

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM SURAKARTA



www.amikomsolo.ac.id



amikomsolo@amikomsolo.ac.id

No. : 024/I-BAAIK/AMIKOM SKA/IV/2025
Hal. : Permohonan Ijin/Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah
SDN Kepuh 01
Jl. Kesongo Dusun II Kepuh Kec. Nguter Kabupaten Sukoharjo Jawa Tengah
57554
Di Tempat.

Salam Sejahtera, semoga limpahan rizki dan hidayah-Nya selalu menyertai dalam kegiatan rutin kita, amin.

Kami adalah Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Amikom Surakarta sebuah perguruan tinggi swasta di Surakarta yang beralamat di Veteran Notosuman Singopuran Kartasura Sukoharjo Telp. (0271) 7851501. 7851507 fax. (0271) 7851507.

Sehubungan dengan pengerjaan tugas mata kuliah Skripsi pada Semester VIII, mahasiswa/i Amikom Surakarta dengan data dibawah ini, berkeinginan untuk mengadakan observasi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun data mahasiswa/i adalah sebagai berikut :

Nama	: Ardiansyahdiyan Anggoro Putro
NIM	: 2113010250
Program Studi	: Informatika
Jenjang	: S1

Demikian surat permohonan ini, terima kasih atas kerja samanya.



Lampiran 2. Surat Observasi dari Instansi

	PEMERINTAH KABUPATEN SUKOHARJO SD NEGERI KEPUH 01 KEC. NGUTER Kesongo RT 02 / RW 01 Desa Kepuh, Nguter, Sukoharjo Kode Pos 57571 Email : sdnkepuh01nguter@gmail.com	
---	--	---

Nomor	: 800 / 34 / 2025
Lamp	: -
Hal	: Surat Keterangan Observasi

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Didik Sutrisno, S.Pd
NIP	: 19850727 200903 1 003
Jabatan	: PLH Kepala Sekolah SDN Kepuh 01

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama	: Ardiansyahdiyan Anggoro Putro
NIM	: 2113010250
Jurusan	: S1 Informatika

Telah melaksanakan observasi untuk tugas mata kuliah Skripsi pada semester VIII di SDN Kepuh 01 Kec. Nguter Kab. Sukoharjo

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan. Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkn terimakasih .

Kepuh, 10 Juni 2025
PLH Kepala Sekolah
SDN Kepuh 01



Didik Sutrisno, S.Pd
NIP. 198507272009031003

Lampiran 3. Dokumentasi Observasi



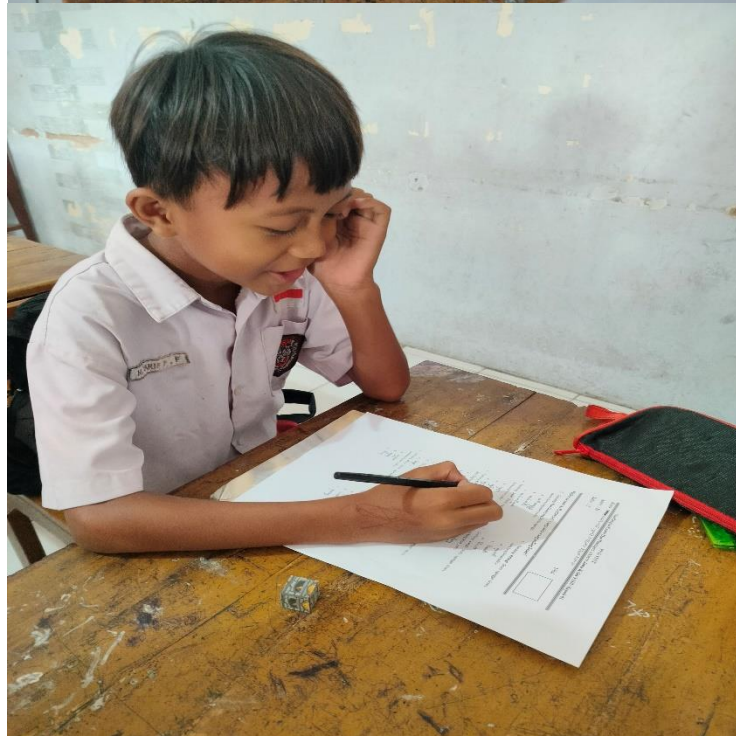
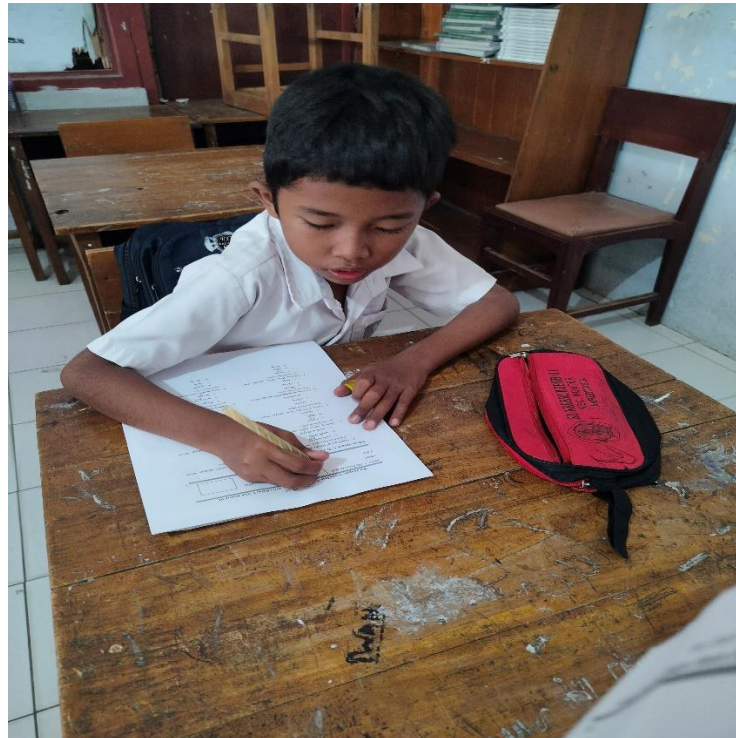
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara



Lampiran 5. Dokumentasi Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jumlah semua siswa yang berada di SDN Kepuh 01?	Jumlah siswa di SDN Kepuh 01 ini sebanyak 118 siswa.
2	Berapa jumlah guru dan karyawan di SDN Kepuh 01?	Jumlah keseluruhan guru dan karyawan di SDN Kepuh 01 sebanyak 12 orang.
3	Berapa jumlah siswa di kelas 3 SDN Kepuh 01?	Siswa kelas 3 berjumlah 16 siswa, 13 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan.
4	Bagaimana proses pembelajaran saat berada di kelas?	Proses pembelajaran yang dilakukan masih dilakukan secara lisan dan mengandalkan papan tulis dalam penggambaran materi yang menggunakan pedoman buku LKS.
5	Apakah ada fasilitas yang bisa mendukung proses pembelajaran selain papan tulis?	Ada fasilitas TV tetapi belum bisa dimanfaatkan sebagai pendukung proses pembelajaran karena masih kesulitan dalam penggunaan sebagai media pembelajaran.
6	Apakah ada fasilitas lain selain TV yang berada di kelas?	Ada fasilitas komputer dan laptop di SDN Kepuh 01 ini.
7	Apakah ada pelajaran yang kurang diminati dan pemahaman siswa masih kurang dalam pembelajaran?	Pelajaran yang kurang diminati yaitu bahasa jawa pada uji kompetensi 6 dengan materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa yang menunjukkan nilai masih kurang bagus.
8	Apakah dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat memberikan pembelajaran yang menarik di kelas terutama materi sandangan dan pasangan aksara jawa?	Pasti, siswa akan tertarik dan menambah minat belajar siswa dengan adanya media pembelajaran interaktif tersebut dan mampu meningkatkan pemahaman siswa.

Lampiran 6. Dokumentasi *Pre-test*





Lampiran 7. Lembar Pre-test

PRE-TEST
Sandangan Swara Dan Pasangan Aksara Jawa Kelas 3 SDN Kepuh 01

Nama : ~~Pratama~~ machamad syarif Pratama Fabur rocmah

Absen : 16

Kelas : 3

Nilai 70

Pilih aksara A, B, utawa C wangsulan kang paling bener!

1. Tembung **Tari Gambyong** ditulis nganggo aksara Jawa kang bener yaiku:
~~a. ᮘᮞ᮪ᮒ ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ~~
 b. ᮘᮞ᮪ᮒ ᮘᮞ᮪ᮒ
 c. ᮘᮞ᮪ᮒ ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ
2. Tembung **Bumi** ditulis nganggo aksara Jawa kang bener yaiku:
 a. ᮘᮞ᮪ᮒ
~~b. ᮘᮞ᮪ᮒ~~
 c. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ
3. Tembung **Cahaya** ditulis nganggo aksara Jawa kang bener yaiku:
~~a. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ~~
~~b. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ~~
 c. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ
4. Tembung **Kembang** ditulis nganggo aksara Jawa kang bener yaiku:
 a. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ
~~b. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ~~
~~c. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ~~
5. Tembung **Buku** ditulis nganggo aksara Jawa kang bener yaiku:
 a. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ
~~b. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ~~
 c. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ
6. Tembung **Pelangi** ditulis nganggo aksara Jawa kang bener yaiku:
 a. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ
~~b. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ~~
~~c. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ~~
7. Tembung **Langit** ditulis nganggo aksara Jawa kang bener yaiku:
~~a. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ~~
 b. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ
 c. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ
8. Tembung **Cinta** ditulis nganggo aksara Jawa kang bener yaiku:
 a. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ
 b. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ
~~c. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ~~
9. Tembung **Senyum** ditulis nganggo aksara Jawa kang bener yaiku:
 a. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ
~~b. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ~~
 c. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ
10. Tembung **Hati** ditulis nganggo aksara Jawa kang bener yaiku:
 a. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ
~~b. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ~~
 c. ᮘᮞ᮪ᮒᮘᮞ᮪ᮒ

