

**PENGAJUAN  
HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL  
PROGRAM KOMPUTER**



Judul HKI

**DOJATI (Dongeng Jawa Timur)  
Multimedia Interaktif Berbasis Android**

Pengusul:

Rian Damariswara, M.Pd.    NIDN 0728129001

Karimatus Saidah, M.Pd.    NIDN 0710039103

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2020**

# MULTIMEDIA INTERAKTIF

## 1. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam pengajuan HaKI ini adalah program komputer berupa multimedia interaktif berbasis android yang dirancang dengan menggunakan pemograman Flutter dengan IDE Android Studio. Produk yang dihasilkan dapat digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran bagi siswa kelas III SD. Produk ini dapat digunakan secara klasikan di dalam kelas maupun digunakan sebagai media belajar mandiri oleh siswa. Jadi, penggunaan produk tidak terbatas untuk digunakan di dalam kelas saja.

## 2. Komponen Multimedia

Dalam multimedia ini, terdapat beberapa komponen yang digunakan, yaitu:

### a. Background dan Warna

Pemilihan background dalam multimedia ini putih. Tujuannya agar mempermudah siswa membaca teks. Warna yang dipilih adalah warna-warna yang tajam dan cerah sehingga menarik bagi siswa kelas III. Dalam multimedia ini dipelajari materi dongeng berbasis kearifan lokal Jawa Timur.

### b. Jenis Huruf

Dalam multimedia ini, font Times New Roman digunakan pada teks dongeng dan kalimat perintah. Alasannya, untuk mempermudah siswa dalam membaca dan memahami teks dan perintah.

### c. Gambar

Gambar yang disajikan sesuai dengan isi teks dongeng. Gambar dibuat menarik dan disesuaikan dengan isi cerita. Selain itu, dengan adanya gambar dapat menunjang pemahaman siswa terhadap penguasaan materi dongeng.

### d. Audio

Dalam multimedia ini, terdapat audio berupa instrumen yang mendukung suasana dalam dongeng.

### 3. Tombol yang Digunakan Beserta Fungsinya

Pada produk multimedia interaktif berbasis android ini terdapat beberapa tombol yang digunakan untuk mendukung berjalannya multimedia ini. Berikut beberapa tombol yang digunakan dalam multimedia ini dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

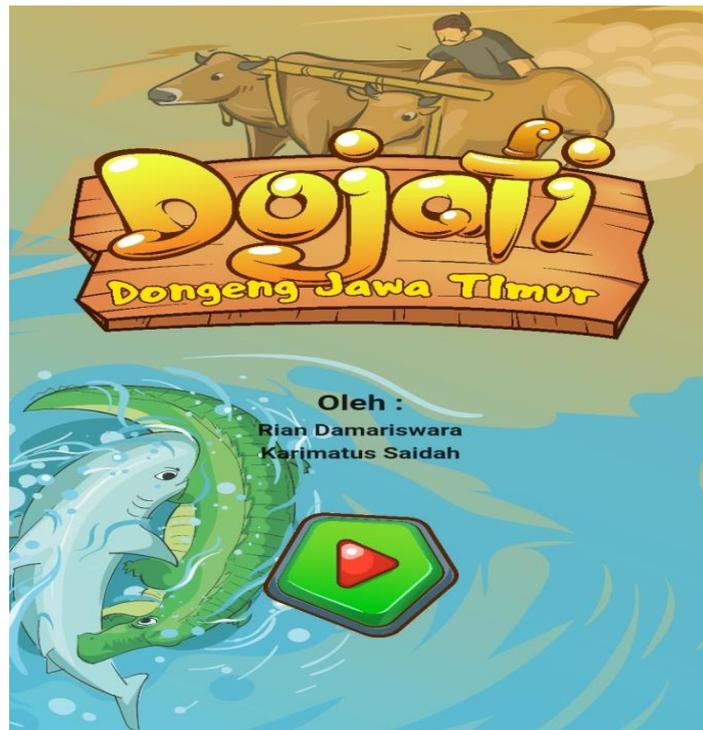
Tombol-tombol	Fungsi dan kegunaan
	Tombol dengan simbol tersebut berfungsi untuk memulai penggunaan multimedia interaktif.
	Tombol "Ayo Bermain" berfungsi untuk masuk pada tampilan permainan atau asesmen.
	Tombol dengan simbol home berfungsi untuk kembali ke tampilan awal atau <i>dashboard</i> multimedia interaktif.
	Tombol dengan simbol anak panah berfungsi untuk melanjutkan pada permainan berikutnya dalam satu teks dongeng.
	Tombol dengan simbol anak panah berfungsi untuk kembali pada permainan sebelumnya dalam satu teks dongeng.
	Tombol "Lihat Nilai" berfungsi mengetahui hasil dari permainan atau asesmen yang telah dilalui.

Tabel 1. Tombol-Tombol yang Terdapat Pada Multimedia Interaktif

### 4. Tampilan Produk Multimedia

Tampilan multimedia interaktif berbasis android diawali pada tampilan pembuka. Pada saat membuka multimedia akan muncul sampul awal bergambar dongeng Jawa Timur. Selain itu, muncul judul aplikasi dan nama pembuat aplikasi. Berikut gambar tampilan

pembuka dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Tampilan Awal/ Muka Multimedia Interaktif Berbasis Android

Setelah menekan tombol “play” akan menuju ke menu utama. Dalam menu utama atau dashboard memuat delapan pilihan teks dongeng. Berikut tampilan menu utama atau *dashboard* pada gambar 2.



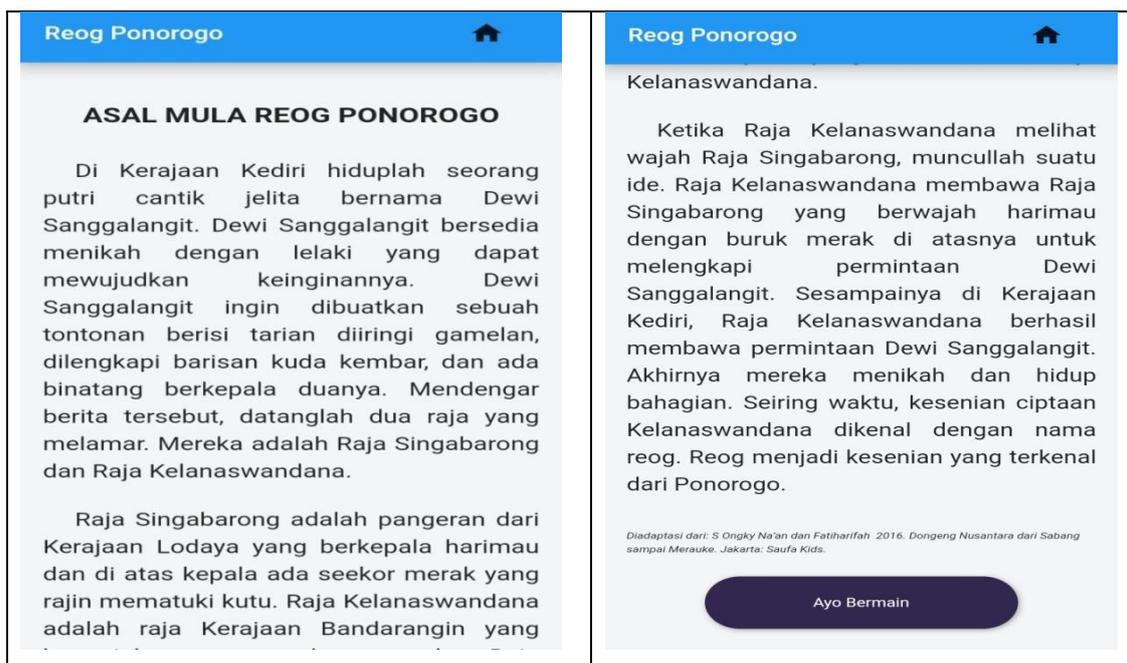
Gambar 2 Tampilan Menu Utama atau *Dashboard*

Pada tampilan menu utama terdapat delapan judul dongeng, pemakai dapat memilih satu dongeng dengan cara menekan judul tersebut. Masing-masing dongeng memiliki alur yang berbeda meskipun sama-sama memuat teks, permainan atau asesmen, serta hasil

permainan atau asesment. Berikut pemaparan masing-masing dongeng.

