

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA
“WAYANG PUNAKAWAN” UNTUK SISWA KELAS 3
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 1
GIRIYOSO WONOGIRI**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

MOHAMMAD YUSUF MALIK SOFILA

2212030558

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO**

2025

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA
“WAYANG PUNAKAWAN” UNTUK SISWA KELAS 3
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 1
GIRIYOSO WONOGIRI**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga (DIII)
pada program studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

MOHAMMAD YUSUF MALIK SOFILA

2212030558

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2025**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA
"WAYANG PUNAKAWAN" UNTUK SISWA KELAS 3
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 1
GIRIYOSO WONOGIRI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

MOHAMMAD YUSUF MALIK SOFILA

2212030558

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 19 Agustus 2025

Pembimbing 1

M. NUR JUNADI, M.M
NIDN. 0612066903

Pembimbing 2

AFNAN ROSYIDI, S.T., M.Kom
NIDN. 0508016803

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 23 September 2025



Moch. Hari Purwidianoro, S.T., M.M., M.Kom.

Ketua STMIK AMIKOM Surakarta



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA
"WAYANG PUNAKAWAN" UNTUK SISWA KELAS 3 SEKOLAH
DASAR NEGERI (SDN) 1 GIRIYOSO WONOGIRI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mohammad Yusuf Malik Sofila
2212030558

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Anggota Dewan Penguji Lain

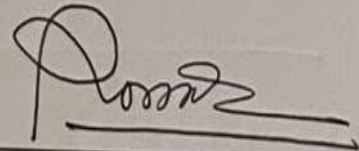
Nama Penguji

Tanda Tangan

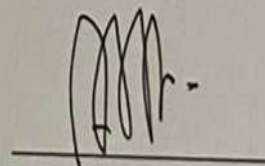
Eko Hariadi, M.Kom.



Afnan Rosyidi, S.T, M.Kom.



Sri Widiyanti, M.Kom.



MOTTO

*(“Dua hal yang tidak akan berubah di dunia ini adalah arah **kiblat** dan hati **ibumu.**”)*

(“Bagaimanapun orang melihatmu, kau hanya perlu ingat, kau tidak hidup untuk orang lain. Kau hidup untuk dirimu sendiri”)

(“Tidak ada yang tau nasib seseorang akan seperti apa kedepanya, Pesanya Cuma satu, Selama masih jadi manusia jangan pernah meremehkan manusia.”)

(“Uripono SH MU ojo golek urip neng SH”)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih, Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. ALLAH SWT atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang senantiasa memberikan kekuatan, kesehatan, dan kesempatan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik
2. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tiada henti.
3. Bapak M. Nur Juniadi ,M.M selaku Dosen Pembimbing 1 dan Bapak Afnan Rosyidi,S.T,M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, dan saran yang sangat berharga.
4. Seluruh Dosen dan Karyawan STMIK Amikom Surakarta yang telah membekali ilmu dan pengalaman selama masa studi.
5. Kepala sekolah Bapak Iwan Adiyanto, S.Pd, guru, dan siswa SDN 1 Giryoso Wonogiri yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama proses penelitian ini berlangsung.
6. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan kebersamaan yang tak terlupakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa ‘Wayang Punakawan’ untuk Siswa Kelas 3 SDN 1 Giriyoso Wonogiri”. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Diploma III Manajemen Informatika di STMIK Amikom Surakarta.

