

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN KOSA KATA  
BAHASA JAWA DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN  
PADA MI MA'ARIF GUPOLO PONOROGO**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Dyah Ayu Purbasari**

**16.12.9186**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2023**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN KOSA KATA  
BAHASA JAWA DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN  
PADA MI MA'ARIF GUPOLO PONOROGO**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Dyah Ayu Purbasari**

**16.12.9186**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN KOSA KATA  
BAHASA JAWA DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN  
PADA MI MA'ARIF GUPOLO PONOROGO**

yang disusun dan diajukan oleh

**Dyah Ayu Purbasari**

**16.12.9186**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Februari 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Ali Mustopa, M.Kom.**

**NIK. 190302192**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN KOSA KATA BAHASA  
JAWA DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN  
PADA MI MA'ARIF GUPOLO PONOROGO**

yang disusun dan diajukan oleh

**Dyah Ayu Purbasari**

**16.12.9186**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Februari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom  
NIK. 190302391



Andriyan Dwi Putra, M.Kom  
NIK. 190302270



Ali Mustopa, M.Kom  
NIK. 190302192



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Maret 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dyah Ayu Purbasari  
NIM : 16.12.9186

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Kosakata Bahasa Jawa Dalam Meningkatkan Pengetahuan Pada Mi Ma'arif Gupolo Ponorogo**

Dosen Pembimbing : Ali Mustopa, M.Kom.

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

Yogyakarta, 15 Maret 2023

Yang Menyatakan,



Dyah Ayu Purbasari

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati dan penuh rasa syukur kehadiran Allah Swt. saya persembahkan Skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Suparmin dan Ibu Khamidyah, yang senantiasa tulus, ikhlas memberikan doa dan ridho. Terimakasih yang tidak terhingga dan sembah sujud senantiasa saya haturkan, semoga Allah Swt. selalu memberikan rahmat, kesehatan, dan ampunan kepada beliau. Ammiin.
2. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku pembimbing, saya ucapkan terimakasih karena telah membantu dan memberikan masukan hingga terselesainya skripsi ini.
3. Mi Ma'arif Gupolo yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian hingga selesai.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim. Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Puji Syukur kami panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, nikmat, hidayah dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir ini berjudul Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Kosa Kata Bahasa Jawa Dalam Meningkatkan Pengetahuan Pada Mi Ma'arif Gupolo Ponorogo.

Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw. yang telah membawa umatnya kepada kehidupan yang lebih baik. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana.

