

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ANGGOTA TUBUH
MANUSIA MENGGUNAKAN BAHASA JAWA BERBASIS ANDROID DI
SD NEGERI 3 KUJON**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III (D-3)

Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

LYSA SAMSA EPRILLIA PUTRI

2072100002

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

PROGRAM VOKASI

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA

KLATEN

202

LEMBAR PERSETUJUAN

MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ANGGOTA TUBUH MANUSIA
MENGUNAKAN BAHASA JAWA BERBASIS ANDROID DI SD NEGERI 3
KUJON

Diajukan oleh :

Lysa Samsa Eprillia Putri

2072100002

Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

Pembimbing Utama

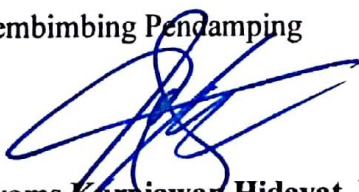


Hendro Joko Prasetyo, M.Kom

NIK. 690 903 276

Tanggal 15 - 06 - 2023

Pembimbing Pendamping



Syams Kurniawan Hidayat, M.Kom

NIK. 690 116 374

Tanggal 15 - 06 - 2023

Mengetahui

Ketua Program Studi



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom

NIK. 690 903 276

Tanggal 15 - 06 - 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji Program Vokasi, Universitas Widya Dharma Klaten.

Hari : Kamis

Tanggal : 27 Juli 2023

Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

SUSUNAN DEWAN PENGUJI:

Ketua



Mariana Windarti, S.T., M.T

NIK. 690 116 375

Sekretaris



Rizka Safitri Lutfiyani, M.Eng

NIK. 690 116 362

Anggota I



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom

NIK. 690 903 276

Anggota II



Syams Kurniawan Hidayat, M.Kom

NIK. 690 116 374

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Diploma III oleh:

Direktur Program Vokasi



Ir. Agus Santoso, MP

NIK. 19650408 199010 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : LYSA SAMSA EPRILLIA PUTRI

NIM : 2072100002

Program Studi : Manajemen Informatika

Fakultas : Program Vokasi

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir :

Judul : “Media Pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Menggunakan Bahasa Jawa Berbasis Android di SD Negeri 3 Kujon”

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam tugas akhir ini telah diberi sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir ini.

Klaten, 27 Juli 2023

Yang membuat pernyataan


(LYSA SAMSA EPRILLIA PUTRI)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Selanjutnya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik
2. Kedua orang tua tersayang, Bapak Andrian Prasetya Hadi dan Ibu Lilis Hidayah Wijayati yang telah memberikan do'a dan dukungan dalam bentuk apapun
3. Ketiga adikku, Nabila, Gibran, dan Fany yang selalu membuat saya tetap kukuh menyelesaikan tugas akhir ini
4. Seseorang yang selalu hadir dalam pikiran saya
5. Sahabatku, Khonsa Auliya' Urrahman yang selalu memberi motivasi dan semangat kepada saya
6. Teman-teman Manajemen Informatika 2020 yang telah mendukung saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini
7. Dosen pembimbing, Bapak Syams Kurniawan Hidayat, M.Kom dan Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini
8. Seluruh dosen Program Studi Teknik Informatika dan Program Studi Manajemen Informatika yang telah membimbing dan memberikan ilmu selama beberapa tahun ini

MOTTO

“Laa Haula Walaa Quwwata Illa Billah, tiada daya dan upaya kecuali dengan kekuatan Allah.”