### a. Tampilan dongeng *Asal Mula Reog Ponorogo*

Setelah menekan tombol bertuliskan judul dongeng *Asal Mula Reog Ponorogo*, langsung muncul teks dongengnya. Teks dongeng tersebut terdiri dari empat paragraf sehingga dalam membacanya harus di-*scroll* ke bawah. Pada bagian bawah teks dongeng, ada tombol “Ayo Bermain” yang akan mengarahkan pada tampilan berikutnya. Tampilan teks dongeng *Asal Mula Reog Ponorogo* seperti pada gambar 3 berikut.

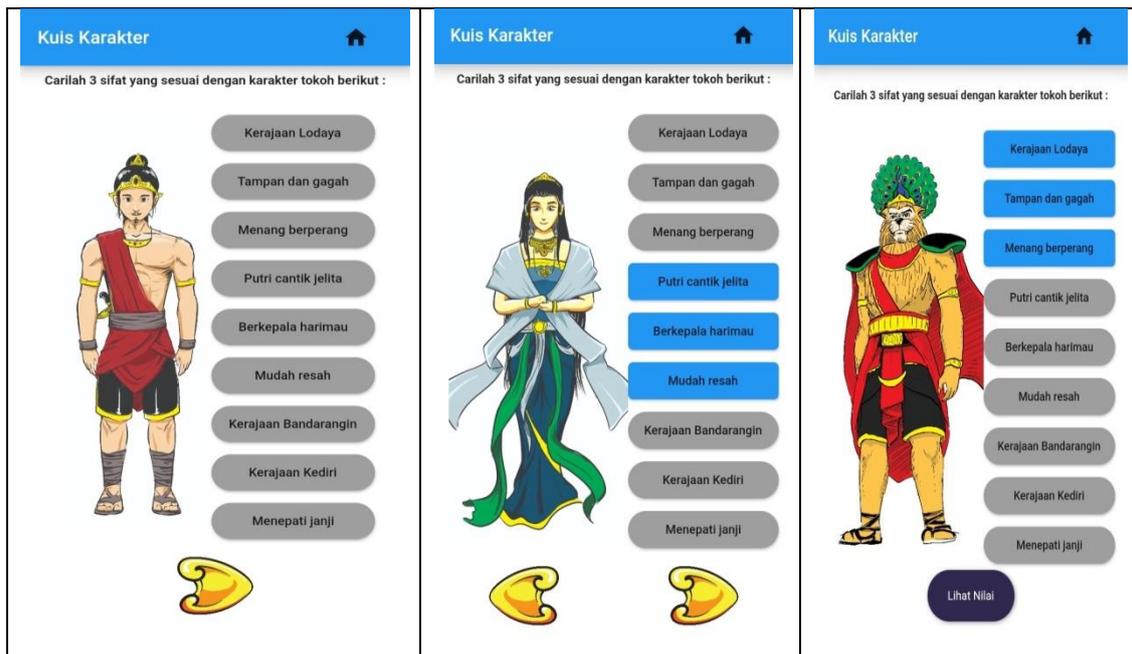


Gambar 2 Tampilan Teks Dongeng *Asal Mula Reog Ponorogo*

Setelah ditekan tombol “Ayo Bermain”, muncul tampilan berupa gambar tokoh pada sisi kiri dan atribut tokoh pada sisi kanan. Terdapat kalimat perintah yang harus dilakukan pada bagian atas tampilan. Tampilan ini merupakan permainan bahasa yakni mencocokkan data atau bisa digunakan sebagai asesmen bahwa siswa sudah memahami isi pesan dalam teks dongeng.

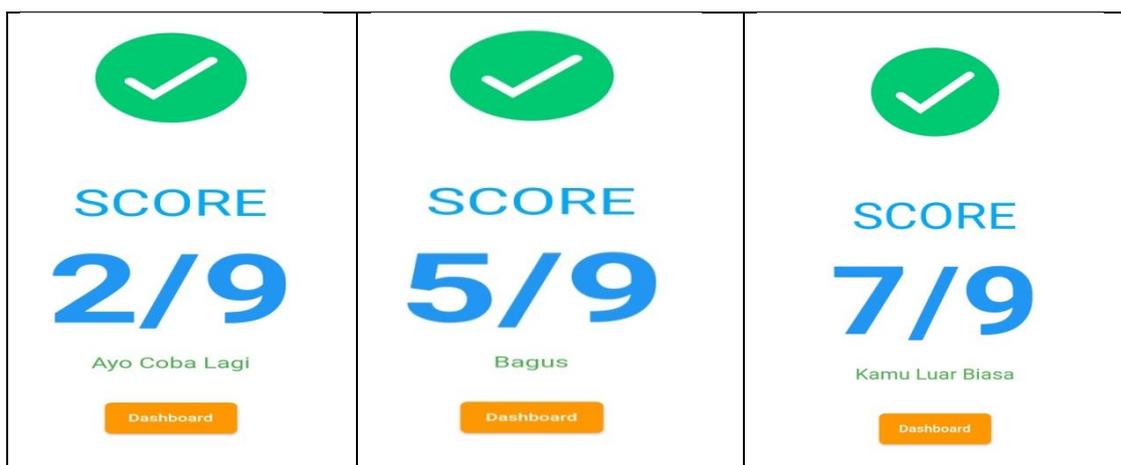
Terdapat tiga tampilan dalam permainan atau asesmen ini. Masing-masing tampilan memuat satu tokoh beserta atributnya. Pada tampilan pertama, di bagian bawah terdapat satu tombol dengan simbol anak panah yang mengarah ke kanan. Tombol tersebut, berfungsi sebagai proses lanjutan. Pada tampilan kedua, di bagian bawah terdapat dua tombol yakni simbol anak panah yang mengarah ke kanan dan ke kiri. Simbol anak panah ke kanan berfungsi untuk menuju ke tampilan ketiga atau berikutnya, sedangkan simbol anak panah ke kiri berfungsi untuk menuju ke tampilan pertama atau sebelumnya. Pada tampilan ketiga atau terakhir, bagian bawah terdapat tombol “Lihat Nilai” berfungsi mengetahui nilai

pemahaman siswa dalam permainan atau asesmen yang telah dilakukan. Ketiga tampilan tersebut, disajikan pada gambar 4 berikut.



Gambar 4 Tampilan Permainan Bahasa atau Asesmen Dongeng *Asal Mula Reog Ponorogo*

Setelah menekan tombol “Lihat Nilai”, akan muncul skor jawaban benar dan deskripsinya. Terdapat 9 soal dengan tiga rentang deskripsi. Jika siswa menjawab benar 0-3 maka akan keluar deskripsi “Ayo Coba Lagi”. Jika siswa menjawab benar 4-6 maka akan keluar deskripsi “Bagus”. Jika siswa menjawab benar 7-9 maka akan keluar deskripsi “Kamu Luar Biasa”. Berikut gambar 5 yang memuat tampilan nilai.