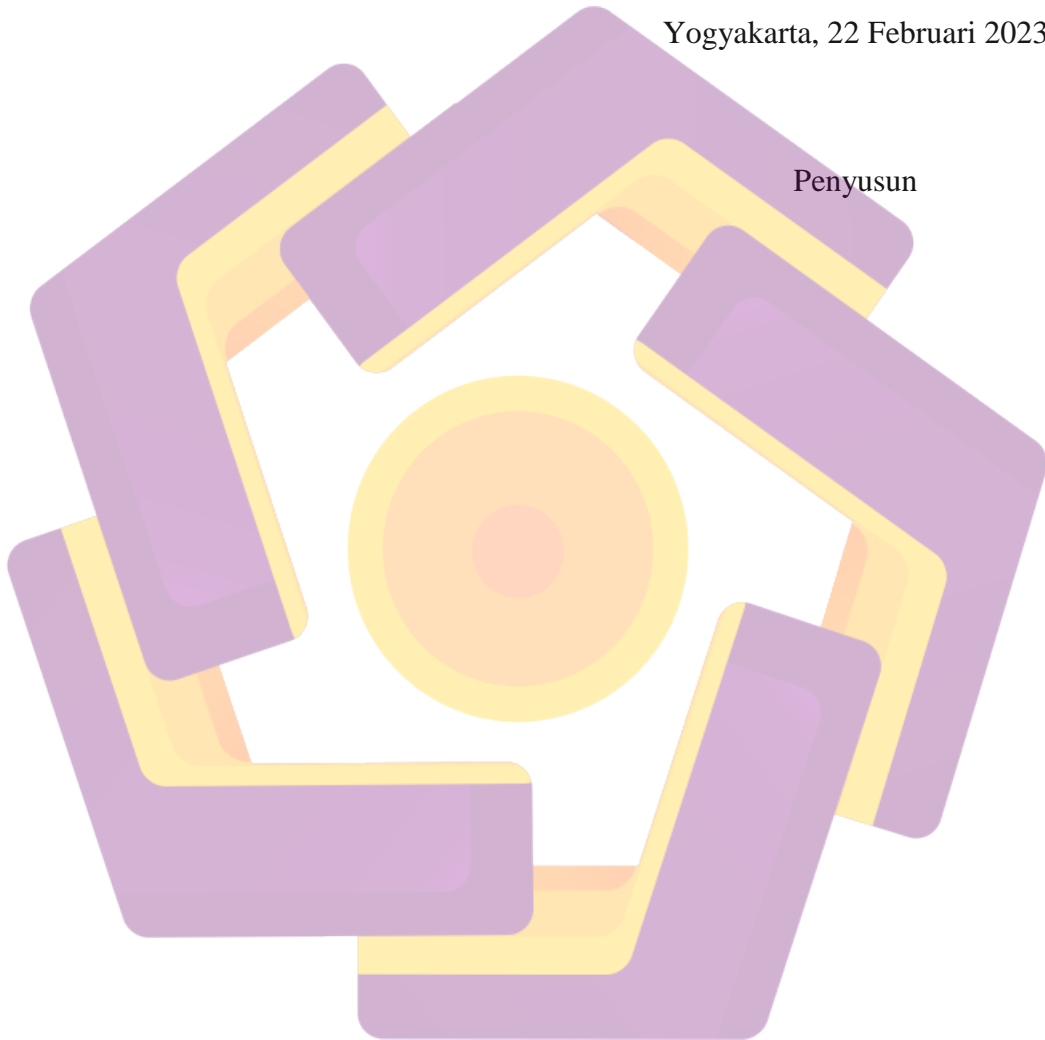
Dalam melaksanakan penelitian ini banyak sekali masukan yang peneliti peroleh. Ucapan terimakasih setinggi-tingginya penulis ucapkan kepada:

1. Prof, Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Anggit Dwi Hartanto M.Kom., selaku Ketua Prodi Sistem Informasi.
4. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, arahan dan bantuan serta motivasi kepada penulis selama belajar di kelas dan terutama kepada pembimbing saya Bapak Ali Mustopa, M.Kom yang telah membimbing, mendidik dengan segala kesabaran, ketulusan dan keikhlasan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Makruf, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah MI Ma'arif Gupolo Ponorogo atas izin, kesempatan, bantuan serta kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar.
6. Kedua orang tua saya Bapak Suparmin dan Ibu Khamidyah, yang telah mendidik, mengasuh, memberikan kasih sayang, doa ridho serta dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Amikom Yogyakarta.

7. Kepada teman-teman seperjuangan angkatan 2016 S1SI04 yang telah memberikan banyak, inspirasi serta motivasi kepada penulis selama berproses di kampus.

