

**GAME EDUKASI AKSARA JAWA UNTUK
SISWA KELAS VI SD NEGERI 01 SAMPANG
BERBASIS ANDROID**



SKRIPSI

DWI NUGROHO

1103040029

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
AGUSTUS 2017**

HALAMAN PENGESAHAN

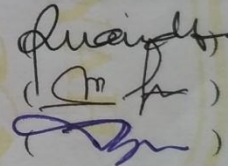
Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Dwi Nugroho
NIM : 1103040029
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Game Edukasi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas VI SD Negeri 01 Sampang Berbasis Android

telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Tito Pinandita, S.Si., M.Kom.
Penguji 2 : Sigit Sugiyanto, S.T., M.Eng.
Penguji 3 (Pembimbing) : Harjono, S.T., M.Eng.



Ditetapkan di : Purwokerto

Tanggal :

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik



NIK: 2160223

HALAMAN PERSETUJUAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dwi Nugroho
 NIM : 1103040029
 Program Studi : Informatika
 Fakultas : Teknik
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
 Judul : Game Edukasi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas VI SD Negeri
 01 Sampang Berbasis Android

Telah diterima dan disetujui
 Purwokerto,

PEMBIMBING

Harjono, S.T., M.Eng

NIK. 2160398



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DwiNugroho

NIM : 1103040029

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

PerguruanTinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak kemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 10 Agustus 2017

Yang membuat pernyataan



Dwi Nugroho

MOTTO

Membuat kedua orang tua saya bahagia adalah prioritas saya, karena bagi saya doa seorang ayah adalah pelancar rejeki anaknya dan doa ibu adalah penyelamat di dunia maupun di akhirat.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT. Karena berkat rahmat dan hidayat-Nya, sehingga saya dapat melaksanakan skripsi sampai proses penyusunan skripsi ini dengan baik, Laporan ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang telah memberi support baik doa, materi maupun moral, dan yang selalu menyayangi saya dengan penuh cinta yang tulus.
2. Dosen pembimbing saya yang banyak membimbing dan pengarahan kepada saya.
3. Para guru di SD NEGERI 01 SAMPANG yang telah menerima dan membantu saya selama pelaksanaan skripsi.
4. Semua teman – teman yang telah membantu saya dalam pelaksanaan tugas akhir.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, segala puji dan rasa syukur hanya penulis panjatkan keharibaan Allah subhanahuwata'ala, yang telah melimpahkan segala kemudahannya hingga akhirnya mampu menyelesaikan Skripsi dan menuliskan laporannya tepat waktu.

Skripsi ini terselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Tanpa bantuan Allah subhanahuwata'ala melalui tangan mereka niscaya Skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar. Untuk itu dengan segenap kerendahan hati saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Daryanto S, Pd. MM. Selaku bapak saya sendiri yang membiayai kuliah saya sampai sekarang ini dan juga tidak pernah lupa untuk menyemangati saya.
2. Warningsih Agustina selaku ibu saya yang tak henti-hentinya memberikan doa dan semangat kepada saya.
3. Harjono, S.T., M. Eng Selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan Skripsi ini.
4. Dewan Penguji Skripsi Prodi Teknik Informatika.
5. Semua guru SD NEGERI 01 SAMPANG yang telah memfasilitasi saya selama pelaksanaan Skripsi.

Semogaapa yang telah di kerjakan dalam kegiatan Skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk saya sendiri, instansi yang bersangkutan, maupun bagi seluruh pembaca dan pengguna aplikasi. Amin.

Purwokerto, 10 Agustus 2017

Dwi Nugroho

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
AKATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
INTISARI	viii
ABTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
LAMPIRAN.....	xv
MOTTO.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. RumusanMasalah.....	2
C. BatasanMasalah	2
D. Tujuan	3
E. Manfaat.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
A. SekolahDasar	4
B. AksaraJawa	4

C. Aplikasi	4
D. Game Edukasi	5
E. Android	5
F. Eclipse.....	6
G. Unity.....	7
H. HasilPenelitianSejenis.....	7
BAB III METODE PENELITIAN	9
A. JenisPenelitian.....	9
B. MetodePengumpulan Data.....	9
C. MetodePengembanganSistem.....	9
BAB IV METODE PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	14
A. GambaranObjekPenelitian	14
B. AnalisisSistem.....	14
1. Concept (Pengonsepan).....	15
2. Design (Perancangan).....	16
a. Flowchart game.....	17
b. Activity diagram.....	21
c. Storyboard.....	25
3. Material Collection (PengumpulanMateri).....	27
4. Assembly (Pembuatan).....	29
5. Testing (Pengujian).....	40
a. Pengujian Alpha.....	40
b. Pengujian Beta.....	45
6. Distribution (Pendistribusian).....	51
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	52

