

**PEMBUATAN APLIKASI INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA PADA BAB
DOLANAN TRADISIONAL JAWA KELAS 5 DI SD
PANGUKAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

R. KUSUMA ARYA DEWA
21.11.3833

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2025

**PEMBUATAN APLIKASI INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA PADA BAB
DOLANAN TRADISIONAL JAWA KELAS 5 DI SD
PANGUKAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

R. KUSUMA ARYA DEWA

21.11.3833

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI
PEMBUATAN APLIKASI INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA PADA BAB
DOLANAN TRADISIONAL JAWA KELAS 5 DI SD
PANGUKAN

yang disusun dan diajukan oleh

R. KUSUMA ARYA DEWA

21.11.3833

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Februari 2025

Dosen Pembimbing,


Muhammad Tofa Nurholla, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302281

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN APLIKASI INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA PADA BAB
DOLANAN TRADISIONAL JAWA KELAS 5 DI SD
PANGUKAN

yang disusun dan diajukan oleh

R. Kusuma Arya Dewa

21.11.3833

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Alfie Nur Rahmi, S.Kom., M.kom
NIK. 190302240



Nur Ainul, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302066



Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 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 : R. KUSUMA ARYA DEWA
NIM : 21.11.3833

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN APLIKASI INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK
PEMBELAJARAN BAHASA JAWA PADA BAB DOLANAN
TRADISIONAL JAWA KELAS 5 DI SD PANGUKAN**

Dosen Pembimbing : Muhammad Tofa Nurcholis-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, 13 Februari 2025

Yang Menyatakan,



R. KUSUMA ARYA DEWA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Allah SWT yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnya sampai sejauh ini.
2. Kedua orang tua saya, yang selalu mendoakan, menyemangati dan menjadi pendorong penulis untuk segera menyelesaikan masa studi.
3. Bapak Muhammad Tofa Nurcholis M. Kom yang telah membimbing penulis dari awal sampai akhir pembuatan skripsi.
4. Guru dan Murid yang berada di SD Negri Pangukan yang telah membantu proses penelitian serta memberikan kesempatan yang luar biasa bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama perkuliahan.
6. Teman – teman kelas IF01 2021 yang selalu menemani perkuliahan, mendukung dan memberikan semangat sampai saat ini.
7. Sahabat penulis bernama Muhammad Ali Dean Baskara Ajie, Mario Christian Adi, Yusuf Ali Akbar Wicaksono, dan Zurais Salim yang telah memberikan dorongan motivasi untuk selalu membantu saya dalam berproses membuat skripsi ini sampai selesai.
8. Partner penulis ketika membuat Skripsi Bernama Reviola Putri yang selalu menemani dan selalu memberikan dorongan semangat saat pembuatan skripsi.
9. Alder Street Studio Agency sebagai tempat bekerja penulis yang telah memberikan Ilmu pengetahuan tentang bekerja sebagai Desain Grafis.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan materi Permainan Tradisional Untuk Siswa Kelas V SDN Pangukan.

Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu ini juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata satu dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi ini maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof Dr. M. Suyanto, MM Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif AL Fatta, S.Kom, M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Dosen Penguji dan segenap Dosen dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya.
5. Kedua orang tua, Bapak Yunizar St dan Ibu Rr. Henny Kusuma Astuti S.H yang selalu mendoakan, menyemangati dan menjadi motivasi pendorong penulis untuk segera menyelesaikan masa studi.
6. Guru dan Murid yang berada di SD Negri Pangukan yang telah membantu proses penelitian serta memberikan kesempatan yang luar biasa bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman – teman kelas IF01 2021 yang selalu menemani perkuliahan, mendukung dan memberikan semangat sampai saat ini.