Yogyakarta, 22 Februari 2023

Penyusun



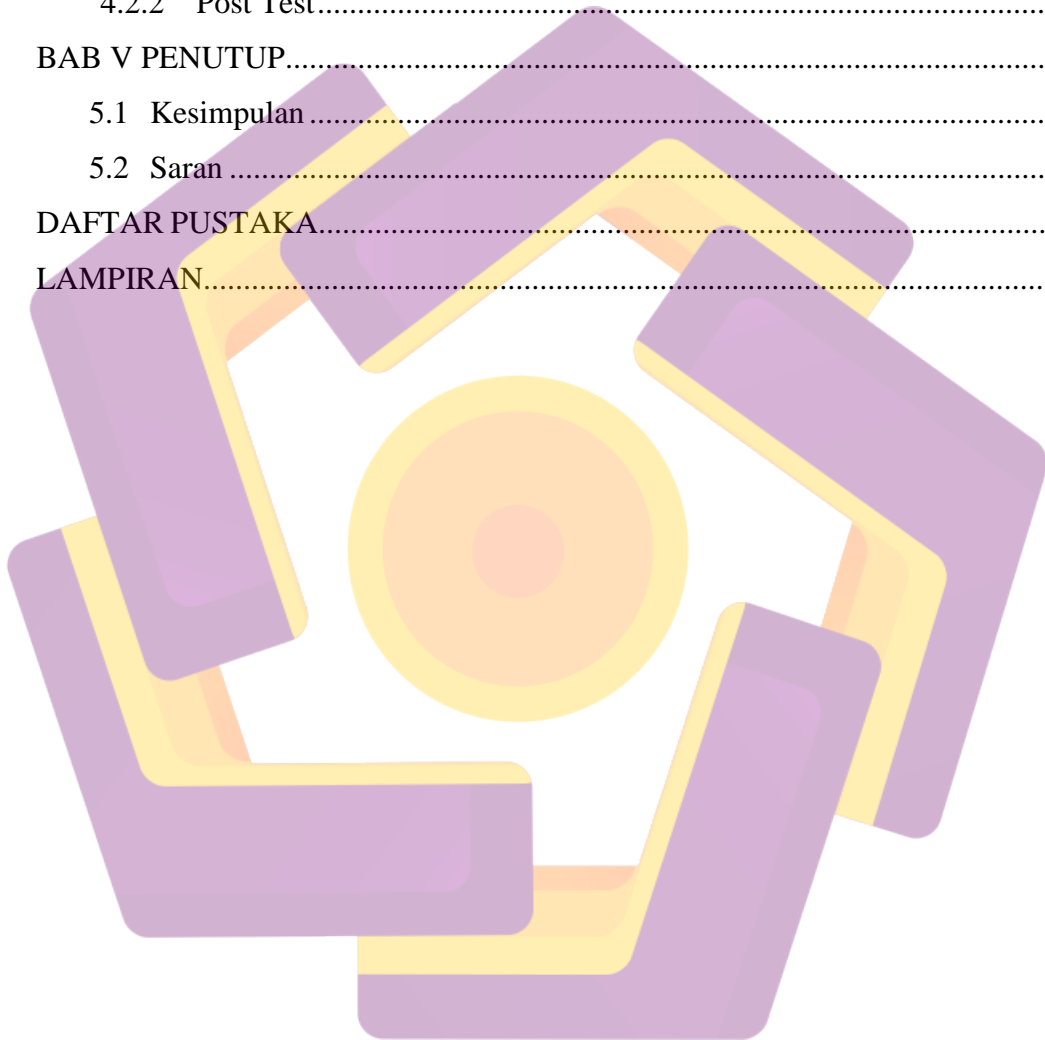


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi Literatur .....	7
2.2 Dasar Teori .....	10
2.2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	11
2.2.3 Perkembangan Bahasa Sekolah Dasar .....	12
2.2.4 Kosa-kata .....	14

2.2.5	Bahasa Jawa .....	15
2.2.6	Sopan Santun Bahasa Jawa .....	16
2.2.7	Analisis SWOT .....	17
2.2.8	Metode Pengembangan MDLC .....	18
2.2.9	Struktur Navigasi .....	20
2.2.10	Adobe Flash .....	22
2.2.11	Adobe After Effects .....	23
2.2.12	Adobe Illustrator .....	24
2.2.13	Metodologi Penelitian .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>26</b>
3.1	Objek Penelitian.....	26
3.1.1	Deskripsi Mi Ma'arif Gupolo .....	26
3.1.2	Visi dan Misi Madrasah .....	26
3.2	Alur Penelitian .....	27
3.3	Metode Penelitian .....	29
3.3.1	Metode Pengumpulan Data.....	29
3.3.2	Analisis Data.....	30
3.4	Alat dan Bahan.....	31
3.4.1	Data Penelitian .....	31
3.4.2	Alat/instrumen.....	32
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>34</b>
4.1	Hasil.....	34
4.1.1	Identifikasi Masalah.....	34
4.1.2	Analisis Swot .....	34
4.1.3	Solusi Yang Dipilih.....	35
4.1.4	Kebutuhan Fungsional .....	36
4.1.5	Analisis Kelayakan Sistem .....	36
4.1.6	Metode Perancangan.....	37
4.1.6.1	Konsep ( <i>Concept</i> ) .....	37
4.1.6.2	Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	38
4.1.6.3	Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ).....	43

4.1.6.4 Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....	52
4.1.6.5 Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	63
4.1.6.6 Distribusi ( <i>Distribution</i> ).....	64
4.2 Pembahasan .....	64
4.2.1 Pre Test .....	64
4.2.2 Post Test.....	65
BAB V PENUTUP.....	67
5.1 Kesimpulan .....	67
5.2 Saran .....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	72



## DAFTAR TABEL

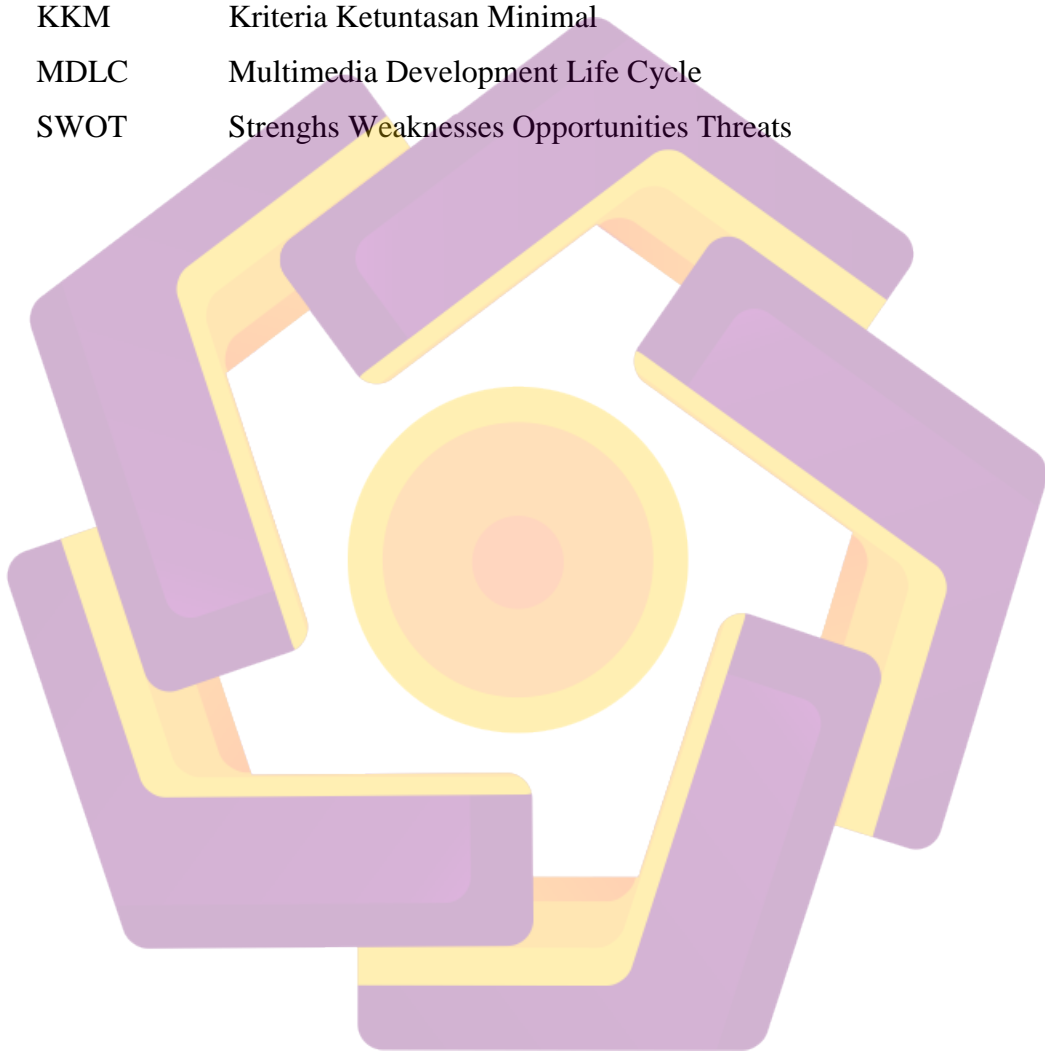
Tabel 2.1	Studi Literatur.....	7
Tabel 3.1	Objek Penelitian.....	26
Tabel 3.2	Lembar Wawancara.....	29
Tabel 3.3	Tipe Soal .....	30
Tabel 4.1	Analisis SWOT .....	33
Tabel 4.2	Deskripsi Konsep Aplikasi .....	36
Tabel 4.3	Halaman Intro .....	38
Tabel 4.4	Halaman Utama .....	38
Tabel 4.5	Halaman Keluar .....	39
Tabel 4.6	Halaman Materi .....	39
Tabel 4.7	Halaman Mengulas .....	40
Tabel 4.8	Halaman Input.....	41
Tabel 4.9	Halaman Kuis.....	41
Tabel 4.10	Halaman Skor.....	42
Tabel 4.11	Halaman Profil .....	42
Tabel 4.12	Kosa-kata .....	43
Tabel 4.13	Soal-soal.....	44
Tabel 4.14	Gambar dan Tombol .....	46
Tabel 4.15	Suara .....	50
Tabel 4.16	ActionScript Button Utama.....	52
Tabel 4.17	ActionScript Button Halaman Pilihan Materi.....	54
Tabel 4.18	ActionScript Button Materi Ngoko.....	55
Tabel 4.19	ActionScript Halaman Keluar .....	61
Tabel 4.20	Black Box Testing.....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Matrik SWOT .....	18
Gambar 2.2	Ilustrasi model MDLC .....	19
Gambar 2.3	Struktur Navigasi <i>Linear</i> .....	21
Gambar 2.4	Struktur Navigasi <i>Non Linear</i> .....	21
Gambar 2.5	Struktur Navigasi <i>Hierarchi</i> .....	22
Gambar 2.6	Struktur Navigasi <i>Composite</i> .....	22
Gambar 3.1	Alur Penelitian.....	28
Gambar 4.1	Struktur Navigasi <i>Hierarki</i> .....	37
Gambar 4.2	Video.....	50
Gambar 4.3	Loading .....	51
Gambar 4.4	Menu Utama.....	52
Gambar 4.5	Halaman Pilihan Materi .....	54
Gambar 4.6	Halaman Materi Ngoko.....	55
Gambar 4.7	Halaman Materi .....	56
Gambar 4.8	Button Mengulas .....	56
Gambar 4.9	Halaman Mengulas .....	56
Gambar 4.10	Halaman Input.....	57
Gambar 4.11	Halaman kuis .....	58
Gambar 4.12	Halaman Nilai .....	60
Gambar 4.13	Halaman Profil .....	61
Gambar 4.14	Halaman Keluar .....	61
Gambar 4.15	Chart Pre Test .....	64
Gambar 4.16	Chart Nilai Rata-rata Pre Test.....	64
Gambar 4.17	Chart Post Test.....	65
Gambar 4.18	Chart Nilai Rata-rata Post Test .....	65

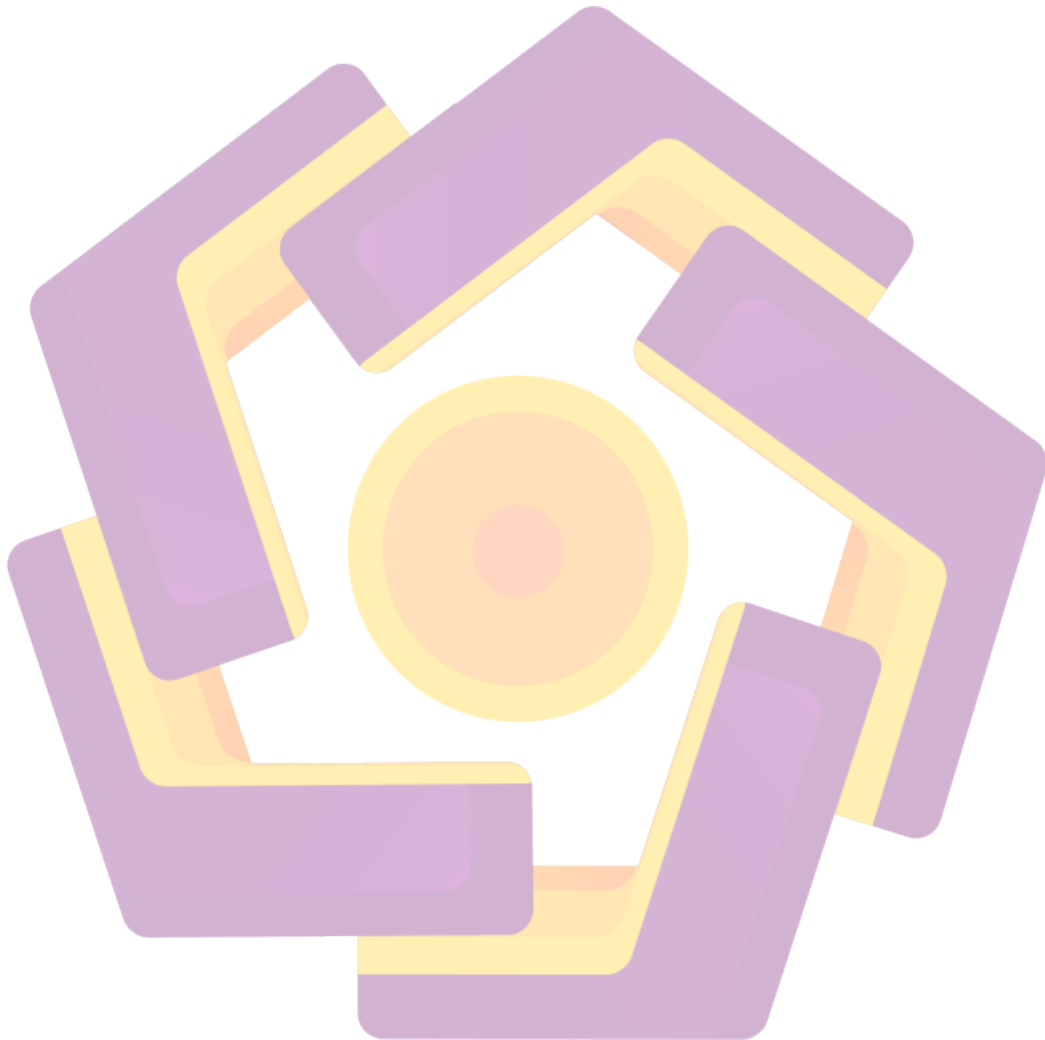
## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

X	Rata-rata
$\sum x$	Jumlah seluruh skor
N	Banyaknya subjek
KKM	Kriteria Ketuntasan Minimal
MDLC	Multimedia Development Life Cycle
SWOT	Strengths Weaknesses Opportunities Threats



## DAFTAR ISTILAH

Tembung Kriya      kata kerja



## INTISARI

Bahasa Jawa merupakan salah satu bagian dari kurikulum di MI Ma'arif Gupolo, dalam proses pembelajaran kosa-kata bahasa Jawa di MI Ma'arif Gupolo belum berjalan secara efektif. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran kurang menarik dan masih menggunakan metode ceramah serta menggunakan media papan tulis. Untuk mengatasi hal tersebut penulis membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang meliputi teks, gambar, audio, animasi, dan video yang mudah dimengerti dan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari kosa-kata bahasa Jawa. Adapun perancangan ini menggunakan metode MDLC yang terdiri dari 6 tahapan yaitu: konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Dari hasil tes yang telah dilakukan didapatkan bahwa persentase ketuntasan siswa dengan nilai KKM 75 yang awalnya 21% meningkat menjadi 73%. Berdasarkan hasil tersebut maka "Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Kosa-Kata Bahasa Jawa dalam Meningkatkan Pengetahuan pada MI Ma'arif Gupolo" layak digunakan dalam proses pembelajaran di MI Ma'arif Gupolo.

**Kata Kunci:** *Adobe Flash*, Interaktif, Kosa-Kata Bahasa Jawa, Media Pembelajaran



## ABSTRACT

*Javanese language is a part of curriculum at MI Ma'arif Gupolo, but javanese vocabulary learning process at MI Ma'arif Gupolo has not been effective. This is because the learning process is less interesting and still uses lecture method, and blackboard media. To overcome this, author creates an interactive learning media that includes text, image, audio, animation, and video which is easy to understand and can attract student's interest to learning javanese vocabulary. The design of this research used MDLC Method that consists of six stages: concept, design, collection of materials, manufacture, testing, and distribution. The result of the test was found that the percentage of completeness of students with a KKM score 75 was initially 21%, increased to 73%. Based on the result, "Interactive Learning Media to Introduce Javanese Vocabulary in Increasing Knowledge at MI Ma'arif Gupolo" is suitable for being used in the learning process at MI Ma'arif Gupolo.*

**Keyword:** *Adobe Flash, Interactive, Javanese Vocabulary, Learning Media*