“Ingatkan dirimu bahwa tidak masalah untuk tidak sempurna, karena kita semua adalah manusia” –Akabane Karma

“Siapa yang tahu? Kau di esok hari mungkin saja bisa jauh lebih baik daripada kau yang ada dipikiranmu saat ini.” –Geulbaewoo

“Hidup adalah pengorbanan.”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “Media Pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Menggunakan Bahasa Jawa Berbasis Android di SD Negeri 3 Kujon”

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Diploma III Program Studi Manajemen Informatika di Universitas Widya Dharma Klaten.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan apabila tidak adanya bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini, izinkanlah penulis untuk menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd, selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten
2. Bapak Ir. Agus Santoso, M.P, selaku Direktur Program Vokasi Universitas Widya Dharma Klaten
3. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom, selaku Pembimbing dan Ketua Program Studi Manajemen Informatika
4. Bapak Syams Kurniawan Hidayat, M.Kom, selaku pembimbing yang mengarahkan, membantu, dan membimbing selama pengerjaan Tugas Akhir ini

5. Seluruh dosen yang telah membagikan ilmu kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini
6. Kepala Sekolah beserta guru SD Negeri 3 Kujon yang berkenan memberikan izin penelitian dan memberikan informasi serta data yang diperlukan dalam penyusunan Tugas Akhir ini
7. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu maupun mendukung dalam penyusunan Tugas Akhir ini

Dengan pembuatan Tugas Akhir ini, penulis sangat sadar bahwa Tugas Akhir ini masih banyak sekali kekurangan, untuk itu penulis terbuka terhadap saran dan kritik yang bersifat membangun sehingga dapat menjadikan Tugas Akhir ini lebih baik lagi.

Klaten, 27 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
1. Alasan Memilih Judul	2
2. Rumusan Masalah	3
3. Batasan Masalah.....	3
4. Keaslian Penelitian	4
5. Manfaat Penelitian.....	5
B. Tujuan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Penelitian Terdahulu.....	7
2. Profil SD Negeri 3 Kujon.....	8
B. Landasan Teori.....	10
1. Animasi	10
2. Pengertian Media Pembelajaran	12
3. Pengertian Android.....	13
4. Anggota Tubuh Manusia	13
5. Bahasa Jawa	14
6. Anggota Tubuh Manusia Dalam Bahasa Jawa Krama Inggil	14

