

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI SINAU AKSARA JAWA  
MENGINTEGRASIKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PADA MATERI AKSARA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**SEPTIA DWI RACHMAWATI**

**NIM: 202110430311100**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2025**

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI SINAU AKSARA JAWA  
MENGINTEGRASIKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PADA MATERI AKSARA KELAS IV SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat  
mendapatkan gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar



OLEH:

SEPTIA DWI RACHMAWATI

NIM: 202110430311100

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

JUNI 2025

## LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SINAU AKSARA JAWA  
MENGINTEGRASIKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA  
MATERI AKSARA KELAS IV SEKOLAH DASAR

OLEH:  
SEPTIA DWI RACHMAWATI  
NIM: 202110430311100

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan  
di depan dewan penguji dan disetujui  
di Malang, 17 Mei 2025

Menyetujui,

Pembimbing I



Ima Wahyu Putri Utami, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0731039002

Pembimbing II



Belinda Dewi Regina, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0715029101

# LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI SINAU AKSARA JAWA  
MENGINTEGRASIKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI  
AKSARA KELAS IV SEKOLAH DASAR

**SEPTIA DWI RACHMAWATI**  
**202110430311100**

Dipertahankan di depan dewan penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Malang, 12 Juni 2025

**Dekan FKIP,**



**Prof. Dr. Trisakti Handayani, MM.**

Dewan Penguji

1. Dr. Dyah Worowirastri Ekowati, M.Pd
2. Bahrul Ulum, M.Pd
3. Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd
4. Belinda Dewi Regina, S.Pd, M.Pd

Tanda Tangan

1. ....  
2. ....  
3. ....  
a.n 4. ....

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Septia Dwi Rachmawati  
Tempat, tanggal lahir : Malang, 25 September 2003  
NIM : 202110430311100  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Mengintegrasikan Multimedia Interaktif Pada Materi Aksara Kelas IV Sekolah Dasar” adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan data sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 16 Mei 2025

Yang menyatakan,



Septia Dwi Rachmawati  
202110430311100

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa.

Maka izinkanlah penulis menyampaikan penghormatan setinggi-tingginya atas jasa orang tua serta kerabat yang telah rela mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran dalam membantu proses penyelesaian skripsi ini. Untuk itu, penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya:

1. Kepada cinta pertama, Bapak Suwarsono. Beliau memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, bahkan hanya merasakan bangku Sekolah Dasar. Namun, beliau bekerja keras, memberi motivasi, memberi dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan masa program studi ini sampai selesai. Terimakasih Bapak, tidak pernah meragukan anak perempuanmu ini dan telah membuktikan kepada dunia bahwa anak petani bisa menjadi sarjana.
2. Kepada pintu surgaku, Ibu Suharnik. Beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi ini, beliau yang mengajarkan banyak hal dari saya lahir hingga sebesar sekarang. Beliau juga yang selalu mengajarkan bahwa pentingnya seorang perempuan berpendidikan agar kelak dapat menjadi Ibu yang cerdas untuk anak-anaknya. Terimakasih Ibu, untuk dukungan yang diberikan dan doa yang dipanjatkan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi serta menjadi alasan penulis bisa bertahan sejauh ini.
3. Kepada Pakde Suwarno dan Bude Suliani yang telah berperan sebagai orang tua kedua selama penulis menempuh perkuliahan di Malang. Terimakasih atas segala bentuk dukungan baik secara moral maupun finansial, yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan studi dengan baik. Hanya seuntai do'a yang dapat penulis berikan, "*jazakumullah katsir*" semoga Allah membalas amal kebajikannya dengan balasan yang berlipat ganda. Aamiin
4. Kepada kakak penulis yaitu, Syahrul Fiqih Afandi dan kakak ipar Diana Novita Sari terimakasih telah memberikan semangat dan dorongan hingga akhir serta meyakinkan bahwa penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
5. Keponakan tercinta, Friska Amalia Putri yang selalu menantikan kehadiran tantemu setiap kali pulang ke rumah. Terimakasih atas kelucuan-kelucuan yang

memberi kebahagiaan dan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Seperti lirik lagu *Nina-Feast*, semoga kamu tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik dari penulis.