8. Sahabat penulis bernama Muhammad Ali Dean Baskara Ajje, Mario Christian Adi, Yusuf Ali Akbar Wicaksono, dan Zurais Salim yang telah memberikan dorongan motivasi untuk selalu membantu saya dalam berproses membuat skripsi maupun perkuliahan ini sampai selesai.
9. Partner saya ketika penulis sedang membuat Skripsi Bernama Reviola Putri yang selalu menemani dan memberikan dorongan semangat saat pembuatan skripsi ini hingga selesai.
10. Alder Street Studio Agency sebagai tempat bekerja yang telah memberikan ilmu pengetahuan tentang bekerja sebagai Desain Grafis (UI Design, Web Development dan Desain Grafis).
11. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Tuhan memberikan balasan yang lebih baik kepada semua pihak yang telah ikut membantu saya menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta, 13 Februari 2025



R. Kusuma Arya Dewa

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.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	XV
DAFTAR ISTILAH.....	XVII
INTISARI.....	XX
ABSTRACT.....	XXI
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 STUDI LITERATUR.....	5
2.2 DASAR TEORI.....	9
2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	9
2.2.2 Dolanan Tradisional Jawa.....	9
2.2.3 MDLC (Multimedia Development Life Cycle).....	9
2.2.4 Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android.....	11
2.2.5 Adobe Animate.....	11
2.2.6 Canva.....	11
2.2.7 Figma.....	12
2.2.8 Kuisoner.....	12
2.2.9 UML.....	12

BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 OBYEK PENELITIAN	16
3.2 ALUR PENELITIAN	17
3.3.1 Identifikasi Masalah	17
3.3.2 Pengumpulan Data	17
3.3.3 Analisis	18
3.3.4 MDLC	18
3.3.5 Kesimpulan	19
3.3 ALAT DAN BAHAN	19
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	20
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	20
3.3.3 Kebutuhan Pengguna	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 IDENTIFIKASI MASALAH	22
4.2 PENGUMPULAN DATA	22
4.2.1 Wawancara dan Observasi	22
4.3 ANALISIS KEBUTUHAN	27
4.3.1 Kebutuhan Fungsional	27
4.3.2 Kebutuhan non-Fungsional	28
4.4 CONCEPT	28
4.4.1 Pengumpulan Data	29
4.4.2 Perancangan UML	29
4.4.3 Perancangan Interface	30
4.5 DESIGN	35
4.5.1 Pembuatan Desain Halaman Aplikasi	35
4.5.2 Pembuatan Desain Splash Screen dan Menu Utama	35
4.5.3 Pembuatan Desain halaman Ayo Dolan	36
4.5.4 Pembuatan Desain halaman Quiz	38
4.5.5 Pembuatan Desain halaman Setting	40
4.5.5 Pembuatan Desain halaman Credit	41
4.6 MATERIAL COLLECTING	41
4.6.1 Pengumpulan Asset Latar Belakang, Icon dan Gambar Ilustrasi Permainan	42
4.6.1 Pengumpulan Asset Audio	45
4.7 ASSEMBLY	47
4.7.1 Pembuatan Halaman Splash Screen dan Menu Utama	47
4.7.2 Pembuatan Halaman Ayo Dolan	50
4.7.3 Pembuatan Halaman Materi	51

4.7.3	Pembuatan Halaman Quiz.....	54
4.7.3	Pembuatan Halaman Credit.....	57
4.7.3	Pembuatan Halaman Setting	58
4.7.3	Tahap Publish/Build Application	59
4.8	TESTING.....	63
4.8.1	Alpha Testing	63
4.8.1.1	Pengujian Smartphone	64
4.8.3	Beta Testing.....	66
4.8.3.1	Pengujian Kepada Ahli Media	66
4.8.3.2	Bobot Penilaian	68
4.8.3.3	Bobot Interval	68
4.8.3.4	Perhitungan Hasil Kuesioner	68
4.8.3.5	Menentukan Nilai Interpretasi Kuesioner	69
4.8.3.6	Pengujian Kepada Ahli Materi	70
4.8.3.7	Bobot Penilaian	72
4.8.3.8	Bobot Interval	72
4.8.3.9	Perhitungan Hasil Kuesioner	72
4.8.3.10	Menentukan Nilai Interpretasi Kuesioner	73
4.8.3.11	Pengujian Kepada Murid	74
4.8.3.12	Hasil Pretest-Posttest	75
4.8.3.13	Menghitung Nilai Hasil Pretest-Posttest.....	75
4.9	DISTRIBUTION	77
BAB V PENUTUP		78
5.1	KESIMPULAN.....	78
5.2	SARAN.....	79
REFERENSI		80
LAMPIRAN		83

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Keaslian Penelitian	7
Tabel 2. 2 Tabel Keaslian Penelitian (Lanjutan)	8
Tabel 2. 3 Simbol Activity Diagram	13
Tabel 2. 4 Use Case Diagram	14
Tabel 3. 1 Alur penelitian	17
Tabel 3. 2 Spesifikasi perangkat keras	20
Tabel 3. 3 Spesifikasi perangkat lunak	20
Tabel 4. 1 Pertanyaan dan jawaban murid	24
Tabel 4. 2 Pertanyaan dan Jawaban Guru	25
Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsional	27
Tabel 4. 4 Kebutuhan non-Fungsional	28
Tabel 4. 5 Tabel Asset Desain menu utama	36
Tabel 4. 6 Tabel Asset Ayo Dolan	37
Tabel 4. 7 Tabel Asser Desain Quiz	39
Tabel 4. 8 Tabel Asset Ilustrasi Permainan	42
Tabel 4. 9 Tabel Asset Icon	44
Tabel 4. 10 Tabel Asset Icon	45
Tabel 4. 11 Tabel Asset Sound	46
Tabel 4. 12 Tabel Black Box Testing	63
Tabel 4. 13 Tabel Pengujian Smartphone	65
Tabel 4. 14 Tabel Pernyataan	67
Tabel 4. 15 Presentase penilaian	68
Tabel 4. 16 Bobot Skala Interval	68
Tabel 4. 17 Hasil Kuisioner	69
Tabel 4. 18 Tabel Pernyataan	70
Tabel 4. 19 Bobot Penilaian	72
Tabel 4. 20 Skala Interval	72
Tabel 4. 21 Hasil Penilaian Kuisioner	73
Tabel 4. 22 Hasil Pretest-Posttest	75

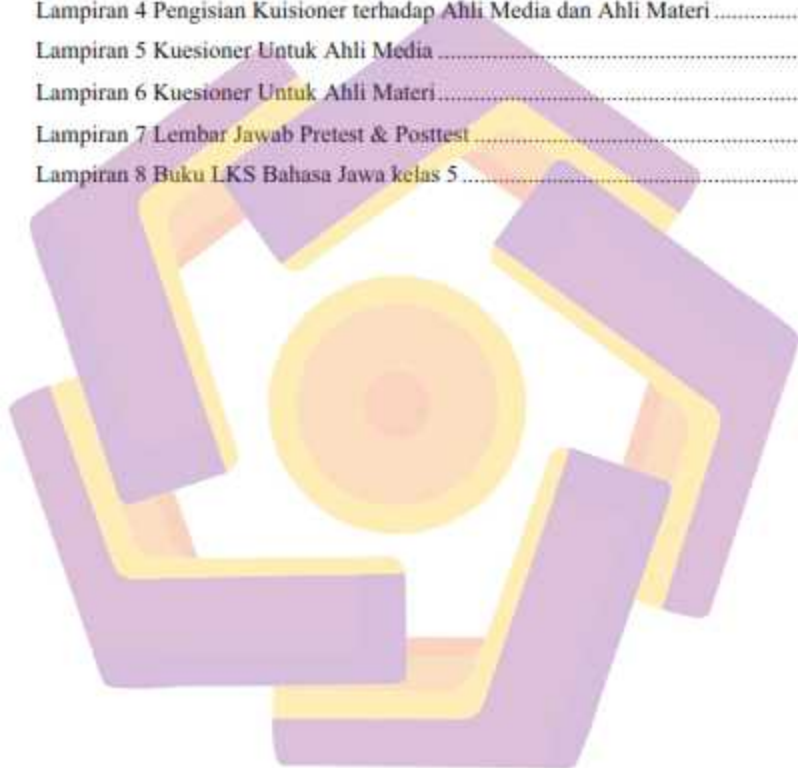
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan MDLC	9
Gambar 3. 1 SD Negri Pangukan.....	16
Gambar 4. 1 Wawancara dengan Bu Dhan.....	23
Gambar 4. 2 Wawancara dengan Gabriel dan Rizky.....	23
Gambar 4. 3 Use Case Diagram.....	29
Gambar 4. 4 Activity Diagram Gambar.....	30
Gambar 4. 5 Splash Screen.....	31
Gambar 4. 6 Halaman Utama.....	32
Gambar 4. 7 Halaman Ayo Dolan.....	32
Gambar 4. 8 Halaman Materi.....	32
Gambar 4. 9 Mulai Quiz.....	33
Gambar 4. 10 Soal Quiz.....	33
Gambar 4. 11 Hasil Quiz.....	33
Gambar 4. 12 Setting.....	34
Gambar 4. 13 Credit.....	34
Gambar 4. 14 Pembuatan Desain Aplikasi.....	35
Gambar 4. 15 Pembuatan Desain Splash Screen dan Menu Utama.....	36
Gambar 4. 16 Pembuatan Desain Halaman Ayo Dolan.....	37
Gambar 4. 17 Pembuatan Desain Halaman Quiz.....	39
Gambar 4. 18 Pembuatan Desain Quiz.....	41
Gambar 4. 19 Pembuatan Desain Quiz.....	41
Gambar 4. 20 Website Audio.....	46
Gambar 4. 21 Website Voice Over AI "Elevenlabs.io".....	46
Gambar 4. 22 Pembuatan Halaman Aplikasi Splash Screen.....	48
Gambar 4. 23 Pembuatan Halaman Aplikasi Home Screen.....	49
Gambar 4. 24 Action Script 3.0 Halaman Aplikasi Home Screen.....	49
Gambar 4. 25 Halaman Ayo Dolan.....	50
Gambar 4. 26 Action Script 3.0 Halaman Ayo Dolan.....	51

