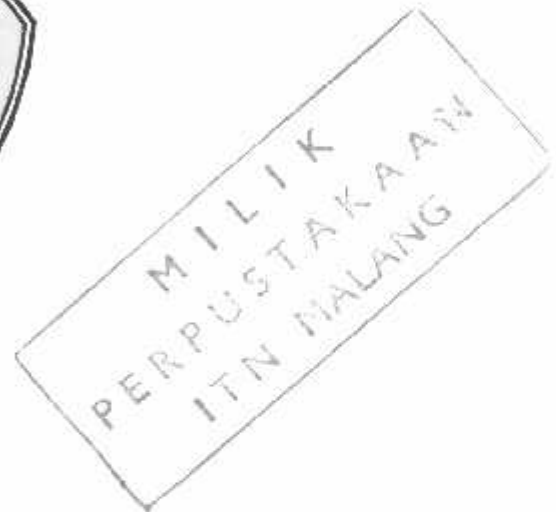


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh :  
AGUNG TRIMANTO  
NIM : 12.18.150**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2016**

---

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA  
JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna  
mencapai Gelar Sarjana Komputer Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :

**AGUNG TRIMANTO**

**NIM : 12.18.150**

Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Suryo Adi Wibowo, ST,MT  
NIP.P. 1031000438

Nurlaily Vendvansyah, ST

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST,MT.  
NIP. 197404162005011002

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2016**

**LEMBAR KEASLIAN**  
**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AGUNG TRIMANTO  
Nim : 12.18.150  
Program Studi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR”**

Adalah skripsi saya sendiri bukan duplikat serta mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 15 Januari 2016

Yang membuat pernyataan



**Agung Trimanto**

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Agung Trimanto (12.18.150)  
Program Studi Teknik Informatika S-1  
Fakultas Teknologi Industri  
Institut Teknologi Nasional Malang  
Email : aguntrimanto53@gmail.com

## Abstrak

*Bahasa Jawa merupakan satu dari sekian banyak bahasa daerah yang ada di Indonesia. Keberadaannya memperkaya budaya bangsa Indonesia khususnya di Jawa Tengah dan Jawa Timur. Dewasa ini sebagian masyarakat Jawa terutama anak muda tampak sudah merasa enggan menggunakan bahasa Jawa sehingga berpengaruh kepada pelestarian bahasa Jawa.*

*Media pembelajaran bahasa Jawa untuk sekolah dasar ini dibangun dengan menggunakan Adobe Flash Cs 6 action script 2.0. Pada menu media pembelajaran ini terdapat menu materi, kuis dan tentang, masing-masing menu dilengkapi dengan animasi, sound, dan teks. Pada menu kuis dilakukan secara acak serta diberikan waktu serta menampilkan skor. Materi media pembelajaran ini diambil dari Buku "Pintar Bahasa Jawa" karangan Henara Prayitna.*

*Dari proses pengujian yang telah dilakukan diperoleh hasil pengujian secara fungsional berjalan dengan sukses dan proses pengujian 10 user atau siswa sekolah dasar diperoleh presentase 80% baik dan 20% cukup untuk tampilan, 90% baik dan 10% cukup untuk membantu dalam belajar bahasa Jawa, 80% baik dan 20% cukup untuk meningkatkan minat belajar, 80% baik dan 20% cukup untuk manfaat media pembelajaran, 90% baik dan 10% cukup menyenangkan, serta 80% baik dan 20% cukup untuk kemudahan penggunaan aplikasi.*

*Kata kunci : Bahasa Jawa, Media Pembelajaran, Adobe Flash CS 6*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR” dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, kerabat, dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Suparmin dan Ibu Mujilah yang senantiasa mendoakan, memberikan bantuan moril, materi, dan nasehat selama penulis menjalani pendidikan.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Lalu Mulyadi MTA, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Sonny Prasetio, ST, MT, selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Bapak Suryo Adi Wibowo, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan bimbingan dan masukan.
5. Ibu Nurlaily Vendyansyah, ST, selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan bimbingan dan masukan.
6. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bahan-bahan bagi kelancaran penyusunan skripsi ini.
7. Lorena Aprilia Sari yang telah membantu dalam pengisian suara karakter animasi.

8. Semua teman-teman berbagai angkatan yang telah memberikan doa dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, 15 Januari 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR KEASLIAN .....	iii
ABSTRAKSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Bahasa Jawa .....	6
2.2 Media Pembelajaran .....	6
2.3 Multimedia.....	7
2.4 Adobe Flash.....	8
2.5 Action Script.....	8
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	11
3.1 Analisis Sistem .....	11
3.1.1 Sistem yang sedang berjalan.....	11
3.1.2 Sistem yang akan dibangun.....	11
3.1.3 Kebutuhan perangkat lunak pendukung.....	11
3.2 Perancangan Sistem .....	12
3.2.1 Desain Sistem.....	12
3.2.2 Rancangan Struktur Menu .....	13

3.2.3	Flowchart Aplikasi .....	15
3.3	Perancangan Halaman Aplikasi .....	16
3.3.1	Halaman Awal.....	16
3.3.2	Halaman Menu Home .....	17
3.3.3	Halaman Menu Materi .....	17
3.3.4	Halaman Menu Unggah-Ungguh .....	18
3.3.5	Halaman Menu Pacelaton .....	18
3.3.6	Halaman Menu Kamus Basa Jawa.....	19
3.3.7	Halaman Menu Aksara Jawa.....	20
3.3.8	Halaman Menu Wayang.....	20
3.3.9	Halaman Menu Pandawa .....	21
3.3.10	Halaman Menu Punokawan .....	22
3.3.11	Halaman Menu Jenenge Anak Kewan.....	22
3.3.12	Halaman Menu Awal Kuis .....	23
3.3.13	Halaman Menu Kuis .....	24
3.3.14	Halaman Menu Tentang.....	24
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	25
4.1	Implementasi Hasil .....	25
4.1.1	Tampilan Awal.....	25
4.1.2	Tampilan Menu Home .....	26
4.1.3	Tampilan Menu Materi .....	26
4.1.4	Tampilan Menu Unggah-unggah .....	27
4.1.5	Tampilan Menu Pacelaton .....	28
4.1.6	Tampilan Animasi Pacelaton .....	28
4.1.7	Tampilan Menu Kamus Basa Jawa.....	29
4.1.8	Tampilan Menu Aksara Jawa.....	30
4.1.9	Tampilan Cara Menulis.....	30
4.1.10	Tampilan Menu Sandhangan .....	31
4.1.11	Tampilan Menu Pasangan .....	31
4.1.12	Tampilan Menu Angka Jawa .....	32
4.1.13	Tampilan Contoh Sandhangan .....	32
4.1.14	Tampilan Contoh Pasangan .....	33



4.1.15	Tampilan Contoh Angka Jawa.....	33
4.1.16	Tampilan Menu Wayang.....	34
4.1.17	Tampilan Menu Pandawa.....	34
4.1.18	Tampilan Menu Puntadewa .....	35
4.1.19	Tampilan Menu Werkudara .....	35
4.1.20	Tampilan Menu Janaka .....	36
4.1.21	Tampilan Menu Nakula .....	36
4.1.22	Tampilan Menu Sadewa.....	37
4.1.23	Tampilan Menu Punokawan .....	37
4.1.24	Tampilan Menu Semar .....	38
4.1.25	Tampilan Menu Gareng .....	38
4.1.26	Tampilan Menu Petruk.....	39
4.1.27	Tampilan Menu Bagong.....	39
4.1.28	Tampilan Menu Jenenge Anak Kewan .....	40
4.1.29	Tampilan Menu Awal Kuis.....	40
4.1.30	Tampilan Menu Halaman Kuis .....	41
4.1.31	Tampilan Kuis Benar .....	41
4.1.32	Tampilan Kuis Salah.....	42
4.1.33	Tampilan Waktu Habis .....	43
4.1.34	Tampilan Menu Tentang.....	43
4.2	Pengujian Sistem.....	44
4.2.1	Pengujian Fungsional .....	44
4.2.2	Pengujian Resolusi Layar.....	45
4.2.3	Pengujian Pengguna.....	45
BAB V PENUTUP .....		48
5.1	Kesimpulan .....	48
5.2	Saran .....	48
DAFTAR PUSTAKA .....		50
LAMPIRAN		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Frame pada Action Script.....	9
Gambar 3.1	Desain Sistem Aplikasi.....	12
Gambar 3.2	Struktur Menu.....	13
Gambar 3.3	Flowchart Aplikasi.....	15
Gambar 3.4	Tampilan Halaman Awal.....	16
Gambar 3.5	Tampilan Halaman <i>Home</i> .....	17
Gambar 3.6	Tampilan Halaman <i>Menu Materi</i> .....	17
Gambar 3.7	Tampilan Halaman <i>Menu Unggah-Ungguh</i> .....	18
Gambar 3.8	Tampilan Halaman <i>Menu Pacelaton</i> .....	18
Gambar 3.9	Tampilan Halaman <i>Menu Kamus Basa Jawa</i> .....	19
Gambar 3.10	Tampilan Halaman <i>Menu Aksara Jawa</i> .....	20
Gambar 3.11	Tampilan Halaman <i>Menu Wayang</i> .....	20
Gambar 3.12	Tampilan Halaman <i>Menu Pandawa</i> .....	21
Gambar 3.13	Tampilan Halaman <i>Menu Punokawan</i> .....	22
Gambar 3.14	Tampilan Halaman <i>Menu Jenenge Anak Kewan</i> .....	22
Gambar 3.15	Tampilan <i>Menu Awal Kuis</i> .....	23
Gambar 3.16	Tampilan Halaman Kuis.....	24
Gambar 3.17	Tampilan <i>Menu Tentang</i> .....	24
Gambar 4.1	Tampilan Awal Media Pembelajaran Bahasa Jawa.....	25
Gambar 4.2	Tampilan <i>Menu Home</i> Media Pembelajaran Bahasa Jawa.....	26
Gambar 4.3	Tampilan <i>Menu Materi</i> Media Pembelajaran Bahasa Jawa.....	27
Gambar 4.4	Tampilan <i>Menu Unggah-Ungguh</i> .....	27
Gambar 4.5	Tampilan <i>Menu Pacelaton</i> .....	28
Gambar 4.6	Tampilan Animasi Pacelaton.....	29
Gambar 4.7	Tampilan <i>Menu Kamus Basa Jawa</i> .....	29
Gambar 4.8	Tampilan <i>Menu Aksara Jawa</i> .....	30
Gambar 4.9	Tampilan Cara Menulis.....	30
Gambar 4.10	Tampilan <i>Menu Sandhangan</i> .....	31
Gambar 4.11	Tampilan <i>Menu Pasangan</i> .....	31
Gambar 4.12	Tampilan <i>Menu Angka Jawa</i> .....	32

Gambar 4.13	Tampilan Contoh Sandhangan.....	32
Gambar 4.14	Tampilan Contoh Pasangan .....	33
Gambar 4.15	Tampilan Contoh Angka Jawa.....	33
Gambar 4.16	Tampilan <i>Menu</i> Wayang .....	34
Gambar 4.17	Tampilan <i>Menu</i> Pandawa .....	34
Gambar 4.18	Tampilan <i>Menu</i> Puntadewa .....	35
Gambar 4.19	Tampilan <i>Menu</i> Werkudara .....	35
Gambar 4.20	Tampilan <i>Menu</i> Janaka.....	36
Gambar 4.21	Tampilan <i>Menu</i> Nakula .....	36
Gambar 4.22	Tampilan <i>Menu</i> Sadewa .....	37
Gambar 4.23	Tampilan <i>Menu</i> Punokawan .....	37
Gambar 4.24	Tampilan <i>Menu</i> Semar.....	38
Gambar 4.25	Tampilan <i>Menu</i> Gareng .....	38
Gambar 4.26	Tampilan <i>Menu</i> Petruk .....	39
Gambar 4.27	Tampilan <i>Menu</i> Bagong .....	39
Gambar 4.28	Tampilan <i>Menu</i> Jenenge Anak Kewan .....	40
Gambar 4.29	Tampilan <i>Menu</i> Awal Kuis.....	40
Gambar 4.30	Tampilan Halaman Kuis.....	41
Gambar 4.31	Tampilan <i>Menu</i> Tentang.....	41

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Pengujian Fungsional .....	42
Tabel 4.2	Pengujian Resolusi Layar.....	43
Tabel 4.3	Pengujian Pengguna .....	43

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan satu dari sekian banyak bahasa daerah yang ada di Indonesia. Keberadaannya memperkaya budaya bangsa Indonesia. Bahasa Jawa juga berfungsi sebagai bahasa daerah yang ada di Jawa khususnya di daerah Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur. Bahasa Jawa juga merupakan salah satu bahasa daerah yang memiliki nilai sastra dan budaya yang tinggi.

Bahasa Jawa, sebagai salah satu budaya bangsa, yang sudah seharusnya dilestarikan dari generasi ke generasi khususnya adalah orang Jawa. Menggunakan bahasa Jawa untuk berkomunikasi dengan sesama pengguna bahasa Jawa adalah salah satu cara untuk mempertahankan keberadaannya. Akan tetapi, dewasa ini sebagian dari masyarakat Jawa terutama anak muda tampak sudah merasa enggan menggunakan bahasa Jawa dalam percakapan sehari-hari. Anak muda masa kini seharusnya melestarikan bahasa Jawa karena sesungguhnya mereka merupakan generasi penerus yang diharapkan untuk melestarikan bahasa Jawa namun, anak muda masa kini lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia, bahasa gaul, dan bahasa asing dalam berkomunikasi.

Pelestarian Bahasa Jawa dalam dunia pendidikan khususnya untuk Sekolah Dasar diupayakan dalam sebuah pelajaran muatan lokal yang diharapkan mampu untuk melestarikan bahasa Jawa sejak dini. Namun Pembelajaran yang ada di sekolah kurang menarik karena metode yang digunakan masih konvensional seperti pada umumnya sehingga siswa mudah bosan dan serta kurang memahami pelajaran. Perkembangan teknologi komputer yang semakin pesat memungkinkan penciptaan dan pengembangan sebuah media pembelajaran yang menarik.

Pelestarian bahasa Jawa sebagai salah satu kekayaan bangsa Indonesia menjadi penting. Penulis, melalui tugas akhir ini, hendak menghadirkan suatu media pembelajaran bahasa Jawa untuk siswa sekolah dasar agar mudah dipahami serta dapat melestarikan bahasa Jawa sejak dini dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar".

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis akan merumuskan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi pengembangan media pembelajaran bahasa jawa menggunakan *Adobe Flash CS 6, Action Script 2.0* ?
2. Bagaimana membuat sebuah Media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam belajar bahasa jawa?
3. Bagaimana menggunakan teknik animasi menggunakan *Adobe Flash CS 6, Action Script 2.0* ?

## 1.3. Batasan Masalah

Perancangan ini diharapkan mencapai sasaran dan tujuan, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut :

1. *Software* pendukung pada pembuatan aplikasi ini adalah *Adobe Flash CS 6 action script 2.0*
2. Materi yang ada dalam program diambil dari Buku “Pinter Bahasa Jawa” karangan Hendra Prayitna.
3. Aplikasi ini hanya berisi tentang Unggah-Ungguh (Pacelaton dan kamus bahasa jawa), aksara jawa, wayang, jenenge anak kewan, dan kuis.
4. Aplikasi ini hanya bisa digunakan untuk *Offline*.
5. Aplikasi berbentuk flash dengan ekstensi *.swf* dan *.exe* karena keduanya format yang umumnya digunakan aplikasi berbasis desktop.

## 1.4. Tujuan

Adapun tujuan yang dituju penulis dalam pembuatan aplikasi ini diantaranya :

1. Merancang aplikasi Media pembelajaran bahasa jawa menggunakan *Adobe Flash CS 6, Action Script 2.0*.
  2. Aplikasi ini dibuat untuk melestarikan budaya bangsa khususnya bahasa jawa.
-

3. Aplikasi ini dibuat untuk membantu dalam proses pembelajaran bahasa jawa.
4. Mengimplementasikan media pembelajaran bahasa jawa menggunakan flash.

### **1.5. Manfaat**

Adapun manfaat Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa untuk Sekolah Dasar ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan siswa untuk belajar bahasa jawa.
2. Membantu guru dalam proses pembelajaran bahasa jawa.
3. Memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian budaya bangsa berbentuk teknologi multimedia.

### **1.6. Metodologi Penelitian**

#### **1. Studi Literatur**

Pada tahap ini dilakukan pendalaman pembelajaran dari buku-buku tentang aplikasi multimedia yang berhubungan dengan panduan dan pembelajaran. Dengan adanya studi literatur yang dilakukan agar lebih memantapkan teori dari pemanfaatan teknologi tersebut.

#### **2. Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan merupakan data yang diperoleh dari buku-buku, paper, dan dari internet yang membahas tentang aplikasi yang akan dibangun.

#### **3. Konsep Perancangan Aplikasi**

Perancangan konsep berguna untuk memberikan beberapa solusi alternatif konsep aplikasi perangkat lunak kemudian dievaluasi berdasarkan persyaratan teknis, ekonomis, dan lain-lain. Tahapan ini diawali dengan mengenal dan menganalisa spesifikasi perangkat lunak yang diterapkembangkan. Hasil analisis spesifikasi perangkat lunak dilanjutkan dengan memetakan struktur fungsi komponen sehingga dapat disimpulkan beberapa solusi pemecahan masalah konsep alat yang diterapkembangkan.

#### **4. Implementasi Pada Pengguna/User**

---

Dari aplikasi multimedia yang telah dibuat, selanjutnya diuji cobakan pada pengguna/user aplikasi yang sudah dibuat berbasis flash. Dari hasil uji coba tersebut diperoleh beberapa penilaian apakah dari aplikasi multimedia yang telah dibuat tersebut dapat membantu pengguna/user dari permasalahan yang timbul sebelumnya. Apabila ada maka proses akan kembali pada perancangan dan memperbaiki kekurangan sebelumnya. Apabila tidak maka aplikasi langsung dapat digunakan oleh pengguna/user.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ditujukan untuk memberikan gambaran dan uraian dari isi skripsi secara garis besar yang meliputi bab-bab sebagai berikut :

#### BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

#### BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang teori-teori yang menunjang judul, dan pembahasan secara detail. Landasan teori bahasa jawa, media pembelajaran, multimedia, *adobe flash*, dan *Action Script*.

#### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan perangkat, perancangan sistem, struktur *menu*, flowchart aplikasi, dan perancangan halaman aplikasi

#### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi pembahasan mengenai pembuatan aplikasi Multimedia pembelajaran Aksara Jawa menggunakan *Adobe Flash* serta memaparkan hasil-hasil dari tahapan pembuatan aplikasi, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif,



kuantitatif, atau secara statistik. Dan Selain membandingkan dengan hasil penelitian yang masih manual.

## BAB V : PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dan saran-saran yang diperoleh dari hasil analisa, agar nantinya dapat digunakan sebagai bahan penelitian berikutnya.

---

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Bahasa Jawa**

Bahasa Jawa merupakan bahasa komunikasi yang dipergunakan secara khusus di lingkungan etnis orang Jawa atau yang dipakai oleh orang dari suku Jawa. Di Indonesia, bahasa ini digunakan oleh orang-orang yang tinggal di provinsi Jawa Timur dan Jawa Tengah karena kebanyakan etnis Jawa tinggal di dua provinsi (Anea Hira, 2013).

#### **2.2. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Seperti yang dikemukakan oleh Sadiman dalam Skripsi Khusnul Lutfi Marfuatun N, 2011, bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Latuheru dalam Skripsi Khusnul Lutfi Marfuatun N, 2011 dalam bukunya, menyebutkan bahwa sesuatu dikatakan sebagai media pembelajaran apabila media tersebut digunakan untuk menyalurkan/menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran. Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan informasi pembelajaran dari sumber kepada penerima.

Latuheru dalam Skripsi Khusnul Lutfi Marfuatun N, 2011 juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Arsyad dalam Skripsi Khusnul Lutfi Marfuatun N, 2011 mengemukakan ciri dari media pembelajaran bahwa media ini mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana maupun kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran yang digunakan dalam suatu kegiatan belajar mengajar tidak hanya terbatas pada yang disiapkan oleh guru kelas sendiri, bahkan boleh disiapkan oleh suatu tim yang terdiri dari para ahli dalam bidang yang bersangkutan, ahli media, dan lain-lain.

### 2.3. Multimedia

Multimedia adalah suatu kombinasi dari berbagai medium, dimana kombinasi tersebut dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Latuheru dalam Skripsi Khusnul Lutfi Marfuatun N, 2011 bahwa multimedia secara konseptual lebih dari sekedar penggunaan media dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia meliputi keseluruhan dari bentuk media yang digunakan dalam suatu penyajian materi, yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur.

Secara umum terdapat empat ciri utama dari sistem multimedia, yaitu:

- 1) Sistem multimedia berbasis komputer
- 2) Unsur-unsur dalam multimedia diintegrasikan
- 3) Data disampaikan secara digital
- 4) Antar muka kepada pengguna bersifat interaktif

Setiap media pembelajaran dalam suatu sistem multimedia dirancang untuk melengkapi yang lain, sehingga seluruh sistem multimedia menjadi lebih berdayaguna dan tepatguna, dimana suatu kesatuan menjadi lebih besar/baik daripada jumlah dari bagianbagiannya. Penggunaan multimedia dalam kelas dapat diterima secara umum atas dasarmempertinggi proses belajar mandiri serta peran aktif dari para siswa. Sistem multimedia juga memberikan

---

rangsangan bagi proses pembelajaran yang berlangsung di luar ruang kelas, Latuheru dalam Skripsi Khusnul Lutfi Marfuatun N, 2011.

Daryanto dalam Skripsi Khusnul Lutfi Marfuatun N, 2011 berpendapat bahwa multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

#### 2.4. Adobe Flash

*Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya.

Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit *code* pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya (Brigida Arie, 2013).

#### 2.5 Action Script

Bahasa pemrograman yang di pakai oleh software Flash untuk mengendalikan object-object ataupun movie yang terdapat dalam Flash.

---

Sebenarnya Flash juga bisa tidak menggunakan ActionScript dalam pemakaiannya, tapi kalau menginginkan adanya interaktifitas yang lebih kompleks maka Action Script ini dibutuhkan. Jenis Action Script dalam flash dibagi menjadi 3 berdasarkan letak Script :

#### 1. Action Script pada Frame

Action Script pada Frame adalah Action script yang diletakan pada frame, atau juga sering disebut Frame Script. Frame Script ini hanya bisa dilakukan pada keyframe atau blank keyframe untuk melihat frame yang telah diberikan *script* terdapat tanda berupa hurup 'a' kecil yang menandakan keberadaan sebuah Script.



Gambar 2.1 Frame pada Action Script

#### 2. Action Script pada Movie Clip

Action Script yang diletakan pada Movie Clip sering disebut Movie Script. yang harus diingat adalah untuk membuat movie Script tentunya harus ada. Movie Clip tempat kita meletakkan Action Script tersebut. Movie Clip memiliki bahasa (*syntax*) sebagai berikut :

```
onClipEvent (event)
{
perintah
}
```

Arti syntax movie Script diatas adalah :

- Kata 'onClipEvent' menunjukkan bahwa perintah ini ditujukan untuk Movie Clip tempat diletakannya Script.
- kata 'event' menunjukkan event yang terjadi pada movie Clip tersebut. Sebenarnya Event di MovieClip ada 9 diantaranya : load, enterFrame, unload, Mouse up, Mouse Down, Key down, Key up, dan data. Namun diantara semua itu yang sering digunakan yaitu load dan enter Frame.

c. Kata 'perintah' menunjukkan perintah yang dapat diberikan pada Movie Clip.

### 3. Action Script pada Button

Hal yang perlu diingat yaitu Action Script pada button, tentunya harus ada Button tempat meletakkan Action Script tersebut. Secara umum *syntax* yang digunakan dalam penulisan Action Script pada Button hampir sama dengan penulisan MovieScript. Perhatikan *syntax* berikut ini :

```
on (event)
{
perintah
}
```

Arti *syntax* movie Script diatas adalah :

- a. Kata 'on' menunjukkan bahwa perintah ini ditujukan untuk Movie Clip tempat diletakkannya script dan ini merupakan syarat utama untuk Script yang digunakan pada Button.
  - b. Kata 'event' menunjukkan event yang terjadi pada Button tersebut. ada 7 event yang terdapat pada button, yaitu *press*, *release*, *rollOver*, *rollOut*, *dragOver*, *dragOut*, dan *keypress*. Meski demikian hanya dua event yang sering digunakan yaitu *press* dan *release* (Agra Arifriatna, 2015).
-

## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Analisis Sistem

Pada tahap ini ditentukan apa saja yang akan digunakan atau dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi, termasuk perangkat keras (*hardward*) dan perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran bahasa jawa dan menentukan konsep yang akan dipakai untuk membuat dan menampilkan data kepada *user* (pengguna).

##### 3.1.1 Sistem yang sedang berjalan

Sistem yang sedang berjalan didalam pembelajaran bahasa jawa saat ini masih konvensional yaitu menggunakan metode seperti pada umumnya dengan cara menulis dipapan tulis dan menjelaskannya.

##### 3.1.2 Sistem yang akan dibangun

Sistem yang akan dibangun pada aplikasi ini merupakan fungsi yang dimiliki atau mampu dilakukan oleh sebuah sistem. Berikut beberapa kebutuhan fungsional sistem yang akan dibangun :

1. Aplikasi media pembelajaran ini terdiri dari 3 *menu* yaitu materi, kuis dan tentang. Pada materi memiliki *submenu* yang berisi *menu* unggah-unggah basa, aksara jawa, wayang dan jenenge anak kewan.
2. Aplikasi dibuat berbasis dekstop dengan menggunakan *software Adobe Flash CS 6, action script 2.0*.
3. Materi dalam aplikasi ini diambil dari “Buku Pinter Basa Jawa Pepak” karangan Hendra Prayitna.

##### 3.1.3 Kebutuhan Perangkat lunak pendukung

Kebutuhan perangkat lunak (*Software*) yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa adalah sebagai berikut.

1. Sistem Operasi Windows 7 ultimate, 32 -bit
2. *Adobe Flash CS 6, action script 2.0* untuk membuat aplikasi flash.

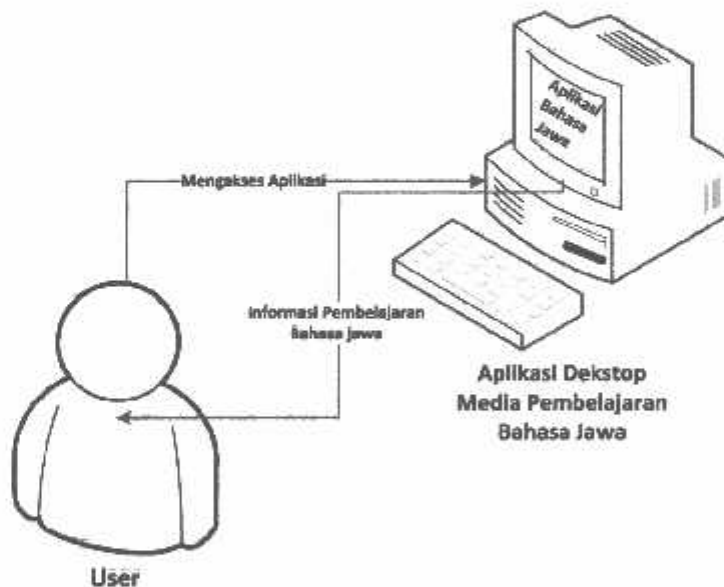
3. *Adobe Photoshop CS 6* untuk *editing* gambar
4. *Corel Draw X6* untuk membuat desain karakter kartun.
5. *Adobe Audition 1.5* untuk membuat suara dan *editing* suara.

### 3.2 Perancangan Sistem

Pada perancangan sistem menunjukkan interaksi antar *user* (pengguna) dengan aplikasi yang ada dalam komputer. Dimana *user* mengakses atau membuka aplikasi dan memberi perintah dengan memilih *menu* yang tersedia dalam aplikasi, kemudian aplikasi akan menampilkan informasi kepada *user* sesuai dengan perintah yang diberikan oleh *user*.

#### 3.2.1 Desain Sistem

Desain sistem merupakan tentang gambaran fungsional dari suatu sistem, sehingga *user* paham dan mengerti mengenai kegunaan aplikasi yang akan dibangun. Berikut desain sistem aplikasi media pembelajaran bahasa jawa:



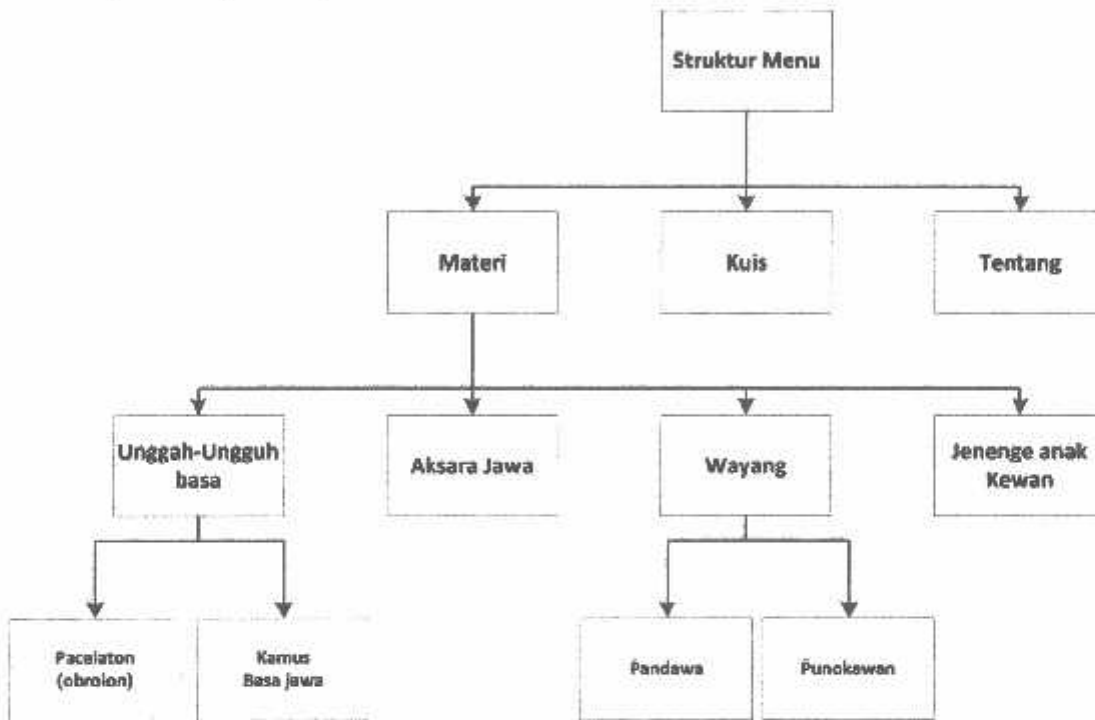
Gambar 3.1 Desain Sistem aplikasi

Pada Gambar 3.1 Menunjukkan interaksi antara *user* atau pengguna, dimana *user* mengakses aplikasi pada komputer kemudian mendapatkan sebuah informasi pembelajaran pada aplikasi.



### 3.2.2 Rancangan Struktur Menu

Dengan adanya struktur *menu* memudahkan untuk melakukan interaksi dengan tombol-tombol pada aplikasi untuk membuka halaman-halaman pada aplikasi. Karena dengan struktur *menu* digambarkan dengan jelas rancangan interaksi dari *menu-menu* dan *sub-submenu* pada aplikasi yang dibuat. Struktur *menu* dapat ditunjukkan pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Struktur Menu.

Keterangan struktur menu :

#### 1. Menu Utama

Menu utama merupakan halaman *menu* utama pada aplikasi ini. Pada halaman *menu* utama terdapat pilihan-pilihan *menu* yang merupakan isi dari aplikasi. *Menu* utama ini terhubung dengan halaman *menu* Materi, kuis, dan tentang aplikasi tersebut. *Menu* utama berisi *audio*, teks, dan gambar.

#### 2. Menu Materi

Menu materi merupakan *sub menu* dari halaman *menu* utama. Halaman ini mempunyai 4 *submenu* yang terdiri dari *menu* unggah-ungguh basa,

*menu* aksara jawa, *menu* wayang dan *menu* jenenge anak kewan. Pada *submenu* materi ini berisi *audio*, *sound*, teks, dan gambar.

### 3. Menu Kuis

Menu kuis merupakan *submenu* dari halaman *menu* utama. Halaman ini berisi soal latihan acak berdasarkan materi yang ada. pada *submenu* kuis ini berisi *audio*, *sound*, dan teks.

### 4. Menu Tentang

*Menu* tentang ini berisi tentang aplikasi serta penulis yang mana terdapat *audio*, *sound*, dan teks.

### 5. Menu Unggah-unggah Basa

Pada *menu* ini memiliki 2 *submenu* yaitu *menu* pacelaton atau obrolan dan *menu* kamus basa jawa yang terdapat *audio*, *sound*, teks, dan gambar.

### 6. Menu aksara jawa

Pada *menu* ini menjelaskan tentang aksara jawa dan pasangan yang digunakan disertai *audio*, *sound*, teks dan gambar.

### 7. Menu wayang

Pada *menu* ini memiliki 2 *submenu* yaitu *menu* pandhawa dan punokawan yang menjelaskan karakter wayang tersebut.

### 8. Menu jenenge anak kewan

Pada *menu* ini menjelaskan tentang nama anak hewan yang disertai *audio*, *sound*, dan teks.

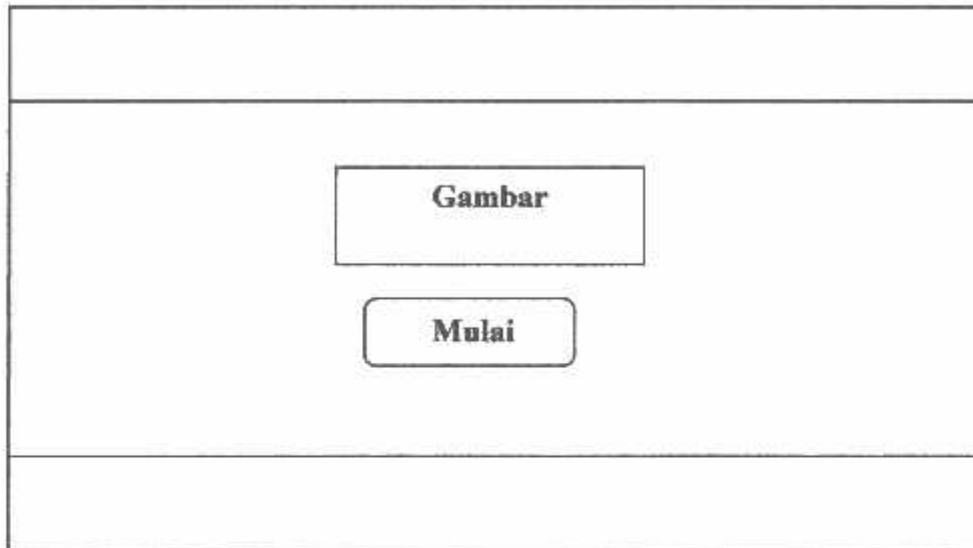
---



### 3.3 Perancangan Halaman Aplikasi

Halaman aplikasi berfungsi untuk menampilkan *menu* dari aplikasi dan menampilkan informasi dari *menu* yang sudah tersedia. Berikut ini adalah rancangan atau desain dari halaman-halaman yang akan ditampilkan pada aplikasi.

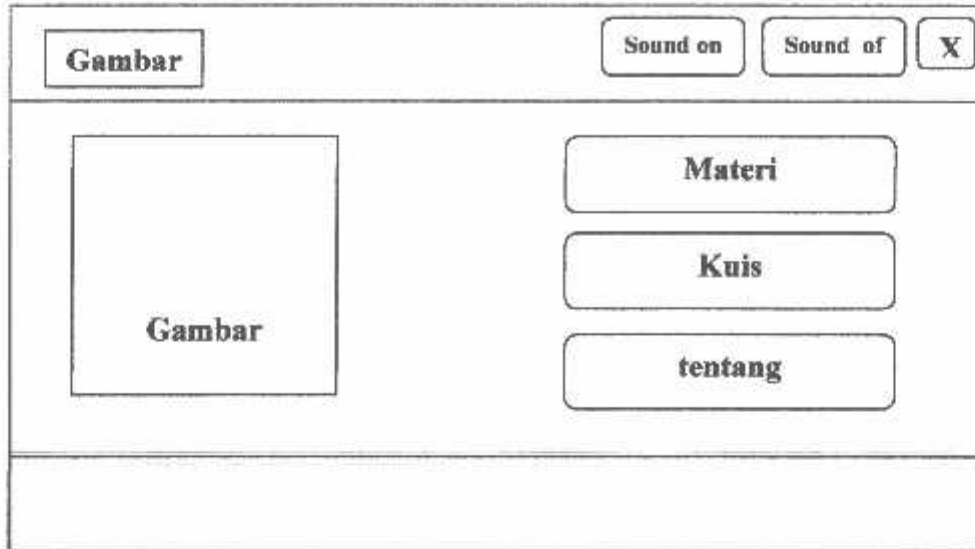
#### 3.3.1 Halaman Awal



Gambar 3.4 Tampilan halaman awal

Pada Gambar 3.4 merupakan tampilan awal pembukaan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa pada saat pertama kali dibuka. Pada halaman ini menampilkan gambar *icon* aplikasi dan tombol mulai untuk masuk ke halaman berikutnya.

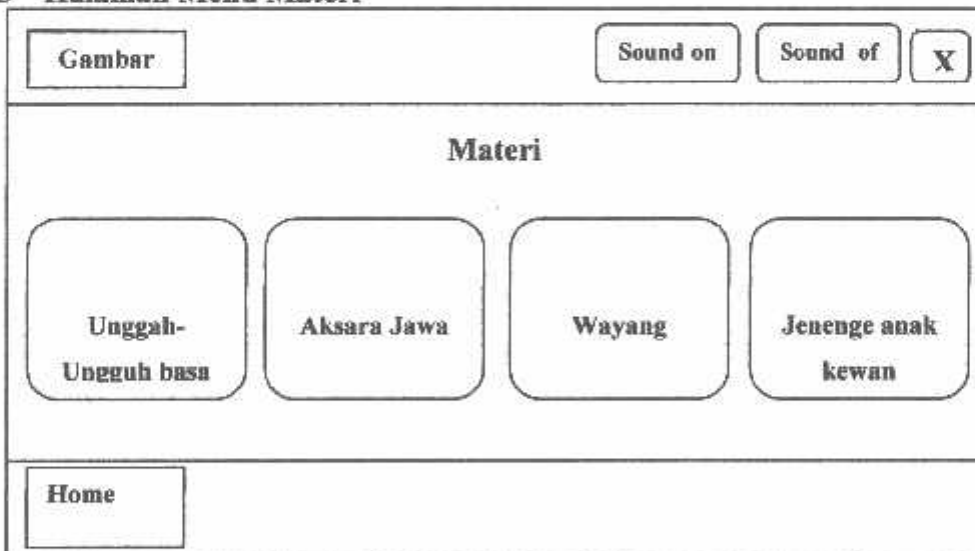
### 3.3.2 Halaman Menu Home



Gambar 3.5 Tampilan halaman *home*

Pada Gambar 3.5 merupakan desain *home* aplikasi media pembelajaran bahasa jawa. Pada halaman ini menampilkan gambar *icon* aplikasi serta terdapat gambar, *audio*, tombol *sound*, keluar, tampilan *menu* materi, kuis dan tentang.

### 3.3.3 Halaman Menu Materi

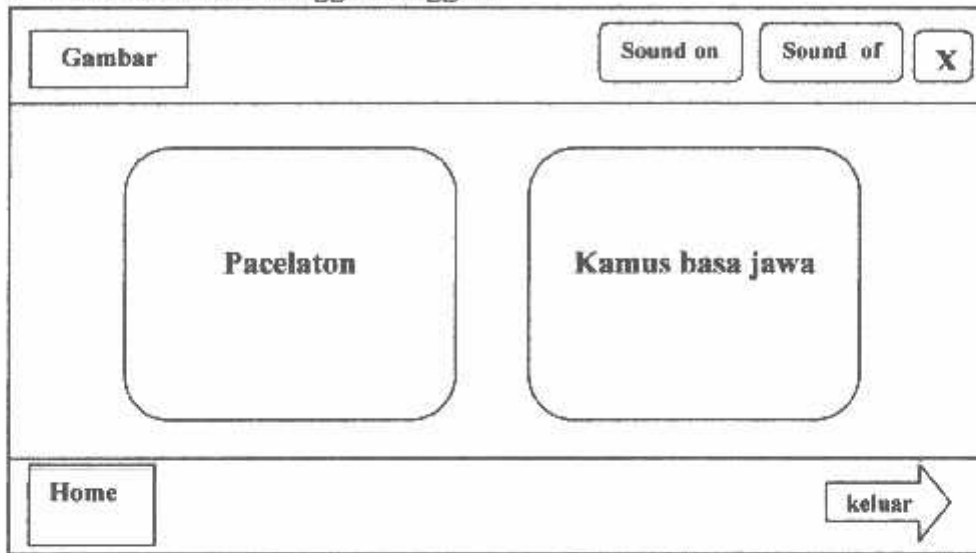


Gambar 3.6 Tampilan halaman *menu* materi

Pada Gambar 3.6 merupakan tampilan halaman *menu* materi berisi tombol materi seperti unggah-unggah basa, aksara jawa, wayang dan jenenge anak

kewan. Pada halaman ini terdapat *icon* aplikasi, *audio*, tombol *sound*, keluar dan kembali ke *home*.

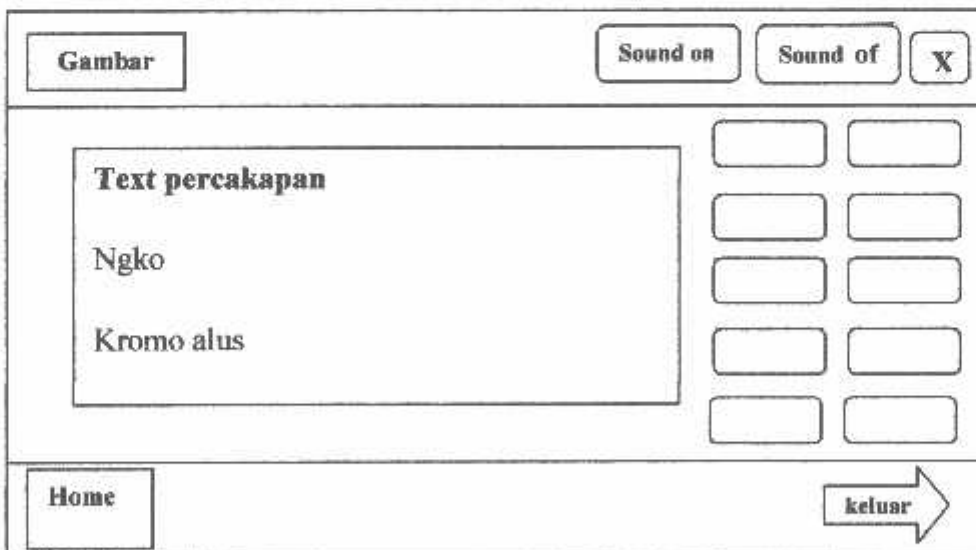
### 3.3.4 Halaman Menu Unggah-unggah



Gambar 3.7 Tampilan halaman *menu* unggah-unggah

Pada Gambar 3.7 merupakan *menu* unggah-unggah terdapat 2 *menu* materi yaitu *pacelaton* dan *kamus basa jawa*. Pada halaman ini terdapat *icon* aplikasi, *audio*, tombol *sound*, keluar, kembali ke *home* dan kembali ke *menu* sebelumnya.

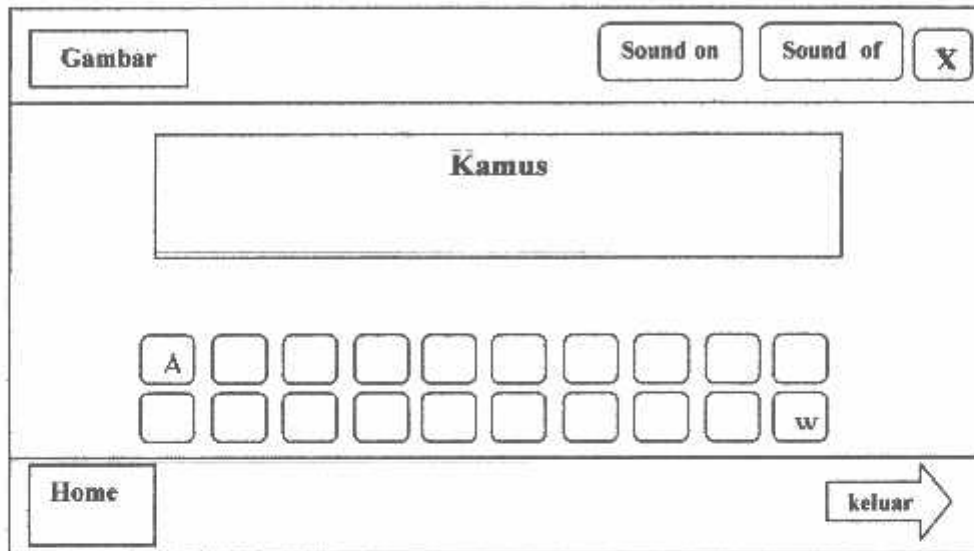
### 3.3.5 Halaman Menu Pacelaton



Gambar 3.8 Tampilan halaman *menu* *pacelaton*

Pada Gambar 3.8 merupakan *menu* pacelaton terdapat 10 *button* materi yang mana terdapat teks percakapan jawa disertai animasi kartun bicara. Pada halaman ini terdapat gambar dan teks juga dilengkapi dengan *audio*, tombol *home*, kembali, *sound* dan keluar.

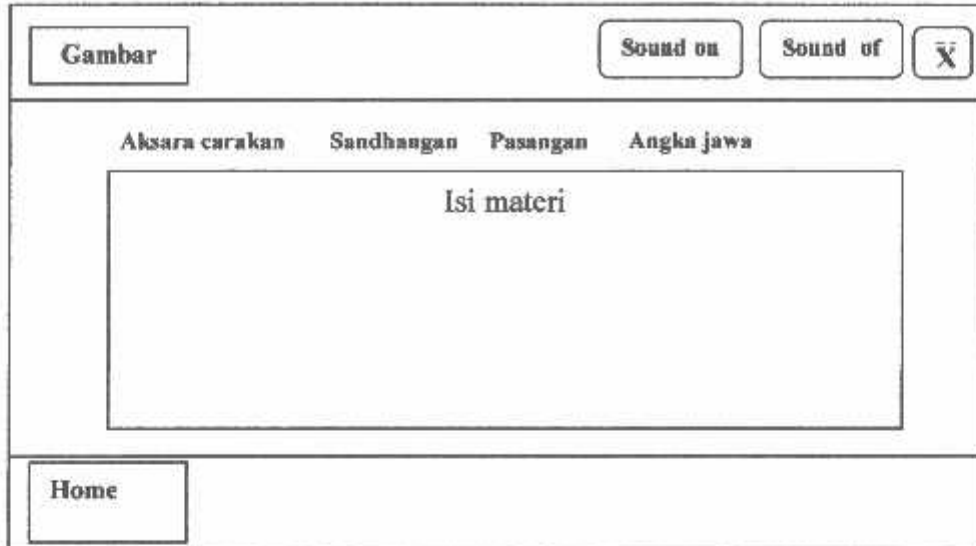
### 3.3.6 Halaman Menu Kamus Basa Jawa



Gambar 3.9 Tampilan halaman *menu* kamus basa jawa

Pada Gambar 3.9 merupakan halaman kamus ini terdapat button a- w yang akan memandu dalam pencarian kata berdasarkan abjad kata yang dicari. Pada halaman ini terdapat *audio*, tombol keluar, *sound*, kembali ke *menu* sebelumnya dan kembali ke *home*.

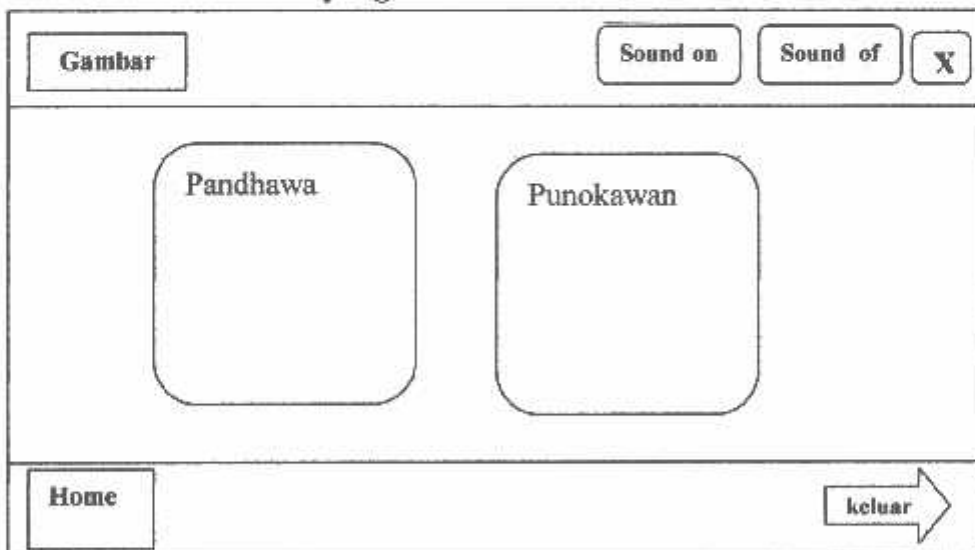
### 3.3.7 Halaman Menu Aksara Jawa



Gambar 3.10 Tampilan halaman *menu* aksara jawa

Pada Gambar 3.10 merupakan halaman aksara jawa terdapat isi materi yaitu aksara carakan, Sandhangan, pasangan dan angka jawa disertai dengan contoh. Pada halaman ini terdapat *audio*, tombol *sound*, keluar, *home* dan kembali.

### 3.3.8 Halaman Menu Wayang

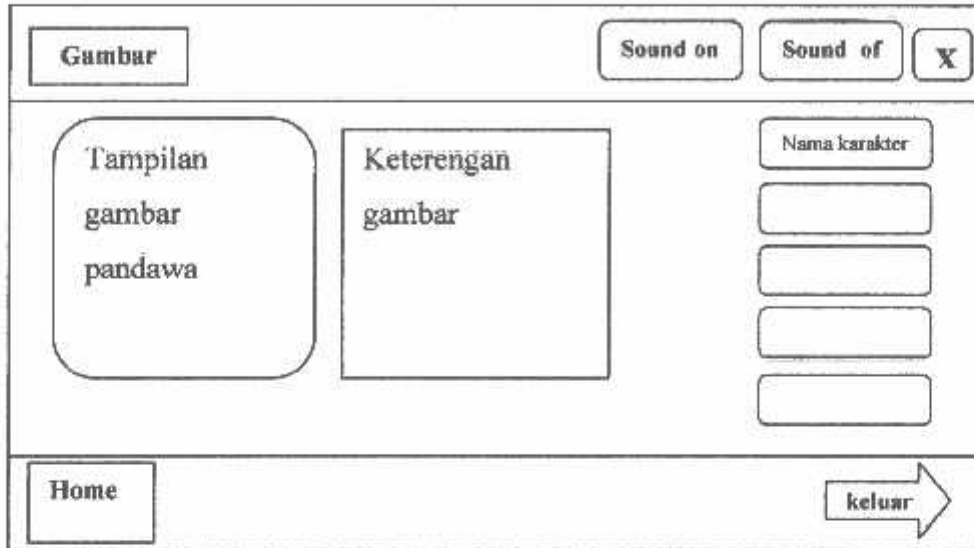


Gambar 3.11 Tampilan halaman *menu* wayang



Pada Gambar 3.11 merupakan halaman *menu* wayang terdapat 2 materi yaitu materi pandawa dan punokawan. Pada halaman ini juga terdapat *audio*, tombol *sound*, *keluar*, *home*, dan kembali.

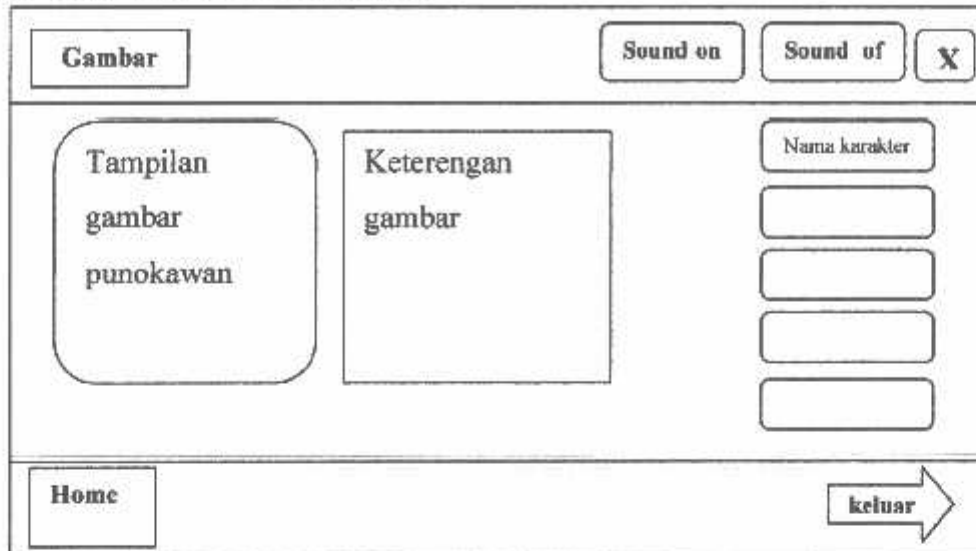
### 3.3.9 Halaman Menu Pandawa



Gambar 3.12 Tampilan halaman *menu* pandawa

Pada Gambar 3.12 *menu* pandawa ini merupakan desain penyajian materi yang dimana terdapat tombol tiap karakter pandawa yang kemudian akan dijelaskan pada halaman ini. Pada halaman ini juga terdapat *audio*, tombol *sound*, *keluar*, *home* dan kembali.

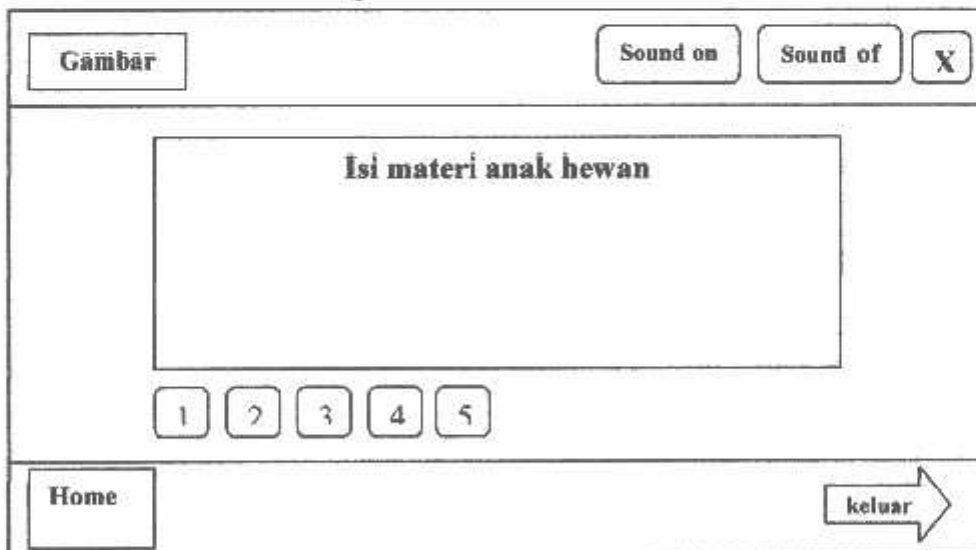
### 3.3.10 Halaman Menu Punokawan



Gambar 3.13 Tampilan halaman *menu* punokawan

Pada Gambar 3.13 *menu* punokawan ini merupakan desain penyajian materi yang dimana terdapat tombol tiap karakter punokawan yang kemudian akan dijelaskan pada halaman ini. Pada halaman ini juga terdapat *audio*, tombol *sound*, *keluar*, *home* dan kembali.

### 3.3.11 Halaman Menu Jenenge Anak Kewan



Gambar 3.14 Tampilan halaman *menu* jenenge anak kewan

Pada Gambar 3.14 terdapat tombol 1-5 yang akan memandu dalam pencarian nama hewan . Pada halaman ini terdapat *audio*, tombol keluar, *sound*, kembali ke *menu* sebelumnya dan kembali ke *home*.

