

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 2D
PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA
(Studi Kasus: SD Negeri 02 Pandeyan)**



Disusun oleh:

Nama : Twojar Shahirul Kurniawan
NIM : 2113010225

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

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 2D
PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA
(Studi Kasus: SD Negeri 02 Pandeyan)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Twojar Shahirul Kurniawan
NIM : 2113010225

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

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 2D PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Twojar Shahirul Kurniawan

2113010225

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari NamaHari, tanggal ujian skripsi

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

Sukoharjo, 12 September 2025
Ketua



Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 2005.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 2D
PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Twojar Shahirul Kurniawan
2113010225

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, 12 September 2025

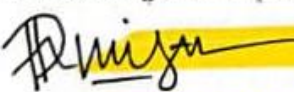
Pembimbing Utama


Dr. Hadis Turmudi, M.H
NIDN. 0630037603

Anggota Tim Penguji


Lilik Sugarto, M.Kom
NIDN. 0610128201

Pembimbing Pendamping


Rivan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

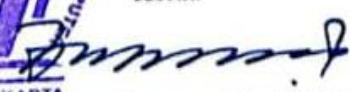

Ina Sholihah Widiati, M.Kom
NIDN. 0630128903


Rivan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

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

Sukoharjo, 12 September 2025
Ketua




Moch. Hari Purwidiyanto, ST, MM, M.Kom.
NIK. 2005.281.201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Twojar Shahirul Kurniawan
NIM : 2113010225

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:
**Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 2d Pada Mata Pelajaran
Bahasa Jawa (Studi Kasus: Sd Negeri 02 Pandeyan)**

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Hadis Turmudi, M.H
Dosen Pembimbing Pendamping : Riyan Abdul Aziz, 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, 12 September 2025
Yang Menyatakan,



Twojar Shahirul Kurniawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan terselesaikannya skripsi ini penulis mempersembahkan kepada:

1. Allah SWT, karena atas izin dan karunia-Nya skripsi ini dapat dibuat dan selesai tepat pada waktunya.
2. Kepada kedua Orang Tua penulis, terimakasih telah memberikan dukungan dan doa yang tak pernah berhenti.
3. Kepada Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji, terimakasih ucapkan atas bimbingan, dukungan, dan saran yang diberikan dalam membantu penelitian ini.
4. Kepada Bapak/Ibu Dosen STMIK AMIKOM Surakarta yang telah mendidik dan memberikan ilmu pendidikan yang bermanfaat bagi penulis.
5. Kepada pihak SD Negeri 02 Pandeyan yang telah memberikan izin sebagai obyek penelitian.
6. Diri sendiri yang mau dan mampu bertahan, berjuang, berusaha sekuat yang saya bisa, tidak menyerah, terimakasih sudah bertahan dan kuat sampai detik ini.

HALAMAN MOTTO

“Bukan Kesulitan yang membuat kita takut. Tapi sering ketakutanlah yang membuat jadi sulit. Jadi jangan mudah menyerah.”

(Joko Widodo)

"Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda. Cuma sekiranya kalau teman-teman merasa gagal dalam mencapai mimpi. Jangan khawatir, mimpi-mimpi lain bisa diciptakan."

(Windah Basudara)

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah SWT yang Maha Pengasih atas segala limpahan kasih, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 2d Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa (Studi Kasus: SD Negeri 02 Pandeyan)”**. sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Informatika STMIK Amikom Surakarta. Dalam penulisan skripsi ini, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan doa selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini.

1. Bapak Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom, selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta
2. Bapak Dr. Hadis Turmudi, M.H. selaku dosen pembimbing utama dan Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom. selaku pembimbing pendamping yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan peneliti selama proses penelitian dan penulisan skripsi.
3. Bapak Tugiman S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 02 Pandeyan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SD Negeri 02 Pandeyan.
4. Bapak Sentot Pardiyono, S.Pd. selaku guru wali kelas 3 SD Negeri 01 Pandeyan yang telah membantu dan mengarahkan penulis dalam melakukan penelitian.
5. Orangtua dan keluarga yang sudah berkorban banyak serta senantiasa memberikan motivasi, mendoakan, dan memberikan yang terbaik untuk penulis.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Terimakasih atas perhatian dan waktu yang diberikan.

Sukoharjo, 12 September 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR RUMUS	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Batasan Masalah	7
1.4. Tujuan Penelitian	8
1.5. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Tinjauan Pustaka	10

2.2. Keaslian Penelitian.....	14
2.3. Landasan Teori.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian	23
3.2. Teknik Pengumpulan Data	24
3.3. Teknik Analisis Data.....	26
3.4. Alur Penelitian	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1. Pengumpulan Data	32
4.2. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	38
4.3. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	41
4.4. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	44
4.5. Tahap Penerapan (<i>Implementation</i>).....	50
4.6. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	52
BAB V PENUTUP	59
5.1. Kesimpulan.....	59
5.2. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kategori Penilaian	27
Tabel 3. 2 Klasifikasi Nilai <i>N-gain</i>	28
Tabel 4. 1 Hasil Observasi	33
Tabel 4. 2 Hasil wawancara Guru.....	33
Tabel 4. 3 Tabel Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	36
Tabel 4. 4 Data Hasil <i>Pre-Test</i>	36
Tabel 4. 5 Matrik SWOT	40
Tabel 4. 6 Desain <i>Wireframe</i>	43
Tabel 4. 7 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	52
Tabel 4. 8 Persentase Nilai Respon Siswa	53
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba <i>Pre-test</i> – <i>Post-test</i> dengan Nilai <i>N-Gain</i>	54
Tabel 4. 10. Data Hasil Kuesioner Guru	55
Tabel 4. 11 Kriteria Kategori Persentase Kuesioner Respon Guru	56
Tabel 4. 12 Data Hasil Kuesioner Siswa.....	57
Tabel 4. 13 Kriteria Kategori Persentase Kuesioner Respon Siswa	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data permasalahan siswa kelas 3.....	3
Gambar 1. 2 Rekap Nilai Siswa dan Nilai <i>Pre-test</i> Kelas 3.....	4
Gambar 2. 1 Tahap Metode ADDIE	19
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	29
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i>	42
Gambar 4. 2 Aset Tombol Menu	45
Gambar 4. 3 Aset <i>Background</i>	45
Gambar 4. 4 Aset Karakter.....	46
Gambar 4. 5 Aset Materi.....	46
Gambar 4. 6 Pembuatan Halaman Utama	47
Gambar 4. 7 Tampilan Opening	47
Gambar 4. 8 Halaman Utama	48
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Petunjuk.....	48
Gambar 4. 10 Tampilan menu materi	49
Gambar 4. 11 Tampilan Soal Kuis	49
Gambar 4. 12 Tampilan Menu <i>Game</i>	50
Gambar 4. 13 Menjelaskan Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa	51
Gambar 4. 14 Pengisian Kuesioner Oleh Siswa Dan Guru Wali Kelas.....	51

DAFTAR RUMUS

(3. 1) Rumus Skala Likert	27
(3. 2) Rumus N-Gain.....	27