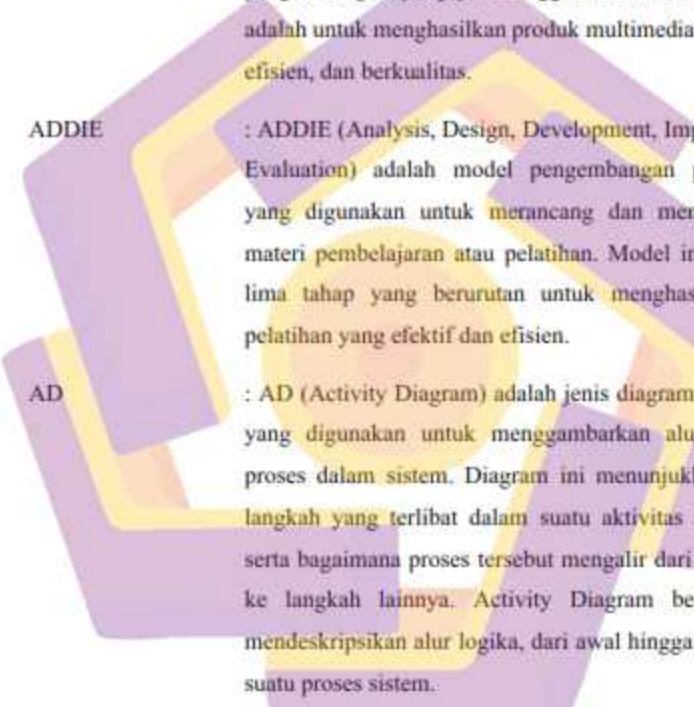
Gambar 4. 27 Action Script 3.0 Halaman Materi “Ingkling”	52
Gambar 4. 28 Proses aktivasi asset menjadi Movie Clip.	52
Gambar 4. 29 Asset wrap tool.....	53
Gambar 4. 30 Proses pengaitan Asset Wrap.....	53
Gambar 4. 31 Action Script 3.0 pada Ingkling	54
Gambar 4. 32 Halaman Quiz	54
Gambar 4. 33 Layer Quiz.....	55
Gambar 4. 34 Layout pertanyaan.....	55
Gambar 4. 35 Layout Penilaian Quiz.....	55
Gambar 4. 36 Coding Frame pertama (Awalan).....	56
Gambar 4. 37 Coding Frame kedua (Pertanyaan).....	56
Gambar 4. 38 Coding Frame Terakhir (untuk menampilkan nilai)	57
Gambar 4. 39 Layout tampilan Credit	57
Gambar 4. 40 Action Script 3.0 pada Halaman Credit	58
Gambar 4. 41 Layout tampilan Setting.....	58
Gambar 4. 42 Action Script 3.0 pada Halaman Quiz	58
Gambar 4. 43 Adobe AIR SDK	59
Gambar 4. 44 Proses transfer AIR SDK.....	60
Gambar 4. 45 Publish Setting.....	60
Gambar 4. 46 Proses pelengkapan AIR for Android Setting.....	61
Gambar 4. 47 Proses pelengkapan AIR for Android Setting bagian Icon.....	62
Gambar 4. 48 Proses pelengkapan AIR for Android Setting bagian Deployment.....	62
Gambar 4. 49 Pengujian aplikasi pada Samsung Galaxy A30.....	66
Gambar 4. 50 Pengujian pada murid SD Pangukan.....	74
Gambar 4. 51 Distribusi kepada Guru kelas 5 SD Pangukan	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengujian Aplikasi terhadap Siswa	83
Lampiran 2 pengisian Pretest dan Posttest terhadap Siswa.	83
Lampiran 3 Dokumentasi dengan siswa kelas V	84
Lampiran 4 Pengisian Kuisioner terhadap Ahli Media dan Ahli Materi	84
Lampiran 5 Kuesioner Untuk Ahli Media	85
Lampiran 6 Kuesioner Untuk Ahli Materi	85
Lampiran 7 Lembar Jawab Pretest & Posttest	86
Lampiran 8 Buku LKS Bahasa Jawa kelas 5	86