DAFTAR PUSTAKA53

LAMPIRAN51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Pengembangan MDLC.....	10
Gambar 2. Tampilan Flowchart.....	11
Gambar 3. Tampilan Use Case.....	12
Gambar 4. Tampilan Flowchart proses game level 1.....	17
Gambar 5. Tampilan Flowchart proses game level 2.....	18
Gambar 6. Tampilan Flowchart proses game level 3.....	19
Gambar 7. Tampilan Flowchart proses game level 4.....	20
Gambar 8. Tampilan Activity diagram memilih menu.....	21
Gambar 9. Tampilan Activity diagram menu level.....	22
Gambar 10. Tampilan Activity diagram bermain.....	23
Gambar 11. Tampilan Activity diagram mengatursuara.....	24
Gambar 12. Menu Utama Game.....	29
Gambar 13. Memilih level game.....	30
Gambar 14. Tampilan Interface Game.....	32
Gambar 15. Tampilan Game Progression.....	33
Gambar 16. Menu Utama Gane.....	35
Gambar 17. Menu Tentang.....	36
Gambar 18. Menu Cara Bermain.....	36
Gambar 19. Menu Pengaturan.....	37
Gambar 20. Menu Game Level	37
Gambar 21. Game Level 1.....	38
Gambar 22. Game Level 1.....	38
Gambar 23. Game Level 2.....	39

Gambar 24. Game Level 3..... 39

Gambar 25. Game Level 4..... 40



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Kode Program <i>Game Manager</i>	55
Lampiran 2.Kode Program <i>Main Menu</i>	59
Lampiran 3.Kode Program <i>Player</i>	62
Lampiran 4.Kode Program <i>Player Prefs Manager</i>	65
Lampiran 5.Kode Program <i>Only Mobile</i>	66



INTISARI

Aksara jawa merupakan salah satu warisan budaya leluhur kita khususnya suku jawa. Aplikasi ini dibuat karena merasa penting untuk melestarikan budaya bahasa nenek moyang kita yaitu *Aksara jawa*. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mengubah cara belajar *konvensional* menjadi cara belajar simulasi dengan aplikasi game edukasi. (2) Mengembangkan sebuah permainan edukasi yang mampu membuat minat pelajar kembali atau tertarik pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

melihat realitas serta beberapa permasalahan yang muncul perlu dilakukan suatu bentuk inovasi dalam pembelajaran aksara jawa di SD Negeri 01 Sampang berupa game edukasi Aksara Jawa Berbasis *Android*. *Game edukasi* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Luter dengan mengacu pada metodologi pengembangan multimedia versi Luter-Sutopo. Menurut Luter (1994) metode pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian).

Hasil dari penelitian diketahui bahwa : berdasarkan hasil ujian *alpha* bahwa dalam *Game* edukasi aksara jawa berbasis android tidak terdapat kesalahan proses dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil pengujian *beta* dari 16 responden dihitung dengan skala likert memperoleh index sebesar 88,12 %, sehingga termasuk kategori sangat setuju.

Kata kunci : Aksara jawa, konvensional, Android, Game edukasi

ABSTRACT

Javanese script is one of our ancestral cultural heritage, especially Javanese tribe. This application is made because it feels important to preserve the culture of our ancestor language is Javanese script. The purpose of this study is (1) Changing the way conventional learning into a way of learning simulations with educational game applications. (2) Developing an educational game that is able to make student interest back or interested in Javanese language subjects.

See the reality as well as some problems that arise need to be done a form of innovation in learning Javanese script in SD Negeri 01 Sampang in the form of educational game Javanese script Based Android. This educational game is expected to improve students learning motivation and make it easier for students to understand the material.

System development method used in this research is Luter method with reference to multimedia development methodology of Luter-Sutopo version. According to Luter (1994) multimedia development method consists of 6 stages: concept, design, collecting material, assembly, testing and distribution.

The results of the research note that: based on the alpha test results that in the Java-based educational games android android there is no process error and functionally release the results in accordance with the expected. Based on the results of beta testing of 16 respondents calculated by Likert scale obtained index of 88.12%, so that including the category strongly agree.

Keywords: Javanese script, conventional, Android, Educational game