6. Kepada sahabat penulis, Pricilia Salsabilla Tsabita dan Anggun Claudya Febriana terimakasih telah menjadi sahabat sekaligus saudara yang selalu siap siaga menjadi tempat berkeluh kesah dan pendukung terbaik. Walau tak sedarah, semoga selalu searah.
7. Kepada teman-teman kelas C PGSD angkatan 2021 terimakasih banyak telah kebersamai penulis selama masa perkuliahan. Mohon maaf apabila terdapat kata atau sikap yang kurang berkenan. Semoga silaturahmi kita tetap terjaga sampai kapanpun.
8. Terakhir, kepada penulis yaitu diriku sendiri, Septia Dwi Rachmawati. Terimakasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri sehingga dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Terimakasih sudah bertahan atas segala perjuangan, air mata dan ketidakpastian perjalanan panjang ini. Terimakasih karena selalu melibatkan Tuhan yang Maha Esa dalam setiap perjuanganmu dan mengizinkan-Nya untuk menjadi batu sandaranmu. Apapun kurang dan lebihnya, mari merayakan sendiri.

## ABSTRAK

Rachmawati, Septia Dwi. 2025. Pengembangan *Game* Edukasi Sinau Aksara Jawa Mengintegrasikan Multimedia Interaktif Pada Materi Aksara Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing: (I) Ima Wahyu Putri Utami, S.Pd., M.Pd. (II) Belinda Dewi Regina, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci:** *Game* Edukasi, Aksara Jawa, Multimedia Interaktif

Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif jika melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik. *Game* edukasi digunakan sebagai media menggunakan permainan yang dikaitkan dengan edukasi pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SD Negeri 1 Kedungbanteng belum maksimal dalam penggunaan media yang masih berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik pada materi Aksara Jawa karena tidak ada interaktifitas pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi dengan mengintegrasikan multimedia interaktif agar membantu proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model Lee & Owens dengan beberapa tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Model penelitian ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk yang berbasis teknologi. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kedungbanteng dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

Hasil penelitian menghasilkan *game* edukasi sinau aksara Jawa dengan mengintegrasikan multimedia interaktif memperoleh hasil presentase kevalidan materi sebesar 97,5% dan kevalidan media sebesar 98%. Hal tersebut menyatakan bahwa *game* edukasi dinyatakan layak digunakan sebagai media ketika proses pembelajaran. Dilihat dari respon peserta didik pada *game* edukasi yang memperoleh presentase 97,4%. Maka dapat dikatakan bahwa *game* edukasi layak dan membantu peserta didik dalam belajar. Dari hasil penelitian, *game* edukasi ini digunakan sebagai referensi dalam pengembangan media yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi pada pembelajaran.

## ***ABSTRACT***

Rachmawati, Septia Dwi. 2025. Development of Javanese Script Learning Educational *Games* Integrating Interactive Multimedia Grade IV SD Negeri 1 Kedungbanteng. Thesis, Departement of Primary School Teacher Education, Guidance and Counseling, University of Muhammadiyah Malang. Supervisor: (I) Ima Wahyu Putri Utami, S.Pd., M.Pd. (II) Belinda Dewi Regina, S.Pd., M.Pd.

**Keyword:** Educational *games*, Javanese Script, Interactive Multimedia.

The learning process can be said to be effective if it involves interaction between teachers and students. *Game Education* is used as a medium using *games* that are associated with learning education. Based on the results of the needs analysis at SD Negeri 1 Kedungbanteng has not been maximized in the use of media that is still centered on teachers. This results in a lack of understanding of students in the Javanese script material because there is no interactivity in the learning process. Therefore, this study aims to develop *Game Education* by integrating interactive multimedia to help the learning process in a fun way.

This study uses the *Research & Development (R&D)* using the Lee & Owens model with several stages, analysis, design, development, implementation and evaluation. This research model is used to produce a technology-based product. The subject of this research is grade IV students of SD Negeri 1 Kedungbanteng with data collection techniques in the form of observation, interviews, documentation and questionnaires.

The results of the study resulted in *Game Education* Javanese script learning education by integrating interactive multimedia obtained the results of the percentage of material validity of 97.5% and media validity of 98%. It states that *Game Education* is declared suitable for use as a medium during the learning process. Judging from the students' responses to *Game Education* which obtained a percentage of 97.4%. So it can be said that educational *games* are feasible and help students in learning. From the results of the research, this educational *game* is used as a reference in the development of media that is adapted to technological developments in learning.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala penulis panjatkan karena hanya berkat rahmat, hidayah dan inayahNya skripsi dengan judul **“Pengembangan *Game* Edukasi Sinau Aksara Jawa Mengintegrasikan Multimedia Interaktif Pada Materi Aksara Kelas IV Sekolah Dasar”** dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Trisakti Handayani, MM selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Bapak Bustanol Arifin, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Ibu Ima Wahyu Putri Utami, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Ibu Belinda Dewi Regina, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan motivasi, kesabaran dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Kunchayono, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dr. Arina Restian, S.Pd., M.Pd yang berkenan meluangkan waktu untuk memvalidasi media dan materi untuk prosedur pelaksanaan tes pada penelitian ini.
6. Bapak Nyuwito, S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Kedungbanteng yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Erma Prayusnita, S.Pd selaku wali kelas IV SD yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Kedua orang tua yang senantiasa membimbing, mendukung, dan selalu mendoakan dalam proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua orang yang membacanya dan dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian di kemudian hari.

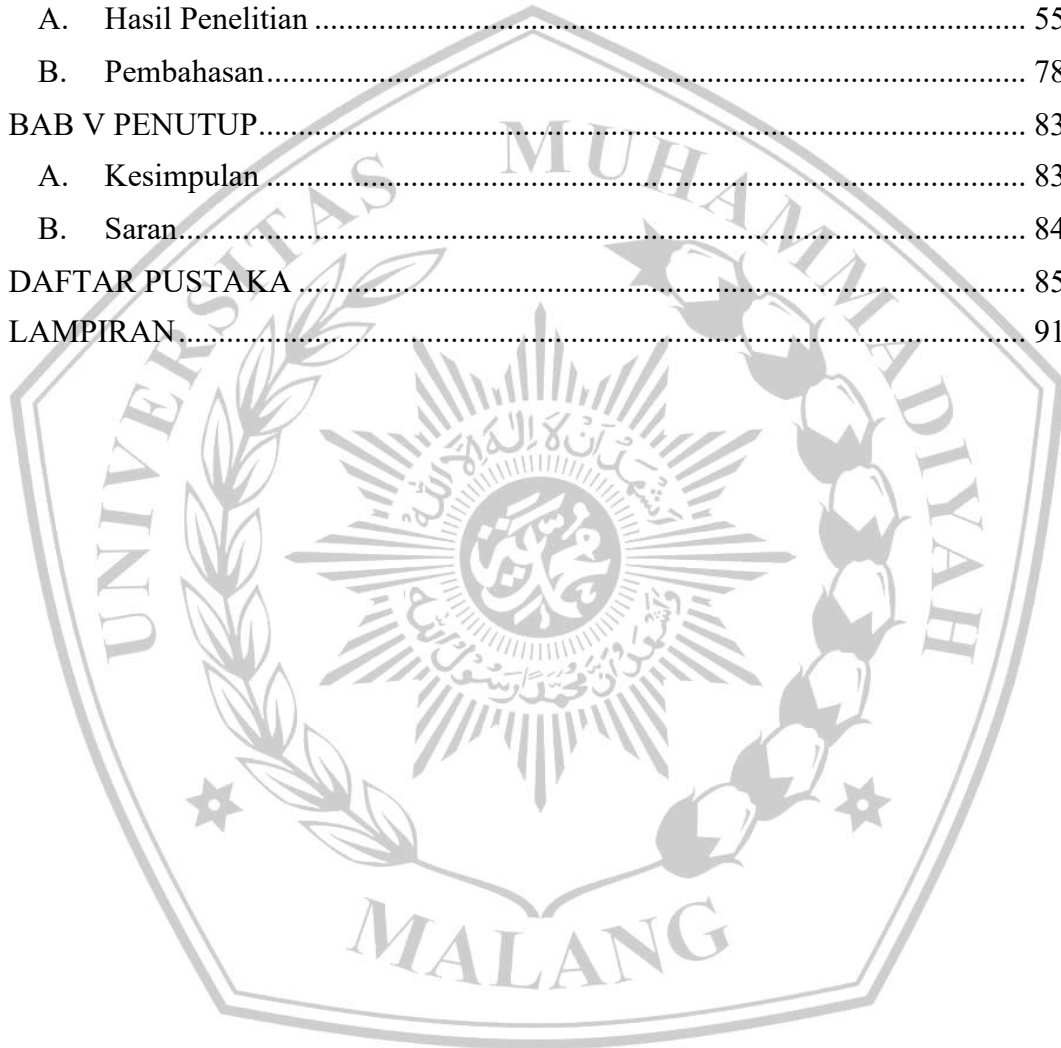
Malang, 16 Mei 2025

Septia Dwi Rachmawati

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	8
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
G. Definisi Operasional.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	13
A. Kajian Teori .....	13
1. Bahasa Jawa .....	13
2. Aksara Jawa .....	17
3. Multimedia Interaktif .....	22
4. <i>Game</i> Edukasi .....	29
5. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV .....	32
B. Kajian Penelitian Yang Relevan .....	34
C. Kerangka Pikir .....	35
BAB III METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN.....	36
A. Model Penelitian & Pengembangan.....	36
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan.....	37
C. Pengembangan Produk Awal .....	40

D. Uji Coba Produk.....	40
E. Jenis Data .....	41
F. Tempat dan Waktu Peneltian .....	41
G. Teknik Pengumpulan Data.....	42
H. Instrumen Penelitian.....	44
I. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	55
A. Hasil Penelitian .....	55
B. Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA .....	85
LAMPIRAN.....	91

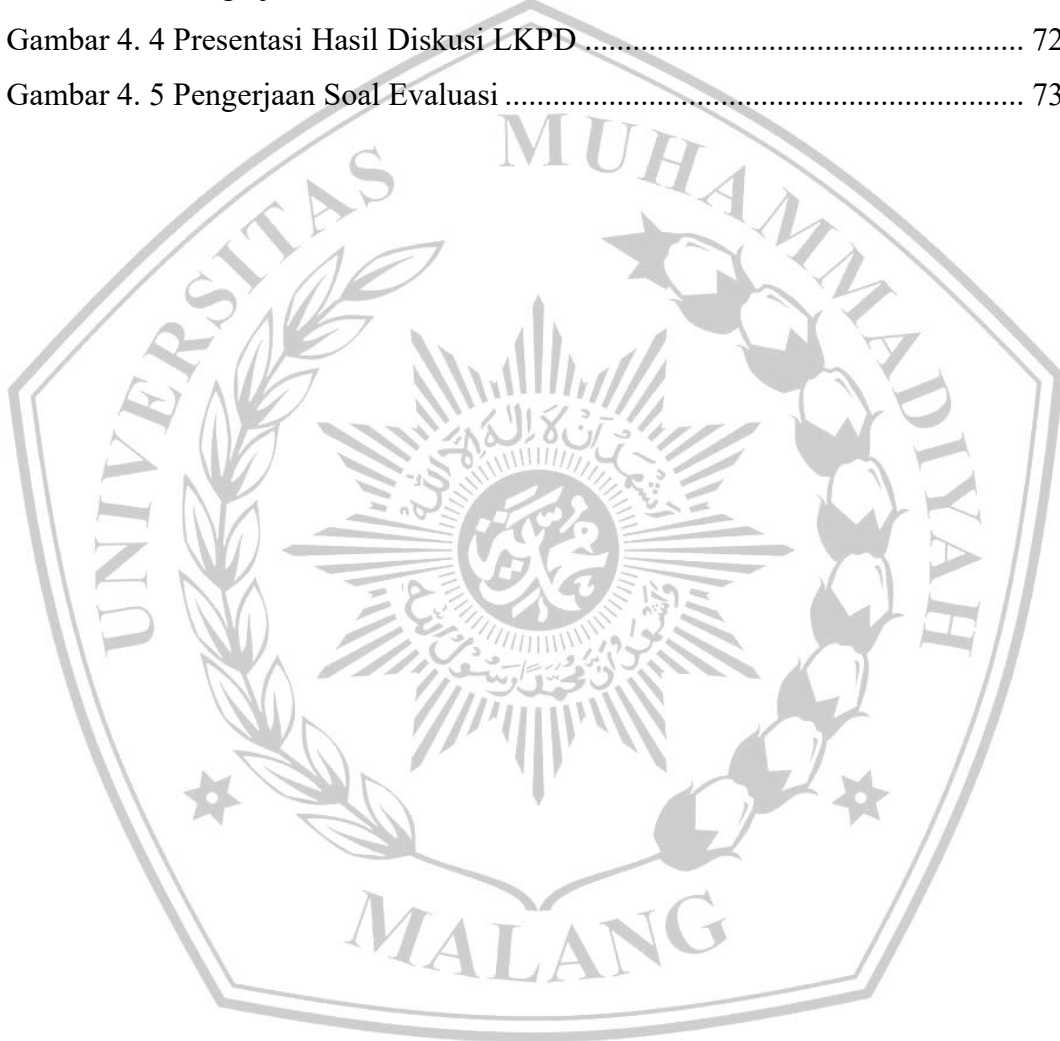


## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan .....	34
Tabel 3. 1 Kisi – Kisi Instrumen Observasi .....	44
Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Instrumen Wawancara .....	45
Tabel 3. 3 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media .....	46
Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Materi .....	47
Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Instrumen Angket Respon Guru .....	48
Tabel 3. 6 Kisi – Kisi Instrumen Angket Respon Peserta didik.....	48
Tabel 3. 7 Pedoman Skala Likert Angket Validasi.....	51
Tabel 3. 8 Kualifikasi Skor Angket Validasi .....	52
Tabel 3. 9 Kualifikasi Skor Respon Peserta Didik.....	53
Tabel 3. 10 Kategori Skor dan Skala Likert (Respon Guru).....	53
Tabel 3. 11 Kualifikasi Skor Angket Respon Guru .....	54
