

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF SEBAGAI PENINGKATAN MINAT DAN
PEMAHAMAN AKSARA JAWA UNTUK
SMK MUHAMMADIYAH SEMIN**

SKRIPSI



disusun oleh

Sidiq

15.12.8424

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF SEBAGAI PENINGKATAN MINAT DAN
PEMAHAMAN AKSARA JAWA UNTUK
SMK MUHAMMADIYAH SEMIN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh

Sidiq

15.12.8424

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF SEBAGAI PENINGKATAN MINAT DAN
PEMAHAMAN AKSARA JAWA UNTUK
SMK MUHAMMADIYAH SEMIN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sidiq
15.12.8424

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 17 Januari 2020

Dosen Pembimbing


Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF SEBAGAI PENINGKATAN MINAT DAN
PEMAHAMAN AKSARA JAWA UNTUK
SMK MUHAMMADIYAH SEMIN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sidiq

15.12.8424

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Januari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, S.T., M.T.
NIK. 190302098

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

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 03 Februari 2020



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI), Sepanjang pengetahuan saya 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, 17 Januari 2020

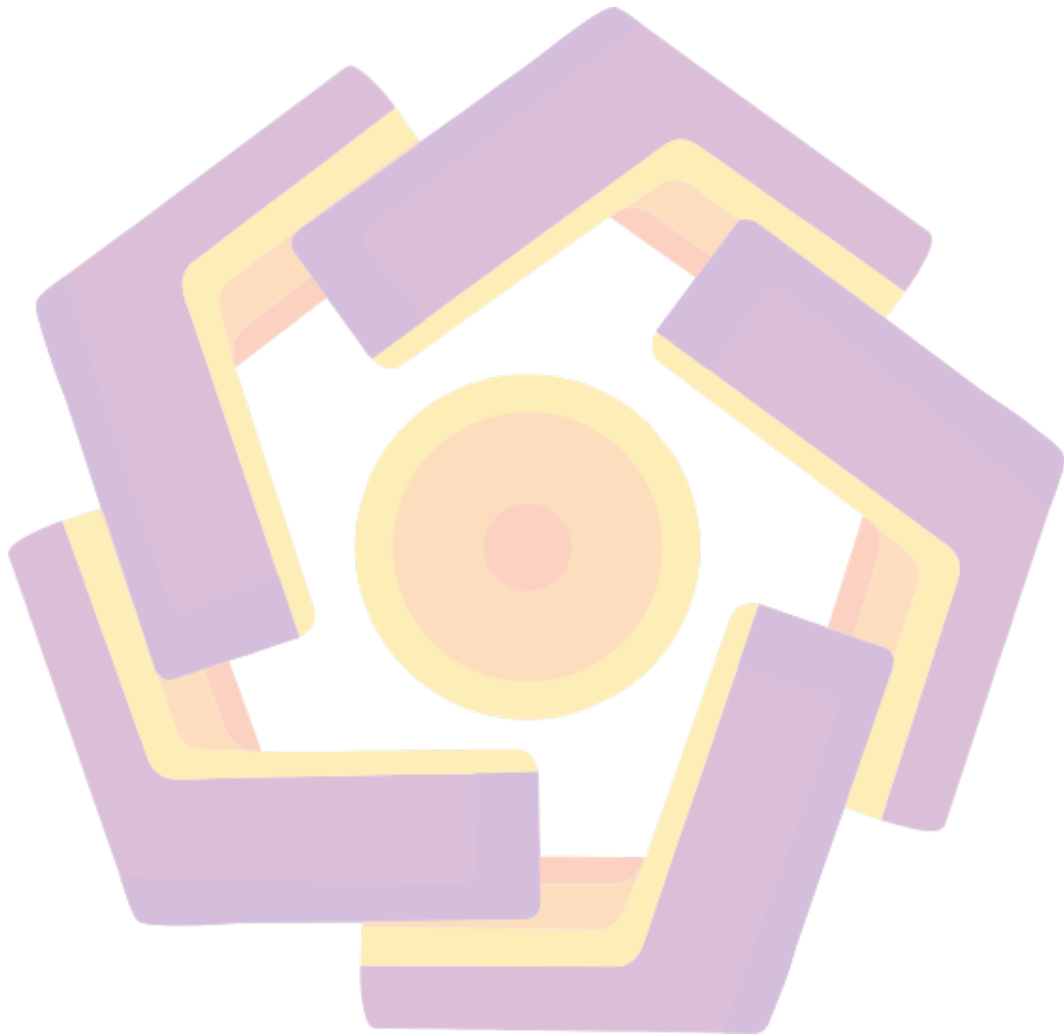


Sidiq

15.12.8424

MOTTO

“ ojo pernah wedi salah yen durung nyobo opo wae“
Jangan pernah takut salah sebelum mencoba apa pun



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin... sujud syukur kupersembahkan kepada ALLAH SWT yang maha agung. Atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berfikir, berilmu, beriman, dan bersabar dalam menjalani hidup. Semoga keberhasilan ini menjadikan satu langkah awal untuk meraih cita-cita besarku.