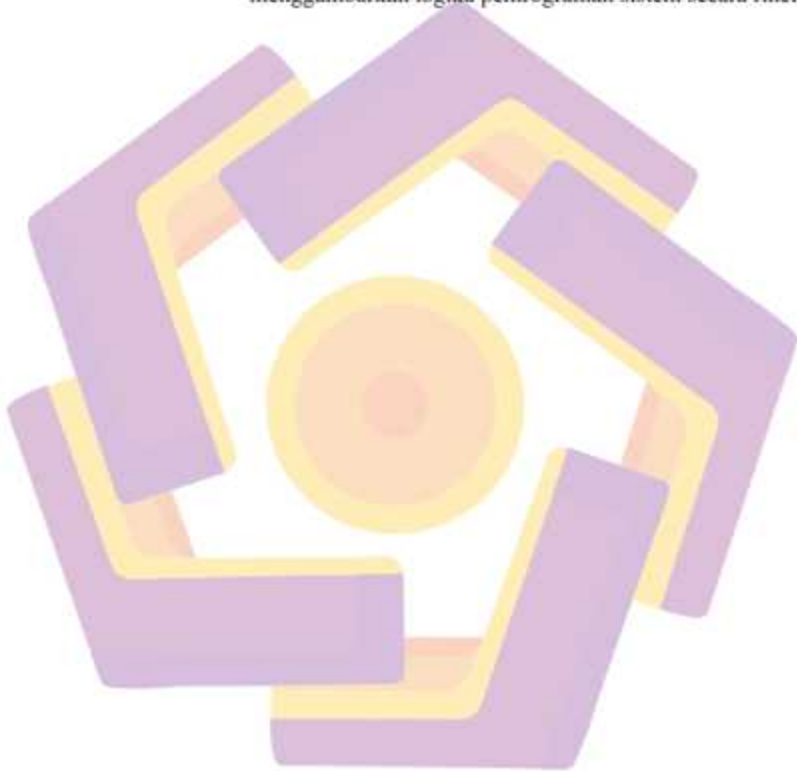
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