Tabel 4. 1 Elemen, Capaian, Tujuan dan Indikator Tujuan Pembelajaran .....	60
Tabel 4. 2 Desain <i>Game</i> Edukasi Sinau Aksara Jawa.....	61
Tabel 4. 3 Hasil Pengembangan <i>Game</i> Edukasi Sinau Aksara Jawa.....	64
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Materi Sebelum dan Sesudah Revisi.....	68
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Evaluasi Sebelum Menggunakan <i>Game</i> Edukasi .....	74
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Evaluasi Sesudah Menggunakan <i>Game</i> Edukasi.....	74
Tabel 4. 7 Hasil Respon Peserta Didik .....	76
Tabel 4. 8 Hasil Respon Pendidik.....	77

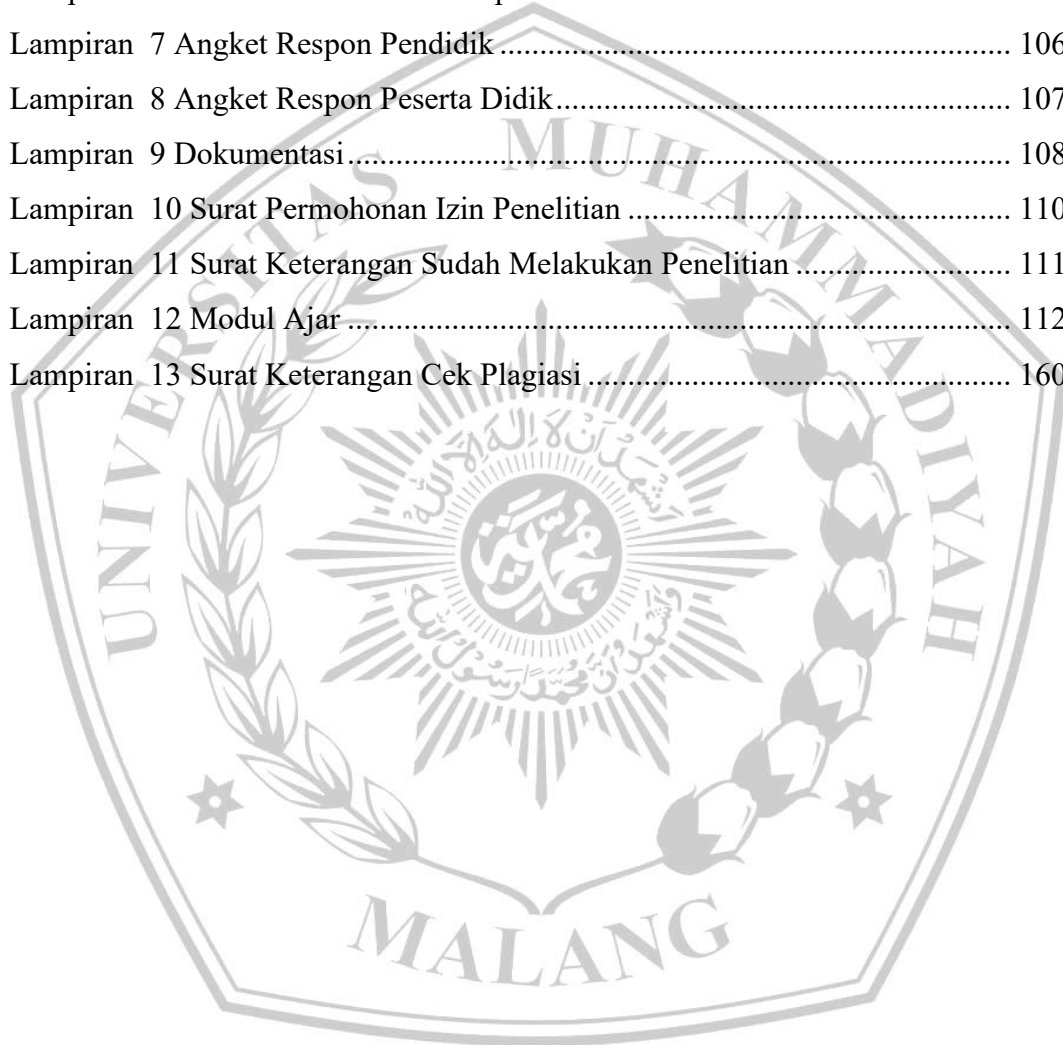
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Aksara Jawa Legena.....	18
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir .....	35
Gambar 3. 1 Model Prosedur Pengembangan Lee & Owens (2004:3).....	36
Gambar 4. 1 Pengenalan <i>Game</i> Edukasi Sinau Aksara Jawa.....	71
Gambar 4. 2 Pembelajaran Menggunakan <i>Game</i> Edukasi Sinau Aksara .....	71
Gambar 4. 3 Pengerjaan LKPD.....	72
Gambar 4. 4 Presentasi Hasil Diskusi LKPD .....	72
Gambar 4. 5 Pengerjaan Soal Evaluasi .....	73



