

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN TEMBANG MACAPAT GAMBUIH
KELAS IV SEKOLAH DASAR**



Disusun oleh:

Nama : Wirda Wijayanto
NIM : 2013010202

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026**

SKRIPSI

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN TEMBANG MACAPAT GAMBUH KELAS IV SEKOLAH DASAR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Wirda Wijayanto
NIM : 2013010202

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN TEMBANG MACPAT GAMBUH KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Wirda Wijayanto

2013010202

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Kamis, 24 september 2026

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

Sukoharjo, 24 September 2026

Ketua




AMIKOM SURAKARTA
Muhammad Setiyawan, M.Kom.
NIK. 2009.281.211

HALAMAN PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN TEMBANG MACAPAT GAMBUGH KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Wirda Wijayanto

2013010202

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Kamis, 24 September 2026

Pembimbing Utama



Rivan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

Anggota Tim Penguji



Lilik Sugianto, M.kom
NIDN. 0610128201

Pembimbing Pendamping



Dr. Hadis Turmudi, S.H, M.H
NIDN. 0630037603



Syams Kurniawan Hidavat, M.kom
NIDN. 0624108503



Rivan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

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

Surakarta, 24 September 2026
Ketua

Muhammad Setiawan, M.Kom.
NIK. 2009.281.211

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Wirda Wijayanto
NIM : 2013010202

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN
TEMBANG MACAPAT GAMBUH KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Dosen Pembimbing Utama : Riyan Abdul Aziz, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Dr. Hadis Turmudi, MH

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, 24 September 2026
Yang Menyatakan,


Wirda Wijayanto

HALAMAN PERSEMBAHAN

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

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat, karunia, dan izin-Nya karya ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Diri sendiri, yang telah berjuang, bertahan, dan terus berusaha dengan penuh semangat hingga mampu menyelesaikan karya ini sampai akhir.
3. Kedua orang tua dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, perhatian, serta kasih sayang yang tiada henti.
4. untuk semua rekan – rekan Odd Genius, Pangunci, dan juga rekan satu Angkatan Ormawa dulu yang menjadi bagian dari perjalanan Panjang penulis dari awal sampai menyelesaikan masa studi.
5. Anak – anak UKM terutama sahabat saya para orang – orang angkatan pertama di E-sports dan, juga anak – anak mapala dari berbagai Angkatan yang juga ikut serta dalam perjalanan saya dari mulai wirda biasa, sampai dengan menjabat Ketika itu, sampai akhirnya seperti saat ini yang ada disini sekarang.
6. Untuk orang yang pernah menyematkan nama saya dipersembahannya, yang dulu kami saling terhubung dalam satu dunia dan, sekarang sudah tak saling berkabar ataupun menyapa, semoga dia selalu dilimpahkan Kesehatan seterusnya.

7. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik.

HALAMAN MOTTO

“saya akan meragukan diri saya dibanyak kesempatan tapi, bila ibu berkata dan juga berdoa, niscaya saya tantang dunia dan seisinya.”

Mikaela Wijayanto

“Kita mungkin tidak bisa memilih cara kita mati, tapi kita bisa memutuskan bagaimana cara kita hidup.”

Claymore

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Tembang Macapat Gambuh Kelas IV Sekolah Dasar”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Informatika. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Jatikuwung. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan, dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ketua STMIK yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
2. Ketua Program Studi beserta seluruh dosen yang telah memberikan ilmu, arahan, dan bimbingan selama masa perkuliahan.
3. Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
4. Segenap dosen dan civitas akademika yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama penulis menempuh pendidikan.
5. SD Negeri 1 Jatikuwung yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

6. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, dan kasih sayang yang tiada henti kepada penulis.
7. Sahabat, teman-teman, serta semua pihak yang telah membantu dan memberikan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan semua pihak yang membutuhkan.