7. Storyboard	15
8. Adobe Animate CC 2017	16
9. Pengujian Blackbox(Blackbox Testing).....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Bahan dan Materi Penelitian	26
C. Alat Penelitian.....	26
D. Jalan Penelitian.....	28
1. Langkah Penelitian	28
2. Analisa.....	29
3. Perancangan Sistem.....	29
4. Perancangan Perangkat Lunak	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Penelitian	53
1. Tampilan Awal	53
2. Tampilan Menu	54
3. Tampilan Menu Materi.....	54
4. Tampilan Materi Anggota Tubuh Manusia Bagian Atas	55
5. Tampilan Materi Anggota Tubuh Manusia Bagian Tengah.....	56
6. Tampilan Materi Anggota Tubuh Manusia Bagian Bawah.....	56
7. Tampilan Awal Kuis	57
8. Tampilan Soal Kuis	58
9. Tampilan Pengerjaan Kuis	58
10. Tampilan Nilai Kuis.....	59
B. Pembahasan.....	60
C. Kesulitan yang Dihadapi	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode MDLC	24
Gambar 3. 2 Perancangan Sistem.....	30
Gambar 3. 3 Desain Tampilan Awal.....	39
Gambar 3. 4 Desain Tampilan Menu	41
Gambar 3. 5 Desain Tampilan Menu Materi	42
Gambar 3. 6 Desain Tampilan Anggota Tubuh	44
Gambar 3. 7 Desain Tampilan Anggota Tubuh Bagian Tengah.....	47
Gambar 3. 8 Desain Tampilan Anggota Tubuh Bagian Bawah.....	49
Gambar 3. 9 Tampilan Desain Mulai Kuis	51
Gambar 3. 10 Tampilan Desain Soal Kuis.....	51
Gambar 3. 11 Tampilan Desain Nilai Kuis.....	52
Gambar 4. 1 Tampilan Awal.....	53
Gambar 4. 2 Tampilan Menu	54
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Materi.....	54
Gambar 4. 4 Tampilan Materi Anggota Tubuh Manusia Bagian Atas	55
Gambar 4. 5 Tampilan Materi Anggota Tubuh Manusia Bagian Tengah.....	56
Gambar 4. 6 Tampilan Materi Anggota Tubuh Manusia Bagian Bawah	56
Gambar 4. 7 Tampilan Awal Kuis	57
Gambar 4. 8 Tampilan Soal Kuis.....	58
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Kuis Jawaban Benar	58
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Kuis Jawaban Salah.....	59
Gambar 4. 11 Tampilan Nilai Kuis	59
Gambar 4. 12 Tampilan Nilai Kuis	59
Gambar 4. 13 Tampilan Nilai Kuis	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Guru SD Negeri 3 Kujon	9
Tabel 2. 2 Daftar Siswa Kelas 1 SD Negeri 3 Kujon.....	9
Tabel 2. 3 Anggota tubuh manusia dengan Bahasa Jawa	15
Tabel 2. 4 Tool pada Adobe Animate	18
Tabel 3. 1 Konsep	30
Tabel 3. 2 Tabel Storyboard Halaman Awal.....	31
Tabel 3. 3 Tabel Storyboard Halaman Menu	32
Tabel 3. 4 Tabel Storyboard Halaman Menu Materi	32
Tabel 3. 5 Tabel Storyboard Halaman Anggota Tubuh Bagian Atas	33
Tabel 3. 6 Tabel Storyboard Halaman Anggota Tubuh Bagian Tengah.....	35
Tabel 3. 7 Tabel Storyboard Halaman Anggota Tubuh Bagian Bawah.....	37
Tabel 3. 8 Tabel Storyboard Halaman Kuis.....	38
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Blackbox Tampilan Awal.....	61
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Blackbox Tampilan Menu	62
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Blackbox Tampilan Menu Materi.....	62
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Blackbox Tampilan Materi Anggota Tubuh Manusia Bagian Atas	63
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Tampilan Materi Anggota Tubuh Manusia Bagian Tengah.....	64
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Blackbox Tampilan Menu Materi Anggota Tubuh Manusia Bagian Bawah.....	65
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Blackbox Tampilan Menu Quiz	65

ABSTRAK

Penggunaan Bahasa Jawa pada generasi muda semakin jarang digunakan yang mengakibatkan kemampuan dalam berbahasa Jawa khususnya Krama Inggil berkurang. Untuk itu diperlukan cara yang lebih menarik dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran berupa animasi dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk belajar berbahasa Jawa Krama Inggil menjadi lebih menarik. Penggunaan Bahasa Jawa Krama Inggil dalam media pembelajaran ini merujuk pada mata pelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 1 SD Negeri 3 Kujon, yaitu memperkenalkan anggota tubuh manusia yang masih dilakukan secara konvensional. Hal tersebut membuat para siswa kurang tertarik dalam belajar. Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle(MDLC) dan software utamanya adalah Adobe Animate. Hasil dari penelitian ini berupa Media Pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Manusia menggunakan Bahasa Jawa berbasis android. Berdasarkan pengujian, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android ini dapat membantu untuk memahami maupun mengingat materi dengan mudah, menarik, dan menyenangkan

Kata Kunci : Animasi, Media Pembelajaran, Krama Inggil, Adobe Animate, Android

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa yang cepat berkembang dan modern ini, tidak jarang ditemui bahwa semakin pula bahasa daerah semakin dilupakan. Penggunaan bahasa daerah oleh masyarakat modern yang tinggal di wilayah Jawa khususnya Jawa Tengah kini berangsur berkurang dan tergantikan oleh bahasa nasional yaitu Bahasa Indonesia. Di wilayah Jawa Tengah, mayoritas masyarakat berbahasa Jawa dengan menggunakan berbagai tingkatan Bahasa Jawa, tergantung dengan siapa lawan bicaranya. Penggunaan Bahasa Jawa khususnya dalam penggunaan Bahasa Jawa Krama Inggil sering ditujukan kepada orang yang lebih tinggi derajatnya, lebih tua, atau orang yang baru dikenal kini kian menghilang dan pastinya akan mempengaruhi kemampuan pengetahuan Bahasa Jawa Krama Inggil pada generasi muda yang akan datang.