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu yang tersayang yang tidak pernah henti-hentinya memberikan doa serta memberikan dukungan berupa apa saja yang sangat luar biasa sehingga saya dapat menyelesaikan tanggung jawab saya yaitu menyelesaikan S1 dengan baik di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu mengajari dan membimbing saya dengan rasa sabar sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Suhertik yang selalu mendoakan saya dan selalu mendengarkan keluh kesah saya dalam waktu mengerjakan skripsi saya, terima kasih atas segala bentuk suport untuk saya.
4. SMK Muhammadiyah yang sudah bersedia memberikan izin untuk saya melakukan penelitian untuk saya jadikan objek penelitian saya.
5. Sebagai Guru dan staff SMK Muhammadiyah Semin yang telah membantu memfasilitasi dan mendukung apa yang saya perlukan selama ini.
6. Untuk teman teman Desa Kweni yang telah memberi pengalaman hidup dari kecil hingga seperti sekarang ini.
7. Teman-Teman dari SI 02 yang terutama Bima, Tama, Patan, Robby, Rossa, Aya, Sisi, Sabrina, Bella dan masih banyak lagi yang lainnya yang tidak saya sebutkan satu persatu terima kasih banyak atas cerita cerita yang kita lewati bersama.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis hanya dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan dan Perancangan Media Pembelajaran Interaktif sebagai Peningkatan Minat dan Pemahaman Aksara Jawa untuk SMK Muhammadiyah Semin

Terselaikannya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral maupun spritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si M.T selaku Kepala Jurusan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama proses perkuliahan.
4. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun secara tidak langsung

Semoga hasil dari laporan ini bisa bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis, Amin