Sukoharjo, 26 Mei 2026

Wirda Wijayanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR RUMUS	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	10
1.3. Batasan Masalah	10
1.4. Tujuan Penelitian	11
1.5. Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1. Tinjauan Pustaka.....	13

2.2. Keaslian Penelitian.....	19
2.3. Landasan Teori.....	24
2.3.1. Media Pembelajaran.....	24
2.3.2. Multimedia.....	24
2.3.3. Macapat.....	25
2.3.4. Adobe Illustrator	26
2.3.5. Adobe Animate	26
2.3.7. Inovatif.....	29
2.3.8. Interaktif.....	29
2.3.9. Model ADDIE.....	30
2.3.10. Skala Likert.....	32
2.3.11. Kuesioner	33
2.3.12. SWOT	34
2.3.13. N-gain	35
2.3.14. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	37
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.3. Teknik Analisis Data.....	40
3.4. Alur Penelitian	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Pengumpulan Data	46
4.2. Analisis	49
4.3. Design	54
4.3.1. <i>Flowchart</i>	54
4.4. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	60
4.4.1. Proses Pembuatan Aset.....	60
4.4.2. Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif.....	64
4.4.3. Analisis Validasi Ahli	77
4.5. Implementasi	85
4.6. Evaluasi	86
BAB V PENUTUP.....	90
5.1. Kesimpulan	90
5.2. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kondisi SD N 1 Jatikuwung.....	3
Tabel 1. 2 Pembelajaran Kurikulum Merdeka	5
Tabel 2. 1 Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Tembang macapat gambuh Kelas IV Sekolah Dasar	19
Tabel 2.2 tabel skala likert.....	33
Tabel 2.3 tabel kriteria interpretasi.....	34
Tabel 4. 1 Hasil Observasi di SD Negeri 1 Jatikuwung.....	46
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Guru dan Kepala Sekolah	47
Tabel 4. 3 Wawancara Siswa	48
Tabel 4. 4 Hasil <i>Pre-test</i> Siswa	48
Tabel 4. 5 Pokok Materi dalam Media Pembelajaran	49
Tabel 4. 6 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	50
Tabel 4. 7 Fasilitas Pendukung di SD Negeri 1 Jatikuwung.....	50
Tabel 4. 8 Fungsionalitas yang Diperlukan dalam Media.....	50
Tabel 4. 9 Matriks Analisis SWOT.....	53
Tabel 4. 10 Desain <i>wireframe</i>	56
Tabel 4. 11 Validasi Ahli Media	78
Tabel 4. 12 Validasi Ahli Materi	80
Tabel 4. 13 Rekapitulasi angket siswa	81
Tabel 4. 14 Hasil <i>Pre-test</i> dan post-test	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Hasil Angket	5
Gambar 1. 2 Hasil <i>Pre-test</i> Pemahaman Siswa tentang Materi <i>Macapat</i>	7
Gambar 2. 1 Metode ADDIE (Mustofa et al., 2022)	31
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	42
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i>	55
Gambar 4. 2 Aset Tampilan Menu Tembang.....	61
Gambar 4. 3 Aset Tampilan Materi Titikane Tembang	62
Gambar 4. 4 Aset Tampilan Materi Titi Laras lan Cakepane Tembang	63
Gambar 4. 5 Aset Tampilan Latihan Soal	64
Gambar 4. 6 Aset Mini Games Macapat.....	65
Gambar 4. 7 Tampilan Tembang	67
Gambar 4. 8 Pembuatan Mini Games	68
Gambar 4. 9 Tampilan Opening.....	69
Gambar 4. 10 Halaman Utama.....	70
Gambar 4. 11 Tembang Macapat.....	71
Gambar 4. 12 Tampilan Nembang Macapat	72
Gambar 4. 13 Tembang Gambuh	73
Gambar 4. 14 Tampilan Mini Games.....	74
Gambar 4. 15 Tampilan Soal	75
Gambar 4. 16 implementasi media.....	86

DAFTAR RUMUS

(2.1) Rumus skala likert	32
(2.2) Rumus index.....	33
(2.3) Rumus N – gain.....	35