

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA TEMA AKSARA JAWA
UNTUK SISWA SDN CANDIBARU II**

SKRIPSI



disusun oleh

Rani Nurcahyanti

17.12.0049

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA TEMA AKSARA JAWA
UNTUK SISWA SDN CANDIBARU II**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Rani Nurcahyanti

17.12.0049

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA TEMA AKSARA JAWA UNTUK SISWA SDN CANDIBARU II

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rani Nurcahyanti

17.12.0049

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 April 2020

Dosen Pembimbing,

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA TEMA AKSARA JAWA
UNTUK SISWA SDN CANDIBARU II**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rani Nurcahyanti

17.12.0049

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juni 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juni 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 1 Juli 2021



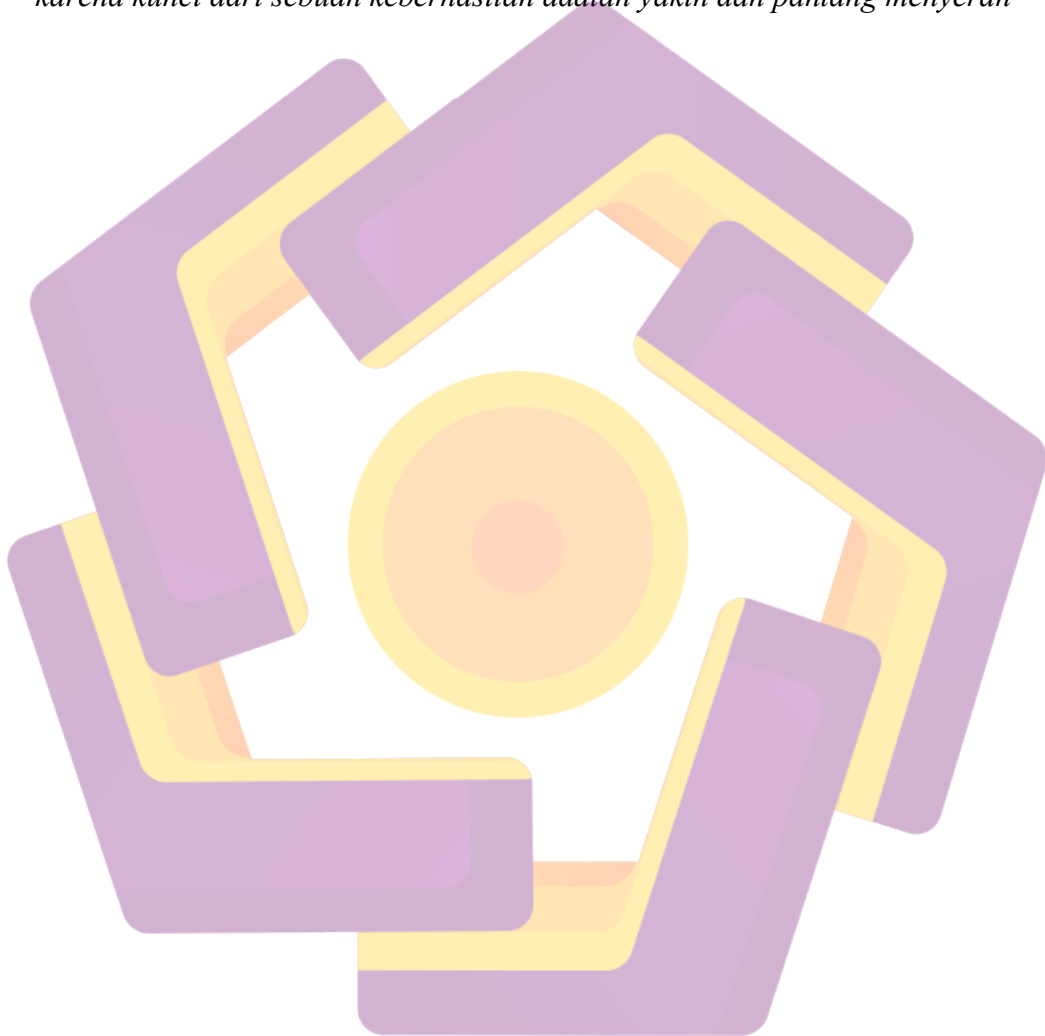
Rani Nurcahyanti

NIM. 17.12.0049

MOTTO

” Kesempatan tidak akan datang dua kali ”