Dalam proses penyusunan, penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan motivasi dalam setiap langkah.
2. Bapak M. Nur Juniadi ,M.M selaku Dosen Pembimbing 1 dan Bapak Afnan Rosyidi, S.T., M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2 yang dengan sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan.
3. Bapak Moch. Hari Purwidianoro, S.T., M.M., M.Kom selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta.
4. Seluruh Dosen dan Karyawan STMIK Amikom Surakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa studi.
5. Kepala sekolah, guru, dan siswa SDN 1 Giriyoso Wonogiri yang telah memberikan izin serta dukungan selama penelitian.
6. Rekan-rekan seperjuangan di STMIK Amikom Surakarta yang selalu

memberikan semangat dan kebersamaan.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi yang berguna.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penulisan	4
1.4.1 Tujuan Umum	4
1.4.2 Tujuan Khusus.....	4
1.5 Manfaat Penulisan	4
1.5.1 Bagi Siswa Kelas 3 SDN 1 Giriyoso, Wonogiri	5
1.5.2 Bagi Guru SDN 1 Giriyoso, Wonogiri.....	5
1.5.3 Bagi Penulis.....	5
1.5.4 Manfaat Bagi Kampus STMIK AMIKOM Surakarta.....	5
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1 Metode Observasi.....	6
1.6.2 Metode Wawancara	6
1.6.3 Metode Kepustakaan	7
1.7 Teori Yang Digunakan	7
1.7.1 Media Pembelajaran.....	7

1.7.2	Video pembelajaran.....	8
1.7.3	Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar	8
1.7.4	Wayang Punakawan	9
1.7.5	Definisi Multimedia Interaktif	10
1.7.6	Media Pembelajaran Interaktif.....	10
1.7.7	Elemen Elemen Multimedia.....	10
1.7.8	Teori Pengembangan Media Pembelajaran.....	12
1.7.9	Teori Pengembangan Sistem.....	12
1.7.10	Struktur Navigasi Multimedia.....	14
1.8	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	16
1.8.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	16
1.8.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	16
1.9	Sistematika Penulisan.....	18
1.10	Jadwal Kegiatan	19
BAB II	GAMBARAN OBYEK.....	21
2.1	Profil Tempat SDN 1 Giriyo So Wonogiri	21
2.2	Struktur Organisasi.....	24
2.3	Visi dan Misi SD N 1 Giriyo So Wonogiri.....	26
2.4	Target Produk.....	27
BAB III	PEMBAHASAN	29
3.1	Tahap Analisis (<i>Analayze</i>)	29
3.1.1	Analisis Masalah dan Kebutuhan Pengguna	29
3.1.2	Analisis Materi	30
3.2	Merancang Konsep (<i>Design</i>).....	30
3.3	Merancang Isi (Lanjutan <i>Design</i>).....	33
3.3.1	Penyusunan Materi Pembelajaran	33
3.3.2	Perancangan Desain Ilustratif.....	35
3.3.3	Penyusunan Narasi dan Fitur Interaktif.....	36
3.3.4	Evaluasi Pembelajaran Interaktif	36
3.4	Merancang Naskah (Lanjutan <i>Design</i>).....	37
3.5	Perancangan <i>Storyboard</i> (Lanjutan <i>Design</i>)	38
3.6	Merancang Grafik (Lanjutan <i>Design</i>)	42