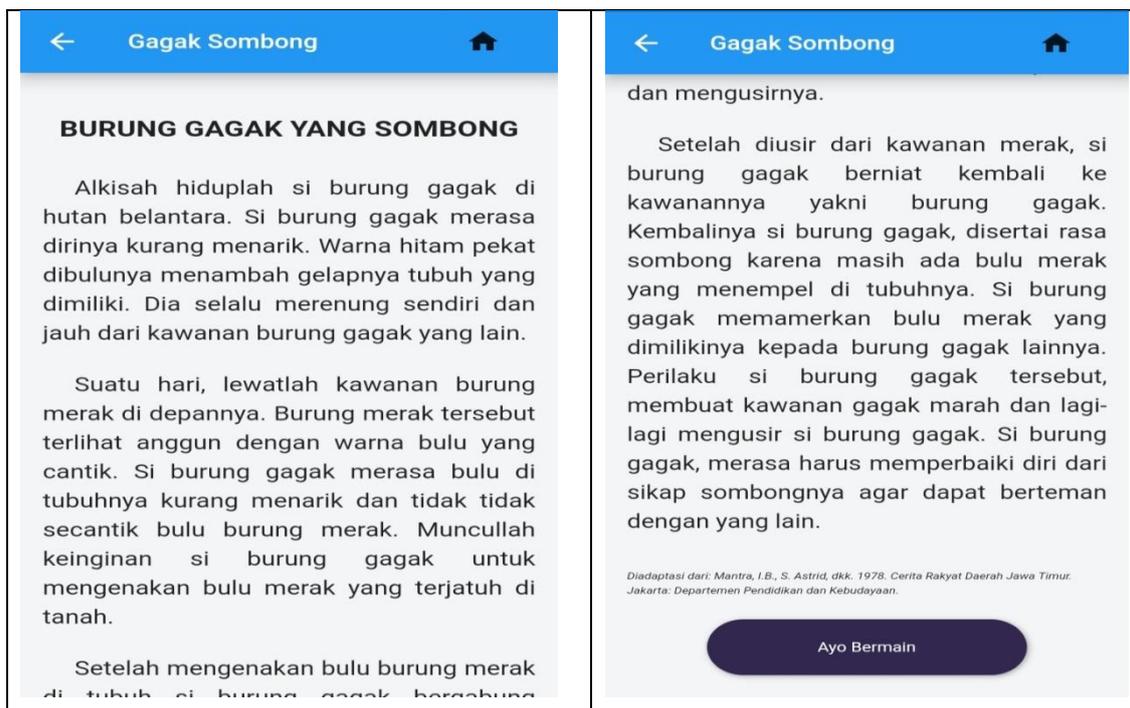


Gambar 5 Tampilan Nilai dari Permainan Bahasa atau Asesmen Dongeng *Asal Mula Reog Ponorogo*

**b. Tampilan dongeng *Burung Gagak yang Sombong***

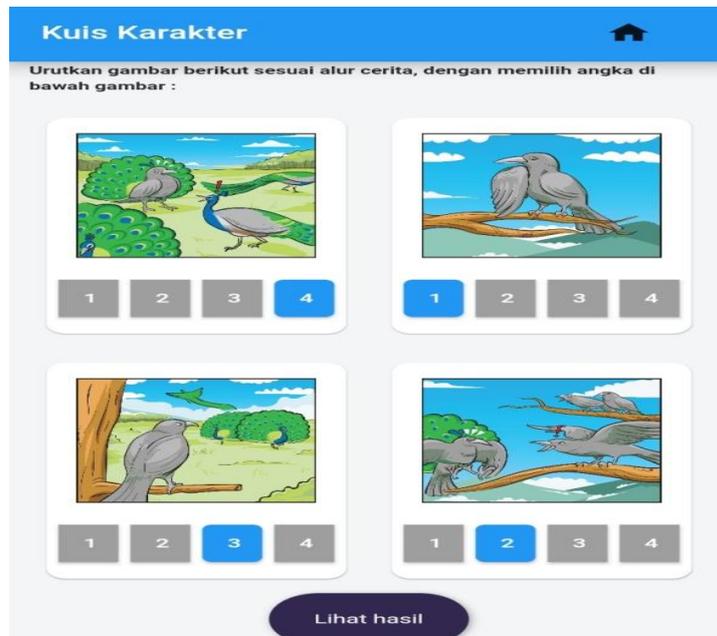
Setelah menekan tombol bertuliskan judul dongeng *Burung Gagak yang Sombong*, langsung muncul teks dongengnya. Teks dongeng tersebut terdiri dari empat paragraf

sehingga dalam membacanya harus di-*scroll* ke bawah. Pada bagian bawah teks dongeng, ada tombol “Ayo Bermain” yang akan mengarahkan pada tampilan berikutnya. Tampilan teks dongeng *Burung Gagak yang Sombong* seperti pada gambar 6 berikut.



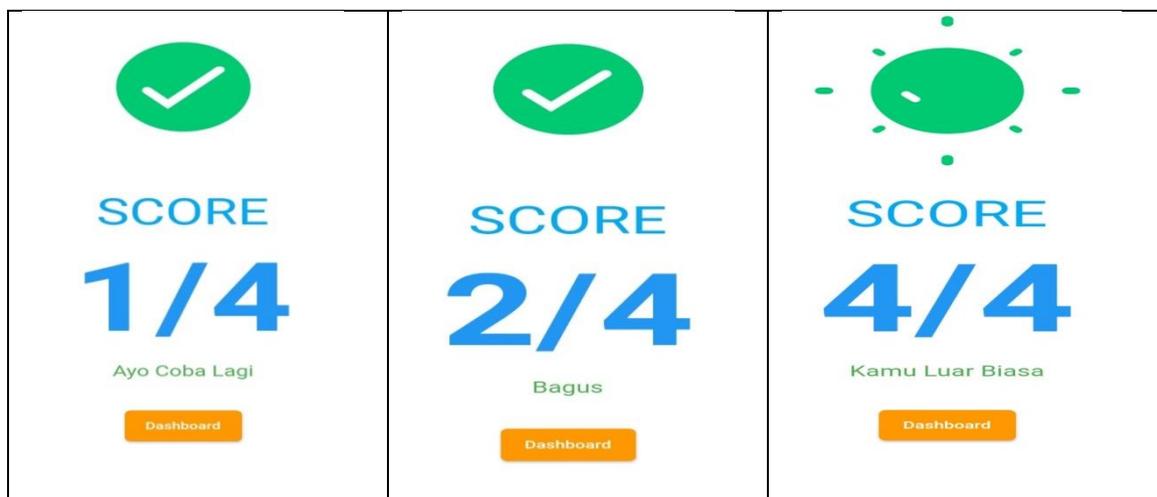
Gambar 6 Tampilan Teks Dongeng *Burung Gagak yang Sombong*

Setelah tombol “Ayo Bermain” ditekan, muncul tampilan permainan bahasa mengurutkan gambar sesuai dengan teks dongeng. Tampilan tersebut, memuat empat gambar yang masing-masing di bawah gambar terdapat pilihan tombol angka 1 sampai 4. Siswa dapat menekan salah satu angka pada masing-masing gambar sesuai dengan urutan teks dongeng *Burung Gagak yang Sombong*. Di bawah tampilan terdapat tombol “Lihat Nilai” yang berfungsi untuk mengetahui pemahaman siswa membaca teks dongeng dengan gambar yang disajikan. Tampilan permainan mengurutkan gambar sesuai dengan teks dongeng disajikan pada gambar 7 berikut.