Yogyakarta, 17 Januari 2020

Sidiq
15.12.8424

DAFTAR ISI

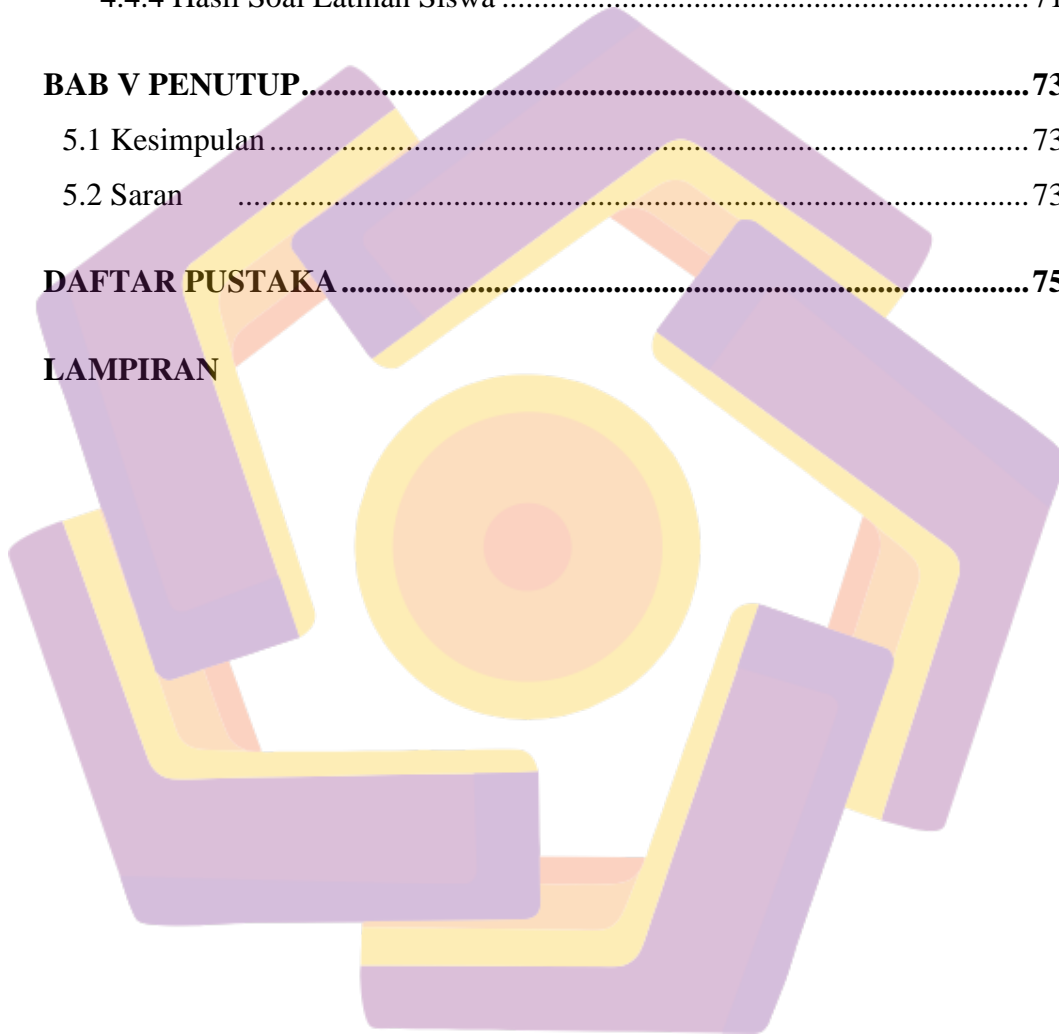
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud dari Penelitian:	3
1.4.2 Tujuan yang ingin dicapai:	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan data.....	5
1.6.1.1 Metode Observasi	5
1.6.1.2 Metode Wawancara	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode Implementasi Sistem.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Multimedia.....	10
2.3 Jenis jenis Multimedia [5]	10
2.3.1 Multimedia Linier	10
2.3.2 Multimedia Interaktif	11
2.4 Unsur Sistem Multimedia [6]	11
2.4.1 Teks.....	11
2.4.2 Image.....	12
2.4.3 Audio.....	12
2.4.4 Video.....	12
2.4.5 Animation	12
2.5 Pengembangan Sistem Multimedia [7].....	12
2.5.1 Siklus Pengembangan Multimedia	12
2.5.1.1 Mendefinisikan Masalah.....	13
2.5.1.2 Study Kelayakan	14
2.5.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem	14
2.5.1.4 Merancang Konsep	14
2.5.1.5 Merancang Isi.....	14
2.5.1.6 Merancang Naskah.....	14
2.5.1.7 Merancang Grafik	15
2.5.1.8 Memproduksi Sistem	15
2.5.1.9 Pengetesan Sistem.....	15
2.5.1.10 Penggunaan Sistem	15
2.5.1.11 Pemeliharaan Sistem.....	15
2.6 Jenis jenis Presentasi [8]	16
2.6.1 Linier.....	16
2.6.2 Hirarkis	16
2.6.3 Non-Linier.....	17
2.6.4 Kombinasi	17
2.7 Media Pembelajaran [9].....	18