Lampiran 8. Implementasi Pengujian Media



Lampiran 9. Pengisian Kuesioner



Lampiran 10. Lembar Kuesioner

KUESIONER MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF "Sandangan Swara Dan Pasangan Aksara Jawa Kelas 3 SDN Kepuh 01"

SISWA

Nama : *Abid Bani alkyon*

Absen : *1*

Pilihlah skala jawaban dengan memberikan centang pada setiap nomor

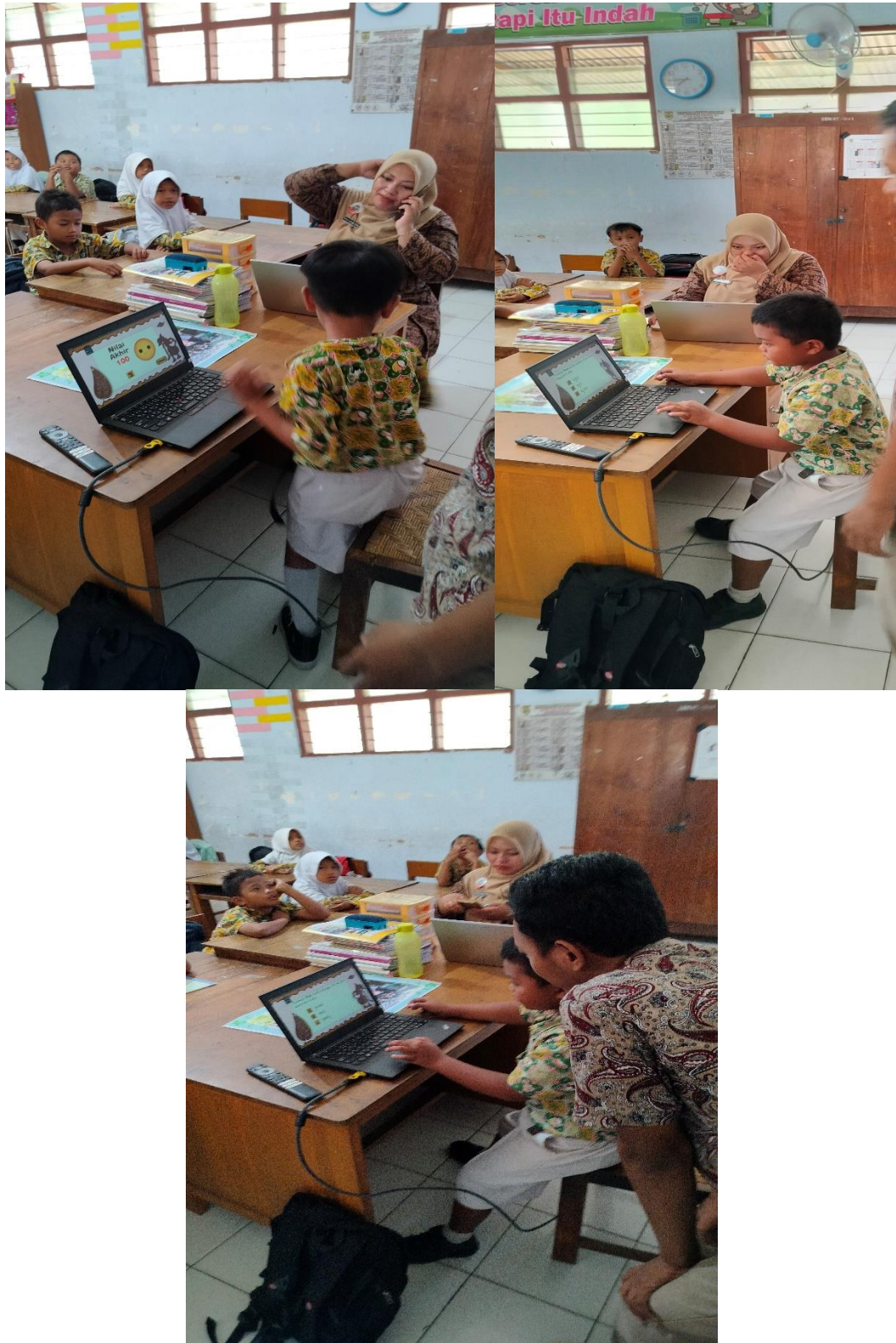
Tabel Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	SK	TS
1	Bagaimana pendapat anda mengenai media pembelajaran interaktif sandangan swara dan pasangan aksara jawa ini sangat bagus?	✓			
2	Apakah materi pada media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan mata pelajaran bahasa jawa sandangan swara dan pasangan aksara jawa?	✓			
3	Apakah video dalam media pembelajaran cukup membantu dalam penulisan aksara jawa?		✓		
4	Bagaimana game dan kuis dalam media pembelajaran cukup membantu dalam pemahaman materi?	✓			
5	Bagaimana dengan visual secara keseluruhan tampilan pada media pembelajaran interaktif sandangan swara dan pasangan aksara jawa apakah menarik dan menyenangkan?	✓			
Jumlah Skor					