Gambar 6 Tampilan Permainan Bahasa Dongeng *Burung Gagak yang Sombong*

Setelah tombol “Lihat Hasil” ditekan akan muncul skor 1 sampai 4. Rentang skor tersebut, memiliki deskripsi yang berbeda. Jika siswa mendapat skor 1 maka akan muncul deskripsi “Ayo Coba Lagi”. Jika siswa mendapatkan skor 2 maka akan keluar deskripsi “Bagus”. Jika siswa mendapatkan skor 3 dan 4 maka akan keluar deskripsi “Kamu Luar Biasa”. Tampilan skor dan deskripsi disajikan pada gambar 8 berikut.

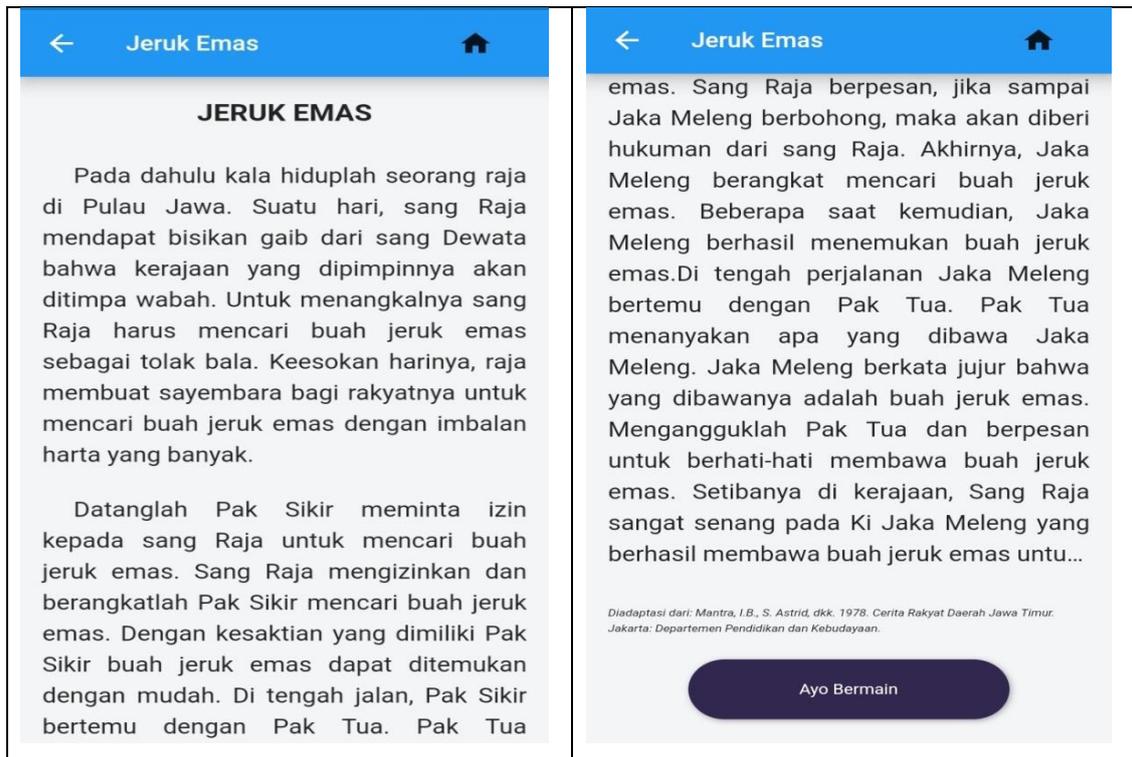


Gambar 7 Tampilan Nilai dari Permainan Bahasa atau Asesmen Dongeng *Burung Gagak yang Sombong*

### c. Tampilan dongeng *Jeruk Emas*

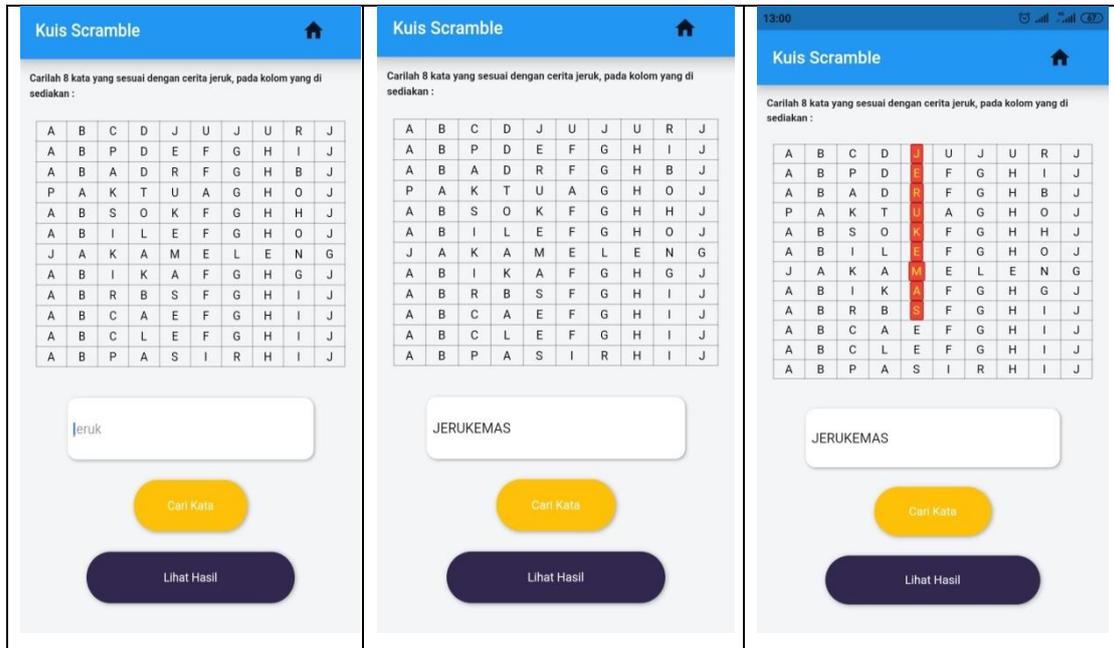
Setelah menekan tombol bertuliskan judul dongeng *Jeruk Emas*, langsung muncul teks dongengnya. Teks dongeng tersebut terdiri dari empat paragraf sehingga dalam

membacanya harus di-*scroll* ke bawah. Pada bagian bawah teks dongeng, ada tombol “Ayo Bermain” yang akan mengarahkan pada tampilan berikutnya. Tampilan teks dongeng *Jeruk Emas* seperti pada gambar 8 berikut.



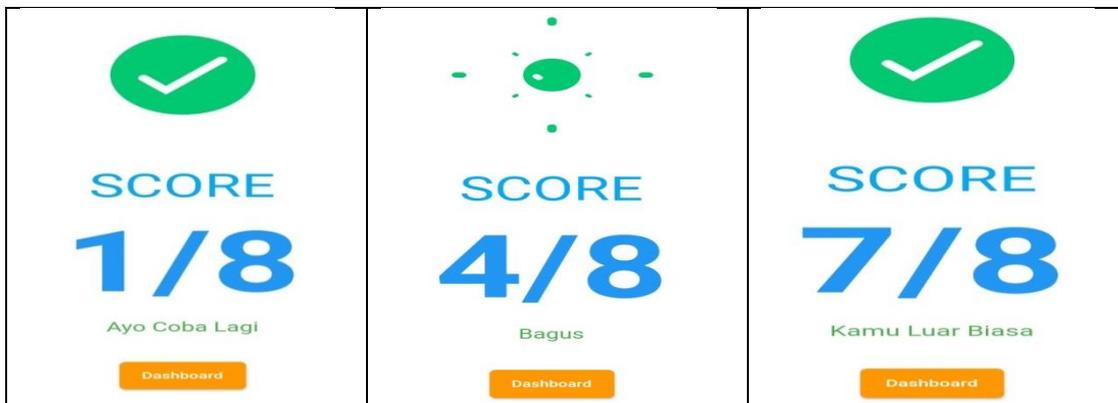
Gambar 8 Tampilan Teks Dongeng *Jeruk Emas*