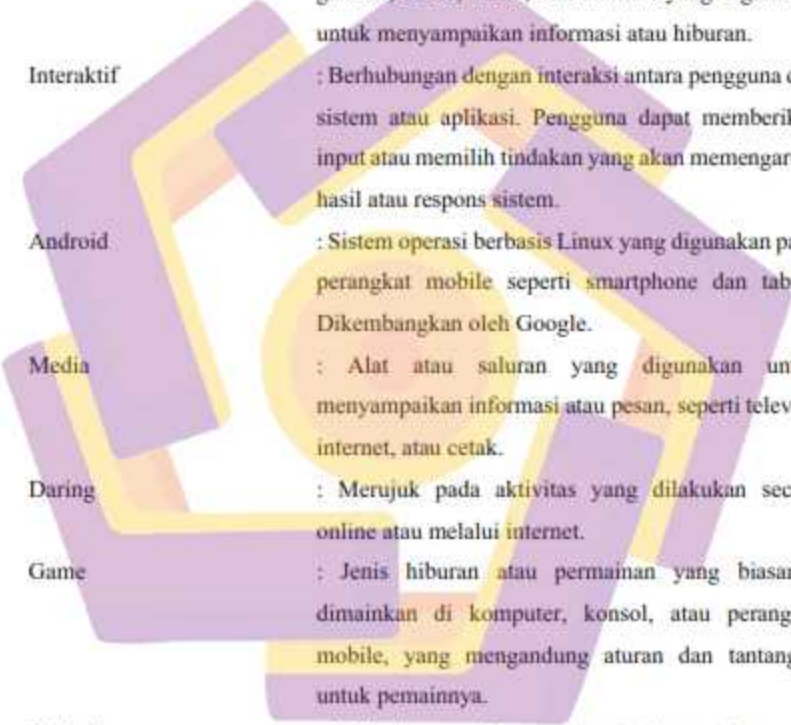
MDLC	: MDLC (Multimedia Development Life Cycle) adalah metode atau tahapan yang digunakan dalam pengembangan produk multimedia. Proses ini terdiri dari beberapa tahap yang saling terkait, mulai dari perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, hingga distribusi. Tujuan MDLC adalah untuk menghasilkan produk multimedia yang efektif, efisien, dan berkualitas.
ADDIE	: ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) adalah model pengembangan pembelajaran yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan materi pembelajaran atau pelatihan. Model ini terdiri dari lima tahap yang berurutan untuk menghasilkan materi pelatihan yang efektif dan efisien.
AD	: AD (Activity Diagram) adalah jenis diagram dalam UML yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja atau proses dalam sistem. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah yang terlibat dalam suatu aktivitas atau operasi, serta bagaimana proses tersebut mengalir dari satu langkah ke langkah lainnya. Activity Diagram berguna untuk mendeskripsikan alur logika, dari awal hingga akhir, dalam suatu proses sistem.
UCD	: UCD (Use Case Diagram) adalah diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang menggambarkan interaksi antara pengguna (aktor) dan sistem. Diagram ini digunakan untuk menunjukkan fungsi-fungsi utama yang dimiliki oleh sistem dari perspektif pengguna dan apa yang diharapkan oleh sistem dari pengguna tersebut.

SD

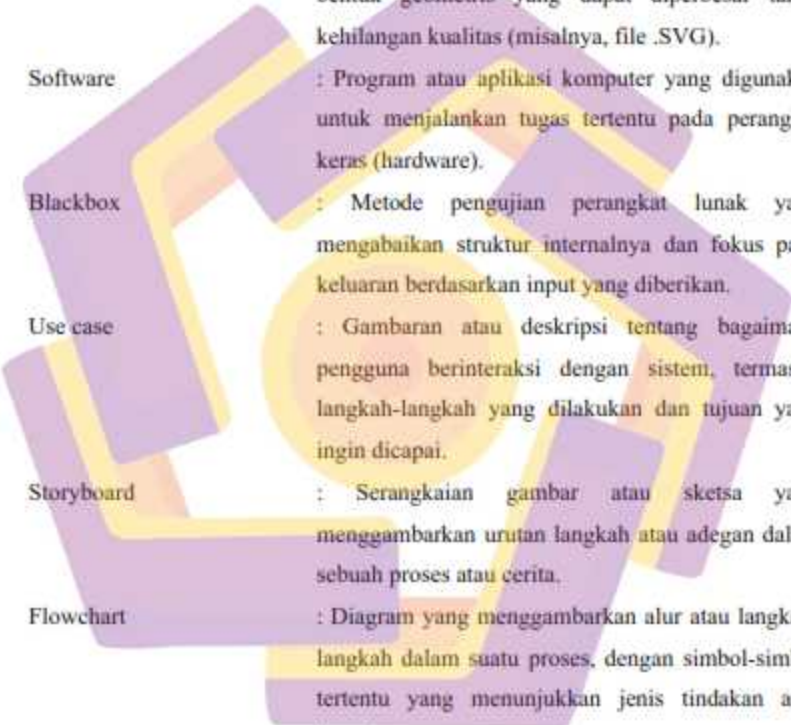
: SD (Sequence Diagram) adalah diagram dalam UML yang menggambarkan urutan interaksi antar objek atau komponen dalam sistem selama periode waktu tertentu. Diagram ini menunjukkan bagaimana objek saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan urutan pesan tertentu, yang membantu menggambarkan logika pemrograman sistem secara rinci.



