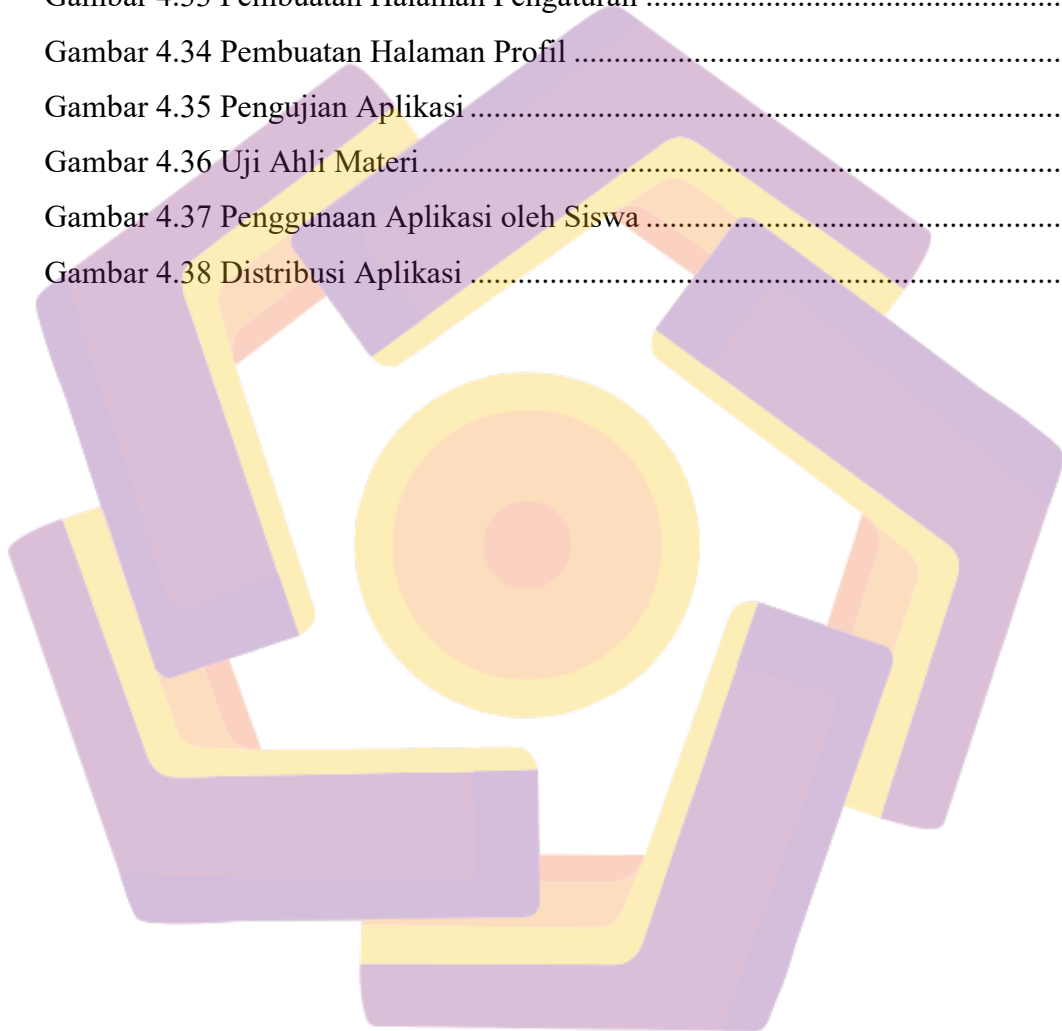
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	9
Table 2.2 Simbol Flowchart	17
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	33
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	34
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Dengan Guru Bahasa Jawa	38
Tabel 4.2 Buku Referensi.....	40
Tabel 4.3 Kebutuhan Fungsional	41
Tabel 4.4 Kebutuhan non-Fungsional.....	41
Tabel 4.5 Struktur Halaman dan Fungsinya	43
Tabel 4.6 Asset Sound Aplikasi.....	59
Tabel 4.7 Asset Ikon Aplikasi.....	59
Tabel 4.8 Asset Background.....	61
Tabel 4.9 Asset Ilustrasi Wayang	63
Tabel 4.10 Kesesuaian Flowchart Navigasi Aplikasi	74
Tabel 4.11 Kesesuaian Storyboard.....	75
Tabel 4.12 kesesuaian Kebutuhan Fungsional.....	77
Tabel 4.13 Percobaan Berbagai Perangkat	78
Table 4.15 Penilaian Ahli Media	81
Tabel 4.16 Perhitungan Skor Kuesioner	82
Tabel 4.17 Interpretasi	82
Tabel 4.18 Penilaian Ahli Materi.....	84
Tabel 4.19 Perhitungan Skor Kuesioner	85
Tabel 4.20 Interpretasi	86
Tabel 4.21 <i>Pre-test</i> dan Posttest Siswa	88
Table 4.22 Hasil <i>Pre-test-Posttest</i>	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Pengembangan Model ADDIE (Sari, 2018)	15