Setelah menekan tombol “Ayo Bermain”, akan muncul tampilan permainan bahasa *scramble* huruf. Tampilan berisi kalimat perintah yang harus dilakukan siswa pada bagian atas. Di tengah terdapat papan *scramble* atau susunan huruf yang acak. Di bawah ada tiga fungsi, pertama kotak putih yang berfungsi untuk mengetikkan kata yang terdapat dalam susunan huruf atau *scramble* disesuaikan dengan isi teks dongeng. Kedua, tombol bertuliskan “Cari Kata” berwarna kuning berfungsi untuk mencari kata yang telah diketik. Selanjutnya, jika cocok maka papan *scramble* akan keluar kata dan diberi warna yang terblok. Ketiga, tombol “Lihat Nilai” berfungsi mengetahui jawaban benar dari kata yang telah diketik siswa. Tampilan tersebut disajikan pada gambar 9 berikut.



Gambar 9 Tampilan Permainan Bahasa *Scramble* Dongeng *Jeruk Emas*

Setelah tombol “Lihat Hasil” ditekan akan muncul skor 1 sampai 8. Rentang skor tersebut, memiliki deskripsi yang berbeda. Jika siswa mendapat skor 1-2 maka akan muncul deskripsi “Ayo Coba Lagi”. Jika siswa mendapatkan skor 3-5 maka akan keluar deskripsi “Bagus”. Jika siswa mendapatkan skor 6-8 maka akan keluar deskripsi “Kamu Luar Biasa”. Tampilan skor dan deskripsi disajikan pada gambar 10 berikut.

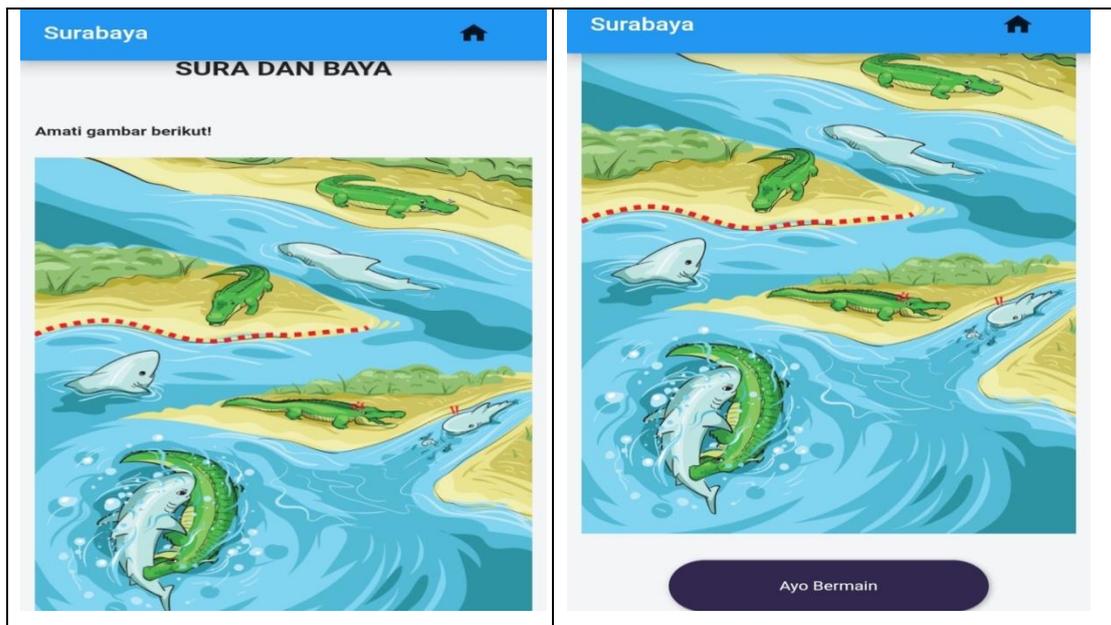


Gambar10 Tampilan Nilai dari Permainan Bahasa *Scramble* Dongeng *Jeruk Emas*

#### d. Tampilan dongeng *Sura dan Baya*

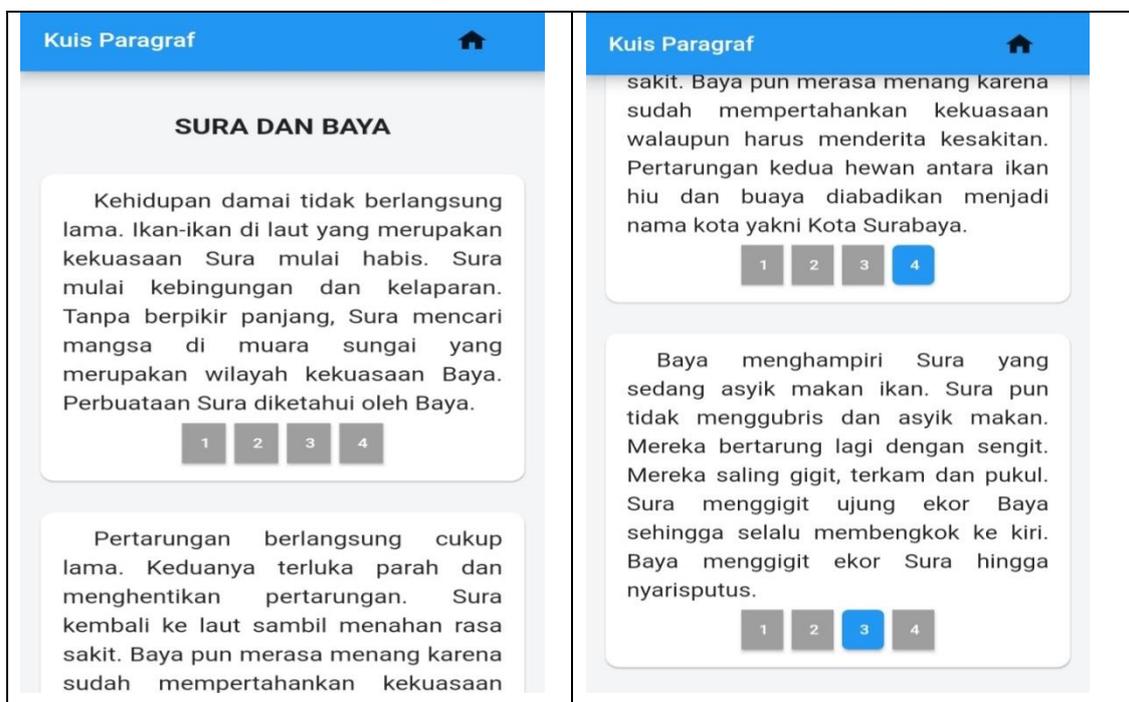
Setelah menekan tombol bertuliskan judul dongeng *Sura dan Baya*, muncul gambar bercerita. Gambar bercerita merupakan satu gambar yang dapat menceritakan suatu kejadian. Dari gambar bercerita tersebut, siswa dapat mengetahui dongeng *Sura dan Baya*. Gambar bercerita tidak cukup dalam satu tangkapan layar, maka agar bisa melihat ceritanya, siswa harus melakukan *scroll* ke bawah. Di bagian bawah gambar terdapat tombol “Ayo Bermain” yang berfungsi menampilkan halaman permainan bahasa. Tampilan gambar

bercerita *Sura dan Baya* seperti pada gambar 11 berikut.



