

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA
PADA SISWA SDN KEPUH 01 KELAS 3**



Disusun oleh:

Nama : Ardiansyahdiyan Anggoro Putro
NIM : 2113010250

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

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA
PADA SISWA SDN KEPUH 01 KELAS 3**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Ardiansyahdiyan Anggoro Putro
NIM : 2113010250

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

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA PADA SISWA SDN KEPUH 01 KELAS 3

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Ardiansyahdiyan Anggoro Putro

2113010250

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Jum'at, 29 Agustus 2025

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer



Sukoharjo, 29 Agustus 2025

Ketua

Moch. Hari Purwidianoro, ST, MM, M.Kom.

NIK. 105.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA JAWA PADA SISWA SDN KEPUH 01 KELAS 3

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Ardiansyahdiyan Anggoro Putro

2113010250

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Jum'at, 29 Agustus 2025

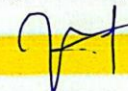
Pembimbing Utama


Muhammad Setiawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

Anggota Tim Penguji


Sri Widiyanti, M.Kom
NIDN. 0618108001

Pembimbing Pendamping


Ina Sholihah Widiati, M.Kom
NIDN. 0630128903


Indrawan Ady Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702

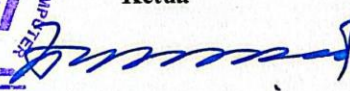

Ina Sholihah Widiati, M.Kom
NIDN. 0630128903

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Sukoharjo, 29 Agustus 2025

Ketua




Moch. Hari Purwidianoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 105.281.201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ardiansyahdiyan Anggoro Putro
NIM : 2113010250

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Pada Siswa SDN
Kepuh 01 Kelas 3**

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Setiyawan, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Ina Sholihah Widiati, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim 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 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
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

Sukoharjo, 29 Agustus 2025
Yang Menyatakan,



Ardiansyahdiyan Anggoro Putro

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini disusun dan dipersembahkan dengan penuh rasa hormat serta dedikasi kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayah sehingga dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang telah mendidik saya dengan selalu memberikan support, semangat, dan doa yang selalu dipanjatkan dalam proses kelancaran pembuatan skripsi ini.
3. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat dengan candaan tawa dalam mengisi kehidupan saya yang membahagiakan dalam setiap langkah demi langkah.

HALAMAN MOTTO

“Tetap semangat dan lakukan yang terbaik”

(Keep Spirit and Do The Best)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Pada Siswa SDN Kepuh 01 Kelas 3” yang disusun setelah melakukan penelitian pada objek. Dalam proses pembuatan laporan skripsi ini saya mendapat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Moch. Hari Purwiantoro, ST. MM. M. Kom selaku ketua STMIK AMIKOM Surakarta.
2. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan saya dalam proses pembuatan skripsi.
3. Ibu Ina Sholihah Widiati, M.Kom selaku dosen pembimbing pendamping yang selalu memberikan masukan dan pengarahan saya dalam proses pembuatan skripsi.
4. Ibu Tri Yulastuti, S.Pd selaku kepala sekolah SDN Kepuh 01 yang telah mengizinkan saya dalam melakukan penelitian skripsi di SDN Kepuh 01.
5. Ibu Natalia Kusuma Putri, S.Pd selaku wali kelas 3 di SDN Kepuh 01 yang telah memberikan informasi dan membantu saya dalam melakukan penelitian.

6. Kedua orang tua, yang selalu memberikan support dan dukungan terhadap saya dalam proses pembuatan skripsi.
7. Relita Kurnia Cahyawati dan Yahya Abdillah, selaku teman yang telah membantu saya dalam pembuatan skripsi serta memberikan dukungan dan support.
8. Teman-teman kuliah: Akbar Sholikhin, Raka Aryaditya P, Nur Sumaya Jati, Fadilla Fadwa Kusuma Agustin, Kinanti Sekar Arum, dan Yesika Ayu Yuliana yang selalu ada untuk saya dalam memberikan dukungan dan support selama ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan doa atas kelancaran dari pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih belum sempurna namun penulis berharap bahwa laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan tentang laporan skripsi ini.

Sukoharjo, 29 Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN.....	ii
JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR RUMUS	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Batasan Masalah	8
1.4. Tujuan Penelitian	9
1.5. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11

2.1. Tinjauan Pustaka	11
2.2. Keaslian Penelitian.....	15
2.3. Landasan Teori.....	18
2.3.1. Multimedia.....	18
2.3.2. Multimedia Pembelajaran Interaktif	18
2.3.3. Bahasa Jawa.....	18
2.3.4. Aksara Jawa	18
2.3.5. Pasangan Aksara Jawa.....	19
2.3.6. Sandangan.....	19
2.3.7. <i>Storyboard</i>	19
2.3.8. Adobe Animate	19
2.3.9. Metode ADDIE	20
2.3.10. SWOT	21
2.3.11. N-Gain	22
2.3.12. Skala Likert	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian	24
3.2. Teknik Pengumpulan Data	25
3.3. Teknik Analisis Data.....	27
3.4. Alur Penelitian	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32