” Maka gunakanlah kesempatan itu dan jangan mengulang kesalahan yang sama karena kunci dari sebuah keberhasilan adalah yakin dan pantang menyerah ”



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan kesempatan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penelitian ini dapat terselesaikan juga atas bantuan dari berbagai pihak. Saya juga berterima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Rakija dan Ibu wasini yang tidak pernah lelah untuk berdoa kepada Allah SWT demi kelancaran studi saya dan semangat yang selalu diberikan untuk mencapai cita-cita saya.
2. Kedua kakak saya, Sidik kasianto dan Nila Muyassaroh yang selalu memberi dukungan dan semangat tak henti-hentinya.
3. Semua anggota keluarga saya yang telah memberikan kasih sayang yang begitu tulus.
4. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs. selaku dosen pembimbing yang tidak pernah lelah untuk membimbing dan memberikan saran serta arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Teman-teman sistem informasi 01 angkatan 17 yang selalu memberi dukungan kepada saya.

Terimakasih untuk kalian semua, semoga kebaikan kalian akan dibalas Allah SWT.. Aamiin ya Rabb...

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjat kan kehadiran Allah SWT atas limpahan berkah dan hidayah-Nya kepada setiap hamba-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA TEMA AKSARA JAWA UNTUK SISWA SDN CANDIBARU II”.

Dalam penulisan skripsi ini, Penulis selalu mendapat bimbingan, dorongan, serta semangat dari banyak pihak. Oleh karena itu Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM. Selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agung Nugroho, M.Kom selaku dosen wali
4. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs., selaku dosen pembimbing yang selalu bersedia meluangkan waktunya, memberi saran dan arahan dalam penulisan skripsi ini
5. Seluruh dosen dan staff Universitas Amikom Yogyakarta yang memberi ilmu bermanfaat selama masa perkuliahan
6. Keluarga yang telah memberi dukungan dan doa demi kelancaran studi
7. Semua teman angkatan 2017 yang saling membantu dalam perkuliahan

8. Ibu Suratimah, S.Pd selaku kepala sekolah SDN Candibaru II yang telah memberikan izin penelitian
9. Semua yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini

Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak dan apabila ada yang tidak disebutkan penulis mohon maaf, penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Kritik dan saran dari semua pihak yang penulis harapkan untuk penulisan skripsi ini. Semoga skripsi yang ditulis oleh penulis ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca.