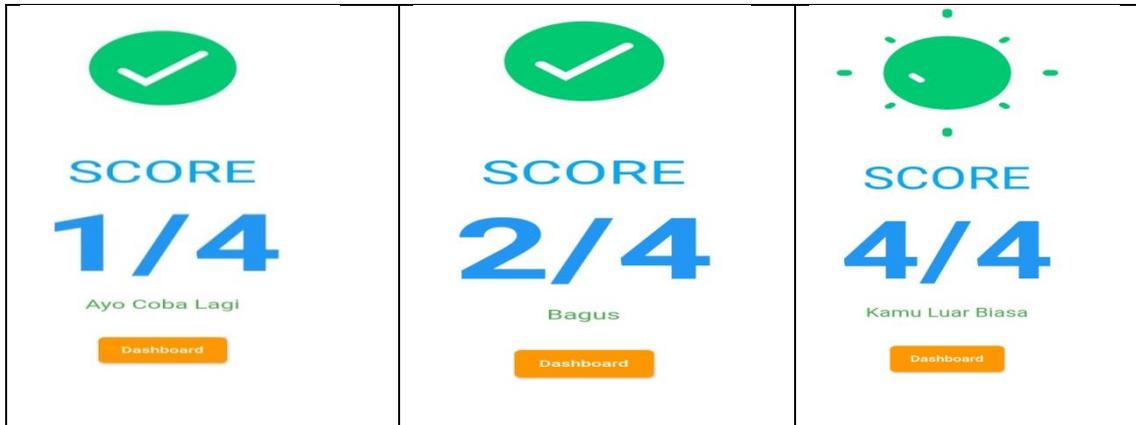
Gambar 11 Tampilan Gambar Bercerita Dongeng *Sura dan Baya*

Setelah menekan tombol “Ayo Bermain”, muncul tampilan teks dongeng *Sura dan Baya* yang terpisah dalam empat paragraf. Tampilan ini memuat permainan bahasa menyusun paragraf. Pada masing-masing paragraf terdapat tombol 1 sampai 4 yang terletak di bawahnya. Siswa harus mengurutkan paragraf berdasarkan gambar bercerita pada tampilan sebelumnya dengan cara menekan tombol angka di bawahnya. Tampilan tersebut, disajikan pada gambar 12 berikut.



Gambar 12 Tampilan Permainan Menyusun Paragraf Dongeng *Sura dan Baya*

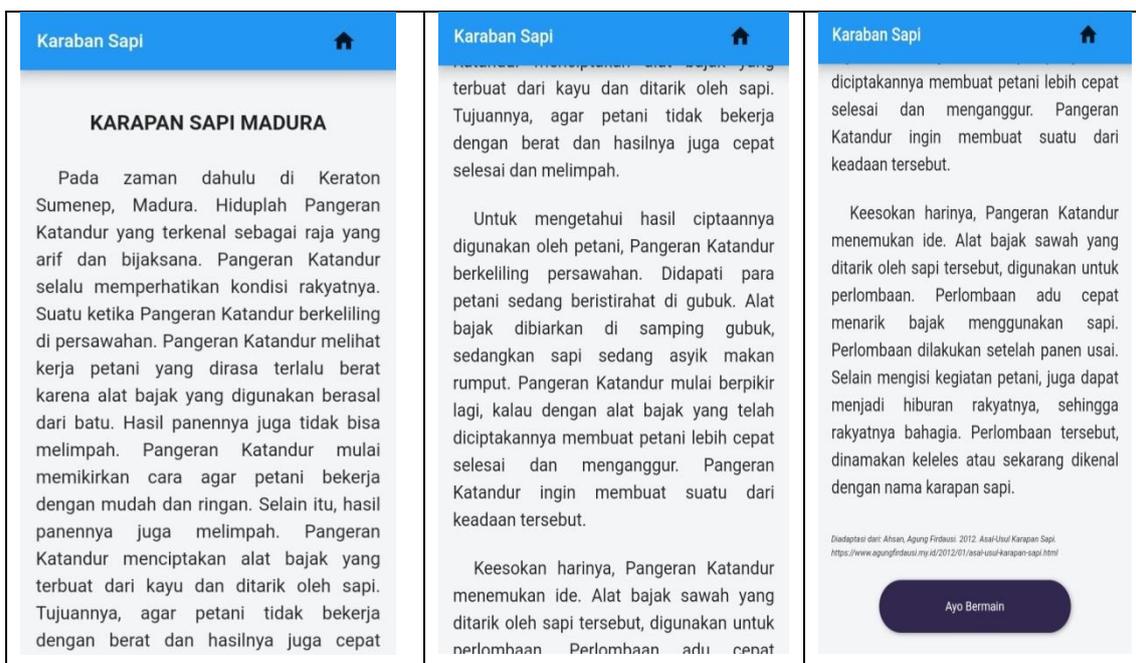
Setelah tombol “Lihat Hasil” ditekan akan muncul skor 1 sampai 4. Rentang skor tersebut, memiliki deskripsi yang berbeda. Jika siswa mendapat skor 1 maka akan muncul deskripsi “Ayo Coba Lagi”. Jika siswa mendapatkan skor 2 maka akan keluar deskripsi “Bagus”. Jika siswa mendapatkan skor 3 dan 4 maka akan keluar deskripsi “Kamu Luar Biasa”. Tampilan skor dan deskripsi disajikan pada gambar 13 berikut.



Gambar 13 Tampilan Nilai dari Permainan Menyusun Paragraf Dongeng *Sura dan Baya*

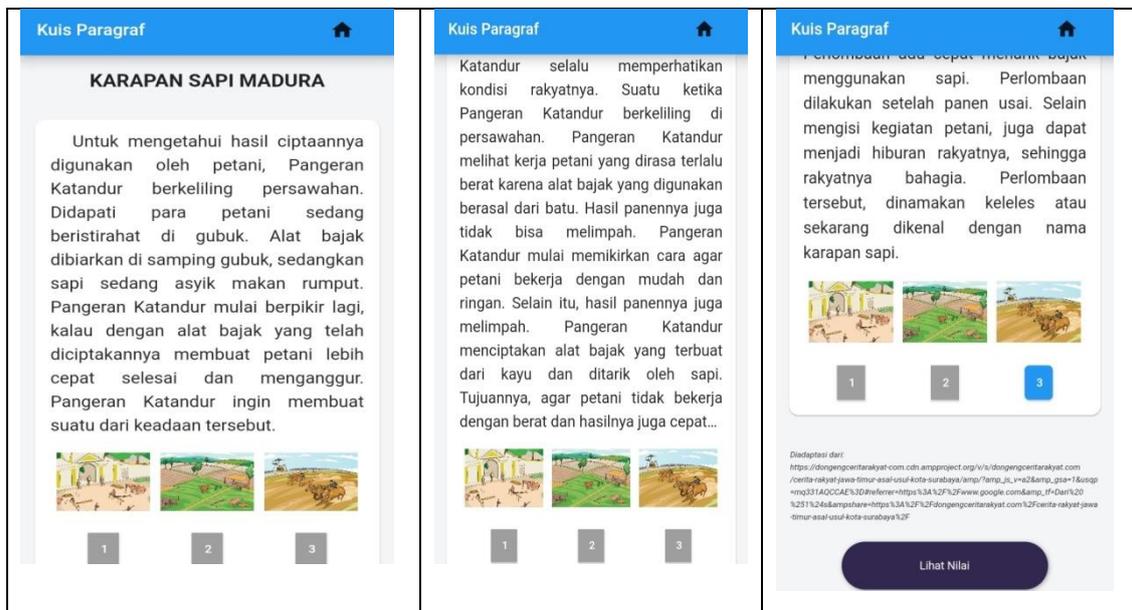
#### e. Tampilan dongeng *Karapan Sapi Madura*

Setelah menekan tombol bertuliskan judul dongeng *Karapan Sapi Madura*, langsung muncul teks dongengnya. Teks dongeng tersebut terdiri dari tiga paragraf sehingga dalam membacanya harus di-*scroll* ke bawah. Pada bagian bawah teks dongeng, ada tombol “Ayo Bermain” yang akan mengarahkan pada tampilan berikutnya. Tampilan teks dongeng *Karapan Sapi Madura* seperti pada gambar 14 berikut.