2.7.1 Definisi Media Pembelajaran	18
2.7.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	20
2.7.3 Multimedia Pembelajaran Interaktif	20
2.7.4 Manfaat Media Pembelajaran	21
2.8 Defini Aksara Jawa [10]	21
2.9 Metode Analisis [11]	24
2.9.1 Analisis SWOT	24
2.9.1.1 Strength (Kekuatan)	25
2.9.1.2 Weakness (Kelemahan)	25
2.9.1.3 Opportunity (Peluang)	25
2.9.1.4 Threats (Ancaman).....	25
2.10 Pengolahan data kuesioner [12].....	25
2.10.1 Skala Likert.....	26
2.10.2 Menentukan Interval	26
2.10.3 Rumus Persentase	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1 Tinjauan Umum	28
3.1.1 Proses Pembelajaran aksara jawa.....	28
3.1.2 Metode pembelajaran baru.....	29
3.2 Mengidentifikasi Masalah	30
3.3 Study Kelayakan.....	30
3.3.1 Kelayakan Teknologi	31
3.3.2 Kelayakan Hukum	31
3.3.3 Kelayakan Operasional	32
3.4 Analisis	32
3.4.1 Analisis SWOT	32
3.4.1.1 Strenght (Kekuatan)	32
3.4.1.2 Weaknesses (Kelemahan)	33
3.4.1.3 Opportunities (Peluang).....	33
3.4.1.4 Threats (Ancaman).....	34

3.5 Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.5.1 Kebutuhan Fungsional	34
3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional	34
3.6 Perancangan Aplikasi	35
3.6.1 Perancangan Konsep.....	35
3.6.2 Merancang Isi.....	37
3.6.3 Merancang Naskah.....	37
3.6.4 Merancang Grafik	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Implementasi Sistem.....	41
4.1.1 Mengolah Gambar / Grafik.....	41
4.1.1.1 Pembuatan Tampilan Aplikasi.....	41
4.1.1.2 Pembuatan Scrip Tombol.....	43
4.1.2 Pembuatan Gambar	47
4.1.3 Pembuatan Tombol	47
4.1.4 Pembuatan Animasi	47
4.1.5 Pembuatan Suara.....	48
4.1.6 Pembuatan File Executable (*.exe).....	48
4.2 Pembahasan	48
4.3 Testing	52
4.3.1 Unit Testing	52
4.3.1.1 Hasil Pengujian Ahli Materi	52
4.3.2 Uji Coba Penggunaan.....	53
4.4 Pembahasan Hasil Respon Pengguna.....	54
4.4.1 Pertanyaan Kuesioner	54
4.4.1.1 Kuesioner Guru.....	54
4.4.1.2 Kuesioner Siswa.....	58
4.4.1.2.1 Kuesioner Minat dan Pemahaman Siswa	59
4.4.2 Hasil dari Pengguna	61
4.4.2.1 Hasil Kuesioner Guru	61