3.7 Merancang Sistem (Development).....	47
3.7.1 Halaman <i>Scene Intro</i>	47
3.7.2 Halaman <i>Scene Awal</i>	48
3.7.3 Halaman <i>Scene Menu</i>	50
3.7.4 Halaman <i>Scene Materi Punakawan</i>	53
3.7.5 Halaman <i>Scene Quiz</i>	57
3.7.6 Halaman <i>Scene Video</i>	61
3.7.7 Halaman <i>Scene Panduan</i>	63
3.7.8 Halaman <i>Scene Pengaturan dan Informasi</i>	64
3.7.9 Halaman <i>Scene Pengaturan</i>	65
3.7.10 Halaman <i>Scene Informasi</i>	66
3.8 Menguji dan Menjalankan Sistem (<i>Implementation & Evaluation</i>)	67
3.8.1 Tujuan Pengujian.....	67
3.8.2 Skenario Pengujian.....	68
3.8.3 Pengujian dan Evaluasi Hasil.....	69
3.8.4 Dokumentasi.....	71
BAB IV PENUTUP	77
4.1 Kesimpulan.....	77
4.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	16
Tabel 1.2 Jadwal Kegiatan	20
Tabel 2.1 Identitas Sekolah	23
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	39
Tabel 3.2 Struktur <i>Scene</i> dan <i>MovieClip</i> Pada Materi Punakawan.....	54
Tabel 3.3 Struktur <i>Scene Quiz</i>	60
Tabel 3.4 Skenario Pengujian Media Pembelajaran	68
Tabel 3.5 Hasil Pengujian Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran.....	70
Tabel 3.6 Hasil Kuesioner Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ilustrasi Wayang Punakawan	9
Gambar 1. 2 Model Pengembangan ADDIE.....	12
Gambar 1. 3 Struktur Linear	14
Gambar 1. 4 Struktur Hierarki	15
Gambar 1. 5 Struktur Non-Linear	15
Gambar 1. 6 Struktur Kombinasi	16
Gambar 2. 1 Sekolah Dasar Negeri 1 Giriyoso Wonogiri.....	22
Gambar 2. 2 Tampak Depan Sekolah Dasar Negeri 1 Giriyoso Wonogiri.....	22
Gambar 2. 3 Google Maps SD N 1 GIRIYOSO	24
Gambar 2. 4 Gambar Struktur Organisasi.....	24
Gambar 3. 1 Merancang naskah.....	38
Gambar 3. 2 Desain Halaman Intro dengan Logo Amikom Surakarta	42
Gambar 3. 3 Desain Halaman Screen Awal.....	43
Gambar 3. 4 Desain Halaman Menu Utama	44
Gambar 3. 5 Desain Halaman Materi Punakawan	44
Gambar 3. 6 Desain Halaman Quiz Punakawan	45
Gambar 3. 7 Desain Hasil Skor Pada Halaman Quiz.....	46
Gambar 3. 8 Desain Tombol Navigasi Pada Seluruh Halaman	47
Gambar 3. 9 Tampilan <i>Scene</i> Intro	48
Gambar 3. 10 Tampilan <i>Scene</i> ScreenAwal.....	49
Gambar 3. 11 Tampilan mcScreen.....	50
Gambar 3. 12 Tampilan mcMenu pada <i>Scene</i> Menu	51

Gambar 3. 13 Tampilan mcMenu	52
Gambar 3. 14 Tampilan <i>Scene</i> Punakawan1	54
Gambar 3. 15 Tampilan mcPunakawan1	56
Gambar 3. 16 Tampilan Soal Quiz.....	59
Gambar 3. 17 Tampilan Hasil Quiz	60
Gambar 3. 18 Tampilan <i>Scene</i> WayangOrang.....	62
Gambar 3. 19 Tampilan <i>Scene</i> Panduan	64
Gambar 3. 20 Tampilan <i>Scene</i> Panduan	65
Gambar 3. 21 Tampilan <i>Scene</i> Informasi.....	66
Gambar 3. 22 Hasil Tampilan di <i>Scene</i> ScreenAwal	72
Gambar 3. 23 Hasil Tampilan Tombol Mulai ke <i>Scene</i> Menu	72
Gambar 3. 24 Hasil Tampilan Tombol Semar ke <i>Scene</i> Wayang Semar.....	72
Gambar 3. 25 Hasil Tampilan <i>Scene</i> Punakawan4	73
Gambar 3. 26 Hasil Tampilan Tombol Semar ke <i>Scene</i> Wayang Semar.....	73
Gambar 3. 27 Hasil Tampilan Quiz jika menjawab Benar	73
Gambar 3. 28 Hasil Tampilan Quiz jika menjawab Salah	74
Gambar 3. 29 Hasil Tampilan Hasil Skor Quiz	74
Gambar 3. 30 Hasil Tampilan <i>Scene</i> Video	75
Gambar 3. 31 Hasil Tampilan <i>Scene</i> Pengaturan.....	75
Gambar 3. 32 Hasil Tampilan Tombol Informasi	75
Gambar 3. 33 Hasil Tampilan Tombol Panduan.....	76