Dengan kemajuan teknologi saat ini, animasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran atau bahan ajar di bidang pendidikan dalam berbahasa Jawa Krama. Penerapan penggunaan Bahasa Jawa Krama Inggil dapat dimulai dari usia dini. Hal tersebut dapat dimulai dengan pembelajaran pengenalan anggota tubuh manusia menggunakan Bahasa Jawa Krama Inggil, dimana anggota tubuh manusia pada umumnya terdiri dari kepala, badan, tangan, dan kaki. Banyak di kalangan masyarakat terutama anak usia dini diajarkan mengenal anggota tubuh manusia dengan Bahasa Indonesia maupun Bahasa Jawa Ngoko Lugu dimana Bahasa Jawa Ngoko Lugu tersebut merupakan Bahasa Jawa tingkatan paling

bawah sehingga membuat mereka tidak tahu-menahu mengenai penyebutan anggota tubuh manusia menggunakan Bahasa Jawa Krama Inggil.

Penggunaan Bahasa Jawa Krama Inggil yang akan di bahas dalam media ajar ini merujuk pada mata pelajaran Bahasa Jawa untuk siswa SD Negeri 3 Kujon, yaitu memperkenalkan anggota tubuh manusia dengan menggunakan Bahasa Jawa krama inggil. Pada sistem pembelajarannya, siswa SD Negeri 3 Kujon masih bersifat manual. Guru akan menuliskan nama-nama anggota tubuh manusia menggunakan Bahasa Jawa Ngoko beserta Bahasa Jawa Krama Inggilnya di papan tulis. Sehingga hal tersebut membuat minat belajar siswa dalam belajar Bahasa Jawa Krama Inggil sangat tidak menarik dan cukup sulit dimengerti, apalagi jika siswa diminta untuk menghafalnya. Maka dari itulah diperlukan pembuatan suatu animasi pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti, yaitu dengan membuat animasi pembelajaran pengenalan tubuh manusia untuk siswa SD Negeri 3 Kujon.

Berdasarkan permasalahan yang ada penulis bermaksud memberi solusi untuk mempermudah teknik pembelajaran dalam bentuk media animasi dengan judul **“Media Pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Menggunakan Bahasa Jawa Berbasis Android Di SD Negeri 3 Kujon”**. Diharapkan animasi pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami oleh para siswa.

1. Alasan Memilih Judul

Alasan memilih judul **“Media Pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Menggunakan Bahasa Jawa Berbasis Android Di SD Negeri 3**

Kujon” karena terbatasnya alat bantu pembelajaran yang menarik untuk para siswa sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif agar para siswa mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, khususnya materi dalam mengenal anggota tubuh manusia dalam Bahasa Jawa krama inggil.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dibahas sebelumnya, rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses pembuatan “Media Pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Menggunakan Bahasa Jawa Berbasis Android”?
- b. Bagaimana media pembelajaran ini dapat menarik siswa dalam mengenal anggota tubuh manusia dengan berbahasa Jawa?

3. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari tujuan penelitian, batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran ini ditujukan kepada siswa kelas 1 SD Negeri 3 Kujon
- b. Terdapat materi pengenalan anggota tubuh manusia dengan Bahasa Jawa Ngoko beserta Krama Inggilnya
- c. Terdapat materi bagian-bagian tubuh manusia, antara lain; 8 anggota tubuh bagian atas, 7 anggota tubuh bagian tengah, dan 4 anggota tubuh bagian bawah

- d. Terdapat menu kuis untuk menguji pemahaman para siswa terhadap materi yang telah disampaikan

4. Keaslian Penelitian

Pratama (2022), dengan judul “Media Pembelajaran Animasi Pengenalan Organ Tubuh Manusia Menggunakan Teknik Augmented Reality” dimana skripsi tersebut menampilkan bentuk 3D organ tubuh manusia yang disajikan secara lebih nyata dan interaktif. Media pembelajaran ini dibuat untuk mempermudah dalam pembelajaran organ tubuh manusia berbasis android menggunakan teknologi Augmented Reality(AR).

Sahfitri & Hartini (2019), dengan judul “Metode ADDIE Pada Aplikasi Interaktif Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dua Bahasa Untuk Anak Sekolah Dasar”. Materi pembahasan ini berfokus pada ilmu pengetahuan tentang ciptaan Tuhan, salah satunya adalah bagian-bagian tubuh manusia. Anak-anak diperkenalkan bagian-bagian tubuh manusia agar menambah rasa syukur mereka terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Aplikasi ini membantu siswa Sekolah Dasar(SD) dalam memahami mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam(IPA).

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah media pembelajaran ini berisi animasi yang interaktif dimana pembuatannya menggunakan aplikasi Adobe Animate CC 2017 serta media pembelajaran ini disertai dengan materi dan soal kuis berbahasa Jawa Krama Inggil untuk meningkatkan kefahaman Bahasa Jawa Krama Inggil dan menciptakan sistem pembelajaran yang lebih interaktif untuk para siswa.

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu :

a. Bagi SD Negeri 3 Kujon

- 1) Animasi pembelajaran ini dapat membantu para guru dalam menyampaikan materi pengenalan anggota badan menggunakan Bahasa Jawa, khususnya Krama Inggil
- 2) Animasi pembelajaran ini dapat mempermudah para siswa memahami materi pengenalan anggota tubuh manusia menggunakan Bahasa Jawa, khususnya Bahasa Jawa Krama Inggil.

b. Bagi Pembaca

- 1) Animasi ini dapat digunakan sebagai acuan apabila menghadapi masalah untuk penelitian berikutnya
- 2) Animasi ini dapat menambah wawasan mengenai penerapan aplikasi Adobe Animate

c. Bagi Program Vokasi Manajemen Informatika

Menambah kepustakaan akademik dan juga dapat memberikan informasi kepada pembaca sebagai bahan acuan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut

d. Bagi Penulis

- 1) Animasi ini dapat digunakan sebagai penerapan pembuatan animasi 2 dimensi yang telah diperoleh dari matakuliah pada masa perkuliahan

- 2) Animasi ini dapat digunakan sebagai persyaratan formal dalam menyelesaikan pendidikan Diploma III di Program Vokasi Manajemen Informatika Universitas Widya Dharma Klaten

B. Tujuan Penelitian

- a. Penelitian ini bertujuan untuk membuat animasi media pembelajaran pengenalan anggota tubuh manusia dengan Bahasa Jawa Krama Inggil
- b. Penelitian ini bertujuan untuk membuat para siswa tertarik dan mudah dalam memahami pembelajaran pengenalan anggota tubuh manusia dengan Bahasa Jawa Krama Inggil yang dibuat