4.1. Pengumpulan Data	32
4.1.1. Observasi	32
4.1.2. Wawancara	33
4.1.3. Analisis Dokumen.....	33
4.1.4. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	33
4.2. Analisis	34
4.2.1. Analisis SWOT	35
4.2.2. Kebutuhan Non Fungsional	37
4.2.3. Kebutuhan Fungsional.....	38
4.2.4. Kebutuhan Pengguna.....	39
4.2.5. Kebutuhan Pembelajaran.....	39
4.3. Perancangan	40
4.3.1. Struktur Menu	40
4.3.2. Desain Antar Muka	42
4.3.3. Pembuatan Aset	47
4.3.4. Pembuatan Video	51
4.4. Pengembangan	52
4.4.1. Proses Pembuatan Tampilan.....	53
4.4.2. Proses Pengkodean Sistem	64
4.4.3. Hasil Tampilan.....	67

4.4.4. Pengujian Sistem.....	77
4.5. Implementasi.....	78
4.6. Evaluasi	81
4.6.1. Evaluasi Tingkat Pemahaman Siswa	81
4.6.2. Evaluasi Validitas Ahli Media	83
4.6.3. Evaluasi Validitas Ahli Materi	86
4.6.4. Evaluasi Validitas Siswa	87
BAB V PENUTUP	90
5.1. Kesimpulan	90
5.2. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Matriks Literatur <i>Review</i> dan Posisi Penelitian	15
Tabel 2.2. Klasifikasi Nilai N-Gain	22
Tabel 2.3. Kategori Skor Penilaian Kevalidan	23
Tabel 2.4. Kualifikasi Berdasarkan Skala Likert.....	23
Tabel 4.1. Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	34
Tabel 4.2. Analisis SWOT	35
Tabel 4.3. Matriks SWOT	36
Tabel 4.4 Spesifikasi Hardware dan Software	37
Tabel 4.5. Desain Antar Muka	42
Tabel 4.6. Pengujian <i>Blackbox</i> Sistem Media Pembelajaran	77
Tabel 4.7. Klasifikasi Nilai N-Gain	82
Tabel 4.8. Pengujian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	82
Tabel 4.9. Skor Penilaian	84
Tabel 4.10. Kualifikasi Skor Kevalidan.....	84
Tabel 4.11. Hasil Kuesioner Ahli Media	84
Tabel 4.12. Hasil Kuesioner Ahli Materi	86
Tabel 4.13. Hasil Kuesioner Siswa Kelas 3	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. <i>Tableau Desktop</i> Grafik Nilai Uji Kompetensi 6	4
Gambar 1.2. <i>Tableau Desktop</i> Grafik Nilai <i>Pre-test</i>	5
Gambar 2.1. Tahapan Metode ADDIE	20
Gambar 3.1. Alur Penelitian	29
Gambar 4.1. Struktur Menu Media Pembelajaran	40
Gambar 4.2. Pembuatan <i>Button</i>	48
Gambar 4.3. Pembuatan Judul.....	49
Gambar 4.4. Pembuatan Materi.....	49
Gambar 4.5. Pembuatan Properti.....	50
Gambar 4.6. Pembuatan Video.....	51
Gambar 4.7. Pengeditan Video.....	52
Gambar 4.8. Tampilan Awal	53
Gambar 4.9. Tampilan Profil.....	54
Gambar 4.10. Tampilan Petunjuk Penggunaan	54
Gambar 4.11. Tampilan Capaian Pembelajaran	55
Gambar 4.12. Tampilan Menu.....	56
Gambar 4.13. Tampilan Materi	57
Gambar 4.14. Tampilan Tuladha Materi.....	58
Gambar 4.15. Tampilan Video	59
Gambar 4.16. Tampilan Pilihan Game	59
Gambar 4.17. Tampilan Game1	60

Gambar 4.18. Tampilan Game2	61
Gambar 4.19. Tampilan Game3	62
Gambar 4.20. Tampilan Kuis	63
Gambar 4.21. Tampilan Halaman Awal	68
Gambar 4.22. Tampilan Halaman Profil	68
Gambar 4.23. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan	69
Gambar 4.24. Tampilan Halaman Capaian Pembelajaran	70
Gambar 4.25. Tampilan Halaman Menu Utama.....	70
Gambar 4.26. Tampilan Halaman Materi	71
Gambar 4.27. Tampilan Halaman Tuladha Materi.....	72
Gambar 4.28. Tampilan Halaman Video	73
Gambar 4.29. Tampilan Pilihan <i>game</i>	73
Gambar 4.30. Tampilan Halaman Game1.....	74
Gambar 4.31. Tampilan Halaman Game2.....	75
Gambar 4.32. Tampilan Halaman Game3.....	75
Gambar 4.33. Tampilan Halaman Kuis	76
Gambar 4.35. Implementasi Media Pembelajaran kepada Ahli Materi.....	79
Gambar 4.36. Implementasi Media Pembelajaran kepada Siswa.....	80

DAFTAR RUMUS

(2.1) Rumus Ngain	22
(2.2) Rumus Skala Likert	23