Yogyakarta, 1 Juli 2021



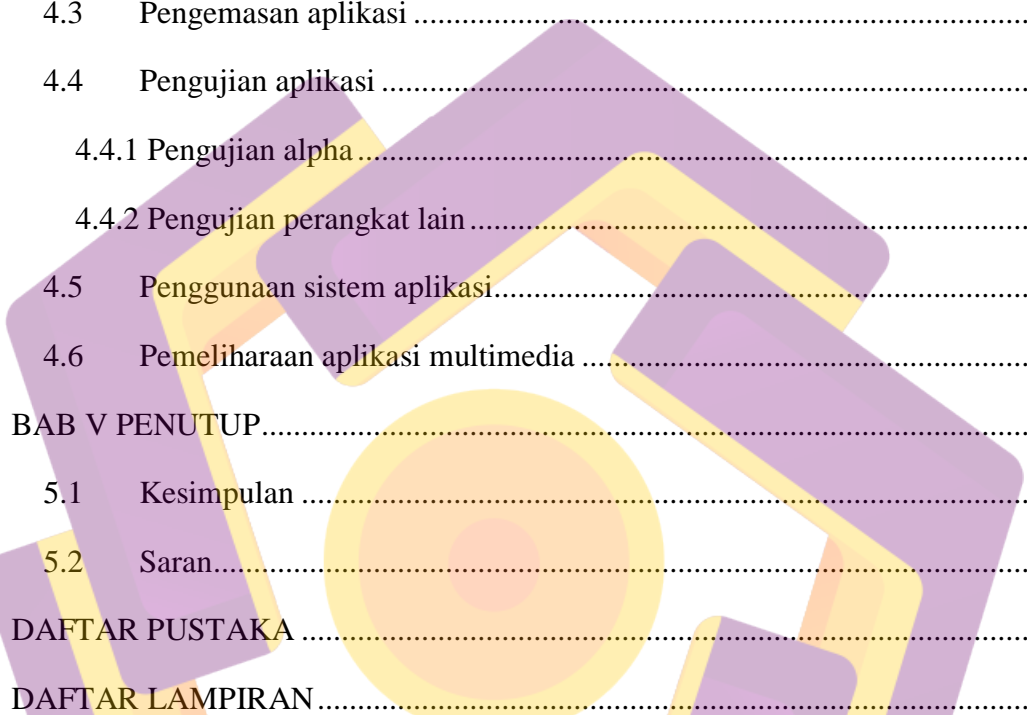
Rani Nurcahyanti

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA TEMA AKSARA JAWA UNTUK SISWA SDN CANDIBARU II | 1 |
| MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA TEMA AKSARA JAWA UNTUK SISWA SDN CANDIBARU II | I |
| PERSETUJUAN | II |
| PENGESAHAN | III |
| PERNYATAAN..... | IV |
| MOTTO..... | V |
| PERSEMBAHAN | VI |
| KATA PENGANTAR | VII |
| DAFTAR ISI..... | IX |
| DAFTAR TABEL..... | XIII |
| DAFTAR GAMBAR | XIV |
| INTISARI..... | XVI |
| ABSTRACT..... | XVII |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat penelitian..... | 4 |

| | | |
|----------------------------|---|-----------|
| 1.5.1 | Bagi user..... | 4 |
| 1.5.2 | Bagi pembaca..... | 4 |
| 1.5.3 | Bagi siswa..... | 4 |
| 1.5.4 | Bagi guru..... | 5 |
| 1.6 | Metode penelitian..... | 5 |
| 1.6.1 | Pengumpulan data..... | 5 |
| 1.6.2 | Konsep/pengonsepan (Concept)..... | 8 |
| 1.6.3 | Metode perancangan (Design)..... | 8 |
| 1.6.4 | Material Collecting/ pengumpulan bahan..... | 9 |
| 1.6.5 | Assembly/pembuatan..... | 9 |
| 1.6.6 | Testing/pengujian..... | 9 |
| BAB II..... | | 10 |
| LANDASAN TEORI..... | | 10 |
| 2.1 | Tinjauan Pustaka..... | 10 |
| 2.2 | Dasar teori..... | 14 |
| 2.2.1 | Belajar..... | 14 |
| 2.2.2 | Pembelajaran..... | 14 |
| 2.2.3 | Media pembelajaran..... | 17 |
| 2.2.4 | Media pembelajaran interaktif..... | 20 |
| 2.2.5 | Multimedia..... | 20 |
| 2.2.6 | Sejarah multimedia..... | 21 |
| 2.2.7 | Jenis multimedia..... | 22 |
| 2.2.8 | Struktur dasar multimedia..... | 22 |
| 2.2.9 | Penggunaan multimedia..... | 23 |
| 2.2.10 | Elemen multimedia..... | 28 |