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir dan pembuatan media pembelajaran pengenalan anggota tubuh manusia menggunakan Bahasa Jawa berbasis android, dapat diambil kesimpulan dan saran dengan harapan dapat memberi masukan dan manfaat yang sifatnya membangun bagi siapapun di masa sekarang maupun di masa yang akan datang. Kesimpulan dan saran penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian pembuatan media pembelajaran pengenalan anggota tubuh manusia menggunakan Bahasa Jawa berbasis android, penulis menyimpulkan bahwa dengan adanya penyajian pembelajaran berbasis android ini dapat menarik perhatian para siswa, yang mana siswa tidak mudah bosan dan dapat lebih mudah memahami maupun mengingat materi anggota tubuh manusia dalam Bahasa Jawa Ngoko beserta Bahasa Jawa Krama Inggilnya. Selain itu, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk guru dalam menyampaikan pelajaran mengenal anggota tubuh manusia dengan Bahasa Jawa.
2. Berdasarkan hasil pengujian dengan metode *blackbox*, aplikasi media pembelajaran ini sudah berfungsi sebagaimana mestinya.
3. Berdasarkan hasil pengujian dengan kuisioner disimpulkan bahwa media pembelajaran pengenalan anggota tubuh manusia menggunakan Bahasa Jawa berbasis Android dalam penggunaannya sangat mudah digunakan,

tampilan menarik, dan sesuai digunakan sebagai pendamping atau alat bantu kegiatan pembelajaran.

4. Pada media pembelajaran ini belum tersedia permainan atau *game*

B. Saran

Pada pembuatan media pembelajaran pengenalan anggota tubuh manusia menggunakan Bahasa Jawa berbasis android ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu terdapat beberapa masukan yang dapat digunakan sebagai acuan pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis android ini. Aplikasi media pembelajaran berbasis android ini diharapkan dapat menjadi lebih baik di masa mendatang. Berikut saran-saran tersebut :

1. Pada materi pengenalan anggota tubuh manusia lebih dilengkapi, seperti: alis, pipi, dagu, punggung, betis, dan lain-lain
2. Pada aplikasi media pembelajaran dapat ditambahkan permainan atau *game* yang sesuai dengan materi supaya siswa dapat bermain sekaligus belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Guines Purnasiwi, R., & Kurniawan, M. P. (2013). *Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” Dengan Teknik Masking*. Jurnal Ilmiah DASI, 14(04), 54–57.
- Gumelar, M. . (2018). *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. AnImage.
- Haryati, T., Suciptaningsih, O. A., & Widodo, S. (2017). *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 547. <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/LPPM2017/LPPM2017/paper/view/1963>
- Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). *Pengujian sistem informasi pendaftaran dan pembayaran wisuda online menggunakan black box testing dengan metode equivalence partitioning dan boundary value analysis*. Jurnal Teknik Informatika UNIS, 6(1), 2252–5351. www.ccsenet.org/cis
- Jibril, A. (2011). *Jurus Kilat Jago Adobe Animate*. CV Andi Offset.
- Mulyana. (2008). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah Dalam Kerangka Budaya*. Tiara Wacana.
- Murya, Y. (2014). *Android Black Box*. Jasakom.
- Paez, S. (2016). *Professional Storyboarding*. Gramedia.
- Pamungkasih, H. P. (2019). *Animasi Media Pembelajaran Mengenal Aksara Jawa Untuk Anak SD Menggunakan Adobe Flash CS 6*. Universitas Widya Dharma.
- Pratama, R. N. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI PENGENALAN ORGAN TUBUH MANUSIA MENGGUNAKAN TEKNIK AUGMENTED REALITY(Studi Kasus: SDN 1 Grendeng)*.
- Sahfitri, A., & Hartini, S. (2019). *Metode ADDIE Pada Aplikasi Interaktif Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dua Bahasa Untuk Anak Sekolah Dasar*. Information System For Educators And Professionals, 3(2), 141–152. <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ISBI/article/view/1085/955>
- Saputro, H. G. (2017). *Pelaksanaan Pelajaran Bahasa Jawa Materi Krama Inggil di Siswa MI dan SD Muhammadiyah Kecamatan Cilongok*. Universitas Muhammadiyah Putwokerto.
- Suheri, A. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Elec Media Computindo.
- Wulandari, Y. A. S. (2021). *Animasi Pengenalan Organ Tubuh Manusia Berbasis Smartphone Bagi Siswa SD Negeri 1 Wonosari Trucuk*. Universitas Widya Dharma.