4.4.2.2 Hasil Kuesioner Siswa.....	65
4.4.2.2.1 Hasil Kuesioner Minat dan Pemahaman Siswa.....	66
4.4.3 Soal Latihan Siswa.....	68
4.4.3.1 Soal Latihan	68
4.4.3.2 Lembar Jawab	69
4.4.4 Hasil Soal Latihan Siswa	71
BAB V PENUTUP.....	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Katagori skor jawaban berdasarkan interval tingkat intensitas</i>	27
Tabel 3.1 <i>Kebutuhan non fungsional</i>	35
Tabel 4.1 <i>Penguji ahli materi</i>	52
Tabel 4.2 <i>Aspek tampilan dan suara</i>	55
Tabel 4.3 <i>Hasil penilaian aspek tampilan dan suara</i>	55
Tabel 4.4 <i>Aspek Pembelajaran dan Pembahasan</i>	56
Tabel 4.5 <i>Hasil penilaian aspek pembelajaran dan pembahasan</i>	57
Tabel 4.6 <i>Aspek isi</i>	57
Tabel 4.7 <i>Hasil penilaian aspek isi</i>	58
Tabel 4.8 <i>Kuesioner Siswa</i>	59
Tabel 4.9 <i>Kuesioner minat dan paham siswa dengan mode lama</i>	60
Tabel 4.10 <i>Kuesioner minat dan paham siswa dengan mode baru</i>	60
Tabel 4.11 <i>Aspek tampilan dan suara yang sudah terisi</i>	62
Tabel 4.12 <i>Hasil penilaian aspek tampilan dan suara yang sudah terisi</i>	62
Tabel 4.13 <i>Aspek Pembelajaran dan Pembahasan yang sudah terisi</i>	63
Tabel 4.14 <i>Hasil penilaian aspek pembelajaran dan pembahasan yang sudah terisi</i>	63
Tabel 4.15 <i>Aspek isi yang sudah terisi</i>	64
Tabel 4.16 <i>Hasil penilaian aspek isi yang sudah terisi</i>	64
Tabel 4.17 <i>Kuesioner Siswa yang sudah terisi</i>	65
Tabel 4.18 <i>Kesimpulan Hasil Akhir kuesioner Siswa</i>	66
Tabel 4.19 <i>Hasil Kuesioner Minat dan Paham Siswa</i>	66
Tabel 4.20 <i>Persentase Kenaikan siswa akan Minat dan paham aksara jawa</i> ..	67
Tabel 4.21 <i>Lembar jawab esai untuk siswa</i>	69
Tabel 4.22 <i>Hasil Nilai Latihan Soal</i>	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Lima elemen multimedia</i>	11
Gambar 2.2 <i>Siklus Pengembangan Sistem Multimedia</i>	13
Gambar 2.3 <i>Linier</i>	16
Gambar 2.4 <i>Hirarki</i>	17
Gambar 2.5 <i>Non-Linier</i>	17
Gambar 2.6 <i>Kombinasi</i>	18
Gambar 2.7 <i>Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran</i>	20
Gambar 2.8 <i>Aksara Jawa Carakan</i>	22
Gambar 2.9 <i>Pasangan Aksara Jawa Carakan</i>	22
Gambar 2.10 <i>Aksara Jawa Murda</i>	23
Gambar 2.11 <i>Pasangan Aksara Murda</i>	23
Gambar 2.12 <i>Aksara Sandangan</i>	23
Gambar 2.13 <i>Aksara Wilangan</i>	24
Gambar 2.14 <i>Aksara Swara</i>	24
Gambar 2.15 <i>Aksara Rekan</i>	24
Gambar 3.1 <i>Struktur Perancangan Sistem</i>	37
Gambar 3.2 <i>Tampilan Intro</i>	38
Gambar 3.3 <i>Tampilan Menu Utama</i>	38
Gambar 3.4 <i>Tampilan Menu Diskripsi Tombol</i>	39
Gambar 3.5 <i>Tampilan Materi</i>	39
Gambar 3.6 <i>Tampilan Menu Aksara Jawa tanpa memakai contoh pasangan</i>	39
Gambar 3.7 <i>Tampilan Menu Aksara Jawa memakai contoh pasangan</i>	40
Gambar 3.8 <i>Tampilan Menu Profil</i>	40
Gambar 3.9 <i>Tampilan Menu Exit</i>	40
Gambar 4.1 <i>Pembuatan Tampilan Intro</i>	41
Gambar 4.2 <i>Pembuatan Tampilan Menu Utama</i>	41
Gambar 4.3 <i>Pembuatan Tampilan Menu Daftar Materi</i>	42
Gambar 4.4 <i>Pembuatan Tampilan Menu Aksara Jawa</i>	42