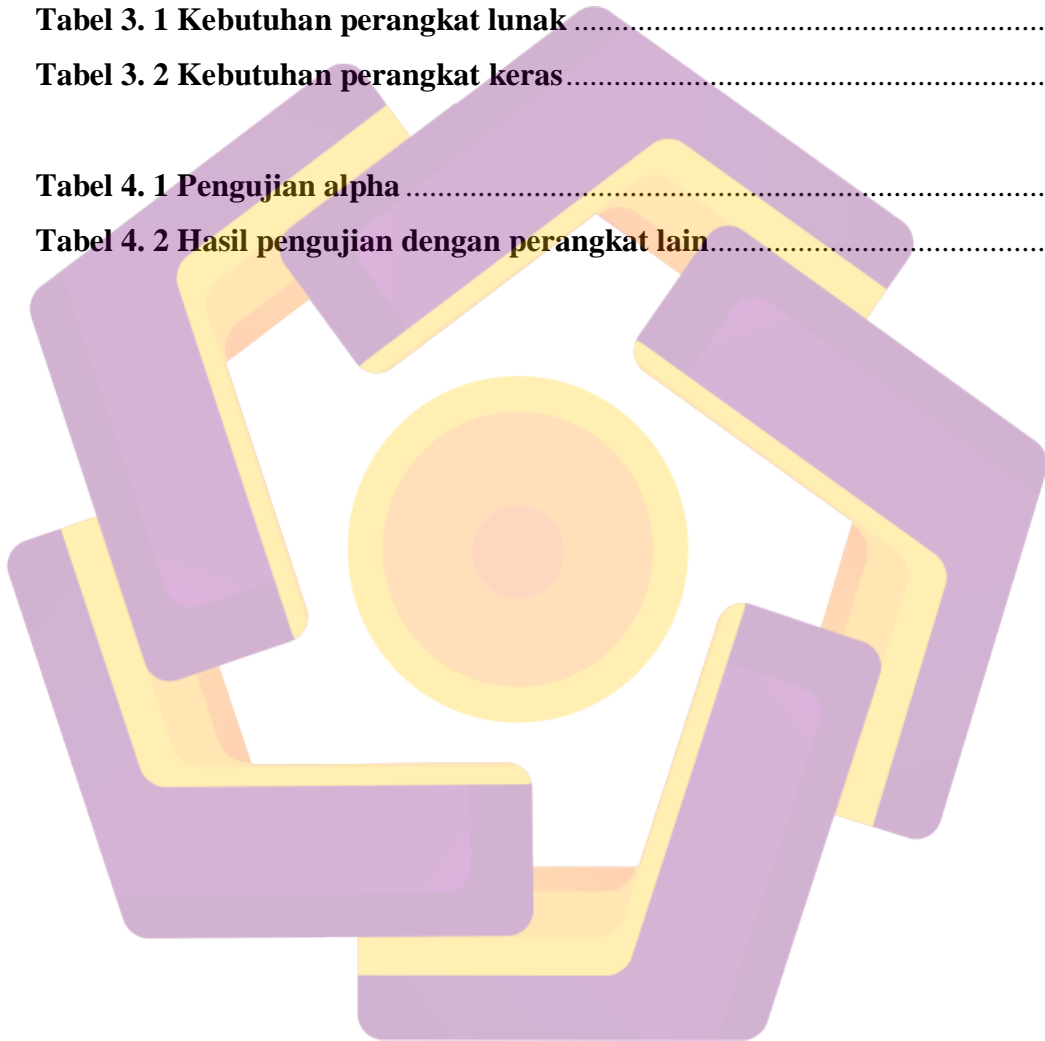
| | | |
|---|---|-----------|
| 2.2.11 | Typografi..... | 29 |
| 2.2.12 | Nirmana..... | 29 |
| 2.2.13 | Aksara | 30 |
| 2.2.14 | Aksara jawa..... | 30 |
| 2.2.15 | Sejarah aksara jawa..... | 31 |
| 2.2.16 | Bentuk aksara jawa | 34 |
| BAB III analisis dan perancangan | | 40 |
| 3.1 | Gambaran umum..... | 40 |
| 3.2. | Analisa kebutuhan..... | 45 |
| 3.2.1 | Analisa sistem | 45 |
| 3.2.2 | Analisis kebutuhan sistem..... | 45 |
| 3.3 | Perancangan antarmuka pemakai (user interface)..... | 47 |
| 3.3.1 | Desain tampilan intro | 48 |
| 3.3.2 | Desain menu..... | 49 |
| 3.3.3 | Desain tampilan halaman materi..... | 52 |
| 3.3.4 | Desain tampilan contoh..... | 53 |
| 3.3.5 | Tampilan soal latihan | 54 |
| 3.3.6 | Desain hasil score..... | 54 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 56 |
| 4.1 | Implementasi..... | 56 |
| 4.2 | Pembahasan tampilan aplikasi | 56 |
| 4.2.1 | Tampilan intro..... | 56 |
| 4.2.2 | Tampilan halaman pendahuluan | 58 |
| 4.2.3 | Tampilan halaman petunjuk..... | 59 |
| 4.2.4 | Tampilan halaman kompetensi | 60 |



