

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TOKOH
WAYANG PANDAWA BERBASIS *MOBILE PHONE* PADA
MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS 5**

SKRIPSI



OLEH:

CANDRA YOGI KURNIAWAN

201910430311025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2023**

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TOKOH
WAYANG PANDAWA BERBASIS *MOBILE PHONE* PADA
MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS 5

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat
mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH:

CANDRA YOGI KURNIAWAN

NIM: 201910430311025

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2023

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TOKOH WAYANG PANDAWA BERBASIS *MOBILE PHONE* PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS 5

OLEH:
CANDRA YOGI KURNIAWAN
NIM: 201910430311025

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

Menyetujui,

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Setya Yunus Saputra, M.Pd
NIDN : 0705019101

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TOKOH WAYANG
PANDAWA BERBASIS *MOBILE PHONE* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA JAWA KELAS 5**

**CANDRA YOGI KURNIAWAN
201910430311025**

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, 25 Oktober 2023

Dekan FKIP

Dr. Trisakti Handayani, MM

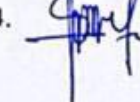
DEWAN PENGUJI :

1. Innany Mukhlisina, M.Pd
2. Nafi Isbadrianingtyas, M.Pd
3. Belinda Dewi Regina, S.Pd, M. Pd
4. Setiya Yunus Saputra, M.Pd

1. 

2. 

3. 

4. 

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Candra Yogi Kurniawan
Tempat, tanggal lahir : Tulungagung, 28 Februari 2000
NIM : 201910430311025
Fakultas : FKIP
Program Studi : PGSD

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Tokoh Wayang Pandawa Berbasis *Mobile Phone* pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 5" adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar 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 dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsure-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, 31 Agustus 2023
Yang menyatakan,



Candra Yogi Kurniawan
NIM: 201910430311025

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala penulis penatkan karena hanya berkat rahmat, hidayah dan inayahNya skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Tokoh Wayang Pandawa Berbasis *Mobile Phone* pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa kelas 5” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabiullah Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat.

1. Ibu Belinda Dewi Regina, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan kesabaran dalam membimbing penulis.
2. Bapak Setiya Yunus Saputra, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam membimbing penulis.
3. Bapak Amirul Nur Wahid, M.Pd yang berkenan meluangkan waktu untuk memvalidasi materi dalam penelitian ini.
4. Bapak Kuncahyono, M.Pd yang berkenan meluangkan waktu untuk memvalidasi media dalam penelitian ini.
5. Ibu Asmunik, S.Pd selaku guru kelas V SD Muhammadiyah 05 Batu yang berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas V.
6. Ayahanda Murlan, Ibunda Srini dan kakakku tercinta yang senantiasa mendoakan penulis dalam menuntut ilmu.
7. Semua pihak yang terkait yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga apa yang telah berikat kepada peneliti, senantiasa mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa penelitian ini masih belum sempurna maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain maupun bagi orang lain yang membacanya saat ini ataupun di kemudian hari.

LEMBAR PERSETUJUAN.....	DAFTAR ISI	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....		iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN		iv
PERSEMBAHAN.....		v
ABSTRAK		vi
<i>ABSTRACT</i>		vii
KATA PENGANTAR		viii
DAFTAR ISI		ix
DAFTAR TABEL.....		xi
DAFTAR GAMBAR.....		xii
DAFTAR LAMPIRAN.....		xiii
BAB I PENDAHULUAN		1
A. Latar Belakang		1
B. Rumusan Masalah		6
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan.....		6
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan		6
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan.....		8
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan		9
G. Definisi Operasional.....		9
BAB II KAJIAN PUSTAKA		11
A. Kajian Teori		11
B. Kajian Penelitian yang Relevan		24
C. Kerangka Berpikir		25
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....		26
A. Model Penelitian dan Pengembangan		26
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....		27
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....		30
C. Teknik Pengumpulan Data		30
D. Instrumen Penelitian		31
E. Teknik Analisis Data.....		35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		40
A. Hasil Penelitian		40
B. Pembahasan.....		61
BAB V PENUTUP		68
A. Kesimpulan.....		68

B. Saran	DAFTAR ISI	69
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN		77



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	7
Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan	24
Tabel 3.1 Pedoman Observasi	31
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara	32
Tabel 3.3 Instrumen Ahli Media	33
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	33
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrument Ahli Pembelajaran.....	34
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik	35
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Skala Likert	37
Tabel 3.8 Interpretasi Skor Angket Validasi Produk.....	38
Tabel 3.9 Penilaian Skala Guttman.....	38
Tabel 4. 1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator.....	41
Tabel 4. 2 Deskripsi Tampilan Produk	42
Tabel 4. 3 Validasi Materi Pembelajaran Tahap Pertama.....	51
Tabel 4. 4 Saran dan Komentar	52
Tabel 4. 5 Keterangan Gambar Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Materi.....	52
Tabel 4. 6 Validasi Ahli Materi Tahap Kedua.....	53
Tabel 4. 7 Validasi Ahli Media Tahap Pertama	53
Tabel 4. 8 Keterangan Gambar Sebelum dan Sesudah Revisi	55
Tabel 4. 9 Validasi Media Tahap Kedua.....	56
Tabel 4. 10 Presentase Validator Ahli Sebelum dan Sesudah Revisi	56
Tabel 4. 11 Hasil Angket Respon Siswa.....	58
Tabel 4. 12 Hasil Angket Respon Guru	59
Tabel 4. 13 Presentase Respon Siswa dan Respon Guru	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE	27
Gambar 4. 1 Peneliti pada saat menjelaskan Multimedia Interaktif “TOWAP” ...	57
Gambar 4. 2 Siswa mempraktekan Multimedia Interaktif “TOWAP”	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi	77
Lampiran 2 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	78
Lampiran 3 Lembar Observasi	79
Lampiran 4 Lampiran Wawancara Awal	80
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Materi	80
Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Media.....	87
Lampiran 7 Angket Respon Siswa	93
Lampiran 8 Angket Respon Guru.....	98
Lampiran 9 RPP.....	101
Lampiran 10 Dokumentasi.....	130
Lampiran 11 Pengerjaan Soal Evaluasi.....	132
Lampiran 12 Pengerjaan LKPD.....	137
Lampiran 13 Rancangan Pembuatan Media.....	141
Lampiran 14 Hasil Cek Plagiasi	147



DAFTAR PUSTAKA

- Adriyani, P., Di, L., Pgri, S. M. K., Informatika, M., Yadika, S., Informatika, T., Yadika, S., & Brien, O. (2021). *IMPLEMENTASI METODE ADDIE PADA SISTEM INFORMASI*. V(02), 66–70.
- AGUSTINA PUSPITASARI. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran “Pragawati” Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas I Sd.* 9–25. <https://eprints.umm.ac.id/65269/1/PENDAHULUAN.pdf>
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Alwan, M. (2018). Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *At-Tadbir STAI Daru; Kamal NW Kembang Kerang*, 1(2), 26–40. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/indeks.php/atTadbir>
- Anggoro, B. (2018). “Wayang dan Seni Pertunjukan” Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah. *JUSPI (Jurnal Sejarah Peradaban Islam)*, 2(2), 122. <https://doi.org/10.30829/j.v2i2.1679>
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint VBA Pada Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(01), 17–31.
- AR, H. S. (2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta’dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Arafik, M., & Rumidjan, R. (2016). Profil Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 25(1), 55–61. <https://doi.org/10.17977/um009v25i12016p055>
- Ardayani, L. (2017). Proses Pembelajaran Dalam Interaksi Edukatif. *Itqan*, 8(2), 187–200.
- Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). Peran Mobile Learning sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 47. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24245>
- Arfianingrum, P. (2020). Penerapan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Sesuai Dengan Konteks Tingkat Tutur Budaya Jawa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.6963>
- Arifin, M., & Rahman Hakim, A. (2021). Kajian Karakter Tokoh Pandawa dalam Kisah Mahabharata Diselaraskan dengan Pendidikan Karakter Bangsa Indonesia. *Jurnal*

Syntax Transformation, 2(5), 613–623. <https://doi.org/10.46799/jst.v2i5.284>

- Asmarani, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd/Mi Berbasis Android. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Rahmat Arofah Hari*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darman. (2021). *DECODE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi UTILIZATION OF INTERACTIVE MULTIMEDIA IN THE*. 1(2), 64–68.
- Fatmawati, A. (2016). *PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KONSEP PENCEMARAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH UNTUK SMA KELAS X*. 4, 94–103.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Jurnal K*, 1–17.
- Firdausy Armansyah, Sulton, S. (2019). *MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA VISUALISASI DASAR-DASAR ANIMASI*. 2(3), 224–229.
- Hakimah, E. N. (2016). Pengaruh Kesadaran Merek, Persepsi Kualitas, Asosiasi Merek, Loyalitas Merek Terhadap Keputusan Pembelian Makanan Khas Daerah Kediri Tahu Merek “POO” Pada Pengunjung Toko Pusat Oleh-Oleh Kota Kediri. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 1(1), 13–21.
- Ibrahim, N., & Ishartiwi, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Smp. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1792>
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Improvement, T. H. E., Java, O. F., Interest, L., Playing, U., Telling, S., & Method, S. (2018). *Peningkatan Minat Belajar Bahasa Jawa Dengan Metode*. 154–163.
- Istiqlal, M. (n.d.). Pengaruh Multimedia Ibtteraktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Kamelia Kusuma Wardani, D. P. (2022). *Jurnal Teknologi Pendidikan : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Jurnal Teknologi Pendidikan : Pendahuluan transformasional teknologi di era 4 . 0 banyak sekali manusia yang telah memanfaatkan*. 7(1), 1–12.

- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Kurniawati, K., Santoso, S., & Utomo, S. (2021). the Effect of Snowball Throwing and Problem Based Learning Models on Students' Social Science Learning Motivation At Grade Iv Sunan Ampel Demak Cluster. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(4), 1102. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8361>
- Latip, A. (2022). *PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PENGEMBANGAN*. 2, 102–108.
- Manurung, P. (n.d.). *MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19 Purbatua Manurung*. 1–12.
- Mongi, N. S., & Hendry, H. (2021). Analisis Pengembangan dan Implementasi System E-learning Untuk Meningkatkan pengetahuan Agent Menggunakan Metode ADDIE Model (Study Kasus: PT.Global Infotech Solution). *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 2(3), 269. <https://doi.org/10.30865/json.v2i3.2920>
- Muhson, A. (2010). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. VIII(2)*.
- Nainggolan, H. (2017). Perancangan Animasi Wayang Pandawa Lima dalam Lakon Pilkada dengan Menggunakan Metode Pose to Pose. *Majalah Ilmiah INTI*, 5(1), 64–69. <https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/inti/article/view/539>
- Nor saleha. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Tematik Pada Tema Keluargaku Subtema Anggota Keluargaku Kelas 1 Sekolah Dasar*. 4(1), 64–75.
- Nugraha, S. A., & Cahyadi, F. (2018). Media Efektif Dalam Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Widyasari-Press.Com*, 29–34. <https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2021/06/4.-Syafrian-Adhi-Nugraha-Media-Efektif-Dalam-Pembelajaran-Unggah-Ungguh-Bahasa-Jawa-di-Sekolah-Dasar.pdf>
- Nurdiyantoro, B. (2011). Wayang Dan Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 18–34. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1314>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Posumah, A., Waworuntu, J., & Komansilan, T. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA*

PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MOBILE DI SEKOLAH DASAR. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasidan Komunikasi*, 1(6), 675–687. <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/3293>

- Prasojo, E. N., & Arifin, M. (2022). Manifestasi Transformasi Nilai-Nilai Ajaran Islam Dalam Tokoh Wayang Kulit Pandawa Lima pada Cerita Mahabharata. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 304–321. <https://doi.org/10.47467/jdi.v4i2.1078>
- Pratama, N. K. P., Adi, E. P., & Ulfa, S. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GEOGRAFI KELAS X MATERI TATA SURYA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 119–128. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p119>
- Priyatiningih, N. (2019). Tingkat Tutur Sebagai Sarana Pembentukan Pendidikan Karakter. *Kawruh : Journal of Language Education, Literature and Local Culture*, 1(1), 47–63. <https://doi.org/10.32585/kawruh.v1i1.239>
- Putri, A. A. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik*. 8(1), 1–7.
- Putu, N., Wirantini, N., Astawan, I. G., & Margunayasa, I. G. (2022). *Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air*. 10(1), 42–51.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Rokhim, A., & Rohmah, S. L. (2020). *PEMBUATAN APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN ADAB DAN DO 'A MENGGUNAKAN METODE ADDIE*. 12(1), 26–31.
- Saas Asela, Unik Hanifah Salsabilah, Nurul hidayah Puji Lestari, Alfi Sihati, A. R. P. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Pai Bagi Gaya Belajar Siswa visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297–1304.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Santoso, T., & Roslana, L. (2013). Tingkatan Bahasa Dalam Bahasa Jepang Dan Undak-Usuk Bahasa Jawa (Kajian Linguistik Kontrastif). *Japanese Literature*, 2(1), 1–7.
- Setiawan, E. (2020). Makna Nilai Filosofi Wayang Kulit Sebagai Media Dakwah. *Jurnal Al-Hikmah*, 18(1), 37–56. <https://doi.org/10.35719/alhikmah.v18i1.21>
- Setyawan, I. (2019). Sikap Generasi Z terhadap bahasa Jawa: Studi kasus pada anak-anak usia Sekolah Dasar di kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 7(2), 30. <https://doi.org/10.30659/jikm.7.2.30-36>



- Silviana Nur Faizah. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume, 1*(2).
- Siti Ma'rifah Setiawati, S.P, S. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA, 35*(1), 31–46.
- Subandi, -. (2017). Peran Identifikasi Tokoh Wayang dalam Pembentukan Identitas Diri. *Jurnal Psikologi, 44*(2), 97. <https://doi.org/10.22146/jpsi.22793>
- Sukenda, A., & Hajani, T. J. (2018). Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar, 176–184*. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/10006>
- Tabrani, M. B., Rini, P. P., & Junedi, B. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika. 8*(2), 163–172.
- Techno, R. &. (2020). *Jurnal Inovasi Penelitian. 1*(7).
- Wibowo, E. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. ... -*Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan ...*, 2(1), 75–78.
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruraji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Widyahastuti. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Untuk Kelas V Sekolah Dasar the Development of Javanese Language Unggah-Ungguh Interactive. 204–213*.
- Wijaya, S. A., Medriati, R., & Swistoro, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika dan Sikap Ilmiah Siswa di SMAN 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika, 1*(3), 28–35. <https://doi.org/10.33369/jkf.1.3.28-35>
- Wuryandari, A., & Akmaliyah, M. (2016). GAME INTERAKTIF MENCEGAH TERJADINYA PEMANASAN GLOBAL UNTUK ANAK. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer, 7*(1), 311. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.520>
- Yayan Alpian, M.Pd., Sri Wulan Anggraeni, M.Pd., Unika Wiharti., N. M. S. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *Carbohydrate Polymers, 6*(1), 5–10.
- Yuli Fitriani, Khoirul Asfiyak, Y. F. (2022). *Dewantara : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 2 Nomor 1 Tahun 2020 e-ISSN: 26556332. 2*(2019), 2–5.

Yuni Elfiani, R. S. (2021). *ESJ (Elementary School Journal) Volume 11 No. 4 Desember2021. 11(4)*.

Lampiran 14 Hasil Cek Plagiasi



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program studi 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 : CANDRA YOGI KURNIAWAN
 Nim : 201910430311025
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TOKOH WAYANG PANDAWA BERBASIS MOBILE PHONE PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS 5

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 18%. 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, 14 September 2023
 Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD


 Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd


 Bustanol Arifin, M.Pd


 Kaprodi PGSD

Kampus I
 Jl. Sumbung 1 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 551 253 (Hunting)
 F: +62 341 450 425

Kampus II
 Jl. Berjungan-Suzani No 188 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 551 169 (Hunting)
 F: +62 341 542 060

Kampus III
 Jl. Raya Tigomas No 246 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 454 319 (Hunting)
 F: +62 341 450 425
 E: webmaster@umm.ac.id