



LAPORAN SKRIPSI

**APLIKASI GAME PEMBELAJARAN MATERI TEMBANG MACAPAT
PADA SISWA SMA DI DESA SITI MULYO KECAMATA PUCAKWANGI
KABUPATEN PATI**

JENNY SITI RAHMAWATI

NIM. 201851028

DOSEN PEMBIMBING

Alif Catur Murti, S.Kom, M.Kom

Esti Wijawayanti, S.Kom, M.kom

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

**APLIKASI GAME PEMBELA JARAN MATERI TEMBANG
MACAPAT PADA SISWA SMA DI DESA SITI MULYO
KECAMATA PUCAKWANGI KABUPATEN PATI**

JENNY SITI RAHMAWATI

NIM. 201851028

Kudus, 27 Juli 2023


Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,


Alif Catur Murti, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0610129001


Esti wijayanti, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0605098901

HALAMAN PENGESAHAN

**APLIKASI GAME PEMBELAJARAN MATERI TEMBANG
MACAPAT PADA SISWA SMA DI DESA SITI MULYO
KECAMATA PUCAKWANGI KABUPATEN PATI**

JENNY SITI RAHMAWATI

NIM. 201851028

Kudus, 19 Agustus 2023

Menyetujui,

Ketua Penguji,

Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs
NIDN. 0620068302

Anggota Penguji I,

Rina Fiati, S.T., M.Cs
NIDN. 0604047401

Anggota Penguji II,

Alif Catur Murti, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0610129001

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik


Mukhamad Dahlan, ST, MT
NIP. 0610701000001141

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs
NIS. 0610701000001212

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : JENNY SITI RAHMAWATI
NIM : 201851028
Tempat & Tanggal Lahir : Pati, 21 September1999
Judul Skripsi : APLIKASI GAME PEMBELAJARAN
MATERI TEMBANG MACAPAT PADA
SISWA SMA DI DESA SITI MULYO
KECAMATA PUCAKWANGI KABUPATEN
PATI

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 27 Juli 2023

Yang memberi pernyataan,




Jenny Siti Rahmawati

NIM. 201851028

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Aplikasi Game Pembelajaran Materi Tembang Macapat Pada Siswa Sma Di Desa Siti Mulyo Kecamatan Pucakwangi Kabupaten Pati”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Progam Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono M.Si. selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Mohammad Dahlan, ST., MT., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Bapak Alif Catur Murti, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Esti Wijayanti, S.Kom., M.Kom, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini..
7. Kepada Masyarakat Desa Sitimulyo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Kedua orang tua saya, Bapak dan Ibu yang selalu memberi semangat dan do'a kepada penulis.
9. Teman-teman seperjuangan dari awal semester sampai akhir.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua, Amin

Kudus, 27 Juli 2023

Penulis

**APLIKASI GAME PEMBELAJARAN MATERI TEMBANG MACAPAT
PADA SISWA SMA DI DESA SITI MULYO KECAMATA PUCAKWANGI
KABUPATEN PATI**

Nama Mahasiswa : Jenny Siti Rahmawati

NIM : 201851028

Pembimbing :

1. Alif Catur Murtti, S.Kom, M.kom

2. Esti Wijayanti, S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Musik, lagu, atau tembang macapat merupakan puisi tradisional Jawa yang hidup dan berkembang di wilayah Jawa. Saat ini lagu-lagu tersebut masih dipelajari di sekolah-sekolah, khususnya di wilayah Jawa Tengah sebagai *mulok* dan juga biasa di mainkan pada acara-acara seni pertunjukan seperti wayang dan ketoprak. Yang menjadi masalah saat ini adalah kurangnya pemahaman tentang makna yang dikandung tembang macapat. padahal ada banyak nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil hikmahnya. Kepastian diterimanya pembelajaran tembang macapat oleh peserta didik ternyata tidak diimbangi dengan ketersediaan sarana pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pada penelitian ini diciptakan sebuah media belajar tembang macapat berbasis *game* yang interaktif dengan menggunakan metode *Mulmedia Development life Cycle* (MDLC).