| | | |
|------------------------------|--|-----------|
| 4.2.5 | Tampilan menu pilihan materi | 62 |
| 4.2.6 | Tampilan halaman contoh materi..... | 68 |
| 4.2.7 | Tampilan halaman evaluasi..... | 73 |
| 4.2.8 | Tampilan halaman score | 76 |
| 4.3 | Pengemasan aplikasi | 77 |
| 4.4 | Pengujian aplikasi | 79 |
| 4.4.1 | Pengujian alpha | 79 |
| 4.4.2 | Pengujian perangkat lain | 82 |
| 4.5 | Penggunaan sistem aplikasi..... | 84 |
| 4.6 | Pemeliharaan aplikasi multimedia | 85 |
| BAB V PENUTUP | | 87 |
| 5.1 | Kesimpulan | 87 |
| 5.2 | Saran..... | 87 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 89 |
| DAFTAR LAMPIRAN | | 91 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----------|
| Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian..... | 11 |
| Tabel 3. 1 Kebutuhan perangkat lunak..... | 46 |
| Tabel 3. 2 Kebutuhan perangkat keras..... | 47 |
| Tabel 4. 1 Pengujian alpha..... | 80 |
| Tabel 4. 2 Hasil pengujian dengan perangkat lain..... | 83 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Aksara carakan | 34 |
| Gambar 2. 2 Aksara pasangan | 36 |
| Gambar 2. 3 Aksara sandhangan atau pelengkap | 37 |
| Gambar 2. 4 Aksara swara | 38 |
| Gambar 2. 5 Aksara angka | 38 |
| Gambar 2. 6 Aksara huruf murda | 39 |
| Gambar 3. 1 Gambaran umum penelitian | 40 |
| Gambar 3. 2 Desain tampilan intro | 48 |
| Gambar 3. 3 Desain tampilan pendahuluan | 49 |
| Gambar 3. 4 Desain tampilan petunjuk | 50 |
| Gambar 3. 5 Desain tampilan halaman kompetensi | 50 |
| Gambar 3. 6 Desain tampilan menu materi | 51 |
| Gambar 3. 7 Desain tampilan menu contoh materi | 52 |
| Gambar 3. 8 Desain tampilan evaluasi | 52 |
| Gambar 3. 9 Desain halaman tampilan materi | 53 |
| Gambar 3. 10 Desain halaman tampilan contoh | 53 |
| Gambar 3. 11 Desain tampilan contoh latihan soal | 54 |
| Gambar 3. 12 Desain tampilan hasil nilai | 55 |
| Gambar 4. 1 Tampilan menu intro | 57 |
| Gambar 4. 2 actionscript 3.0 tampilan intro | 57 |
| Gambar 4. 3 Tampilan menu pendahuluan | 58 |
| Gambar 4. 4 Kode actionscript tombol prev di menu pendahuluan | 59 |
| Gambar 4. 5 Tampilan menu petunjuk | 59 |
| Gambar 4. 6 kode actionscript 3.0 petunjuk | 60 |
| Gambar 4. 7 Tampilan menu kompetensi | 61 |
| Gambar 4. 8 kode actionscript 3.0 kompetensi | 61 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4. 9 Tampilan menu pilihan materi | 62 |
| Gambar 4. 10 Kode script menu materi ke aksara carakan | 62 |
| Gambar 4. 11 Tampilan materi aksara carakan | 63 |
| Gambar 4. 12 Tampilan materi aksara pasangan | 64 |
| Gambar 4. 13 Tampilan materi aksara sandhangan | 65 |
| Gambar 4. 14 Tampilan materi aksara swara | 66 |
| Gambar 4. 15 Tampilan materi aksara murdha | 67 |
| Gambar 4. 16 Tampilan materi aksara rekan | 68 |
| Gambar 4. 17 Tampilan menu contoh materi | 68 |
| Gambar 4. 18 Kode script dari menu contoh ke contoh aksara carakan | 69 |
| Gambar 4. 20 Tampilan contoh aksara carakan | 69 |
| Gambar 4. 21 Tampilan contoh aksara pasangan | 70 |
| Gambar 4. 22 Tampilan contoh aksara sandhangan | 70 |
| Gambar 4. 23 Tampilan contoh aksara wilangan | 71 |
| Gambar 4. 24 Tampilan contoh aksara swara | 72 |
| Gambar 4. 25 Tampilan contoh aksara murdha | 72 |
| Gambar 4. 26 Tampilan contoh aksara rekan | 73 |
| Gambar 4. 27 Tampilan menu evaluasi | 74 |
| Gambar 4. 28 Tampilan halaman petunjuk soal | 74 |
| Gambar 4. 29 Tampilan soal tebak kata | 75 |
| Gambar 4. 30 kodeaction script 3.0 tebak kata | 76 |
| Gambar 4. 31 Tampilan halaman score | 77 |
| Gambar 4. 32 kode actionscript 3.0 tebak kata | 77 |
| Gambar 4. 33 Publish Setting | 78 |
| Gambar 4. 34 Setting Target | 78 |
| Gambar 4. 35 Tampilan file .swf dan .apk | 79 |
| Gambar 4. 36 Pengujian dengan perangkat lain | 83 |