DAFTAR ISTILAH

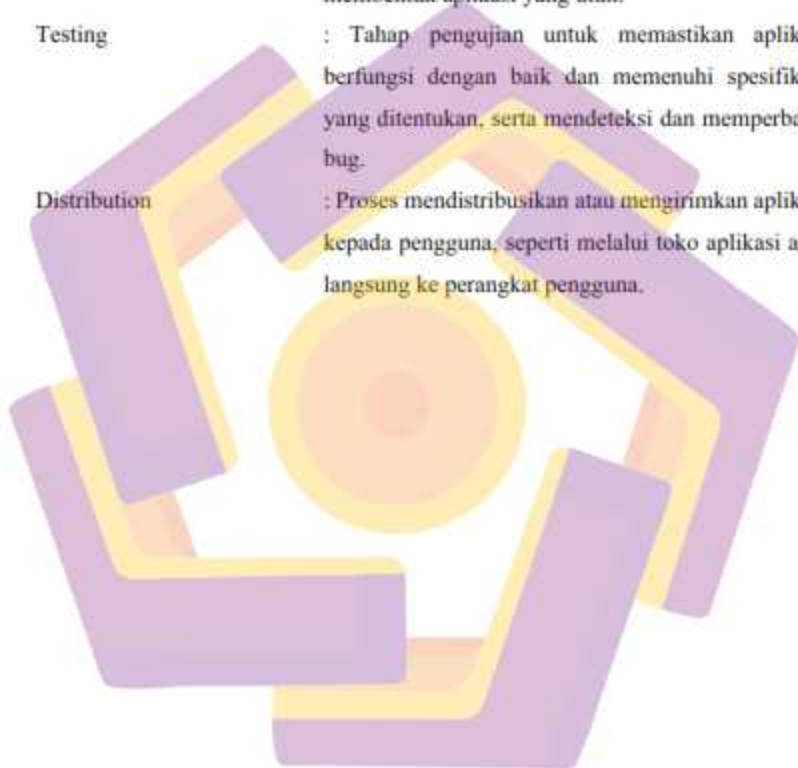


Konvensional	: Merujuk pada metode atau cara yang telah ada dan biasa digunakan, biasanya tidak melibatkan teknologi baru atau inovatif.
Multimedia	: Kombinasi dari berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau hiburan.
Interaktif	: Berhubungan dengan interaksi antara pengguna dan sistem atau aplikasi. Pengguna dapat memberikan input atau memilih tindakan yang akan memengaruhi hasil atau respons sistem.
Android	: Sistem operasi berbasis Linux yang digunakan pada perangkat mobile seperti smartphone dan tablet. Dikembangkan oleh Google.
Media	: Alat atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan, seperti televisi, internet, atau cetak.
Daring	: Merujuk pada aktivitas yang dilakukan secara online atau melalui internet.
Game	: Jenis hiburan atau permainan yang biasanya dimainkan di komputer, konsol, atau perangkat mobile, yang mengandung aturan dan tantangan untuk pemainnya.
Digital	: Berhubungan dengan teknologi atau data yang diproses dalam bentuk angka atau sinyal digital (0 dan 1).
Usability	: Mengukur sejauh mana sebuah sistem atau aplikasi mudah digunakan oleh penggunaannya.
Beta	: Versi uji coba dari sebuah aplikasi atau software yang belum sepenuhnya final, yang dirilis kepada