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi Awal .....	92
Lampiran 2 Hasil Wawancara Awal .....	94
Lampiran 3 Angket Ahli Media .....	96
Lampiran 4 Angket Ahli Materi.....	99
Lampiran 5 Pedoman Observasi Implementasi.....	102
Lampiran 6 Pedoman Wawancara Implementasi.....	104
Lampiran 7 Angket Respon Pendidik .....	106
Lampiran 8 Angket Respon Peserta Didik.....	107
Lampiran 9 Dokumentasi.....	108
Lampiran 10 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	110
Lampiran 11 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian .....	111
Lampiran 12 Modul Ajar .....	112
Lampiran 13 Surat Keterangan Cek Plagiasi.....	160



## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Desti. 2020. "Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas Iii Sekolah Dasar." *Jpgsd* 08(01):154–64.
- Ariyani Raharjo, Ayu Sholiha, Rufi'i Rufi'i, and Hartono Hartono. 2022. "Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar." *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 7(2):441–52. doi: 10.29100/jipi.v7i2.2823.
- Asrianti, Titi, and Puji Yanti Fauziah. 2023. "Pendampingan Belajar Aksara Jawa Dalam Upaya Pelestarian Budaya Jawa." *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 5(3):398–402. doi: 10.24036/abdi.v5i3.472.
- Aziz, Mohammad Zulkarnain, Fauziah Fauziah, and Nurhayati Nurhayati. 2020. "Rekomendasi User Interface *Game* Edukasi Untuk Anak Usia Dini (4-6 Tahun) Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)." *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi* 6(1):1. doi: 10.24014/coreit.v6i1.8623.
- Baskoro, Hendrik, and Fadly Ariadi. 2023. "Smartkids Matematika Dasar Berbasis Android Menggunakan Construct 2." *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan* 1(4):891–906.
- Cahyani, Ananda Wulan Putri, and Heru Subrata. 2022. "Analisis Problematika Dalam Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 8(2):102–110. doi: 10.26740/jrpd.v8n2.p102-110.
- Endarto, Ikhwan Akbar, and Martadi. 2022. "Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif." *Jurnal Barik* 4(1):37–51.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2):1–17.
- Fadliyani, Nur Maulida, Fenny Roshayanti, and Ganis Suprihatini. 2024. "Pengaruh Penggunaan *Game* Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Peserta didik Kelas 1." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5(2):106–12. doi: 10.54371/ainj.v5i2.407.