INTISARI

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berfungsi untuk memudahkan di dalam proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini, nantinya bisa membantu para guru untuk lebih mudah melakukan proses mengajar dan siswa dapat belajar mandiri dirumah. Penelitian ini berjudul “Media pembelajaran bahasa jawa tema aksara jawa untuk siswa SDN Candibaru II” dan hasil akhir berupa sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android.

Dimasa pandemi seperti sekarang, kegiatan pembelajaran dari rumah atau jarak jauh bukanlah suatu hal yang mudah bagi guru untuk dilakukan. Banyak faktor yang mengakibatkan sulit untuk dilakukan di antaranya keterbatasan kemampuan guru dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi, sarana dan prasarana yang dimiliki guru dan siswa serta kondisi lingkungan yang kurang mendukung.

Media pembelajaran aksara jawa berbasis android ini, menggunakan Adobe Animate CC 2019 diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa SDN Candibaru II. Metode penelitian ini melalui pengumpulan data berupa observasi / pengamatan, dokumentasi, wawancara, dan studi pustaka.

Kata kunci: media pembelajaran, Aksara Jawa, Android

ABSTRACT

Learning media is a tool or intermediary that serves to facilitate the teaching and learning process between teachers and students. With this learning media, later it can help teachers to more easily carry out the teaching process and students can study independently at home. This research is entitled "Javanese language learning media with Javanese script theme for students of SDN Candibaru II" and the final result is an Android-based interactive learning media application.

In times of pandemic like now, learning activities from home or remotely are not an easy thing for teachers to do. Many factors make it difficult to do, including the limited ability of teachers in the world of information and communication technology, facilities and infrastructure owned by teachers and students and environmental conditions that are less supportive.

This android-based Javanese script learning media, using Adobe Animate CC 2019 is expected to help the teaching and learning process and can improve the cognitive abilities of Candibaru II Elementary School students. This research method through data collection in the form of observations / observations, documentation, interviews, and literature studies.

Keywords : learning media, Javanese script, Android