Gambar 4.5 Pembuatan script Tombol.....	42
Gambar 4.6 Pembuatan Background Menggunakan <i>Adobe Illustrator CS6</i>	47
Gambar 4.7 Pembuatan Tombol Menggunakan <i>Adobe Illustrator CS6</i>	47
Gambar 4.8 Pembuatan Pembuatan Animasi Text Run Menggunakan <i>Adobe After Effect CS6</i>	47
Gambar 4.9 Pembuatan Backsound Menggunakan <i>Adobe Audition CS6</i>	48
Gambar 4.10 Proses Pembuatan File Executable di dalam Macromedia <i>Director 11.5</i>	48
Gambar 4.11 Tampilan Intro	48
Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama	49
Gambar 4.13 Tampilan Menu Diskripsi Tombol	49
Gambar 4.14 Tampilan Menu Daftar Materi	49
Gambar 4.15 Tampilan Menu Materi Aksara Carakan.....	49
Gambar 4.16 Tampilan Menu Materi Aksara Sandhangan.....	50
Gambar 4.17 Tampilan Menu Materi Aksara Wilangan	50
Gambar 4.18 Tampilan Menu Materi Aksara Swara	50
Gambar 4.19 Tampilan Menu Materi Aksara Murda.....	51
Gambar 4.20 Tampilan Menu Materi Aksara Rekan.....	51
Gambar 4.21 Tampilan Menu Profil	51
Gambar 4.22 Tampilan Menu Exit	52
Gambar 4.23 Metode Mengajar Menggunakan Papan tulis dan buku.....	53
Gambar 4.24 Metode Mengajar Menggunakan Papan tulis dan buku.....	53
Gambar 4.25 Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Jawa	54
Gambar 4.26 Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Jawa	54

INTISARI

Bahasa Jawa terutama aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang terus dilestarikan hingga saat ini. Maka untuk melestarikan peninggalan budaya tersebut Dinas Pendidikan memasukkan mata pelajaran bahasa Jawa dalam muatan lokal (*mulok*) sekolah pada pendidikan sekolah.

Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana cara menambah minat dan pemahaman siswa dalam mempelajari materi pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Bagi sebagian siswa, pelajaran aksara Jawa merupakan pelajaran yang cukup rumit, karena terdapat bentuk aksara, hafalan, pelafalan, dan penyusunan aksara yang cukup sulit.

Oleh karena itu di buatlah aplikasi media pembelajaran interaktif aksara Jawa ini untuk dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, serta dengan peran sistem pembelajaran berbasis multimedia yang dilengkapi berbagai fasilitas pembelajaran dengan materi, suara, animasi diharapkan akan lebih mudah menarik minat siswa dalam belajar, agar diperoleh proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menghilangkan kesan membosankan.

KATA KUNCI: Media Pembelajaran Interaktif, Paham dan Minat, Aksara Jawa



ABSTRAC

Javanese, especially Javanese script, is one cultural heritage that continues to be preserved until today. So to preserve these cultural heritages the Education Office includes Javanese subjects in local content (mulok) schools in school education.

The purpose of this study is how to increase students' interest and understanding in learning Javanese language subject matter especially Javanese script material. For some students, Javanese script lessons are quite complicated lessons, because there are forms of alphabet, memorization, pronunciation, and arrangement of scripts which are quite difficult.

Therefore, the Java interactive learning media application was made to be able to increase students' interest and understanding, as well as the role of multimedia-based learning systems that are equipped with various learning facilities with material, sound, animation, which are expected to more easily attract students' interest in learning, in order to obtain the learning process is more fun and gets rid of the boring impression.

KEYWORDS: *Interactive Learning Media, Understanding and Interests, Javanese Script*