Keterangan:

- SS (Sangat Setuju) : Skor 4
- S (Setuju) : Skor 3
- SK (Kurang Setuju) : Skor 2
- TS (Tidak Setuju) : Skor 1

Lampiran 11. Pengerjaan *Post-test*





SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM SURAKARTA

www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id

**LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI**

TA. 2024/2025

NAMA : ARDIANSYAHDYAN ANGGORO PUTRO
NOMOR MAHASISWA : 2113030250
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Jum'at, 29 Agustus 2025
BATAS AKHIR REVISI : Jum'at, 12 September 2025
JUDUL SKRIPSI : Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa pada Siswa SDN Kepuh 01 Kelas 3
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Muhammad Setiyawan, M.Kom.
2. Ina Sholihah Widiati, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
	- Latar belakang : Ada kendala apa?, KKM brp? Data nilai dari mana? Kenapa B. Jawa?	
	- Batasan masalah? Pengujian apa saja? berbasis apa? - Teknik analisis data? Metode penelitian	
	- Buat matrik SWOT ✓ - Kebutuhan nonfungsional, Black box	
	- Kuesioner → Sumber referensi pertanyaan? Daftar Kuesioner	
	- Proyek : Jawaban benar/salah, Profil pembuat, Logo PT & SD, kuis tambah tombol kembali - Cek lagi di naskah yg di lipat	

Penguji : Sri Widiyanti, M.Kom () *

) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 09/09/2025

Penguji : Sri Widiyanti, M.Kom () **

**) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM SURAKARTA

www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id

LEMBAR REVISI

UJIAN SKRIPSI

TA. 2024/2025

NAMA : ARDIANSYAHDIYAN ANGGORO PUTRO
NOMOR MAHASISWA : 2113030250
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Jum'at, 29 Agustus 2025
BATAS AKHIR REVISI : Jum'at, 12 September 2025
JUDUL SKRIPSI : Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa pada Siswa SDN Kepuh 01 Kelas 3
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Muhammad Setiyawan, M.Kom.
2. Ina Sholihah Widiati, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
	LBM → masalah dijelaskan secara rinci kenapa urgensi dibuat media, kasih kesimpulan	✓
	Tinjauan Pustaka → tambahkan penelitian MPI Animasi Landasan Teori → Materinya belum ada, gambar ADDIE disesuaikan	✓
	Metode Penelitian → Jenis, sifat, pendekatan jadikan satu jadi 3 paragraf dan jelaskan detail < Sitasi Analisis ditambahkan	✓
	Bab IV disesuaikan dengan implementasi Kesimpulan → dibuat ringkas aja	✓
	Program = Buat game kanvas, tambah titik, sandangan fungsi Referensi = disesuaikan di mendeleynya	✓

Penguji : Indrawan Ady S., M.Kom () *

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 2 September 2025

Penguji : Indrawan Ady S., M.Kom () **)

**) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM SURAKARTA

www.amikomsolo.ac.id

amikomsolo@amikomsolo.ac.id

LEMBAR REVISI

UJIAN SKRIPSI

TA. 2024/2025

NAMA : ARDIANSYAHDIYAN ANGGORO PUTRO
NOMOR MAHASISWA : 2113030250
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Jum'at, 29 Agustus 2025
BATAS AKHIR REVISI : **Jum'at, 12 September 2025**
JUDUL SKRIPSI : Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa pada Siswa SDN Kepuh 01 Kelas 3
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Muhammad Setiyawan, M.Kom.
2. Ina Sholihah Widiati, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
1.	LB → alasan kelas 3, & alasan materi tsb. Tidak hanya try nilai. uraian terlampir pembelajarannya.	
2.	form PDDK & gambar plus	
3.	struktur Menu → CP belum ada.	
4.	BM → pengisiannya menggunakan apa?	
5.	proyek & button "Kembali"	

Penguji : Ina Sholihah Widiati () *)

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 09 September 2025

Penguji : Ina Sholihah Widiati () **)

**) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji

Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang