

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK SISWA SDN 2 CEPU
BERBASIS 3 DIMENSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Yuliyati

17.12.0085

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

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK SISWA SDN 2 CEPU
BERBASIS 3 DIMENSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Yuliyati

17.12.0085

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK SISWA SDN 2CEPU BERBASIS 3 DIMENSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yuliyati

17.12.0085

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Januari 2021

Dosen Pembimbing,

Haryoko, S.Kom., M.Cs
NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK SISWA SDN 2 CEPU BERBASIS 3 DIMENSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yuliyati

17.12.0085

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Haryoko, S.Kom., M.Cs
NIK. 190302057

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Robert Marco, M. T.
NIK. 190302228

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Februari 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 1903020

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 08 Maret 2021



Yuliati

NIM. 17.12.085

MOTTO

”Pendidikan dari seorang manusia tidak pernah selesai sampai dia mati” –

Robert E.Lee

”Tahapan pertama dalam mencari ilmu adalah mendengarkan, kemudian diam dan menyimak dengan penuh perhatian, lalu menjaganya, lalu mengamalkannya, dan kemudian menyebarkannya” – Sulyan bin Uyainah

”Apapun dirimu jadilah yang terbaik” – Abraham Lincoln



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas nikmat yang tak terkira, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada orang tua, bapak saya Sugiri, ibu saya Sri Prihatin, serta kakak-kakak saya Eka Sukismiyana, Dwi Subiyanto, Novi Tri Susilo, Catur Novita Sari, Panca Yulia Selviana dan keluarga besar saya yang sudah mau memberikan dukungan kepada saya baik moral maupun materi serta memotivasi saya dalam mengerjakan skripsi ini.
2. Haryoko, S.Kom., M.Cs sebagai dosen pembimbing saya yang telah membimbing saya dalam membuat skripsi ini dari awal sampai akhir.
3. Fajar Wahyu Gumilang, Didi Nugroho, Aldela Permata Sari, yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Semua teman-teman kelas 17-SI-S1-02 yang tidak biasa penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “*MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK SISWA SDN 2 CEPU BERBASIS 3 DIMENSI*” dengan lancar. Skripsi ini disusun sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer dari program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M Suyanto, M.M selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta
2. Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Haryoko, S.Kom., M.Cs selaku dosen pembimbing penulis yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua orang tua saya dan keluarga besar saya yang telah memberikan doa, dukungan dan kasih sayang yang tak terhingga demi mencapai tujuan dan cita-cita.
5. Teman-teman dari kelas 17-S1-SI02 yang telah berbagi ilmu kepada saya.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih jika ada kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 8 Maret 2021

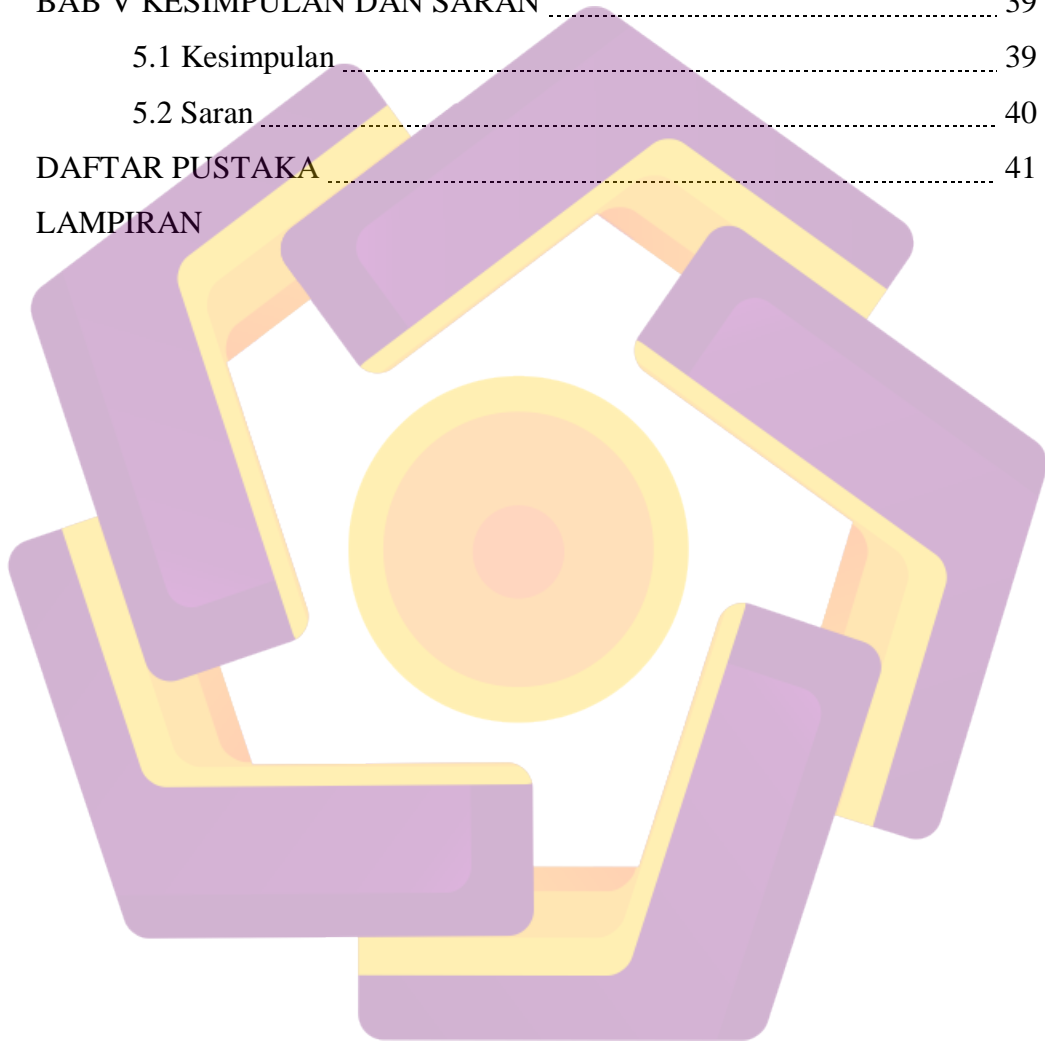
Yuliyati

17.12.0085

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR GRAFIK	XII
INTISARI	XIII
ABSTRACT	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Bagi Peneliti	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Kajian Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	8
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	12
3.1 Mengidentifikasi Masalah	12
3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	12
3.3 Merancang Konsep	14
3.4 Merancang Isi	15

3.5 Merancang Naskah	15
3.6 Merancang Grafik	16
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Proses Produksi	19
4.2 Pembahasan	19
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	



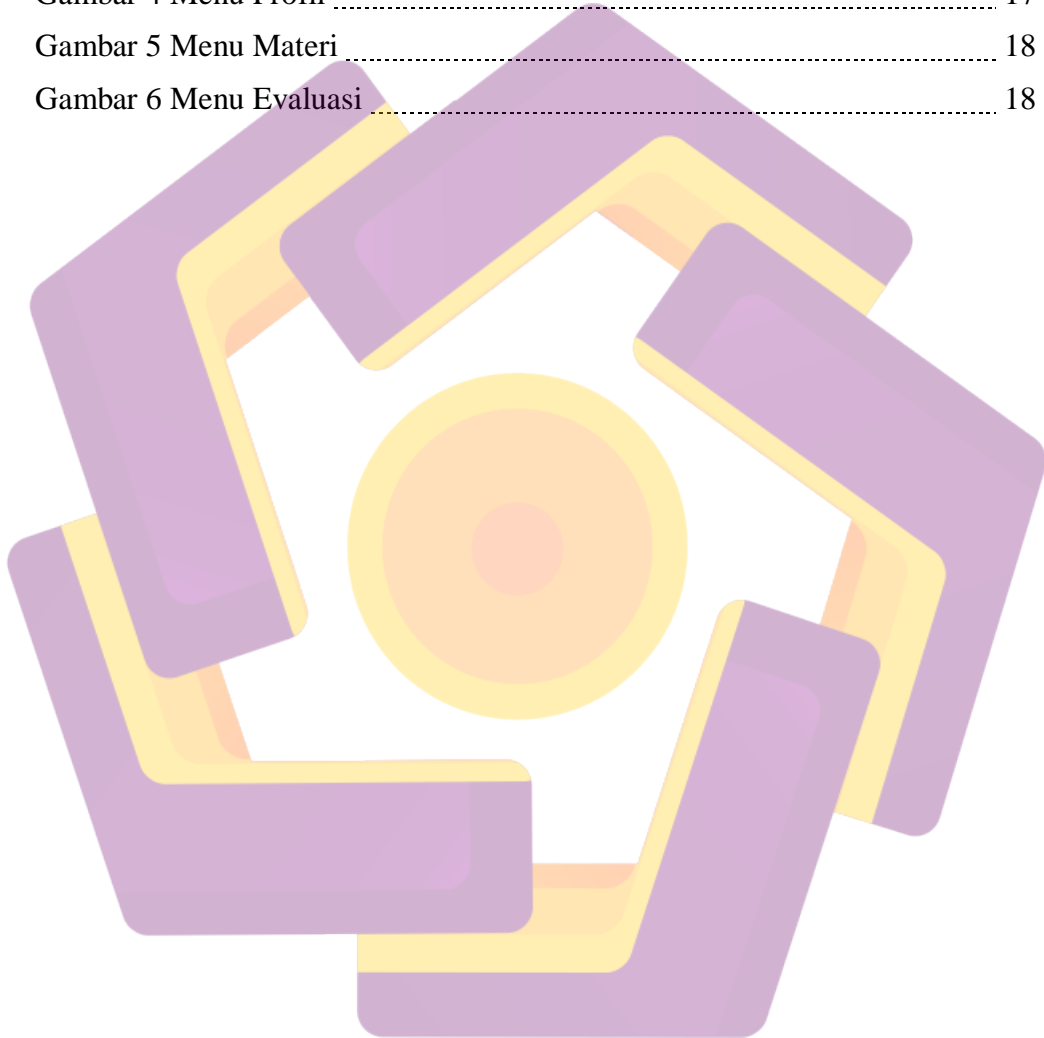
DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perancangan Naskah	15
-----------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	11
Gambar 1 Struktur Hierarki	15
Gambar 2 Menu Home	16
Gambar 3 Menu Petunjuk	17
Gambar 4 Menu Profil	17
Gambar 5 Menu Materi	18
Gambar 6 Menu Evaluasi	18



DAFTAR GRAFIK

Grafik Kuesioner Penelitian Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis 3D	36
--	----



INTISARI

Bahasa Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang terus dilestarikan hingga saat ini. Untuk melestarikan budaya tersebut maka Dinas Pendidikan memasukkan mata pelajaran Bahasa Jawa pada pendidikan sekolah mulai dari siswa SD (Sekolah Dasar). Bahasa Jawa adalah salah satu pelajaran yang dianggap paling membosankan oleh siswa. Terlebih siswa Sekolah Dasar.

Metode belajar yang masih menggunakan metode konservatif, yaitu guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak serta hanya menggunakan media buku saja membuat siswa merasa bosan karena media belajarnya yang kurang menarik. Untuk meningkatkan siswa dalam mempelajari bahasa jawa, media seperti media pembelajaran berbasis 3D sangat membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bahasa jawa ini dibuat dan dikhususkan untuk menjelaskan materi bahasa jawa. Objek penelitian dilakukan pada siswa SD 2 Cepu.

Tujuan diadakannya penelitian adalah untuk membuat media pembelajaran bahasa jawa berbasis 3D, guna meningkatkan mutu dan sebagai sarana pembelajaran interaktif. Manfaat diadakannya penelitian ini adalah agar guru dan siswa dapat memanfaatkan media ini dalam kegiatan belajar dan mengajar agar siswa tidak merasa bosan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis 3D

ABSTRACT

Javanese language is one of the cultural heritages that have been preserved until today. To preserve this culture, the Education Office includes Javanese language subjects in school education starting from elementary school students. Javanese language is one of the subjects that students find the most boring. Especially elementary school students.

Learning methods that still use conservative methods, namely the teacher explaining with lectures and students listening and only using book media alone make students feel bored because the learning media is less attractive. To improve students in learning Javanese, media such as 3D-based learning media is very helpful in the learning process. This Javanese language learning media is made and is devoted to explaining Javanese language material. The object of the research was the students of SD 2 Cepu.

The purpose of holding the research is to make Java language learning media based on 3D, in order to improve quality and as a means of interactive learning. The benefit of this research is that teachers and students can take advantage of this media in teaching and learning activities so that students do not feel bored.

Keyword: 3D-Based Javanese Learning Media

