

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN BATIK JAWA UNTUK ANAK SD KELAS 3
(SD NEGERI BANGUNTAPAN)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh
Angel Marcela Pollwo
21.11.3880

Kepada
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
BATIK JAWA UNTUK ANAK SD KELAS 3
(SD NEGERI BANGUNTAPAN)**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh
Angel Marcela Pollwo
21.11.3880

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
BATIK JAWA UNTUK ANAK SD KELAS 3
(SD NEGERI BANGUNTAPAN)**

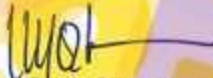
yang disusun dan diajukan oleh:

Angel Marcela Poliw

21.11.3880

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2025

Dosen Pembimbing,



Uwek Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
BATIK JAWA UNTUK ANAK SD KELAS 3
(SD NEGERI BANGUNTAPAN)

yang disusun dan diajukan oleh

Angel Marcela Paliwa

21.11.3880

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

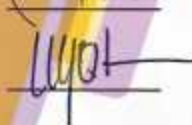
Nama Penguji

Dwi Nugraji, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302236

Nafiatun Sholihah, S.Kom., M.Cs
NIK. 190302524

Uyock Anggoro Saputra, M.Kom
NIK. 190302419

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Angel Marcela Poliwo
NIM : 21.11.3880

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BATIK JAWA UNTUK ANAK SD KELAS 3 (SD NEGERI BANGUNTAPAN)

Dosen Pembimbing : Uyock Anggoro Saputro, 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, 24 Februari 2025

Yang Menyatakan,



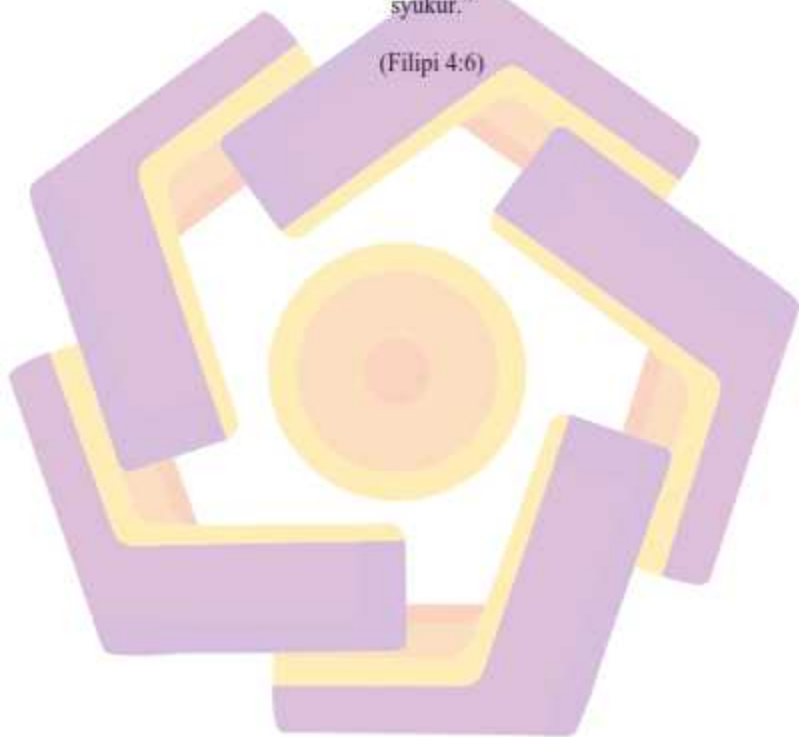
Angel Marcela Poliwo

MOTTO

In the Name of Jesus Christ

“Janganlah hendaklah kamu kuatir tentang apapun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur.”

(Filipi 4:6)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yesus Kristus atas kasih dan anugerah-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah perjalanan ini hingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan penuh hormat dan rasa terima kasih, karya ini dipersembahkan kepada:

1. Papa Marjun Poliwo dan Mama Eplin Puahadi, yang senantiasa memberikan cinta, doa, serta dukungan tanpa henti dalam setiap perjalanan hidup. Segala pengorbanan, kasih sayang, serta ketulusan yang diberikan menjadi sumber kekuatan dan semangat dalam menyelesaikan studi ini.
2. Kakak Akri serta adik-adik Steven dan Stevan, yang selalu memberikan semangat, doa, serta lelucon yang menghidupkan suasana dalam perjalanan akademik ini.
3. Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak M. Fairul Filza, yang telah berbagi ilmu serta memberikan dukungan dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Shafira, sahabat yang selalu mendukung sejak awal perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas semangat, kesabaran, dan dukungan yang diberikan.
6. Ara, sahabat yang selalu memberikan semangat dan canda tawa yang menemani selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa kelas IF 01 angkatan 2021, yang telah menjadi teman seperjuangan dalam berbagi ilmu, pengalaman, serta dukungan sepanjang masa studi hingga penyusunan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yesus Kristus atas kasih dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Batik Jawa untuk Anak SD Kelas 3 (SD Negeri Banguntapan)”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi S1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Selama menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis menyampaikan apresiasi khusus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga Terkasih, Kepada Bapak Marjun Poliwo dan Ibu Eplin Puahadi, yang telah memberikan kasih, dukungan, serta doa yang selalu menjadi motivasi sepanjang penulisan skripsi ini.
4. Bapak / Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.

