

**LAPORAN SKRIPSI**  
**MENINGKATKAN MINAT SISWA BELAJAR AKSARA JAWA**  
**DENGAN MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY “AR”**



**DISUSUN OLEH:**

**David Kristianto Halim**

**16.N2.0009**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**  
**SEMARANG**  
**2023**

**HALAMAN JUDUL**  
**LAPORAN SKRIPSI**  
**MENINGKATKAN MINAT SISWA BELAJAR AKSARA JAWA**  
**DENGAN MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY “AR”**

Diajukan sebagai salah satu syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer  
program studi Game Technology  
Universitas Katolik Soegijapranata  
Semarang



**DISUSUN OLEH:**  
**David Kristianto Halim**  
**16.N2.0009**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**  
**SEMARANG**  
**2023**

## ABSTRAK

Aksara Jawa merupakan salah satu materi yang diajarkan di dalam pelajaran bahasa Jawa dipelajari oleh siswa dan siswi mulai dari SD hingga SMA. Akan tetapi banyak murid yang merasa bahwa pelajaran ini sangat membosankan dan susah bagi murid untuk dikarenakan suasana saat belajar dan metode mengajar yang hanya melihat dari buku dan mendengarkan penerangan dari guru. Maka dari itu dilakukan penelitian dengan mengembangkan sistem *Augmented Reality* (AR), agar nantinya dapat menambah inovasi di dalam metode mengajar aksara Jawa.

Game AJAR bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa dan siswi dalam belajar aksara Jawa. *Game* yang dibuat bernama “AJAR (Aksara Jawa AR)”. Game ini berisi gambar dari setiap Aksara Jawa tingkat dasar, video yang berisikan cara penulisan aksara dengan benar, contoh penulisan aksara pada suatu kalimat yang benar dan beberapa latihan soal yang digunakan untuk membantu mengukur seberapa besar kemampuan murid dalam belajar aksara setelah menggunakan AR ini.

Metode pengembangan game menggunakan waterfall. Sedangkan pengujian game ini menggunakan metode kualitatif dengan cara wawancara narasumber untuk mendapatkan data apakah game ini sudah berhasil dan memenuhi tujuan adanya game AJAR ini. Dari hasil wawancara dapat dilihat bahwa rata-rata semua narasumber merasa puas dan suka dengan adanya *game* AJAR ini karena dapat membantu dalam belajar Aksara Jawa dengan lebih mudah dan tidak cepat bosan.

**Kata Kunci** : Aksara Jawa, Augmented Reality, AJAR, Games.