Gambar 3.1 SD Bentara Wacana Muntilan.....	26
Gambar 4.1 Wawancara dengan Ibu Sri Esa Mahiarsih	37
Gambar 4.2 Flowchart Navigasi Aplikasi.....	45
Gambar 4.3 Halaman Splash Screen.....	47
Gambar 4.4 Halaman menu Utama.....	47
Gambar 4.5 Halaman Pilihan Materi	48
Gambar 4.6 Halaman Materi Pandawa	49
Gambar 4.7 Halaman Materi Punakawan	50
Gambar 4.8 Halaman Materi Pandawa	50
Gambar 4.9 Halaman Materi Punakawan	51
Gambar 4.10 Halaman Kuis.....	52
Gambar 4.11 Halaman Pertanyaan Kuis	53
Gambar 4.12 Halaman Tebak Gambar	53
Gambar 4.13 Halaman Pertanyaan Tebak Gambar.....	54
Gambar 4.14 Halaman Hasil Kuis	55
Gambar 4.15 Halaman Pengaturan	56
Gambar 4.16 Halaman Pengaturan	56
Gambar 4.17 Halaman Profil	57
Gambar 4.18 Website Pixabay.....	58
Gambar 4.19 Pembuatan halaman Splash Screen.....	65
Gambar 4.20 Pembuatan Halaman Menu	66
Gambar 4.21 Pembuatan Halaman Pilih Materi	66
Gambar 4.22 Pembuatan Halaman Materi Pandawa	67
Gambar 4.23 Pembuatan Halaman Materi Tokoh Pandawa	67
Gambar 4.24 Pembuatan Halaman Materi Punakawan	68
Gambar 4.25 Pembuatan Halaman Materi Tokoh dari Punakawan.....	68
Gambar 4.26 Pembuatan Halaman Kuis	69
Gambar 4.27 Pembuatan Halaman Pertanyaan Kuis	69