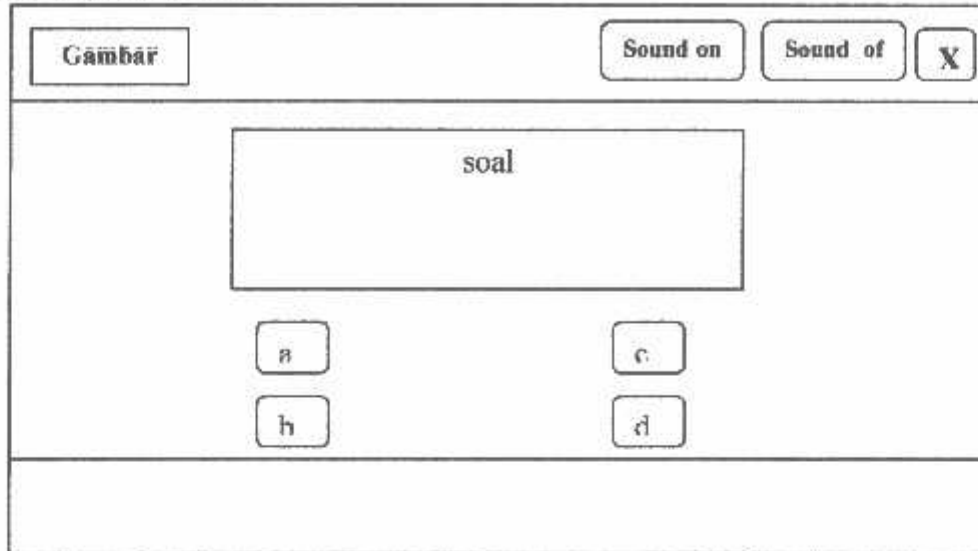
### 3.3.12 Halaman Menu Awal Kuis



Gambar 3.15 Tampilan *menu* awal kuis

Pada Gambar 3.15 merupakan halaman *menu* awal kuis terdapat sebuah teks dan kemudian tombol mulai untuk menjalankan kuis. Pada halaman ini terdapat *audio*, tombol *sound*, keluar, *home*, dan kembali.

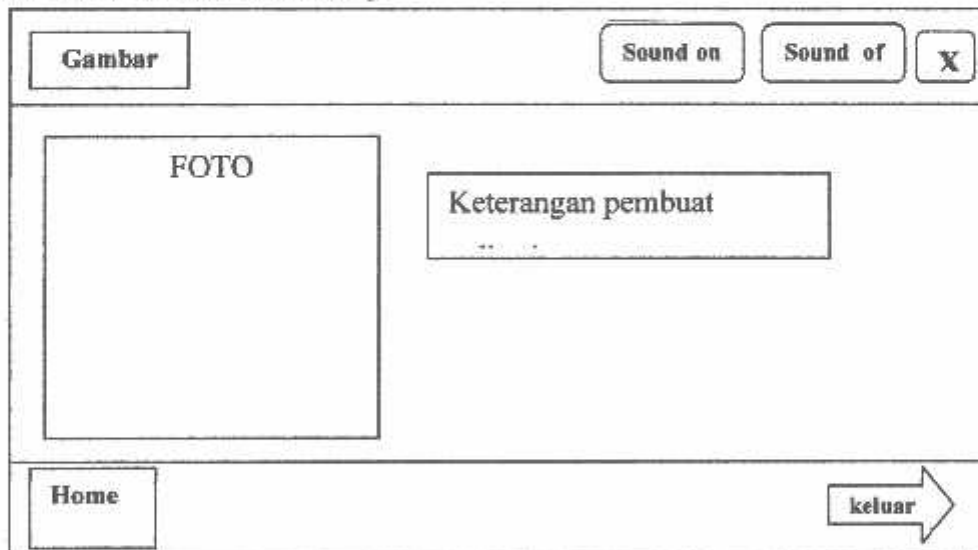
### 3.3.13 Halaman Kuis



Gambar 3.16 Tampilan halaman kuis

Pada Gambar 3.16 merupakan halaman kuis yang mana kuis ini acak dan disertai waktu. Pada halaman ini terdapat *audio*, teks, tombol jawaban, *sound*, dan keluar.

### 3.3.14 Halaman Menu tentang



Gambar 3.17 Tampilan *menu tentang*

Pada Gambar 3.17 merupakan Halaman menu tentang terdapat sebuah foto, keterangan pembuat, dan juga disertai *audio*, tombol *sound*, keluar, *home* dan kembali.

## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

#### 4.1. Implementasi Hasil

Implementasi hasil merupakan sebuah proses tahap akhir. Dalam tahap ini bagaimana tampilan yang telah dibangun. Dalam tahap implementasi ini membuat beberapa tampilan sebagai berikut:

##### 4.1.1 Tampilan awal

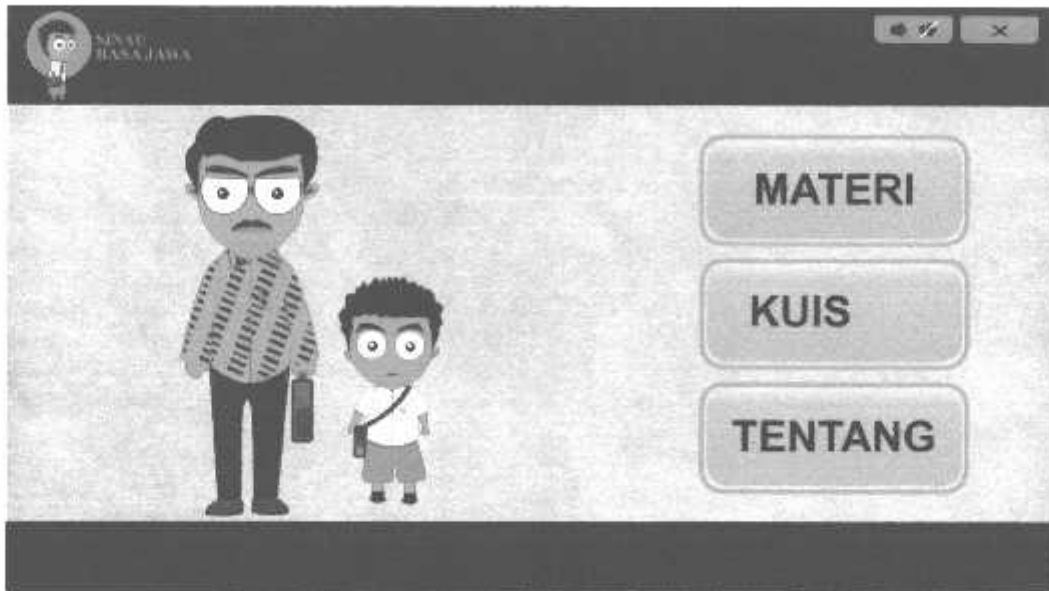
Tampilan awal pada aplikasi ini merupakan *intro* untuk masuk ke *menu* utama, pada tampilan awal ini terdapat sebuah gambar anak SD dan terdapat *audio*, tombol masuk ke *menu* utama, seperti pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan awal media pembelajaran bahasa jawa

#### 4.1.2 Tampilan Menu Home

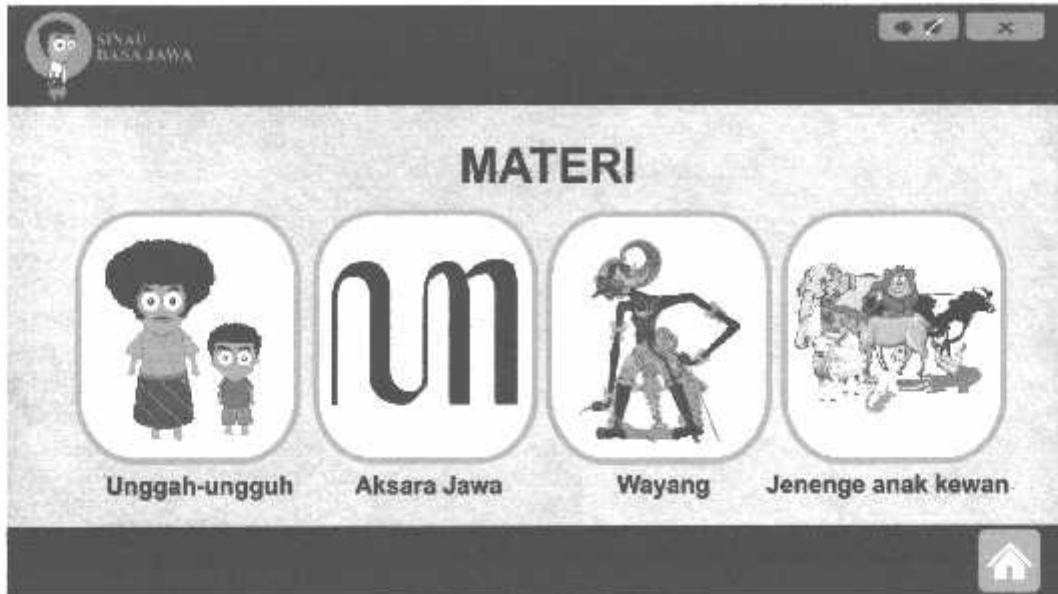
Tampilan *menu home* merupakan tampilan *menu* utama dari aplikasi media pembelajaran ini. Pada tampilan *menu* ini terdapat sebuah *audio*, gambar, tombol *sound*, keluar serta terdapat 3 tombol utama yaitu materi, kuis dan tentang seperti pada Gambar 4.2 .



Gambar 4.2 Tampilan *menu home* media pembelajaran bahasa jawa

#### 4.1.3 Tampilan Menu Materi

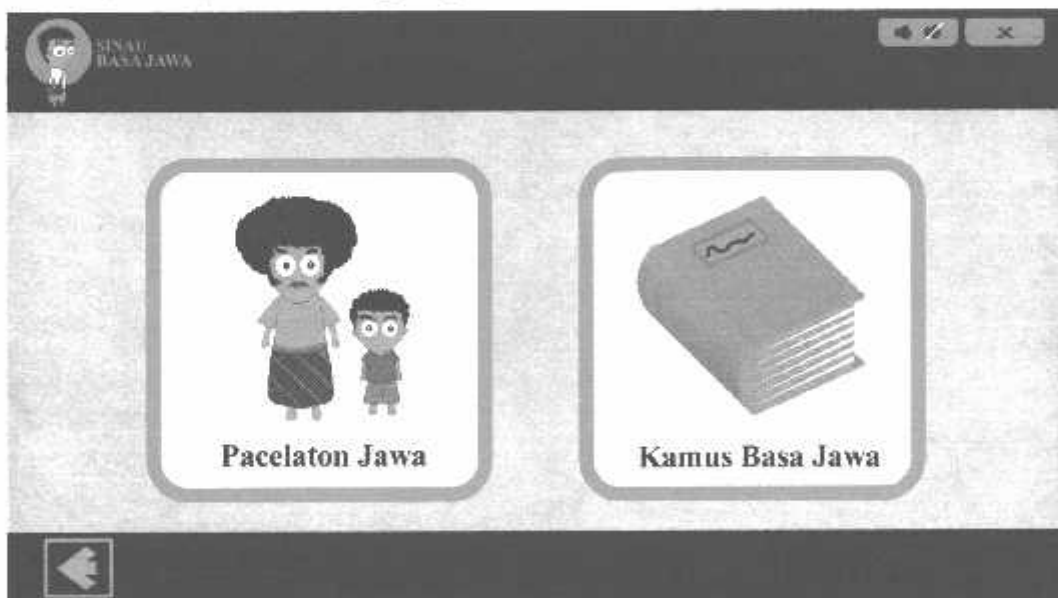
Pada tampilan *menu materi* ini menyajikan 4 tombol materi dimana tiap tombol terdapat sebuah efek animasi yang menarik. Materi yang ditampilkan seperti Unggah-ungguh, Aksara jawa, Wayang dan Jenenge anak kewan. Pada tampilan ini juga dilengkapi dengan *audio*, tombol *sound*, dan *home* untuk kembali ke tampilan utama seperti pada Gambar 4.3,



Gambar 4.3 Tampilan *menu* materi media pembelajaran bahasa jawa

#### 4.1.4 Tampilan Menu Unggah-ungguh

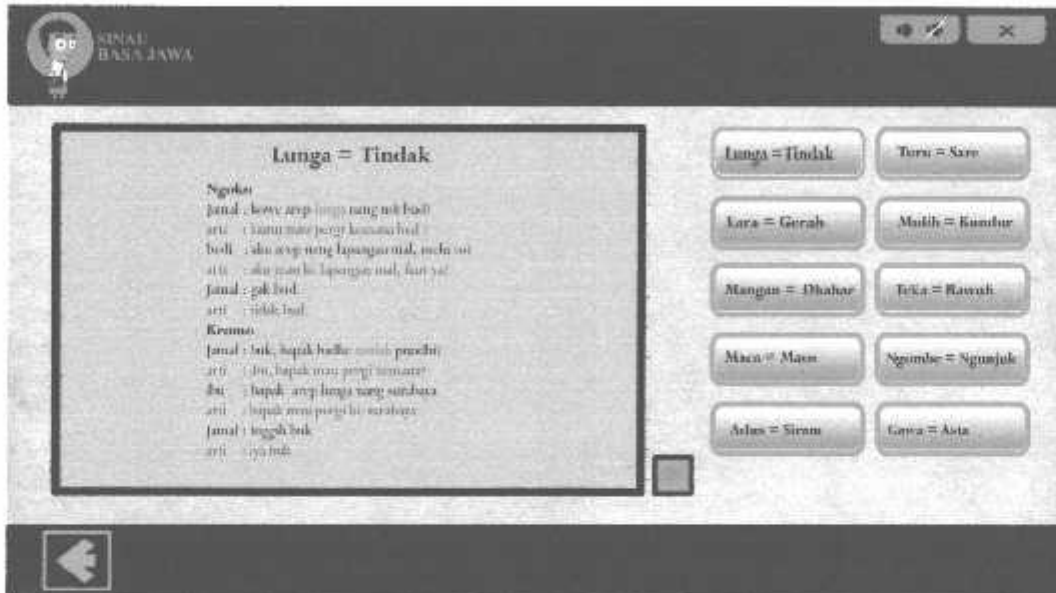
Pada tampilan *menu unggah-ungguh* ini terdapat *submenu* materi yaitu *menu* pacelaton jawa dan kamus basa jawa. Pada *menu* materi tersebut diberi efek animasi agar lebih menarik. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol kembali, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.4



Gambar 4.4 Tampilan *menu unggah-ungguh*

#### 4.1.5 Tampilan Menu Pacelaton

Tampilan Pacelaton merupakan tampilan dimana terdapat sebuah teks percakapan menggunakan bahasa ngoko dan kromo. Pada teks percakapan tersebut terdapat sebuah animasi kartun. Pada tampilan ini terdapat *audio*, tombol materi pacelaton, *play* animasi, *sound*, kembali, dan keluar seperti pada Gambar 4.5.

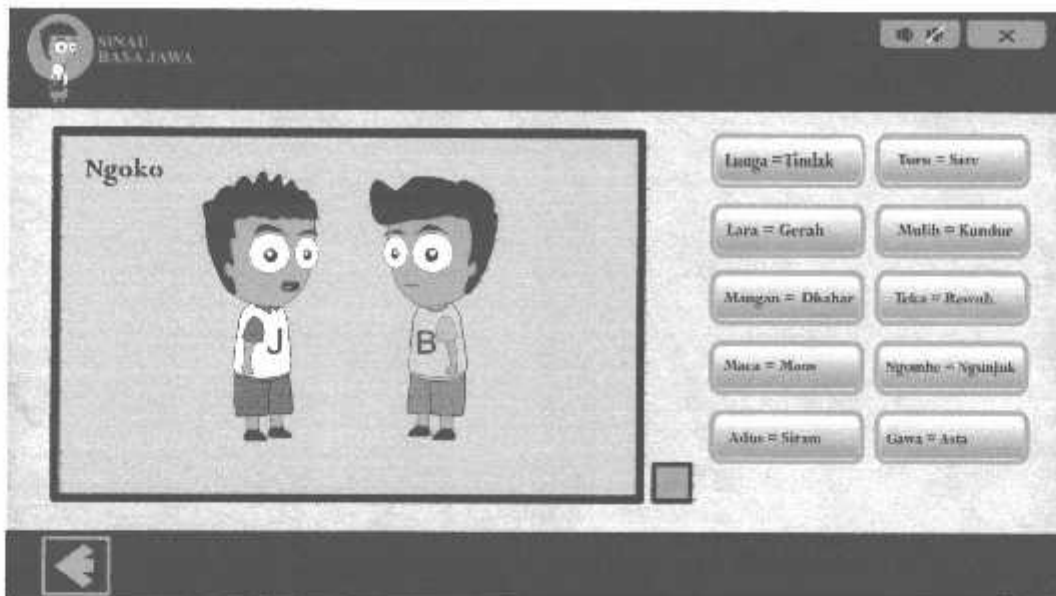


Gambar 4.5 Tampilan *menu* pacelaton

#### 4.1.6 Tampilan Animasi Pacelaton

Tampilan animasi pacelaton merupakan tampilan sebuah animasi yang melakukan percakapan menggunakan bahasa jawa ngoko kromo, untuk menjalankan animasi tersebut dengan cara menekan tombol *play* seperti pada Gambar 4.6.