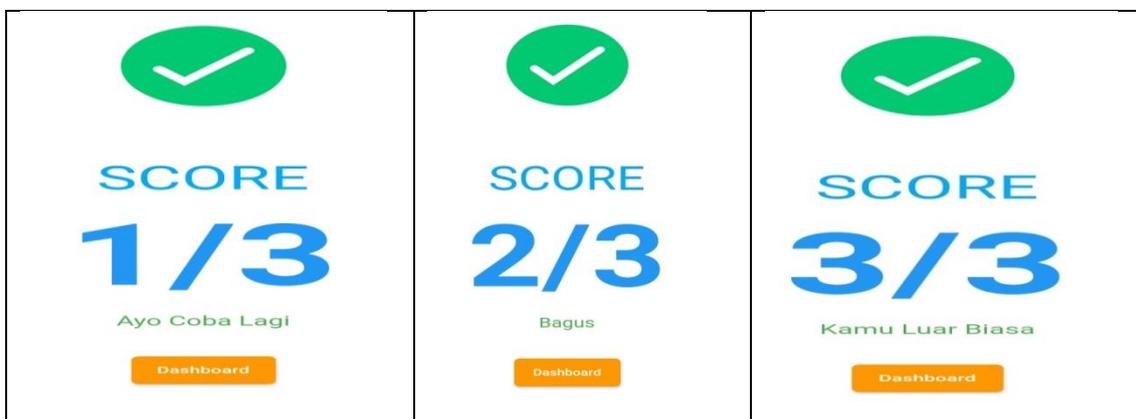
Gambar 14 Tampilan Teks Dongeng *Karapan Sapi Madura*

Setelah menekan tombol “Ayo Bermain”, muncul tampilan teks dongeng *Karapan Sapi Madura* yang terpisah dalam tiga paragraf. Tampilan ini memuat dua permainan bahasa, yakni menyusun paragraf dan mencocokkan dengan gambar. Pada masing-masing paragraf terdapat gambar dan angka 1 sampai 3 di bawahnya. Siswa harus mengurutkan paragraf berdasarkan gambar lalu siswa menekan angka 1 sampai 3. Pada bagian akhir atau bawah terdapat tombol “Lihat Nilai” untuk mengetahui hasilnya. Tampilan tersebut, disajikan pada gambar 15 berikut.



Gambar 15 Tampilan Permainan Bahasa Teks Dongeng *Karapan Sapi Madura*

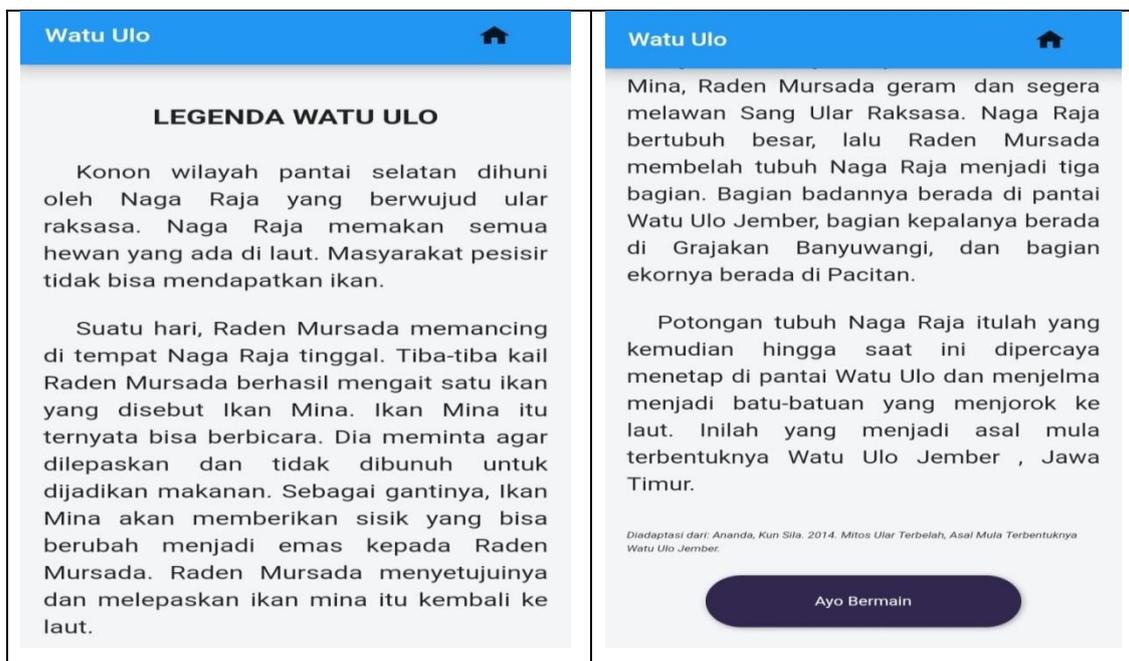
Setelah tombol “Lihat Hasil” ditekan akan muncul skor 1 sampai 3. Rentang skor tersebut, memiliki deskripsi yang berbeda. Jika siswa mendapat skor 1 maka akan muncul deskripsi “Ayo Coba Lagi”. Jika siswa mendapatkan skor 2 maka akan keluar deskripsi “Bagus”. Jika siswa mendapatkan skor 3 maka akan keluar deskripsi “Kamu Luar Biasa”. Tampilan skor dan deskripsi disajikan pada gambar 16 berikut.