Gambar 4.28 Script Pembuatan Kuis	70
Gambar 4.29 Pembuatan Halaman Tebak Gambar.....	70
Gambar 4.30 Pembuatan Halaman Pertanyaan Tebak Gambar	71
Gambar 4.31 Pembuatan Halaman Hasil Tebak Gambar	71
Gambar 4.32 Pembuatan Halaman Hasil Kuis.....	72
Gambar 4.33 Pembuatan Halaman Pengaturan	73
Gambar 4.34 Pembuatan Halaman Profil	73
Gambar 4.35 Pengujian Aplikasi	80
Gambar 4.36 Uji Ahli Materi.....	84
Gambar 4.37 Penggunaan Aplikasi oleh Siswa	87
Gambar 4.38 Distribusi Aplikasi	92



DAFTAR LAMPIRAN

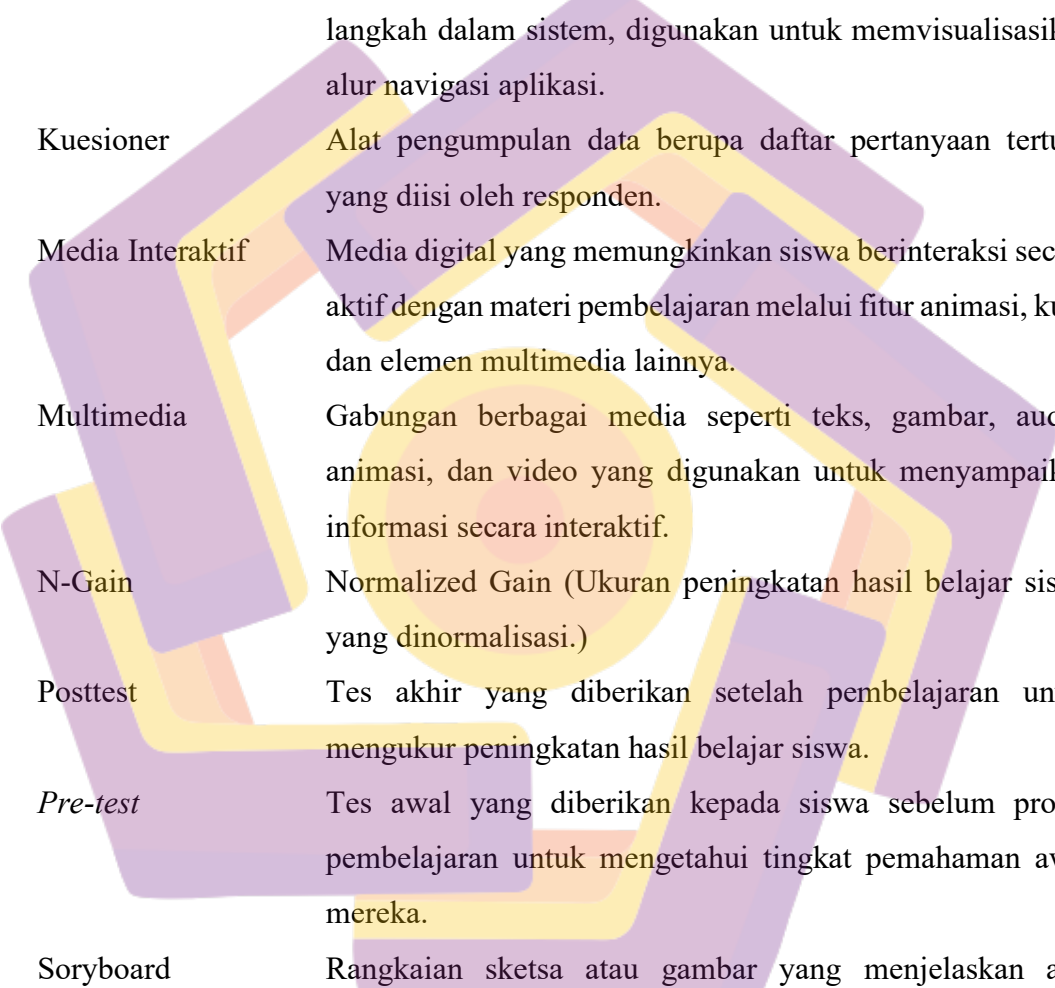
Lampiran 1 Dokumentasi Bersama anak kelas 4 SD Bentara Wacana Muntilan..	98
Lampiran 2 Foto dengan Guru Bahasa Jawa	98
Lampiran 3 Kuesioner Ahli media.....	99
Lampiran 4 Kuesioner Ahli Materi.....	99
Lampiran 5 Buku Bahan ajar kelas 4 SD bentara Wacana Muntilan.....	100
Lampiran 6 Link	100
Lampiran 7 Script Backsound.....	100
Lampiran 8 Script Splash Screen	100
Lampiran 9 Script Menu	100
Lampiran 10 Script Pilih Materi	101
Lampiran 11 Script Pandawa	101
Lampiran 12 Script Punakawan	101
Lampiran 13 Script Mulai Kuis	101
Lampiran 14 Script Mulai Tebak Gambar	102
Lampiran 15 Script Tebak Gambar.....	102
Lampiran 16 Script Hasil Kuis	103
Lampiran 17 Script Pengaturan.....	103
Lampiran 18 Proses Distribusi Aplikasi ke Siswa	103
Lampiran 19 Surat Ijin Penelitian	103
Lampiran 20 Balasan Surat Ijin Penelitian	103

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



Σ	Penjumlahan total dari sejumlah nilai dalam suatu deret
ADDIE	Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (model pengembangan)
APK	Android Package (format file aplikasi Android)
FHD	Full High Definition
GB	Gigabyte
HD +	High Definition Plus
IPA	Ilmu Pengetahuan Alam
MB	Megabyte
MI	Madrasah Ibtidaiyah
MPI	Multimedia Pembelajaran Interaktif
N-Gain	Normalized Gain (Ukuran peningkatan hasil belajar yang dinormalisasi)
OS	Operating System (implisit, dari “Windows 11”)
PPKn	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
RAM	Random Access Memory
SD	Sekolah Dasar
SSD	Solid State Drive
UI/UX	User Interface / User Experience