Gambar 4.6 Tampilan animasi pacelaton

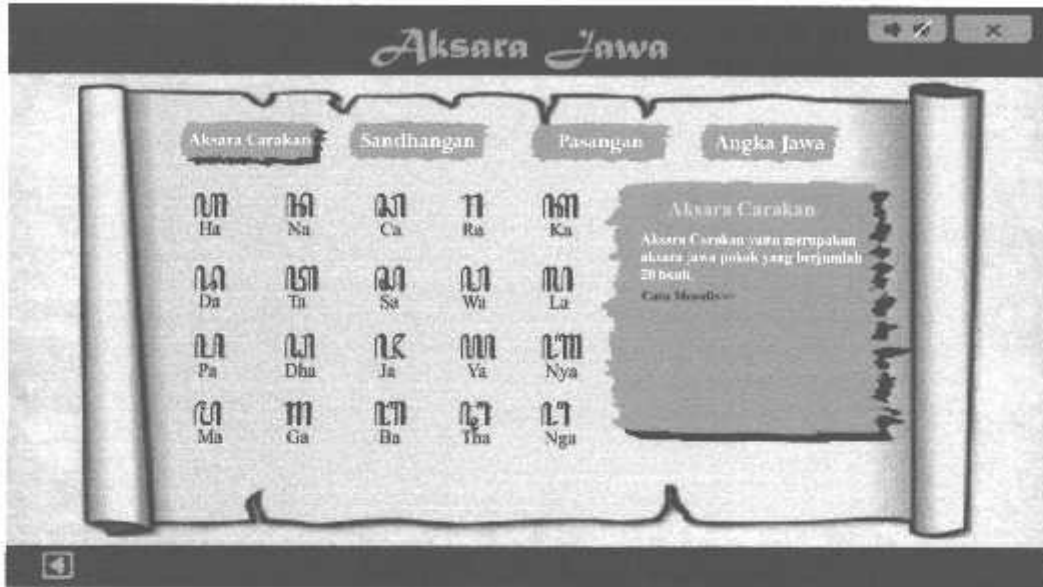
#### 4.1.7 Tampilan Menu Kamus Basa Jawa

Pada tampilan *menu* kamus merupakan *menu* yang menampilkan kamus bahasa jawa dimana *menu* ini berisi tombol abjad alfabet untuk mencari kata yang dicari. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol kembali, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.7

Gambar 4.7 Tampilan *menu* kamus basa jawa

#### 4.1.8 Tampilan Menu Aksara Jawa

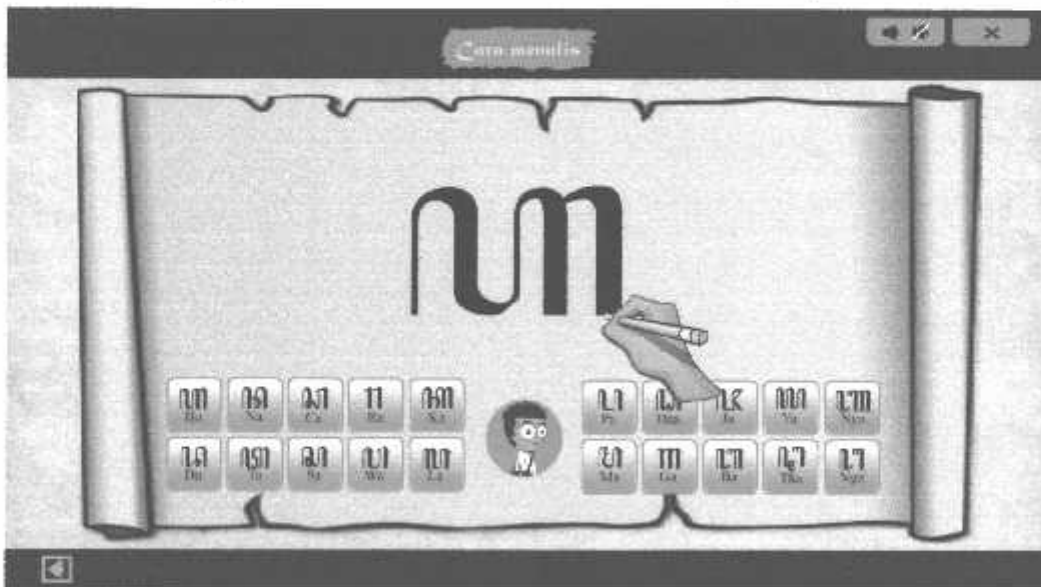
Tampilan *menu* aksara jawa ini terdapat 4 tombol materi aksara jawa yaitu aksara carakan, sandhangan, pasangan, dan angka jawa. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol kembali, *sound*, dan keluar seperti pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan *menu* aksara jawa

#### 4.1.9 Tampilan Cara Menulis

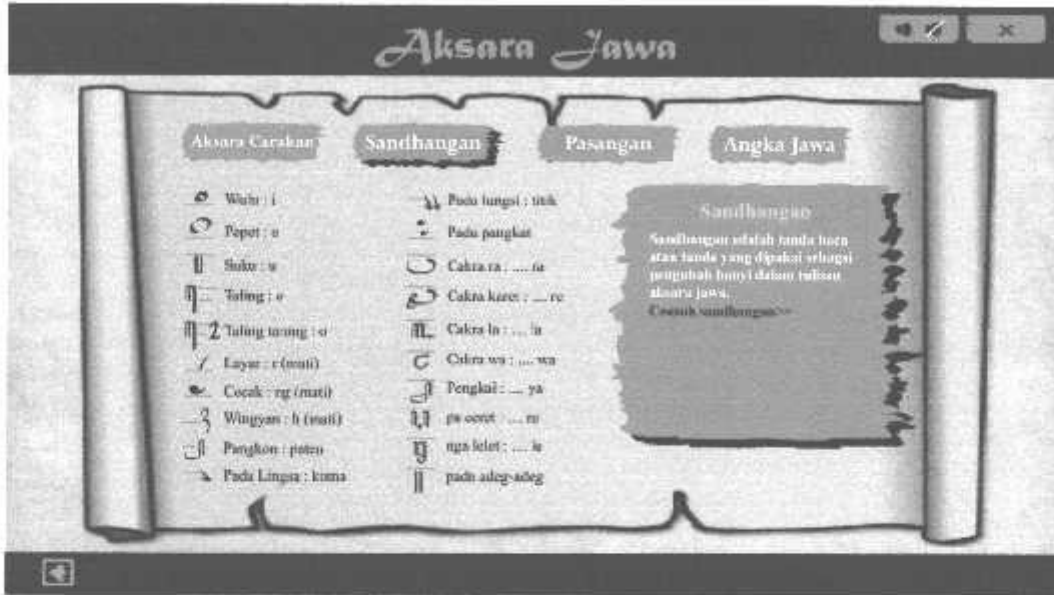
Tampilan cara menulis terdapat tombol-tombol huruf aksara jawa yang digunakan untuk memilih huruf aksara jawa. Pada tampilan ini menampilkan cara menulis aksara jawa disertai *audio* huruf aksara seperti pada Gambar 4.9..



Gambar 4.9 Tampilan Cara menulis

#### 4.1.10 Tampilan Menu Sandhangan

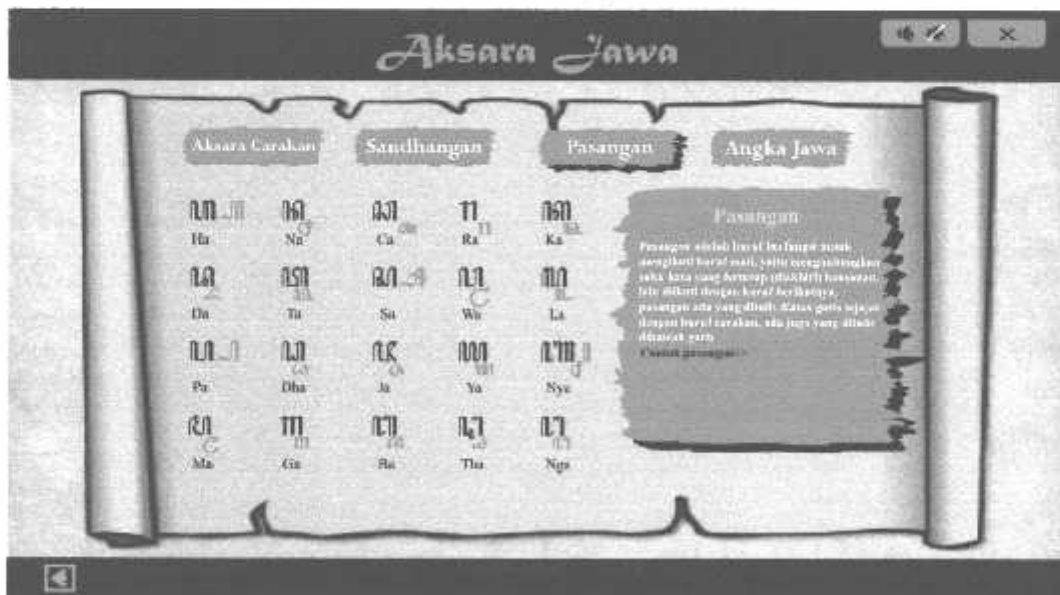
Tampilan *menu* sandhangan ini menampilkan materi sandhangan atau tanda baca serta tanda yang dipakai untuk mengubah bunyi dalam tulisan aksara Jawa seperti pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan *menu* sandhangan

#### 4.1.11 Tampilan Menu Pasangan

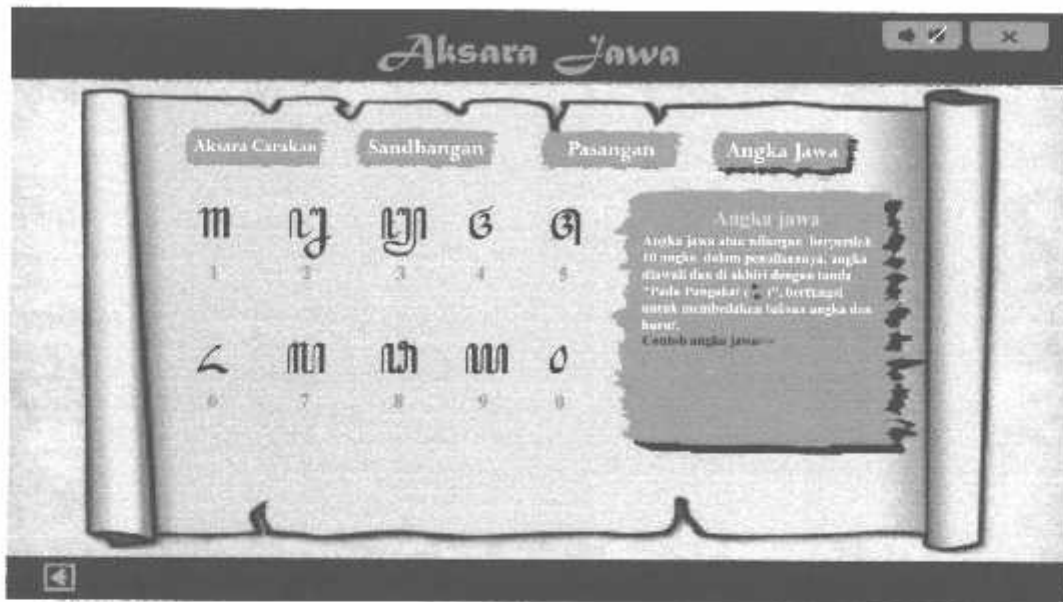
Tampilan *menu* Pasangan ini menampilkan materi pasangan atau huruf yang berfungsi untuk mengikuti huruf mati seperti pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Tampilan *menu* pasangan

#### 4.1.12 Tampilan Menu Angka Jawa

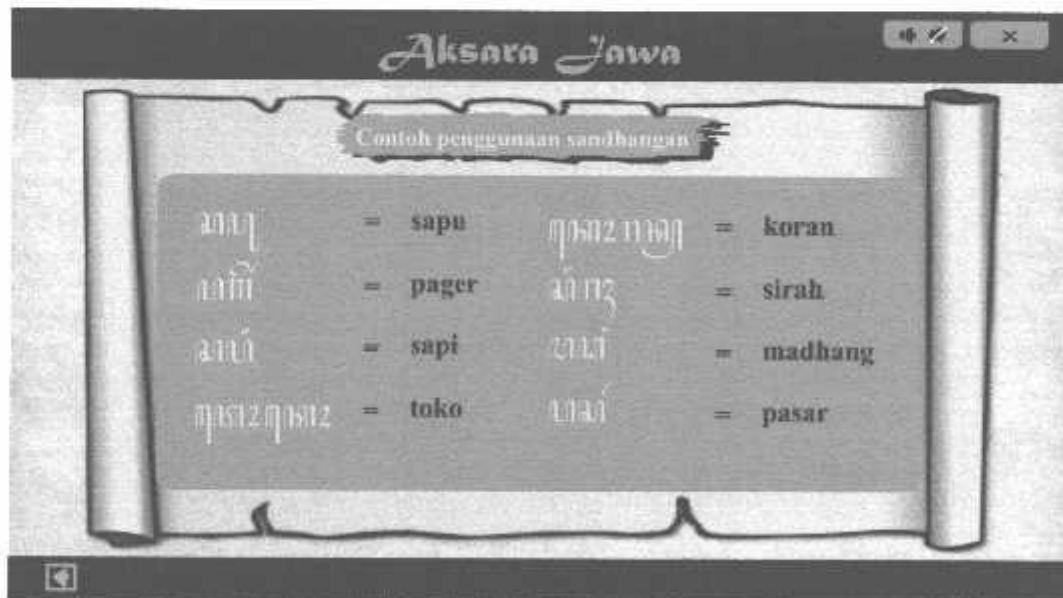
Pada tampilan *menu* angka Jawa menampilkan materi angka Jawa yang berjumlah 10 angka seperti pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan *menu* angka Jawa

#### 4.1.13 Tampilan Contoh Sandhangan

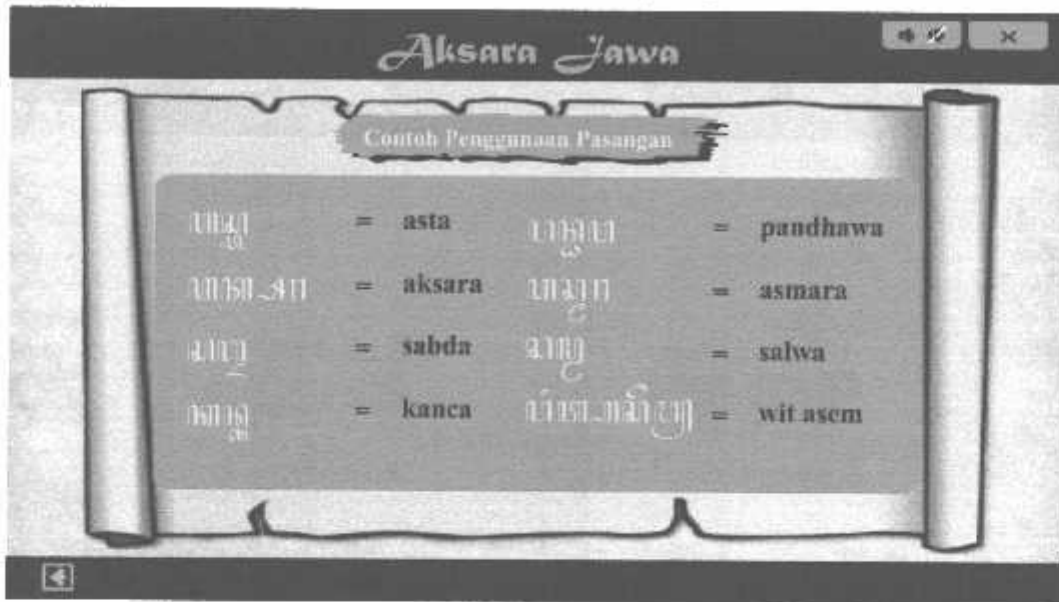
Tampilan Contoh Sandhangan merupakan tampilan untuk menampilkan penggunaan sandhangan ke huruf aksara carakan seperti pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Tampilan Contoh Sandhangan

#### 4.1.14 Tampilan Contoh Pasangan

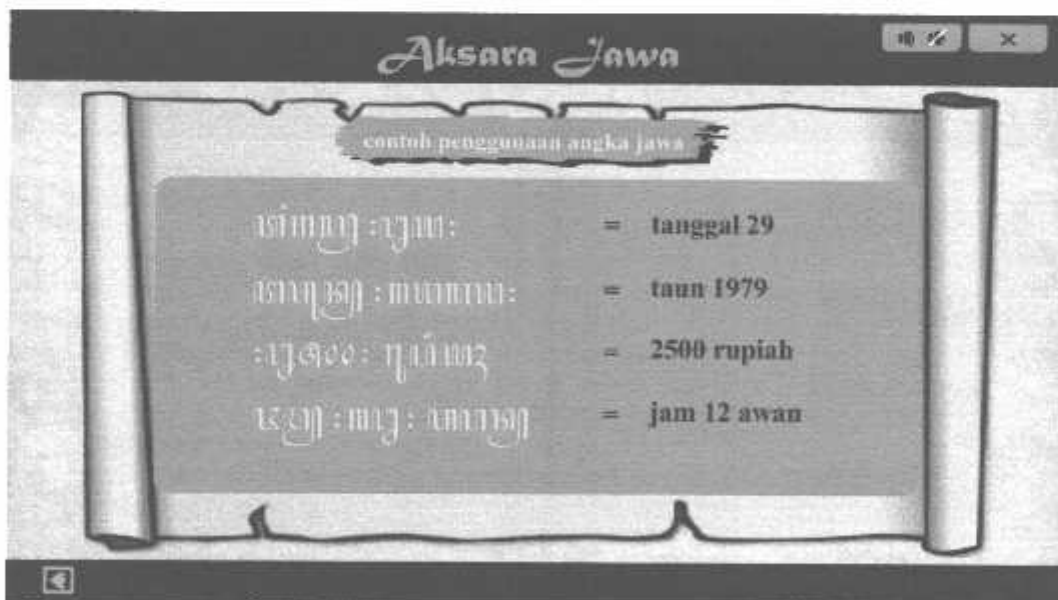
Tampilan Contoh Pasangan merupakan tampilan untuk menampilkan penggunaan Pasangan ke huruf aksara carakan seperti pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Tampilan Contoh Pasangan

#### 4.1.15 Tampilan Contoh Angka Jawa

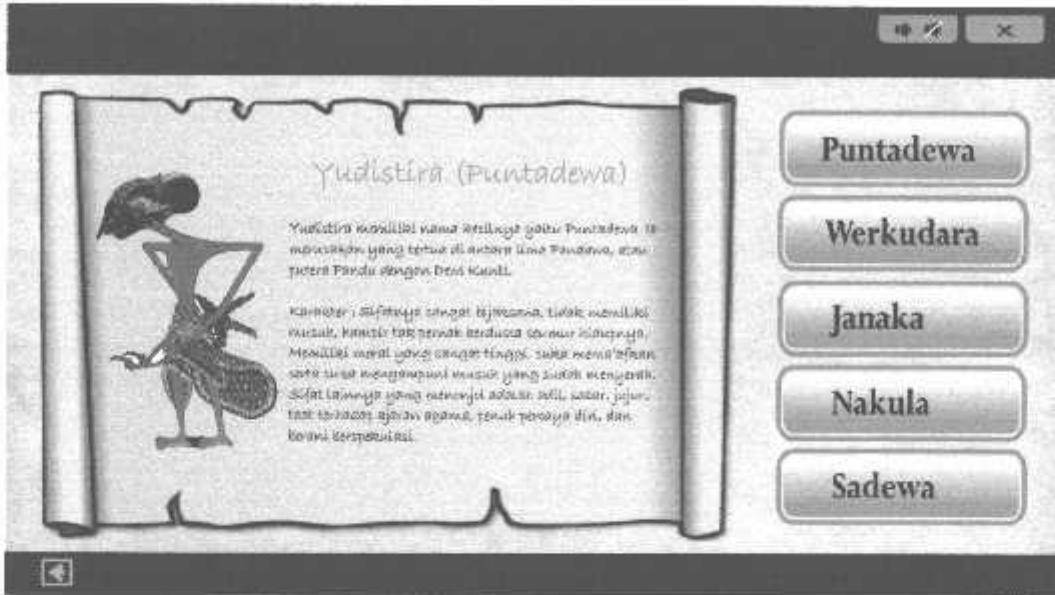
Tampilan Contoh Angka Jawa merupakan tampilan untuk menampilkan penggunaan angka jawa seperti pada Gambar 4.15



Gambar 4.15 Tampilan Contoh Angka Jawa

#### 4.1.18 Tampilan Menu Puntadewa

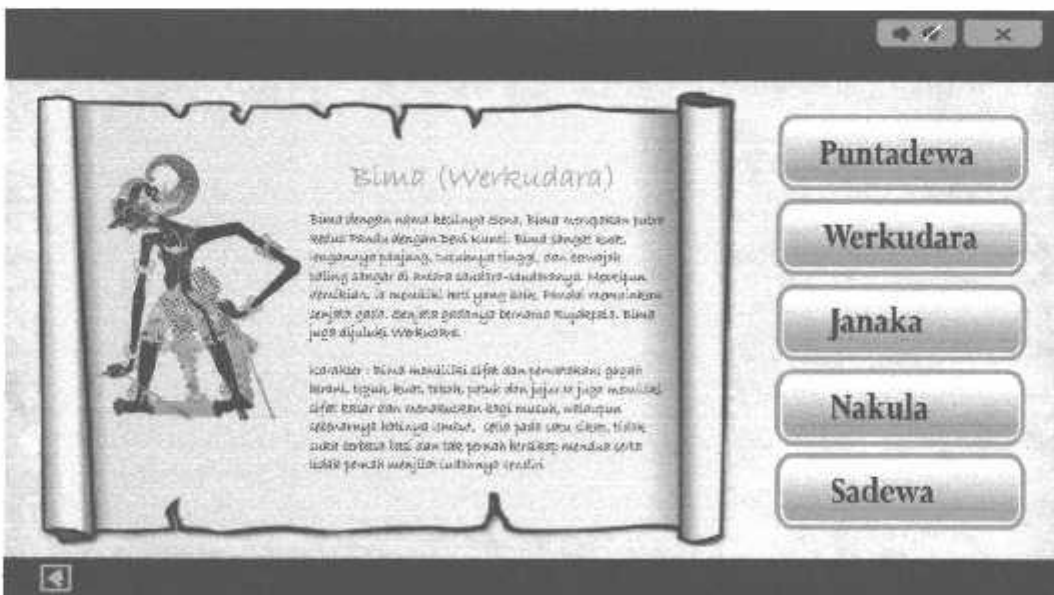
Tampilan *menu* puntadewa merupakan tampilan dari tokoh pandawa yang bernama puntadewa, pada tampilan ini menjelaskan nama lain tokoh dan karakter sifat tokoh seperti pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan *menu* puntadewa

#### 4.1.19 Tampilan Menu Werkudara

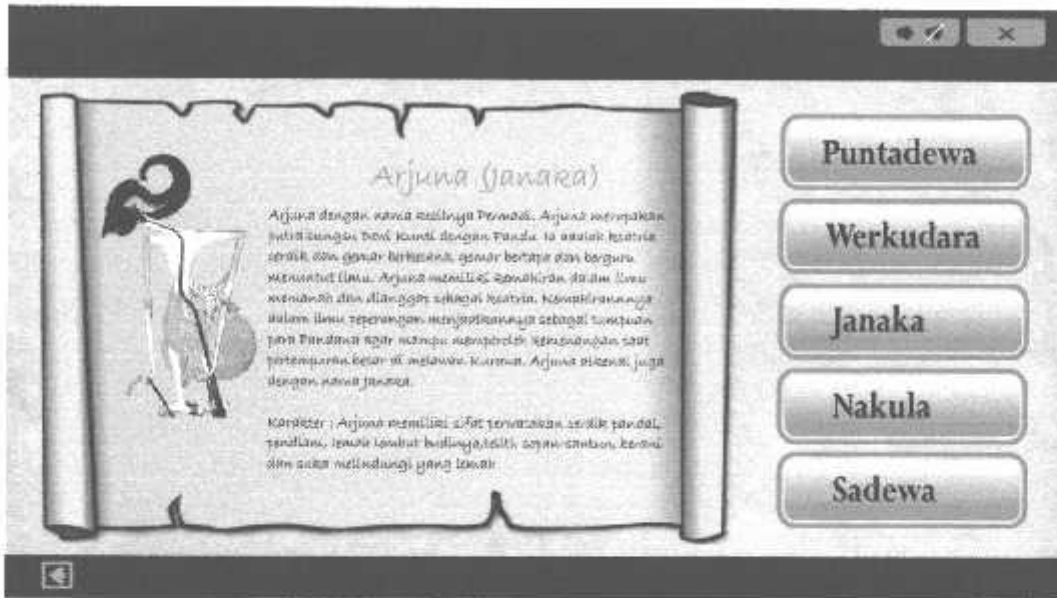
Tampilan *menu* werkudara merupakan tampilan dari tokoh pandawa yang bernama werkudara, pada tampilan ini menjelaskan nama lain tokoh dan karakter sifat tokoh seperti pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 Tampilan *menu* werkudara

#### 4.1.20 Tampilan Menu Janaka

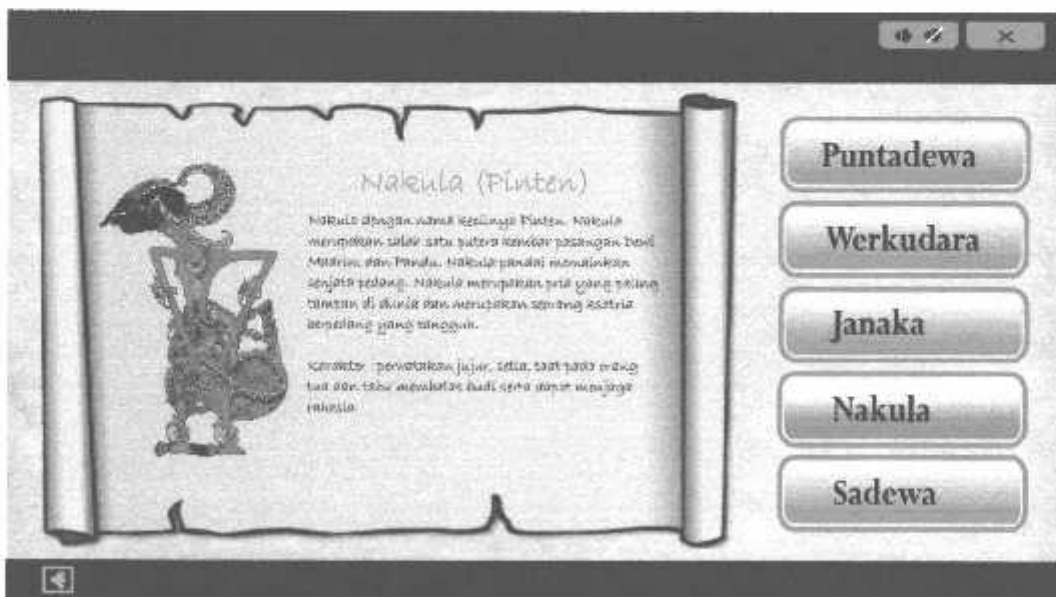
Tampilan *menu* janaka merupakan tampilan dari tokoh pandawa yang bernama janaka, pada tampilan ini menjelaskan nama lain tokoh dan karakter sifat tokoh seperti pada Gambar 4.20.



Gambar 4.19 Tampilan *menu* janaka

#### 4.1.21 Tampilan Menu Nakula

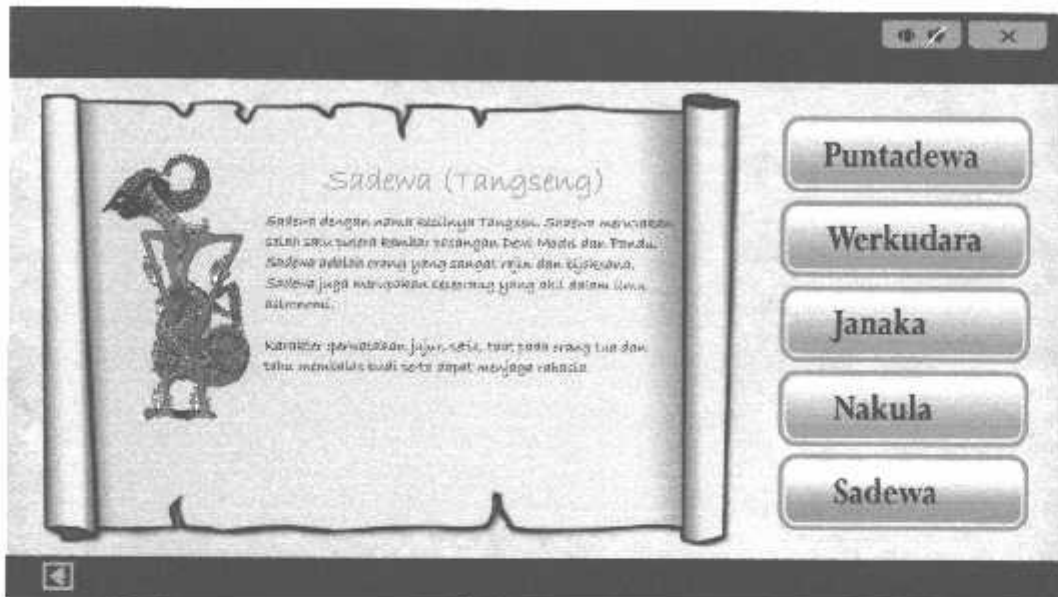
Tampilan *menu* nakula merupakan tampilan dari tokoh pandawa yang bernama nakula, pada tampilan ini menjelaskan nama lain tokoh dan karakter sifat tokoh seperti pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 Tampilan *menu* nakula

#### 4.1.22 Tampilan Menu Sadewa

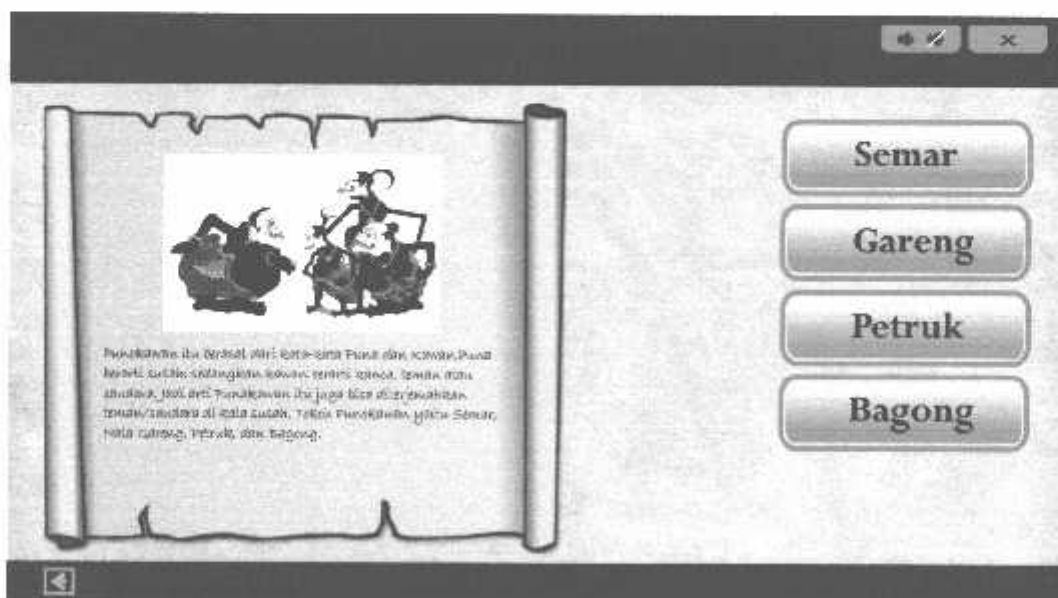
Tampilan *menu* sadewa merupakan tampilan dari tokoh pandawa yang bernama sadewa, pada tampilan ini menjelaskan nama lain tokoh dan karakter sifat tokoh seperti pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 Tampilan *menu* sadewa

#### 4.1.23 Tampilan Menu Punokawan

Tampilan menu punokawan terdapat tombol materi karakter tokoh punokawan dan juga dilengkapi tombol *sound*, keluar serta kembali, seperti pada Gambar 4.23.

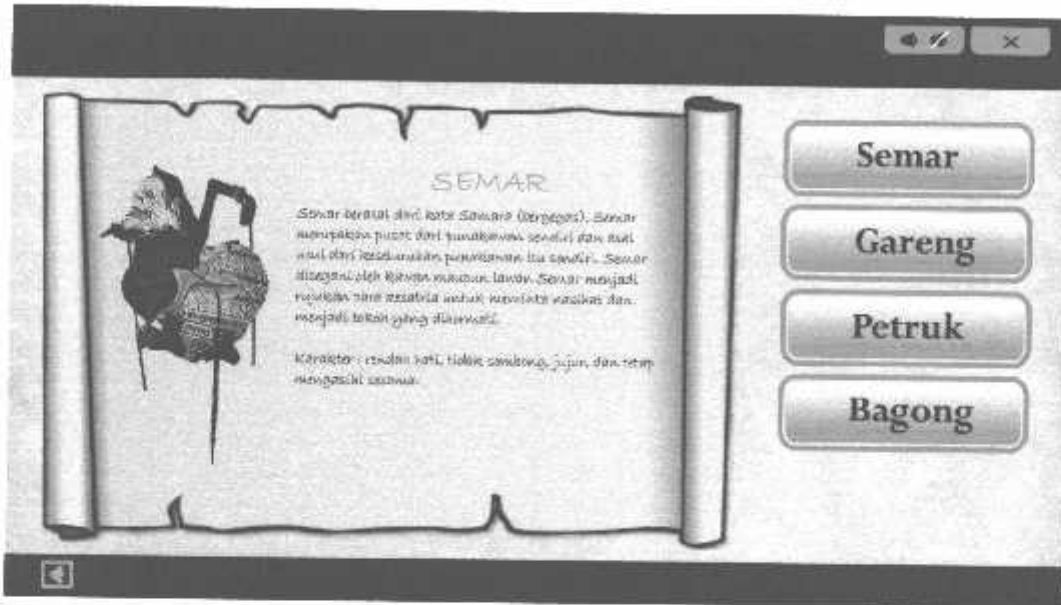


Gambar 4.23 Tampilan *menu* punokawan



#### 4.1.24 Tampilan Menu Semar

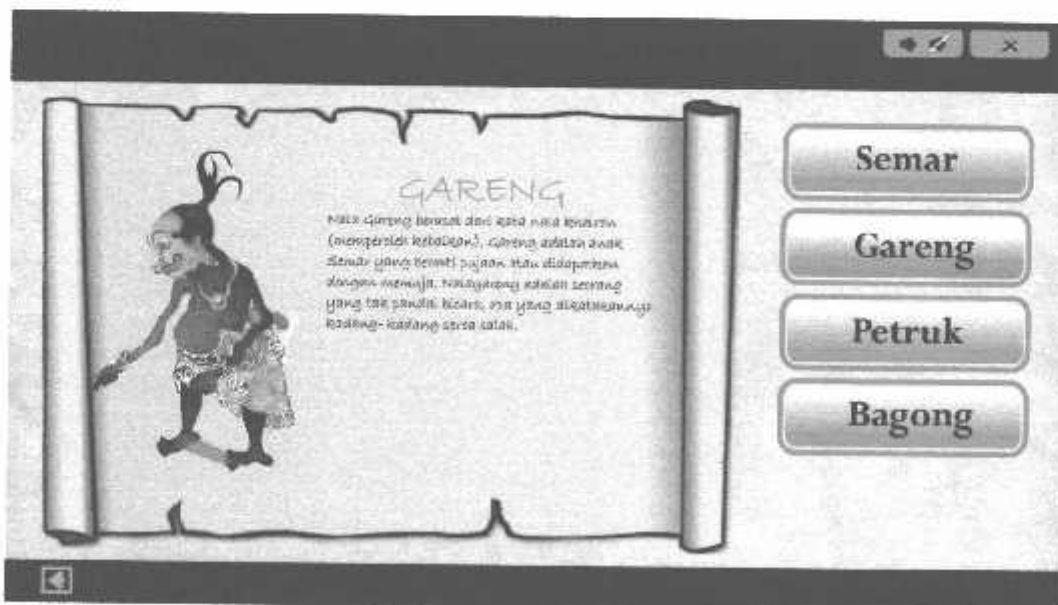
Tampilan *menu* semar merupakan tampilan dari tokoh punokawan yang bernama semar, pada tampilan ini menjelaskan nama lain tokoh dan karakter sifat tokoh seperti pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 Tampilan *menu* semar

#### 4.1.25 Tampilan Menu Gareng

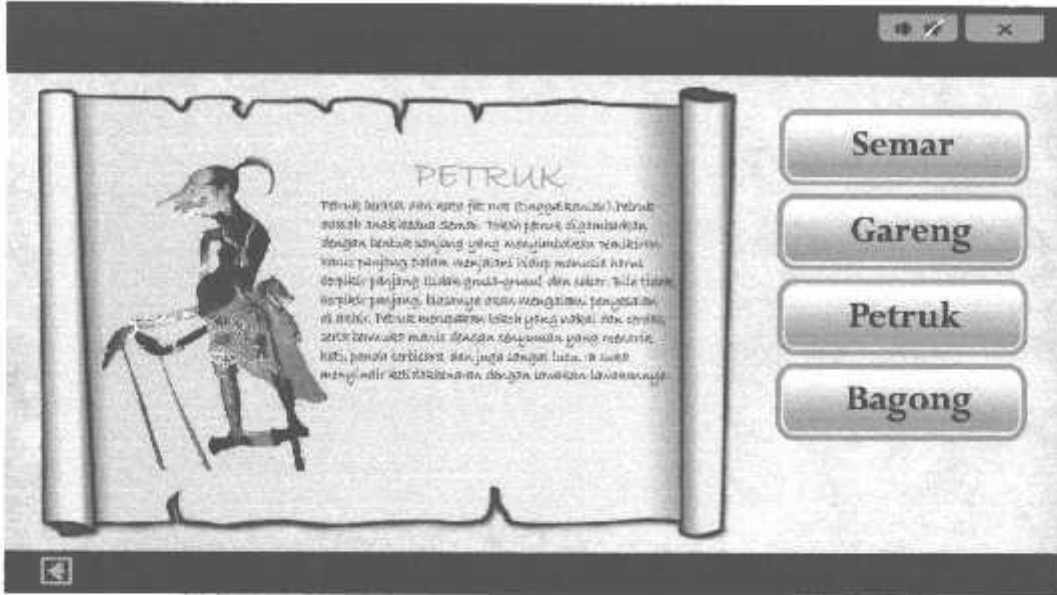
Tampilan *menu* gareng merupakan tampilan dari tokoh punokawan yang bernama gareng, pada tampilan ini menjelaskan nama lain tokoh dan karakter sifat tokoh seperti pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 Tampilan *menu* gareng

#### 4.1.26 Tampilan Menu Petruk

Tampilan *menu* petruk merupakan tampilan dari tokoh punokawan yang bernama petruk, pada tampilan ini menjelaskan nama lain tokoh dan karakter sifat tokoh seperti pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 Tampilan *menu* petruk

#### 4.1.27 Tampilan Menu Bagong

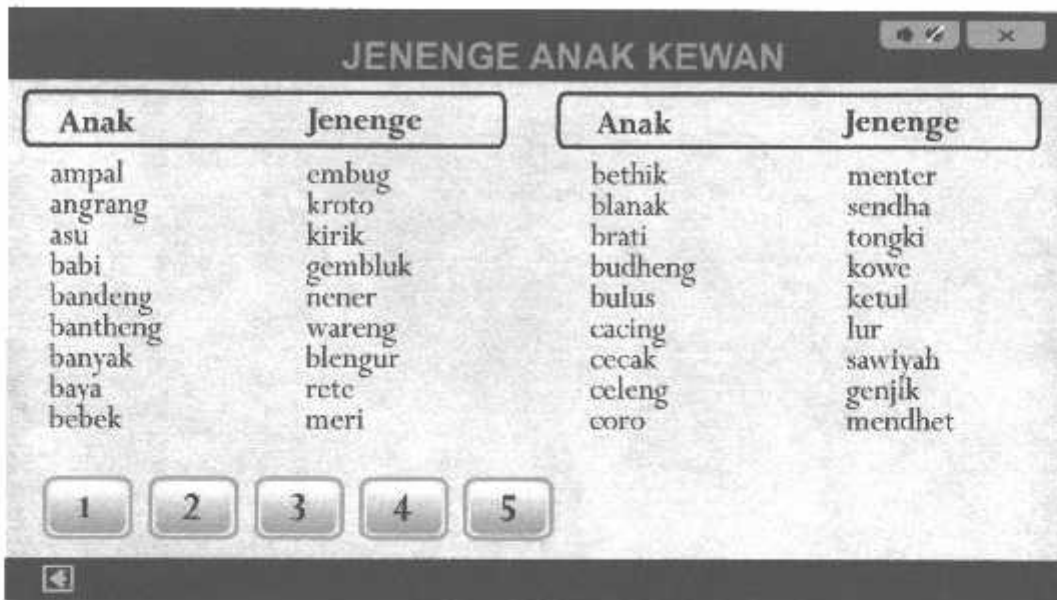
Tampilan *menu* bagong merupakan tampilan dari tokoh punokawan yang bernama bagong, pada tampilan ini menjelaskan nama lain tokoh dan karakter sifat tokoh seperti pada Gambar 4.27.



Gambar 4.27 Tampilan *menu* bagong

#### 4.1.28 Tampilan Menu Jenenge Anak Kewan

Tampilan *menu* ini menampilkan nama anak hewan dan dilengkapi dengan *Audio*, tombol kembali, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28 Tampilan *menu* jenenge anak kewan

#### 4.1.29 Tampilan Menu Awal Kuis

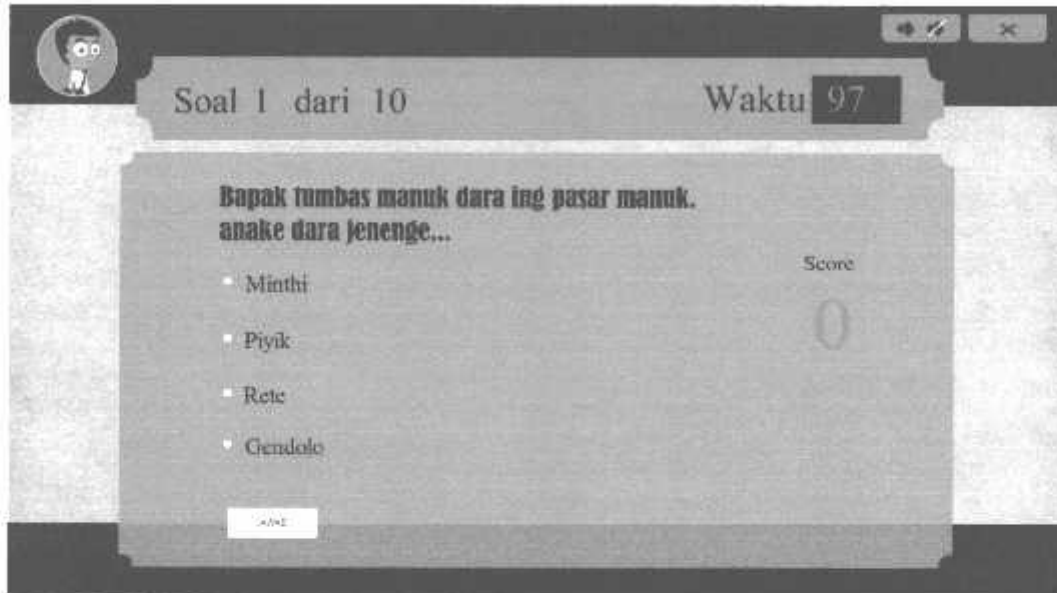
Pada *menu* ini merupakan tampilan untuk memulai kuis. Pada tampilan ini terdapat sebuah gambar *interaktif* untuk memulai kuis seperti pada Gambar 4.29.



Gambar 4.29 Tampilan *menu* awal kuis

#### 4.1.30 Tampilan Halaman Kuis

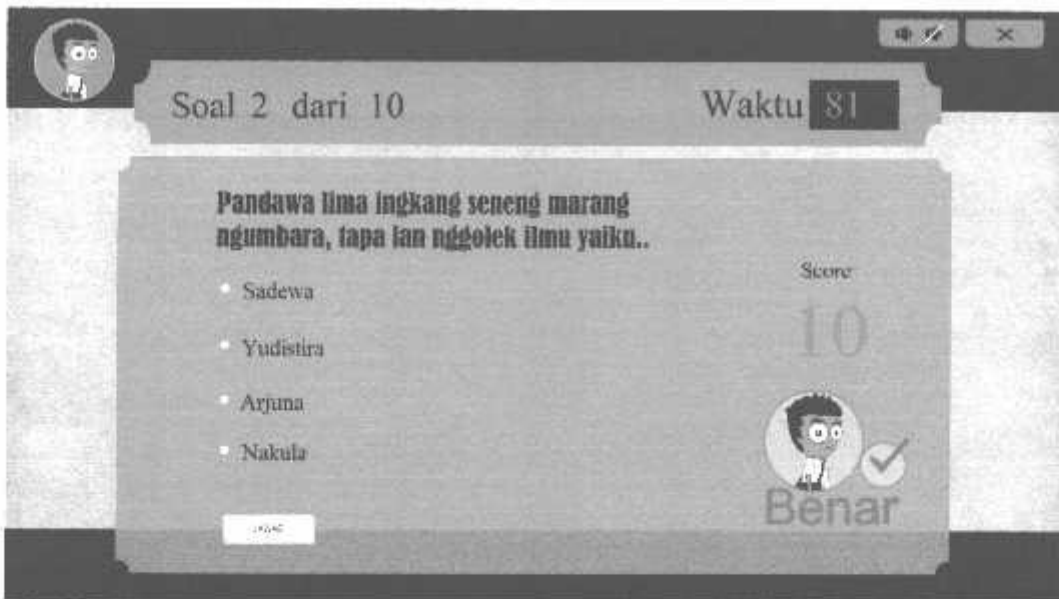
Pada tampilan ini merupakan tampilan halaman kuis yang terdapat 10 soal, yang ditampilkan secara acak dari 15 soal yang ada pada "bank soal.txt" serta terdapat waktu untuk menjawab soal, waktu berdurasi 100 detik untuk 10 soal. Pada tampilan ini juga dilengkapi dengan *audio*, tombol *sound*, jawab, dan keluar seperti pada Gambar 4.30.



Gambar 4.30 Tampilan halaman kuis

#### 4.1.31 Tampilan Kuis Benar

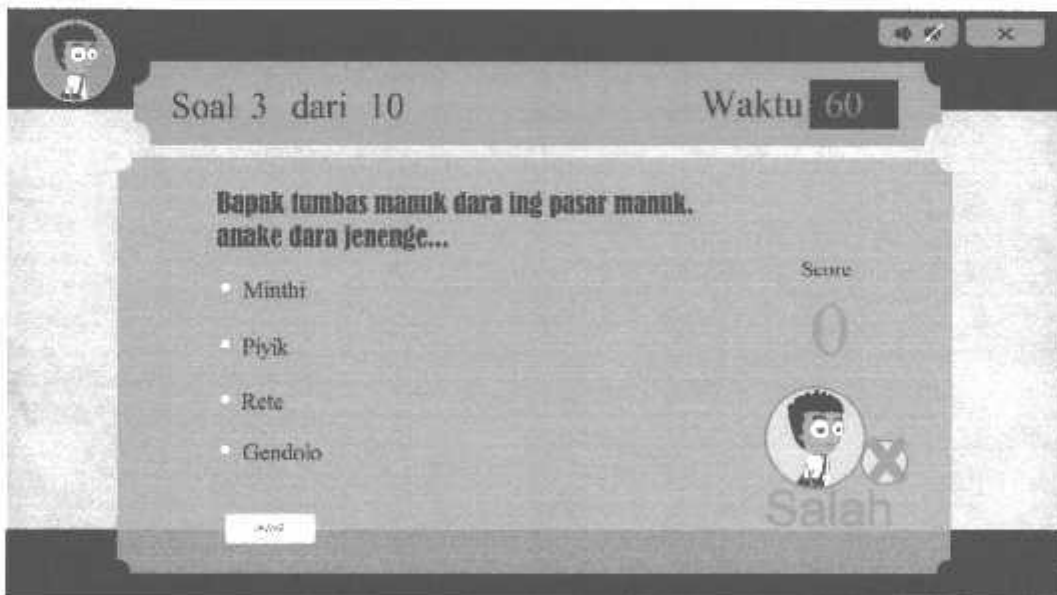
Pada tampilan ini menampilkan sebuah pemberitahuan apa bila saat menjawab soal benar maka akan muncul sebuah tampilan gambar centang berwarna hijau, serta muncul nilai yaitu 10 untuk 1 soal seperti pada Gambar 4.31.



Gambar 4.31 Tampilan kuis benar

#### 4.1.32 Tampilan Kuis Salah

Pada tampilan ini menampilkan sebuah pemberitahuan apa bila saat menjawab soal salah maka akan muncul sebuah tampilan gambar silang berwarna merah, serta nilai dikurangi 10 apabila salah menjawab seperti pada Gambar 4.32.



Gambar 4.32 Tampilan kuis salah

#### 4.1.33 Tampilan Waktu Habis

Pada tampilan ini menampilkan waktu kuis habis, terdapat tampilan “waktu habis jangan melamun” disertai gambar *icon* gambar animasi dan jam pasir. Pada tampilan ini juga dilengkapi dengan tombol *sound*, keluar dan ulang seperti pada Gambar 4.33.



Gambar 4.33 Tampilan waktu habis

#### 4.1.34 Tampilan Menu tentang

Pada tampilan ini merupakan tampilan tentang pembuat program, dimana terdapat foto dan biodata pembuat program seperti pada Gambar 4.34.



Gambar 4.34 Tampilan *menu* tentang

## 4.2. Pengujian Sistem

Pengujian Sistem adalah proses yang penting dikarenakan pengujian sistem merupakan tahap uji coba terhadap sistem yang telah dibuat. Pengujian sistem dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pada sistem bila terjadi kesalahan dan bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan aplikasi.

### 4.2.1 Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional adalah pengujian mengenai proses fungsional yang terjadi dalam *menu* aplikasi media pembelajaran bahasa jawa. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1. Pengujian Fungsional

No	Fungsi	Sistem Operasi	
		Window 7	Window 8
1.	<i>Splash Screen</i>	✓	✓
2.	Tombol mulai	✓	✓
3.	Menu materi	✓	✓
4.	Menu Kuis	✓	✓
5.	Menu unggah-ungguh	✓	✓
6.	Menu wayang	✓	✓
7.	Menu aksara jawa	✓	✓
8.	Menu jenenge anak kewan	✓	✓
9.	Menu Pacelaton	✓	✓
10.	Menu kamus Basa Jawa	✓	✓
11.	Menu akasara carakan	✓	✓
12.	Menu sandhangan	✓	✓
13.	Menu pasangan	✓	✓
14.	Menu angka jawa	✓	✓
15.	Animasi Pacelaton	✓	✓
16.	Menu tentang	✓	✓
17.	<i>Backsound</i>	✓	✓
18.	Tombol Puntadewa	✓	✓
19.	Tombol Werkudara	✓	✓
20.	Tombol Janaka	✓	✓
21.	Tombol Nakula	✓	✓
22.	Tombol Sadewa	✓	✓
23.	Tombol Semar	✓	✓
24.	Tombol Petruk	✓	✓
25.	Tombol Gareng	✓	✓
26.	Tombol Bagong	✓	✓
27.	Tombol Sound on	✓	✓
28.	Tombol Sound off	✓	✓
29.	Tombol keluar	✓	✓

30	Tombol kembali	✓	✓
31	Tombol home	✓	✓

Keterangan Simbol:

✓ = sukses

X = Gagal

Dari Pengujian fungsional yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa pengujian yang dilakukan semua fungsi sukses berjalan sesuai yang diinginkan.

#### 4.2.2 Pengujian Resolusi Layar

Pengujian resolusi layar adalah pengujian yang dilakukan menggunakan aplikasi terhadap resolusi layar. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Pengujian Resolusi Layar

No	Resolusi layar	Fungsi	Keterangan
1	1366 x 768	✓	Tampilan sukses
2	1360 x 768	✓	Tampilan sukses
3	1280 x 768	✓	Tampilan sukses
4	1280 x 720	✓	Tampilan sukses
5	1280 x 600	X	Tampilan tidak bisa <i>full screen</i>
6	1024 x 726	X	Tampilan tidak bisa <i>full screen</i>
7	800 x 600	X	Tampilan tidak bisa <i>full screen</i>

Keterangan Simbol:

✓ = Sukses

X = Gagal

#### 4.2.3 Pengujian Pengguna

Pengujian *user* pada aplikasi media pembelajaran bahasa jawa dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada user yang disasarkan atas pengujian setelah menggunakan aplikasi, seperti pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Pengujian Pengguna

No	Pertanyaan	Jumlah Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa ini?	Baik	8
		Cukup	2
		Kurang	-
2.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini	Baik	9



	membantu dalam proses belajar?	Cukup	1
		Kurang	-
3.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini dapat meningkatkan minat belajar bahasa jawa?	Baik	8
		Cukup	2
		Kurang	-
4.	Apakah media pembelajaran Bahasa Jawa ini bermanfaat?	Baik	8
		Cukup	2
		Kurang	-
5.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini menyenangkan?	Baik	9
		Cukup	1
		Kurang	-
6	Apakah media pembelajaran ini mudah untuk digunakan?	Baik	8
		Cukup	2
		Kurang	-

Keterangan :

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa ini?

$$\text{Baik} : \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

$$\text{Cukup} : \frac{2}{10} \times 100\% = 20\%$$

2. Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini membantu dalam proses belajar?

$$\text{Baik} : \frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$$

$$\text{Cukup} : \frac{1}{10} \times 100\% = 10\%$$

3. Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini dapat meningkatkan minat belajar bahasa jawa?

$$\text{Baik} : \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

$$\text{Cukup} : \frac{2}{10} \times 100\% = 20\%$$

4. Apakah media pembelajaran Bahasa Jawa ini bermanfaat?

$$\text{Baik} : \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

$$\text{Cukup} : \frac{2}{10} \times 100\% = 20\%$$

5. Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini menyenangkan?

$$\text{Baik} : \frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$$

$$\text{Cukup} : \frac{1}{10} \times 100\% = 10\%$$

6. Apakah media pembelajaran ini mudah untuk digunakan?

$$\text{Baik} : \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

$$\text{Cukup} : \frac{2}{10} \times 100\% = 20\%$$

---

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil pengujian fungsi, semua fungsi yang ada pada aplikasi media pembelajaran bahasa jawa pada OS (Operating Sistem) windows 7 dan windows 8 berjalan sukses.
2. Hasil pengujian Resolusi layar diperoleh hasil Resolusi layar 1366 x 768 sampai 12180 x 720 sukses menampilkan aplikasi *full Screen* sedangkan Resolusi layar 1280 x 600 sampai 800 x 600 gagal menampilkan *full Screen*.
3. Aplikasi Media Pembelajaran bahasa jawa berbasis dekstop sehingga format aplikasi yang akan di *publish* menjadi flash (.swf) dan *executable* (.exe).
4. Tampilan Aplikasi media pembelajaran bahasa jawa dari pengujian 10 responden dianggap menarik karena 80% responden memberikan nilai baik pada kuisioner tampilan.
5. Dari 10 responden 90% memberikan nilai baik karena aplikasi media pembelajaran bahasa jawa membantu dalam proses pembelajaran bahasa jawa.
6. Aplikasi media pembelajaran bahasa jawa dapat meningkatkan minat belajar bahasa jawa karena dari 10 responden diperoleh 90% memberikan nilai baik..
7. Dari 10 responden 80% memberikan nilai baik karena aplikasi media pembelajaran bahasa jawa bermanfaat.
8. Aplikasi media pembelajaran bahasa jawa dari 10 responden dianggap menyenangkan karena 90% memberikan nilai baik.
9. Dari 10 responden 80% memberikan nilai baik karena media pembelajaran bahasa jawa mudah digunakan.

#### 5.2 Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa ini adalah:

1. Perlu adanya penambahan video animasi tentang pembelajaran bahasa jawa dan video animasi wayang agar materi yang ada pada media pembelajaran bahasa jawa lebih menarik.
  2. Penambahan gambar disertai informasi pada menu jenenge anak kewan agar materinya lebih informatif.
  3. Diperlukan integrasi dengan web agar kuis pada media pembelajaran ini dapat diperbaharui secara online.
-

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifriatna, Agra. 2015. "GAME KUIS INTERAKTIF BERBASIS ACTION SCRIPT 2.0". Tutorial. Jawa Timur : Politeknik Pos Indonesia
- Aric, Brigida. 25 January 2013. "Deskripsi Adobe Flash CS6.". <http://informatika.web.id/deskripsi-adobe-flash-cs-6-5.htm> (Diakses pada Tanggal 22September 2015).
- Hira,Anea." Definisi bahasa jawa".<http://www.anneahira.com/definisi-bahasa-jawa.htm> (diakses 5 november 2015)
- Nafi' Khusnul Lutfi Marfuatun 2011. Media pembelajaran aksara jawa Berbasis multimedia interaktif Menggunakan macromedia flash 8. Diunduh dari <http://eprints.uny.ac.id/> 22 september 2015
- Prayitna Hendra, M.Abi Tofani. Buku Pinter Bahasa Jawa Pepak. Penerbit Karya Utama. Surabaya.

## LAMPIRAN

---




**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama : Agung Trimanto  
Nim : 12.18.150  
Jurusan : Teknik Informatika S-1  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar.

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :  
Hari : Sabtu  
Tanggal : 16 Januari 2016  
Nilai : A

Panitia Ujian Skripsi :


**Ketua Majelis Penguji**

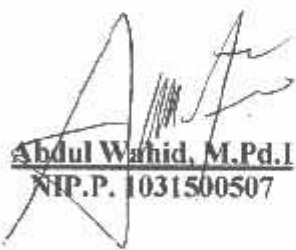
  
Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

**Dosen Penguji I**

**Dosen Penguji II**

  
Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
NIP. 197404162005011002

  
Abdul Wahid, M.Pd.I  
NIP.P. 1031500507



## FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan ujian skripsi jenjang Strata 1 Program Studi Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

Nama : Agung Trimanto  
Nim : 12.18.150  
Jurusan : Teknik Informatika S-1  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar.

No	Penguji	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Penguji I	16 Januari 2016	1. BAB I, latarbelakang bahasa jawa bukan bahasa pengantar. 2. Beri penjelasan di BAB IV, bagian kuis	
2.	Penguji II	16 Januari 2016	1. Kata " Bahasa pengantar" diubah bahasa daerah.	

Dosen Penguji I

Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
NIP. 197404162005011002

Dosen Pembimbing I

Survo Adi Wibowo, ST.MT  
NIP.P. 1031000438

Dosen Penguji II

Abdul Wahid, M.Pd.I  
NIP.P. 1031500507

Dosen Pembimbing II

Nurlaily Vendyansyah, ST





PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

T. BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417836 Fax. (0341) 417834 Malang

Malang, 23 Oktober 2015

Nomor : ITN-593/I.INF/TA/2015  
Lampiran : —  
Perihal : Bimbingan Skripsi  
Kepada : Yth. Bpk/Ibu Suryo Adi Wibowo, ST, MT  
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
Malang

Dengan Hormat,  
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : AGUNG TRIMANTO  
Nim : 1218150  
Prodi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

23 Oktober 2015 S/D 23 Maret 2016

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui  
Program Studi Teknik Informatika S-1  
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.  
NIP : 197404162005021002

Form S-4a



**BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Agung Trimanto  
Nim : 12.18.150  
Jurusan : Teknik Informatika S-1  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar.

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	11/11/2015	Flowchart	
2.	15/11/2015	Isi dari materi & back sound	
3.	19/11/2015	Animasi & back sound	
4.	11/12/2015	Revisi laporan BAB III	
5.	12/12/2015	Materi animasi pacelaton	
6.	14/12/2015	Makalah seminar hasil	
7.	16/12/2015	Pengujian fungsional dan pengujian user	
8.	9/01/2016	Revisi BAB IV dan V	
9.	11/01/2016	Pengujian resolusi layar dan kesimpulan	
10.	13/01/2016	Acc BAB IV dan V	

**Dosen Pembimbing I**

**Survo Adi Wibowo, ST, MT**  
**NIP.P. 1031000438**



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

T. BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417836 Fax. (0341) 417834 Malang

Malang, 23 Oktober 2015

Nomor : ITN-593/I.INF/TA/2015  
Lampiran : ---  
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Nurlaily Vendyansyah, ST  
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
Malang

Dengan Hormat,  
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :


Nama : AGUNG TRIMANTO  
Nim : 1218150  
Prodi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

**23 Oktober 2015 S/D 23 Maret 2016**

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.  
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui  
Program Studi Teknik Informatika S-1  
Ketua,

  
Joseph Dedy Irawan, ST., MT.  
NIP : 197404162005021002

Form S-4a



**BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Agung Trimanto  
Nim : 12.18.150  
Jurusan : Teknik Informatika S-1  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar.

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	11/11/2015	Flowchart Aplikasi	
2.	15/11/2015	Revisi BAB III	
3.	19/11/2015	Revisi BAB IV, Program, Kendala yang dihadapi	
4.	11/12/2015	Abstrak, Pengujian Sistem	
5.	12/12/2015	Kuisoner, Makalah Seminar Hasil	
6.	11/01/2016	Revisi BAB IV	
7.	12/01/2016	Revisi BAB V	
8.	13/01/2016	Acc BAB IV dan V	

**Dosen Pembimbing II**

**Nurlaily Vendyansyah, ST**

**KUISIONER**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA**  
**UNTUK SEKOLAH DASAR**

Nama Pengguna : *JUL*  
 Alamat : *JIN bola waly*  
 Sekolah : *SDN tasik Madu 1*  
 Kelas : *3b*

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa ini?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini membantu dalam proses belajar bahasa jawa?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini dapat meningkatkan minat dalam belajar bahasa jawa?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
4.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini bermanfaat?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
5.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini menyenangkan?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah media pembelajaran Bahasa Jawa ini mudah untuk digunakan?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang (  ) pada salah satu jawaban.

TTD

( *JUL* )

**KUISIONER**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA**  
**UNTUK SEKOLAH DASAR**

Nama Pengguna : Ykedic. R  
 Alamat : Gembung tungung hito  
 Sekolah : SDN Tasik madu  
 Kelas : 6B

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa ini?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini membantu dalam proses belajar bahasa jawa?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini dapat meningkatkan minat dalam belajar bahasa jawa?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
4.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini bermanfaat?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
5.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini menyenangkan?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah media pembelajaran Bahasa Jawa ini mudah untuk digunakan?	Baik	<input type="checkbox"/>
		Cukup	<input checked="" type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang ( ✓ )ada salah satu jawaban.

TID

(  )

**KUISIONER**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA**  
**UNTUK SEKOLAH DASAR**

Nama Pengguna : *Sendy Adhwin Maulana*  
 Alamat : *Jl. GDF No. 22*  
 Sekolah : *SDN Terik Madu I*  
 Kelas : *VI A*

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa ini?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini membantu dalam proses belajar bahasa jawa?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini dapat meningkatkan minat dalam belajar bahasa jawa?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
4.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini bermanfaat?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
5.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini menyenangkan?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah media pembelajaran Bahasa Jawa ini mudah untuk digunakan?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang ( ✓ )ada salah satu jawaban.

TTD

( *Sendy* )

**KUISIONER**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA**  
**UNTUK SEKOLAH DASAR**

Nama Pengguna : *M. Nur Mardiono*  
 Alamat : *Jl. Golf*  
 Sekolah : *SDN Tosikmadu I*  
 Kelas : *VIA*

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa ini?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini membantu dalam proses belajar bahasa jawa?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini dapat meningkatkan minat dalam belajar bahasa jawa?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
4.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini bermanfaat?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
5.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini menyenangkan?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah media pembelajaran Bahasa Jawa ini mudah untuk digunakan?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang (  )ada salah satu jawaban.

TTD

(  )



**KUISIONER**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA**  
**UNTUK SEKOLAH DASAR**

Nama Pengguna : IYAN  
 Alamat : JIN bola voli  
 Sekolah : SDN BEK MADU 1  
 Kelas : 3b

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa ini?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini membantu dalam proses belajar bahasa jawa?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini dapat meningkatkan minat dalam belajar bahasa jawa?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
4.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini bermanfaat?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
5.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini menyenangkan?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah media pembelajaran Bahasa Jawa ini mudah untuk digunakan?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang ( ✓ )ada salah satu jawaban.

TTD

( IYAN )

**KUISIONER**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA**  
**UNTUK SEKOLAH DASAR**

Nama Pengguna : Putra dadi d  
 Alamat : gembaring runjung tirto  
 Sekolah : SDN Tasik madu I  
 Kelas : VI A

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa ini?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
2.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini membantu dalam proses belajar bahasa jawa?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
3.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini dapat meningkatkan minat dalam belajar bahasa jawa?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
4.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini bermanfaat?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
5.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini menyenangkan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
6.	Apakah media pembelajaran Bahasa Jawa ini mudah untuk digunakan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang ( ✓ )ada salah satu jawaban.

TTD

(  )

**KUISIONER**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA**  
**UNTUK SEKOLAH DASAR**

Nama Pengguna : Safira  
 Alamat : Jl. Satria  
 Sekolah : SDN balearjo Sari I  
 Kelas : 2

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa ini?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini membantu dalam proses belajar bahasa jawa?	Baik	<input type="checkbox"/>
		Cukup	<input checked="" type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini dapat meningkatkan minat dalam belajar bahasa jawa?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
4.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini bermanfaat?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
5.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini menyenangkan?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah media pembelajaran Bahasa Jawa ini mudah untuk digunakan?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang ( ✓ )ada salah satu jawaban.

TTD



( Safira )

**KUISIONER**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA**  
**UNTUK SEKOLAH DASAR**

Nama Pengguna : **TAHTA**  
 Alamat : **J.L.satria**  
 Sekolah : **Sdn purwodadi I**  
 Kelas : **1**

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa ini?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini membantu dalam proses belajar bahasa jawa?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini dapat meningkatkan minat dalam belajar bahasa jawa?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
4.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini hermanfaat?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
5.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini menyenangkan?	Baik	<input type="checkbox"/>
		Cukup	<input checked="" type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah media pembelajaran Bahasa Jawa ini mudah untuk digunakan?	Baik	<input type="checkbox"/>
		Cukup	<input checked="" type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang ( ✓ )ada salah satu jawaban.

TTD



(TAHTA )

**KUISIONER**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA**  
**UNTUK SEKOLAH DASAR**

Nama Pengguna : Andi  
 Alamat : Jln bola voly  
 Sekolah : SDN tasik Maedu 1  
 Kelas : 6B

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
		Baik	Cukup
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa ini?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini membantu dalam proses belajar bahasa jawa?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini dapat meningkatkan minat dalam belajar bahasa jawa?	Baik	<input type="checkbox"/>
		Cukup	<input checked="" type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
4.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini bermanfaat?	Baik	<input type="checkbox"/>
		Cukup	<input checked="" type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
5.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini menyenangkan?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah media pembelajaran Bahasa Jawa ini mudah untuk digunakan?	Baik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup	<input type="checkbox"/>
		Kurang	<input type="checkbox"/>

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang ( ✓ ) pada salah satu jawaban.

TID

(  )

**KUISIONER**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA**  
**UNTUK SEKOLAH DASAR**

Nama Pengguna : irul  
 Alamat : Jl. Perusahaan 69 meuble  
 Sekolah : SDG Tasik madu I  
 Kelas : 6B

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran bahasa jawa ini?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
2.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini membantu dalam proses belajar bahasa jawa?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
3.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini dapat meningkatkan minat dalam belajar bahasa jawa?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
4.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini bermanfaat?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
5.	Apakah media pembelajaran bahasa jawa ini menyenangkan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
6.	Apakah media pembelajaran Bahasa Jawa ini mudah untuk digunakan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	

Catatan: Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang ( ✓ )ada salah satu jawaban.

TTD

(  )

### Lampiran source code :

Animasi scene (scene 1, scene 2, dan scene 3).

```
on (release) {
    gotoAndStop("Scene 1","home");
}

on (release) {
    gotoAndPlay("Scene 2",1);
}

on (release) {
    gotoAndPlay("Scene 3",1);
}
```

### Source code pindah frame

```
on (release) {
    gotoAndStop("menu P&K");//ket:jika frame diberi
    label nama
}
on (release) {
    gotoAndStop(11);//ket: jika frame tidak diberi label
    mengikuti urutan posisi angka frame
}
```

### Source code menampilkan animasi1 atau loadmovieNum

```
on (release) {
    loadMovieNum("animasi1.swf",1);
}
```

Source code keluar dari animasi 1 dan kembali ke menu "P&K" atau  
unloadmovieNum

```
on (release) {  
    gotoAndStop("menu P&K");  
}  
on (release) {  
    unloadMovieNum(1);  
}
```

Source code menampilkan full layar

```
fscommand("fullscreen",true);
```

Source code keluar

```
on (release) {  
    fscommand("quit",true);  
}
```

Source code menampilkan suara

```
loadMovieNum("suara.swf",1);
```

Source code menghentikan suara

```
on (release) {  
    unloadMovieNum(1);  
}
```

Source code memutar suara

```
on (release) {  
    loadMovieNum("suara.swf",1);  
}
```



#### Source code menampilkan score kuis

```
stop();  
Hasil=score;  
res.onRelease=function() {  
    _root.gotoAndPlay("mulai");  
}
```

#### Source code menampilkan kuis waktu habis

```
stop();  
res.onRelease=function() {  
    gotoAndPlay(1);  
}
```

### Source code menampilkan soal kuis

```
//first we stop the timeline on the first frame
stop();
//define vars
var banksoal = new LoadVars();
//to load the content of the text;
var acakArray:Array;
//to make a random sequence of nomer in it
var z = 0;
//pos in ther acakArray
var score = 0;
var time = 100;
// i just put this enable coz it will be a restart button and
we need that
//-----
satu.enabled = true;
dua.enabled = true;
tiga.enabled = true;
empat.enabled = true;
next_btn.enabled = true;
skor = 0;
//-----
//load the file.
banksoal.load("banksoal.txt");
//event handler will trigger when the file is completly loaded
banksoal.onLoad = function(sucess) {
    if (sucess) {
        _root.acakArray =
_root.sekuensAcak(banksoal.jlhSoal);
        _root.soalNext();
    }
};
//this function is to generate a sequence of random nomer with
no duplication coz we need to do not reask the quest multipule
times
//-----
function sekuensAcak(nomer:Number):Array {
    var acakArray = new Array(nomer);
    var noAcak, noTambah, noSimpan;
```

```

noTambah = nomer-1;
for (var i = 0; i<nomer; i++) {
    acakArray[i] = i;
}
//trace(acakArray);
while (noTambah>0) {
    noAcak = random(noTambah);
    //trace("noAcak:"+noAcak);
    noSimpan = acakArray[noTambah];
    //trace("noSimpan:"+noSimpan);
    acakArray[noTambah] = acakArray[noAcak];
    acakArray[noAcak] = noSimpan;
    noTambah--;
    //trace(acakArray);
}
//trace(acakArray);
return acakArray;
}
//-----
function soalNext() {
    //check the end of the quest ?
    if (z<acakArray.length) {
        //NO display the next quest
        tekssoal.text = banksoal["soal"+acakArray[z]];
        //for (uq=0; qq<4; qq++) {
        jwb1.text= banksoal["jwbA"+acakArray[z]];
        jwb2.text= banksoal["jwbB"+acakArray[z]];
        jwb3.text= banksoal["jwbC"+acakArray[z]];
        jwb4.text= banksoal["jwbD"+acakArray[z]];
        //
        // _root.["jwb"+i].text =
banksoal["jwb"+acakArray[z]];
        //)
        //unselect the radic buttons
        satu.selected = false;
        dua.selected = false;
        tiga.selected = false;
        empat.selected = false;
        //increment z
    }
}

```

```

        z++;
        //display which Quest is in the user
        nomor = z;
        jumlah = banksoal.jlhSoal;
    } else {
        //Yes Do this :)
        satu.selected = false;
        dua.selected = false;
        tiga.selected = false;
        empat.selected = false;
        satu.enabled = false;
        dua.enabled = false;
        tiga.enabled = false;
        empat.enabled = false;
        next_btn.enabled = false;
        tekssoal.text = "";
        //nextFrame();
        gotoAndPlay(21);
    }
}
// when the next button is pressed this will execute
//do nothing if no radio button is clicked
function evaluate() {
    //satu is the instance name of the radio button True
    if (satu.selected) {
        //compare the reponse to the rep in the file
        if (banksoal["valid"+acakArray[z-1]] == "A") {
            //we put z-1 coz we have increment it in the
last time with the function soalNext()
            //update score +
            score += 10;
            skor = score;
            trace(skor);
            bener.play();
        } else {
            //update score -
            score -= 10;
            skor = score;
            salah.play();
        }
    }
}

```

```

    }
    //calling for the next Quest
    soalNext();
    return;
}
//dua is the instance name of the radio button Fasle
if (dua.selected) {
    if (banksoal["valid"+acakArray[z-1]] == "B") {
        score += 10;
        skor= score;
        bener.play();
    } else {
        score -= 10;
        skor= score;
        salah.play();
    }
    soalNext();
    return;
}
if (tiga.selected) {
    if (banksoal["valid"+acakArray[z-1]] == "C") {
        score += 10;
        skor= score;
        bener.play();
    } else {
        score -= 10;
        skor= score;
        salah.play();
    }
    soalNext();
    return;
}
if (empat.selected) {
    if (banksoal["valid"+acakArray[z-1]] == "D") {
        score += 10;
        skor= score;
        bener.play();
    } else {
        score -= 10;

```

```
        skor= score;
        salah.play();
    }
    soalNext();
    return;
}
}
waktu.onEnterFrame=function()
{
if (_root.time==0)
{
gotoAndPlay(23);

_root.time =0;
}
}
```

### Bank soal kuis.

jlhSoal=10&soal0=Jam 7 Bapak Guru rawuh menyang sekolah. Basa ngokone rawuh yaiku....&jwbA0=Teko&jwbB0=Budal&jwbC0=Wangsul&jwbD0=Tindak&valid0=A&soal1=Anak wedos jenege....&jwbA1=Cindil&jwbB1=Cempe&jwbC1=Pedhet&jwbD1=Slira&valid1=B&soal2=Naliko bapak mulih, aku lagi mangkat ngaji. Krama Aluse mulih yaiku...&jwbA2=Budal&jwbB2=Tindak&jwbC2=Kondur&jwbD2=Lunga&valid2=C&soal3=Ibu nderek Bapak tindak menyang surabaya. Basa ngokone nderek yaiku...&jwbA3=Lunga&jwbB3=Gelem&jwbC3=Nyileh&jwbD3=Melu&valid3=D&soal4=Saben dina aku.....jam sanga bengi.&jwbA4=Mapan&jwbB4=Turu&jwbC4=Sare&jwbD4=lenggah&valid4=B&soal5=Pandawa lima ingkang seneng marang ngumbara, tapa lan nggolek ilmu yaiku..&jwbA5=Sadewa&jwbB5=Yudistira&jwbC5=Arjuna&jwbD5=Nakula&valid5=C&soal6=Simbah lagi gerah waja.basa ngokone waja yaiku....&jwbA6=Siki&jwbB6=Tangan&jwbC6=Untu&jwbD6=Sirah&valid6=C&soal7=Jeneng cilike raden bima utawa werkudara yaiku.....&jwbA7=Sena&jwbB7=Yudistira&jwbC7=Permadi&jwbD7=Pinten&valid7=A&soal8=Bapak tumbas manuk dara ing pasar manuk. anake dara jenenge...&jwbA8=Minthi&jwbB8=Piyik&jwbC8=Rete&jwbD8=Gendolo&valid8=B&soal9=Eyang kakung nembe siram .basa ngokone siram yaiku....&jwbA9=Adus&jwbB9=Budal&jwbC9=Kondur&jwbD9=Isuh&valid9=A&soal10=Ibu lagi mangan Pelem, Basa Krama aluse mangan yaiku...&jwbA10=Nedhas&jwbB10=Bidhal&jwbC10=Margi&jwbD10=Sareng&valid10=A&soal11=Bapak lagi ngunjuk toya, basa ngokone toya yaiku...&jwbA11=Banyu&jwbB11=Ngombe&jwbC11=Gula&jwbD11=Watu&valid11=A&soal12=Pak Guru menyang sekolah nggawa sepedhah montor.Ukara ing dhuwur iku yen ditulis basa kromo alus yaiku..&jwbA12=Pak Guru menyang sekolah ngasta sepedhah montor.&jwbB12=Pak Guru tindak sekolah nggawa sepedhah montor.&jwbC12=Pak Guru tindak sekolah ngasta sepedhah montor.&jwbD12=Pak Guru tindak sekolah nitih sepedhah montor.&valid12=C&soal13=Budhe kondur saka surabaya nitih sepur, Ukara iki yen disalin basa krama sing bener...&jwbA13=Budhe wangsul saking surabaya numpak sepur&jwbB13=Budhe kondur saking surabaya nitih