Kata kunci : *Tembang, macapat, lagu, game*

**GAME APPLICATION FOR LEARNING TEMBANG MACAPAT
MATERIAL FOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN SITI MULYO
VILLAGE, PUCAKWANGI KECAMATA, PATI DISTRICT**

Student Name : Jenny Siti Rahmawati

Student Number : 201851028

Supervisor :

1. Alif Catur Murti, S.Kom, M.Kom

2. Esti Wijayanti, S.Kom, M.Kom

ABSTRACT

Music, songs, or tembang macapat are traditional Javanese poems that live and develop in the Java region. Currently, these songs are still studied in schools, especially in the Central Java region as mulok and are also commonly played at performing arts events such as wayang and ketoprak. The problem today is the lack of understanding of the meaning contained in tembang macapat, even though there are many life values that can be learned. The certainty of the acceptance of tembang macapat learning by students was not matched by the availability of learning facilities. The purpose of this research is to overcome these problems. In this research, an interactive game-based tembang macapat learning media was created using the Multimedia Development life Cycle (MDLC) method.

Keywords: Tembang, Macapat, Song, Game

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	10
DAFTAR GAMBAR	11
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1. Latar Belakang.....	13
1.2. Perumusan Masalah.....	14
1.3. Batasan Masalah.....	14
1.4. Tujuan.....	15
1.5. Manfaat.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1. Penelitian Terkait.....	17
2.2. Kelebihan Penelitian.....	19
2.3. Landasan Teori	19
2.3.1 <i>Game</i>	19
2.3.2 Aplikasi Pembelajaran	20
2.3.3 Media Pembelajaran.....	20
2.3.4 Tembang Macapat.....	21
2.3.5 <i>Storboard</i>	21
2.3.6 <i>Flowchart</i>	22

2.4.	<i>Tools</i>	23
2.4.1	Kocho VN	23
2.4.2	Aseprite	23
2.4.3	Medibang.....	24
2.4.4	Capcut	24
2.5	Kerangka pikir	25
BAB III METODOLOGI.....		27
3.1.	Metode Penelitian.....	27
3.2.	Metode Perancangan	28
3.2.1	Konsep (<i>Concept</i>)	29
3.2.2	Perancangan (<i>Design</i>)	29
3.2.3	Material collecting	58
3.2.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	59
3.2.5	Pengujian (<i>Test</i>)	65
3.2.6	Distribusi (<i>Ditribution</i>).....	65
HALAMAN INI SENGAJA DI KOSONGKAN		66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		67
4.1	Hasil Akhir.....	67
4.1.1	Tampilan <i>Chapter</i> Satu	67
4.1.2	Tampilan <i>Chapter</i> Dua	69
4.1.3	Tampilan <i>Chapter</i> Tiga.....	71
4.1.4	Tampilan <i>Chapter</i> Empat	73
4.1.5	Tampilan <i>Chapter</i> Lima	75
4.1.6	Tampilan <i>Chapter</i> Enam.....	76
4.1.7	Tampilan <i>Chapter</i> Tujuh	78
4.1.8	Tampilan <i>Chapter</i> Delapan.....	79

4.1.9	Tampilan <i>Chapter</i> Sembilan.....	80
4.1.10	Tampilan <i>Chapter</i> Sepuluh.....	81
4.1.11	Tampilan <i>Chapter</i> Sebelas.....	82
4.1.12	Tampilan <i>Chapter</i> tambahan	83
4.1.13	Halaman Utama	84
4.2	Black box testing	85
4.3	Hasil pengujian pada <i>user</i>	91
BAB V PENUTUP.....		95
5.1.	Kesimpulan.....	95
5.2.	Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA		96
LAMPIRAN.....		99
BIODATA PENULIS		108