DAFTAR ISTILAH



ADDIE	Model pengembangan sistem pembelajaran yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.
Flowchart	Diagram alur yang menggambarkan urutan proses atau langkah dalam sistem, digunakan untuk memvisualisasikan alur navigasi aplikasi.
Kuesioner	Alat pengumpulan data berupa daftar pertanyaan tertulis yang diisi oleh responden.
Media Interaktif	Media digital yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran melalui fitur animasi, kuis, dan elemen multimedia lainnya.
Multimedia	Gabungan berbagai media seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara interaktif.
N-Gain	Normalized Gain (Ukuran peningkatan hasil belajar siswa yang dinormalisasi.)
Posttest	Tes akhir yang diberikan setelah pembelajaran untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.
Pre-test	Tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mereka.
Soryboard	Rangkaian sketsa atau gambar yang menjelaskan alur tampilan dan interaksi pengguna dalam sebuah aplikasi sebelum dikembangkan menjadi antarmuka sebenarnya.
UI/UX	Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, yaitu aspek desain yang berfokus pada tampilan serta kenyamanan interaksi pengguna terhadap aplikasi.
Android	Sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat mobile seperti smartphone dan tablet.

Adobe animate	Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi interaktif berbasis vektor, biasanya digunakan untuk web, multimedia, dan pembelajaran.
Wayang	Seni pertunjukan tradisional Indonesia yang menggunakan boneka bayangan untuk menceritakan kisah-kisah epik, seperti Mahabharata dan Ramayana.
Pandawa	Lima tokoh utama dalam kisah Mahabharata: Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa.
Punakawan	Tokoh pewayangan khas Indonesia yang bersifat jenaka dan mendampingi para ksatria, terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.



INTISARI

Minat siswa terhadap pembelajaran muatan lokal budaya, khususnya wayang, masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kurangnya pemahaman siswa terhadap bahasa Jawa sebagai bahasa pengantar utama dalam materi wayang. Dampak dari kondisi ini adalah berkurangnya ketertarikan siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal yang seharusnya diwariskan sejak dini. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami materi tentang tokoh wayang Pandawa dan Punakawan secara menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis dilakukan observasi dan wawancara dengan guru untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran. Kemudian, dilakukan desain alur dan antarmuka aplikasi, dilanjutkan dengan pembuatan media interaktif berbasis Android menggunakan Adobe Animate. Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas 4 SD Bentara Wacana Muntilan serta evaluasi menggunakan angket dan tes pemahaman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Android ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa, motivasi belajar, serta kecintaan siswa terhadap budaya wayang. Guru juga menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Media ini dapat dimanfaatkan oleh siswa, guru, maupun pihak sekolah sebagai media pembelajaran tambahan berbasis budaya lokal. Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk memperluas cakupan materi dan pengembangan fitur tambahan dalam aplikasi.

Kata kunci: media interaktif, Android, wayang, budaya lokal, ADDIE

ABSTRACT

Students' interest in learning local cultural content, especially wayang, is still relatively low. This is due to the lack of engaging learning media and limited student understanding of the Javanese language, which is commonly used as the main language in wayang material. As a result, students' appreciation of local cultural values—which should be instilled from an early age—tends to decline. Therefore, an innovative and interactive learning medium is needed to help students better understand the characters of the Pandawa and Punakawan wayang in a fun way.

This study applies the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In the analysis stage, observations and interviews with teachers were conducted to identify learning needs. This was followed by designing the application flow and interface, and then developing an interactive Android-based media using Adobe Animate. Once the application was completed, a limited trial was conducted with fourth-grade students at Bentara Wacana Elementary School in Muntilan, followed by evaluations using questionnaires and comprehension tests.

The results show that the use of this interactive Android-based media positively impacts students' understanding, learning motivation, and appreciation of wayang culture. Teachers also stated that the media was very helpful during the learning process. This media can be used by students, teachers, and schools as a supplementary learning resource based on local culture. Further research can be carried out to expand the material coverage and develop additional features in the application.

Keywords: *interactive media, Android, wayang, local culture, ADDIE*