Yogyakarta, 24 Februari 2025

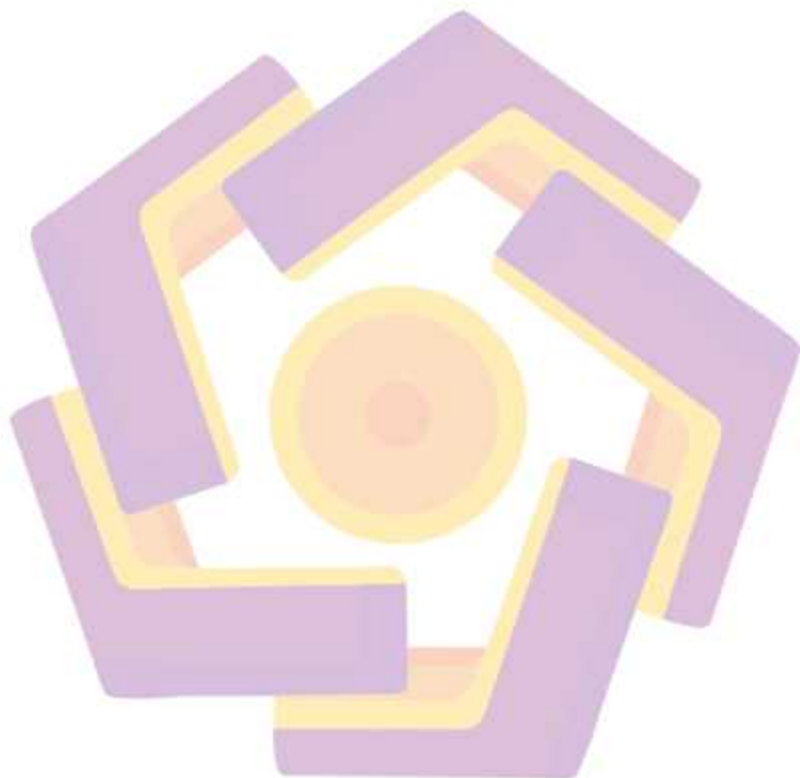
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 E-Learning	12
2.3 Media Interaktif	13

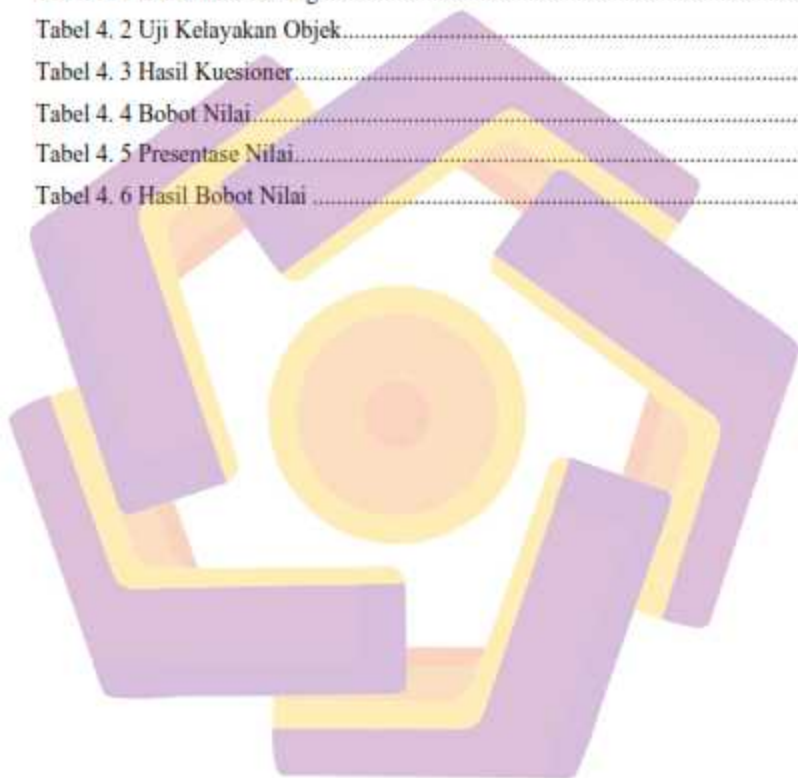
2.4 Batik Jawa	14
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Objek Penelitian.....	25
3.2 Alur Penelitian	25
3.3 Pengumpulan Data	29
3.3.1 Observasi.....	29
3.3.2 Wawancara.....	29
3.3.3 Observasi Literatur.....	30
3.4 Analisis Kebutuhan.....	31
3.5 Perancangan Antarmuka	32
3.6 Activity Diagram	35
3.7 Penyusunan Material	37
3.7 Pengujian Black Box.....	41
3.8 Uji Skala Likert.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Pembahasan.....	43
4.2.1 Tampilan Awal dan Main Menu	43
4.2.2 Pemaparan Materi	44
4.2.3 Pembahasan Quiz dan Hasil Akhir	45
4.3 Pengujian.....	47
4.3.1 Black Box Testing.....	47
4.3.2 Uji Kelayakan Objek.....	48
4.3.3 Uji Skala Likert.....	49
BAB V PENUTUP	55
5.1 Kesimpulan	55