	pengguna untuk mengidentifikasi bug dan mendapatkan umpan balik.
Systems	: Sekelompok elemen atau komponen yang saling berinteraksi dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan tertentu.
Vektor	: Gambar digital yang dibuat menggunakan garis dan bentuk geometris yang dapat diperbesar tanpa kehilangan kualitas (misalnya, file .SVG).
Software	: Program atau aplikasi komputer yang digunakan untuk menjalankan tugas tertentu pada perangkat keras (hardware).
Blackbox	: Metode pengujian perangkat lunak yang mengabaikan struktur internalnya dan fokus pada keluaran berdasarkan input yang diberikan.
Use case	: Gambaran atau deskripsi tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem, termasuk langkah-langkah yang dilakukan dan tujuan yang ingin dicapai.
Storyboard	: Serangkaian gambar atau sketsa yang menggambarkan urutan langkah atau adegan dalam sebuah proses atau cerita.
Flowchart	: Diagram yang menggambarkan alur atau langkah-langkah dalam suatu proses, dengan simbol-simbol tertentu yang menunjukkan jenis tindakan atau keputusan.
Concept	: Ide atau gagasan dasar yang menjadi landasan atau dasar dari pengembangan suatu produk atau aplikasi.
Design	: Proses merancang dan merencanakan tampilan serta fungsi dari produk atau aplikasi yang akan dibuat.

Material Collecting	: Tahap pengumpulan sumber daya atau materi yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi, seperti gambar, suara, dan elemen desain lainnya.
Assembly	: Proses penggabungan atau penyatuan semua elemen yang telah disiapkan, seperti materi dan kode, untuk membentuk aplikasi yang utuh.
Testing	: Tahap pengujian untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi spesifikasi yang ditentukan, serta mendeteksi dan memperbaiki bug.
Distribution	: Proses mendistribusikan atau mengirimkan aplikasi kepada pengguna, seperti melalui toko aplikasi atau langsung ke perangkat pengguna.



INTISARI

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar pada dunia pendidikan, termasuk di SD Pangukan, Yogyakarta, di mana salah satu tantangan utama adalah kurangnya media pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi dolanan tradisional. Hal ini menyebabkan kurangnya minat siswa kelas 5 terhadap pelajaran tersebut, sementara mereka lebih tertarik pada hiburan digital seperti game ponsel. Di sisi lain, guru juga kesulitan menyampaikan materi dengan cara yang menarik, mengingat keterbatasan media pembelajaran konvensional. Penelitian sebelumnya menunjukkan berbagai usaha dalam menciptakan media pembelajaran interaktif, seperti yang dilakukan oleh Damayanti dengan aplikasi *multimedia* untuk Bahasa Jawa, meskipun belum mengintegrasikan elemen budaya tradisional secara optimal. Selain itu, Simamora dan Nugrahanta membuat buku pedoman permainan konvensional berbasis *ADDIE*, namun hanya menggunakan media cetak tanpa elemen digital interaktif. Untuk menjawab masalah ini, pengembangan aplikasi *Android* berbasis dolanan tradisional dengan fitur interaktif dan gamifikasi dapat menjadi solusi efektif. Menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang mencakup tahapan perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, dan distribusi, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Aplikasi ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Jawa, tetapi juga untuk melestarikan budaya lokal. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan relevan dengan perkembangan zaman, aplikasi ini diharapkan dapat mengurangi ketergantungan siswa pada game digital yang kurang mendidik, serta memperkenalkan mereka pada kebudayaan tradisional Jawa dengan cara yang lebih menyenangkan dan edukatif.

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa Jawa, Dolanan Tradisional, Media Pembelajaran Interaktif, Aplikasi Android, *MDLC*.

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has had a significant impact on the educational landscape, including at SD Pangukan in Yogyakarta. One of the main challenges faced by the school is the lack of media to support the teaching of Javanese, particularly traditional games (dolanan tradisional). As a result, fifth-grade students show a lack of enthusiasm for this subject, preferring digital entertainment such as mobile games. Teachers also face difficulties in delivering engaging lessons due to the limitations of conventional teaching media. Previous studies have attempted to create interactive learning media, such as Damayanti's multimedia application for learning Javanese, though it did not fully integrate traditional cultural elements. Additionally, Simamora and Nugrahanta created a book-based guide for conventional games using the ADDIE model, but without incorporating digital interactivity. To address these challenges, the development of an Android application focused on traditional games with interactive and gamification features offers an effective solution. By applying the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which includes planning, design, development, testing, and distribution phases, this application aims to provide a more engaging and enjoyable learning experience for students. The application seeks not only to enhance students' interest in learning Javanese but also to preserve local culture. With a more interactive approach, it is expected to reduce students' dependence on non-educational digital games while introducing them to Javanese traditional culture in a fun and educational way.

Keyword: Digital Technology, Interactive Learning Media, Javanese Language, Traditional Games, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Android Application.