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 2 Penelitian terkait	18
Tabel 2. 3 Simbol <i>flowchart</i>	22
Tabel 3. 1 Diskripsi konsep.....	29
Tabel 3. 2 Alur dan tokoh	31
Tabel 3. 3 <i>Storyboard</i> Aplikasi	42
Tabel 3. 4 <i>Storyboard chapter</i> satu	43
Tabel 3. 5 <i>Storyboard chapter</i> dua	45
Tabel 3. 6 <i>Storyboard chapter</i> tiga	48
Tabel 3. 7 <i>Storyboard chapter</i> empat.....	49
Tabel 3. 8 <i>Storyboard chapter</i> lima	51
Tabel 3. 9 <i>Storyboard chapter</i> enam.....	52
Tabel 3. 10 <i>Storyboard chapter</i> tujuh	53
Tabel 3. 11 <i>Storyboard chapter</i> delapan	54
Tabel 3. 12 <i>Storyboard chapter</i> sembilan	56
Tabel 3. 13 <i>Storyboard chapter</i> sepuluh.....	57
Tabel 3. 14 <i>Storyboard chapter</i> sebelas.....	58
Tabel 4. 1 Pengujian <i>blackbox</i>	85
hTabel 4. 2 Hasil pretest dan posttest.....	91
Tabel 4. 3 Hasil pretest dan posttest lanjutan.....	92
Tabel 4. 4 Paired SampletT-Test.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	11
Gambar 2. 2 Kerangka pikir.....	25
Gambar 3. 1	11
Gambar 3. 2 Diagram Metode MLDC	28
Gambar 3. 3 Flowchart aplikasi	30
Gambar 3. 4 Karakter pemain	59
Gambar 3. 5 Karakter ayam atau telur	60
Gambar 3. 6 Karakter Jinja	60
Gambar 3. 7 Pembuatan karakter	61
Gambar 3. 8 Latar <i>setting</i>	61
Gambar 3. 9 Pembuatan latar setting	62
Gambar 3. 10 Aset.....	62
Gambar 3. 11 Pembuatan aset.....	63
Gambar 3. 12 <i>Editing</i> vidio.....	63
Gambar 3. 13 Penyusunan <i>Chapter</i>	64
Gambar 3. 14 Penyusunan aset <i>game</i>	64
Gambar 4. 1	11
Gambar 4. 2 Konten <i>chapter</i> satu	67
Gambar 4. 3 Narasi awal.....	68
Gambar 4. 4 Pertanyaan	68
Gambar 4. 5 Jawaban	68
Gambar 4. 6 Narasi akhir	69
Gambar 4. 7 Konten <i>chapter</i> dua	69
Gambar 4. 8 Mini game	70
Gambar 4. 9 pertanyaan	70
Gambar 4. 10 Jawaban	71
Gambar 4. 11 Animasi	71
Gambar 4. 12 Konten <i>chapter</i> tiga.....	72

Gambar 4. 13 Memberi nama.....	72
Gambar 4. 14 jawaban.....	72
Gambar 4. 15 Animasi	73
Gambar 4. 16 Konten <i>chapter</i> empat	73
Gambar 4. 17 Mini game	74
Gambar 4. 18 <i>Animasi</i>	74
Gambar 4. 19 Narasi akhir	74
Gambar 4. 20 Konten <i>chapter</i> lima.....	75
Gambar 4. 21 Narasi awal.....	75
Gambar 4. 22 Animasi	76
Gambar 4. 23 konten <i>chapter</i> enam	76
Gambar 4. 24 Narasi awal.....	77
Gambar 4. 25 jawaban.....	77
Gambar 4. 26 Animasi	78
Gambar 4. 27 <i>Chapter</i> tujuh.....	79
Gambar 4. 28 Konten <i>chapter</i> delapan	79
Gambar 4. 29 <i>Chapter</i> delapan.....	80
Gambar 4. 30 <i>Chapter</i> sembilan	81
Gambar 4. 31 Konten <i>chapter</i> sepuluh	81
Gambar 4. 32 <i>Chapter</i> sepuluh.....	82
Gambar 4. 33 Konten <i>chapter</i> sebelas.....	82
Gambar 4. 34 <i>Chapter</i> sebelas.....	83
Gambar 4. 35 Konten rangkuman	83
Gambar 4. 36 <i>Chapter</i> tambahan.....	84
Gambar 4. 37 Halaman utama.....	84
Gambar 4. 38 <i>Load game</i>	85
Gambar 4. 39 <i>Setting</i>	85