- Fortuna, Sanadz, Ade Irma Purnamasari, and Arif Rinaldi Dikananda. 2023. "Game Edukasi Menyusun Kata Berbasis Android Dengan Metode MDLC Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Paud Wijaya Kusuma 1 Kota Cirebon." *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer* 1(2):61–65. doi: 10.56854/jtik.v1i2.70.
- Gunawan, Riyan, Aprilia Anggraini, May Tria Agustina, and Juni Suryanadi. 2023. "Pengembangan Kreativitas Mahapeserta didik Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Sebagai Media Edukasi Ritual Puja Bakti Tantrayana." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(1):154–58.
- Harahap, Zakiah Nur, Nurul Azmi, Wariono Wariono, and Fauziah Nasution. 2023. "Motivasi, Pengajaran Dan Pembelajaran." *Journal on Education* 5(3):9258–69. doi: 10.31004/joe.v5i3.1732.
- Harefa, E. E., T. A. Zega, L. Waty, and ... 2022. "Peranan Kreatifitas Guru Pendidikan Agama Kristen Melalui Nyanyian Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik ...." *Jurnal Teologi Rahmat* 8(2):10–22.
- Herlina, Besse, Jukarnang Rustan, Baso Bambang Juni Edi, Nurshafika Dewi, Hendra Agustiawan, Aminul Mu, Jusma Ayu Wardani, Hardiati Sanusi, Andi Nurnajmi, Kata Kunci, Kinerja Guru, Motivasi Belajar Peserta didik, and Prestasi Belajar. 2023. "Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Di UPT SMA Negeri 9 Sidrap." | *ANTHOR: Education and Learning Journal* 2:2023.
- Heru Kurniawan Ramadani, Heru Kurniawan Ramadani, and Walidini Syaihul Huda. 2020. "Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android." *Explore IT!: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika* 12(2):87–92. doi: 10.35891/explorit.v12i2.2281.
- Hikmah, Habibatul, and Yoyok Yermiandhoko. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Makibaja Berbasis Android Materi Aksara Jawa Untuk Peserta didik Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jpgsd* 10(3):646–57.
- Irfan, Irfan, and Humaedi Latief. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Pjok Materi Perm Ainan Sepakbola Berbasis Multimedia Interaktif Pada Peserta didik Kelas Vii Smp Negeri 13 Sigi." *Multilateral: Jurnal*

*Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 22(4):246. doi: 10.20527/multilateral.v22i4.16585.

- Janata, Ridwan, Adhie Thyo Priandika, and Rahmat Dedi Gunawan. 2022. "Pengembangan *Game* Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 3(3):286–94. doi: 10.33365/jatika.v3i3.2035.
- Juhaeni, Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, and Safaruddin Safaruddin. 2023. "Pengembangan Media *Game* Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah." *Journal of Instructional and Development Researches* 3(2):58–66. doi: 10.53621/jider.v3i2.225.
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, and Usep Setiawan. 2023. "Evaluasi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2):18–32.
- Kasi, Rades. 2022. "Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Peserta didik." *Jurnal Pembelajaran* 1(1):1–12.
- Khuzaini, Nanang, and Tri Yogo Sulisty. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Materi Segiempat Dan Segitiga." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 178–83.
- Maesaroh, Siti, and Ahmad Mulyadiprana. 2020. "Rancangan Multimedia Interaktif Tentang Pantun Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(3):133–42. doi: 10.17509/pedadidaktika.v7i3.25338.
- Manurung, Purbatua. 2021. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14(1):1–12. doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- Mufidah, Ulfa Miftakhul, Sripit Widiastuti, and Desy Dwi Riana. 2021. "Pengembangan Cerita Bergambar Bahasa Jawa (Cergam Baja) Untuk Peserta didik Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia* 1(4):179–85. doi: 10.52436/1.jpti.35.
- Munawaroh, Hidayatu, Afifah Yulia Eka Widiyani, and Rifqi Muntaqo. 2020.

- “Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta Pada Anak Usia 4-6 Tahun.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2):1164–72. doi: 10.31004/obsesi.v5i2.619.
- Nadhiroh, Umi. 2021. “Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa.” *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya* 3(1):1–10. doi: 10.26877/jisabda.v3i1.9223.
- Nimah, Rizqiya Afifatun, Rani Agustin, Fayyadh Saifulloh, and Muhammad Fikri Abdun Nasir. 2023. “Penggunaan Metode Itik Dalam Menghafal Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Daya Ingat Peserta didik Kelas Iv Mi/Sd.” *Jipmi* 2(1):13–21.
- Novita, Wantri, Aisyah Safitri, Agra Dwi saputra, Masykuria Lutfhia Ananda, Aulia Ersyliasari, and Amrina Rosyada. 2023. “Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Oleh Jean Piaget Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta didik Sd/Mi.” *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences* 2(01):122–34. doi: 10.62668/hypothesis.v2i01.662.
- Okpatrioka Okpatrioka. 2023. “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1(1):86–100. doi: 10.47861/jdan.v1i1.154.
- Oktary, Dian, Khairiyah Khairiyah, Kiki Mariah, Elni Yakub, Program Studi, and Universitas Riau. 2024. “Pelatihan *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar ( SD ) Di Desa Pantai Raja Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar.” 4(4):135–43.
- Pamukir, Diah Ayu et al. 2023. “Permainan Abc 5 Dasar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Hanacarakan Pada Kelas Rendah.” *Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa* 1(2):1–5.
- Permatasari, Leni, Ratu Wardarita, and Missriani Missriani. 2022. “Pemertahanan Bahasa Jawa Dalam Ranah Agama Dan Ranah Pendidikan Di Kecamatan Muara Padang, Kabupaten Banyuasin.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8(2):752–57. doi: 10.31949/educatio.v8i2.2244.
- Prabingesti et al. 2024. “Pengembangan Instrumen Penilaian Literasi Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Pada Peserta Didik SMP.” *Journal of Education Research* 5(3):3238–44. doi: 10.37985/jer.v5i3.1441.

