

Abstrak

Pembelajaran aksara Jawa merupakan pembelajaran yang harus dipelajari oleh siswa-siswi di Sekolah Dasar di daerah Tuban Jawa Timur. Namun siswa-siswi masih tidak paham dalam pembelajaran aksara Jawa ini. Hal tersebut berhubungan dengan minat belajar siswa yang rendah. Untuk meningkatkan minat belajar dalam belajar aksara Jawa maka dibuat aplikasi pembelajaran yang bernama “Aksara” dengan adanya *Animated Pedagogical Agent* menggunakan metode *mastery learning*. Aplikasi ini untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran aksara Jawa. Untuk menilai dampak *Animated Pedagogical Agent* yang berada di dalam aplikasi tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa, maka dilakukan penelitian eksperimen menggunakan *Non Randomized Control Group Pretest-Posttest Design* dengan tambahan angket minat belajar sebagai indikator penilaian minat belajar dalam pengujian metode *mastery learning*. Hasil menunjukkan bahwa penerapan metode *mastery learning* pada *Animated Pedagogical Agent* memberikan pengaruh yang baik untuk meningkatkan minat belajar siswa dan *mastery learning* yang ada pada aplikasi juga memberikan pemahaman tentang materi sandhangan aksara Jawa.

Kata Kunci: *mastery learning, animated pedagogical agent, sandhangan aksara jawa, non randomized control group pretest-posttest design, minat belajar*