5.2	Saran	55
REFERENSI		56



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian	8
Tabel 3. 1 Tabel Wawancara.....	30
Tabel 3. 2 Tabel Asset Aplikasi.....	37
Tabel 3. 3 Tabel Asset Sound	40
Tabel 4. 1 Black Box Testing	47
Tabel 4. 2 Uji Kelayakan Objek.....	48
Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner.....	49
Tabel 4. 4 Bobot Nilai.....	51
Tabel 4. 5 Presentase Nilai.....	51
Tabel 4. 6 Hasil Bobot Nilai	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 E-Learning.....	13
Gambar 2. 2 Motif Sido Mukti	15
Gambar 2. 3 Motif Sawat	16
Gambar 2. 4 Motif Meru	16
Gambar 2. 5 Motif Parang	17
Gambar 2. 6 Motif Truntum.....	17
Gambar 2. 7 Motif Cuwiri	18
Gambar 2. 8 Motif Sekar Jagad	18
Gambar 2. 9 Motif Mega Mendung	19
Gambar 2. 10 Tahapan MDLC	22
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	28
Gambar 3. 2 Rancangan Antarmuka Awal	32
Gambar 3. 3 Rancangan Antarmuka Menu Utama	32
Gambar 3. 4 Rancangan Antar Muka Materi	33
Gambar 3. 5 Rancangan Antar Muka Motif Batik	33
Gambar 3. 6 Rancangan Antar Muka Halaman Deskripsi	34
Gambar 3. 7 Rancangan Antar Muka Quiz	34
Gambar 3. 8 Rancangan Antar Muka Hasil Quiz	35
Gambar 3. 9 Alur Diagram Halaman Main Menu	36
Gambar 3. 10 Alur Diagram Materi	36
Gambar 3. 11 Alur Diagram Halaman Quiz	37
Gambar 4. 1 Tampilan Awal.....	43
Gambar 4. 2 Tampilan Main Menu	44
Gambar 4. 3 Tampilan Motif-motif Batik.....	44
Gambar 4. 4 Tampilan Penjelasan Materi.....	45
Gambar 4. 5 Code Penjelasan Materi.....	45
Gambar 4. 6 Tampilan Quiz.....	46
Gambar 4. 7 Tampilan Hasil Akhir.....	46
Gambar 4. 8 Code Quiz	47

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi e-learning berbasis desktop sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa kelas 3 SD Negeri Banguntapan dalam mempelajari budaya batik Jawa. Aplikasi ini dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran berupa sejarah, filosofi, dan motif-motif batik Jawa melalui konten multimedia, seperti gambar dan kuis. Pengembangan aplikasi menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang meliputi tahap analisis, perancangan, produksi, pengujian, dan implementasi. Materi pembelajaran dalam aplikasi disesuaikan dengan kurikulum seni budaya yang berlaku di kelas 3 SD Negeri Banguntapan dan diambil dari sumber terpercaya, termasuk buku dan situs resmi terkait batik Jawa. Aplikasi ini dikembangkan untuk memperkaya media pembelajaran yang sudah ada di SD Negeri Banguntapan, sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajarkan materi batik Jawa secara lebih variatif dan menarik. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif serta membantu siswa memahami budaya batik Jawa dengan lebih baik.

Kata kunci: E-learning, batik Jawa, pendidikan budaya

ABSTRACT

This study aims to develop a desktop-based e-learning application as an interactive learning medium for third-grade students at SD Negeri Banguntapan in studying Javanese batik culture. The application is designed to present learning materials on the history, philosophy, and motifs of Javanese batik through multimedia content, such as images and quizzes. The application development follows the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which includes the stages of analysis, design, production, testing, and implementation. The learning materials in the application are aligned with the arts and culture curriculum for third-grade students at SD Negeri Banguntapan and are sourced from reliable references, including textbooks and official websites related to Javanese batik. This application is developed to enrich the existing learning media at SD Negeri Banguntapan, serving as a supplementary tool for teachers to present Javanese batik lessons in a more varied and engaging manner. The findings of this study are expected to provide an alternative, more interactive learning medium and help students better understand Javanese batik culture.

Keyword: *E-learning, Javanese batik, cultural education*