- Rachmadina, Clariza Dyah, and Mulyani. 2023. "Pengembangan Aplikasi ASSAWA Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar." *Jurnal PGSD* 11(07):1405–14.
- Rahmadhea, Savira. 2024. "Pemanfaatan *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Peserta didik Dalam Pembelajaran Sains." *JSE: Journal Sains and Education* 2(2):33–39.
- Riyadi, Ahmad Rifky, Fikri Haikal Azmi, Muhamad Musa, Aan Anisah, and Yayan Alpian. 2024. "Upaya Guru Dalam Membentuk Karakter Kreativitas Peserta didik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(3):545–53. doi: 10.47467/elmujtama.v4i3.1693.
- Rosita, Farida Yufarlina, Bagus Sajiwa Sasra Kusuma RM, and Heru Lestari. 2023. "Implementasi Model Pembelajaran Make-a-Match Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas Iv Di Min 1 Ponorogo." *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 8(1):121–32.
- Safitri, Andriani, Mei Nur Rusmiati, Hafni Fauziyyah, and Prihantini. 2022. "Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(2):9333–39.
- Sari, Pristiana Russita, and C. Indah Nartani. 2020. "Peningkatan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Melalui Papan Aksara Jawa (Pasar Jawa) Pada Peserta didik Kelas Iv Sd N Ngoto." *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 6(2). doi: 10.30738/trihayu.v6i2.8051.
- Suci Aniyawati, Reyka. 2023. "Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Implementasi *Game* Edukasi Marbel Pada Pembelajaran Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 4:400–420.
- Sugiarti et al. 2024. "Desain Media Monopoli Aksara Jawa Berbasis Web Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa." 20(2):1–23.
- Suryani, Sri, Muhammad Zainudin, and Ade Eka Anggraini. 2024. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Canva Untuk Menumbuhkan Berpikir Kritis Peserta didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." 10(2):104–15.
- Triana. 2021. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF Development

- of Interactive Multimedia Based on Local.” 09(02):167–85.
- Triyono, Triyono, and Apit Priatna. 2021. “Rancang Bangun *Game* Edukasi Sinau Basa Lan Aksara Jawa (Sibakja) Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Untuk Peserta didik Sekolah Dasar Di Kebumen.” *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 14(4):44–55. doi: 10.35969/interkom.v14i4.81.
- Wardana, Sandra Kurnia, Feri Faila Sufa, and Alfonsa Maria Sofia Hapsari. 2023. “Rancang Bangun *Game* Edukasi ‘Den Sarwo’ Berbasis Mobile Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Materi Aksara Jawa Dikelas IV B SD Negeri Mojosoongo.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(2):17432–40.
- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. 2024. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4(1):134–40. doi: 10.54371/jiepp.v4i1.389.
- Wardhanika, E., D. Tryanasari, and Apri Kartikasari HS. 2022. “Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Di Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 1(1):481–85.
- Widyahastuti, Esti. 2016. “Pengembangan Multimedia Interaktif Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Untuk Kelas V Sekolah Dasar the Development of Javanese Language Unggah-Ungguh Interactive.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* 204–13.
- Windawati, Ririn, and Henny Dewi Koeswanti. 2021. “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hassil Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(2):1027–38. doi: 10.31004/basicedu.v5i2.835.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.

## Lampiran 1 Surat Keterangan Cek Plagiasi



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG




### FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

#### SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama : SEPTIA DWI RACHMAWATI  
 NIM : 202110430311100  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SINAU AKSARA  
 JAWA MENGINTEGRASIKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI  
 AKSARA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 23%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 24 Mei 2025

Kaprodi PGSD



Bustanol Arifin, M.Pd

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

---



**Kampus I**  
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 253 (Hunting)  
F: +62 341 480 435

**Kampus II**  
Jl. Bendungan Sutami No.188 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 149 (Hunting)  
F: +62 341 582 060

**Kampus III**  
Jl. Raya Tlogomas No.248 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 318 (Hunting)  
F: +62 341 480 435  
E: webmaster@umm.ac.id