Gambar 16 Tampilan Nilai dari Permainan Bahasa Dongeng *Karapan Sapi Madura*

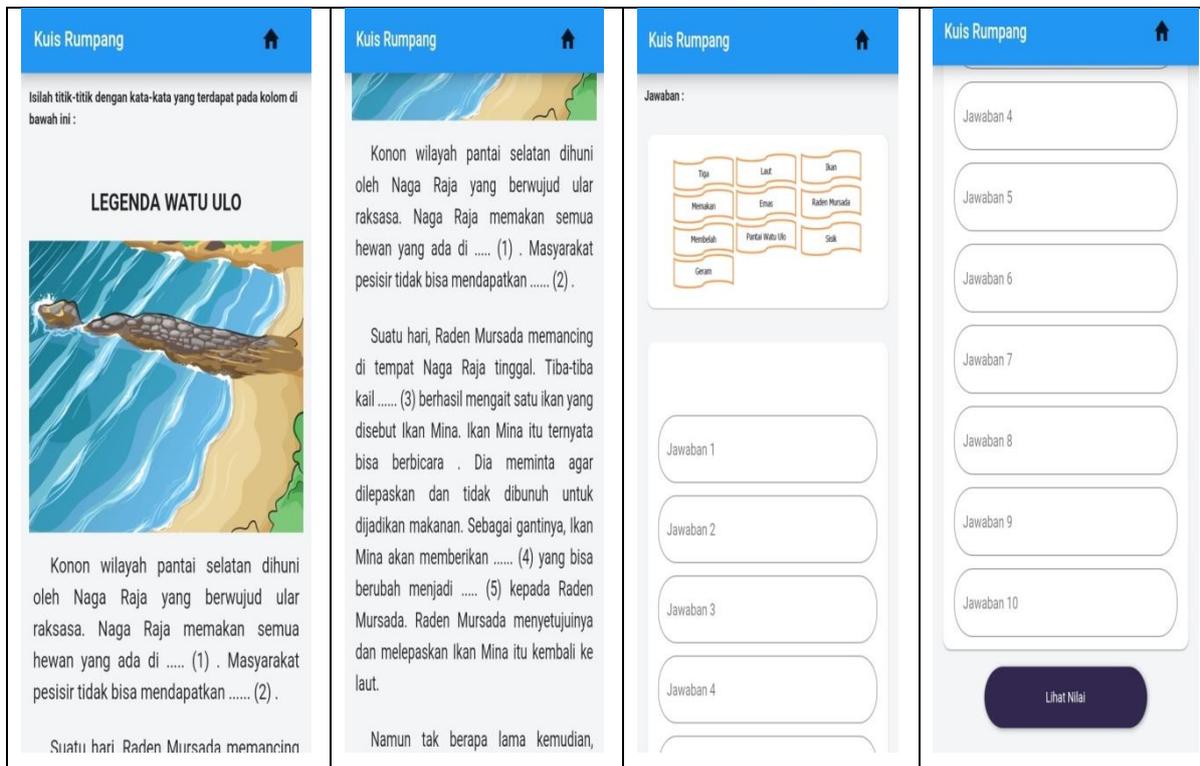
#### f. Tampilan dongeng *Legenda Watu Ulo*

Setelah menekan tombol bertuliskan judul dongeng *Legenda Watu Ulo*, langsung muncul teks dongengnya. Teks dongeng tersebut terdiri dari empat paragraf sehingga dalam membacanya harus di-*scroll* ke bawah. Pada bagian bawah teks dongeng, ada tombol “Ayo Bermain” yang akan mengarahkan pada tampilan berikutnya. Tampilan teks dongeng *Legenda Watu Ulo* seperti pada gambar 17 berikut.



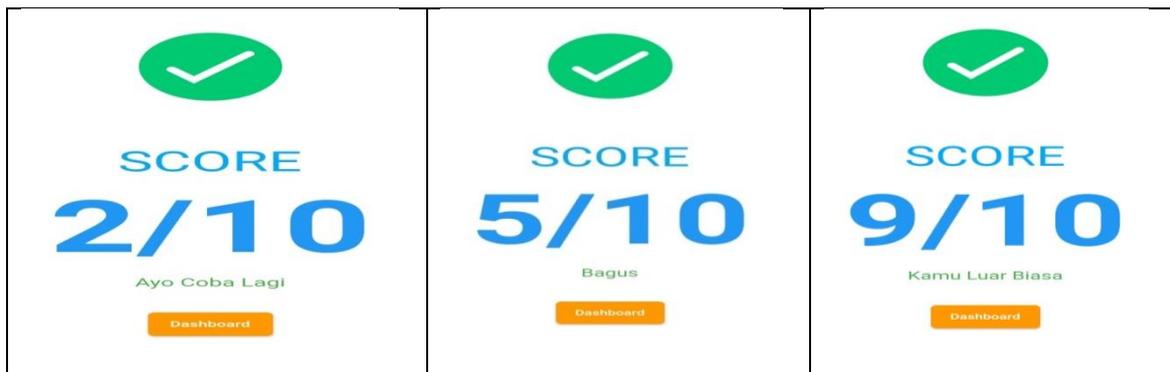
Gambar 17 Tampilan Teks Dongeng *Legenda Watu Ulo*

Setelah menekan tombol “Ayo Bermain”, akan muncul tiga keterangan dalam satu tampilan. Pertama, berupa teks dongeng *Legenda Watu Ulo* yang terdapat titik-titik kosong di tengahnya. Kedua, kotak-kotak yang berisi kata. Ketiga, kotak kosong yang harus diisi oleh siswa. Tampilan ini memuat permainan bahasa yakni teks rumpang. Langkah yang harus dilakukan siswa pertama, siswa memilih kata-kata pada kotak yang disediakan. Lalu, siswa menuliskannya pada kotak kosong sesuai dengan nomor rumpang atau titik-titik pada teks dongeng *Legenda Watu Ulo*. Pada bagian akhir atau bawah terdapat tombol “Lihat Nilai” untuk mengetahui hasilnya. Tampilan tersebut, disajikan pada gambar 18 berikut.



Gambar 18 Tampilan Permainan Bahasa Teks Rumpang Dongeng *Legenda Watu Ulo*

Setelah tombol “Lihat Hasil” ditekan akan muncul skor 1 sampai 10. Rentang skor tersebut, memiliki deskripsi yang berbeda. Jika siswa mendapat skor 1 sampai 3 maka akan muncul deskripsi “Ayo Coba Lagi”. Jika siswa mendapatkan skor 4 sampai 6 maka akan keluar deskripsi “Bagus”. Jika siswa mendapatkan skor 7 sampai 10 maka akan keluar deskripsi “Kamu Luar Biasa”. Tampilan skor dan deskripsi disajikan pada gambar 19 berikut.

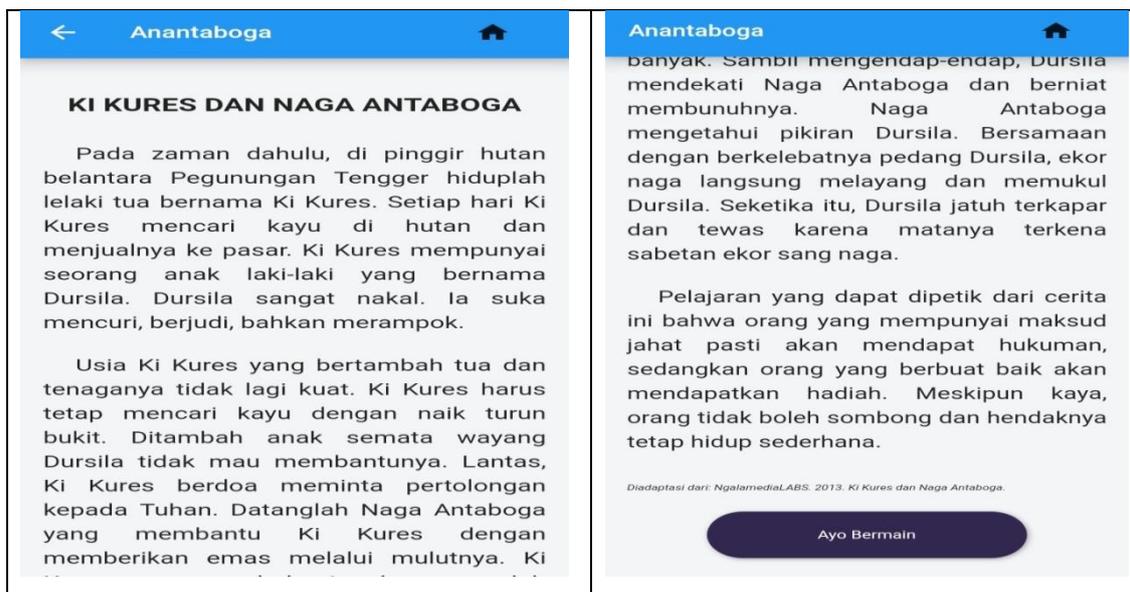


Gambar 19 Tampilan Nilai dari Permainan Bahasa Teks Rumpang Dongeng *Legenda Watu Ulo*

#### g. Tampilan dongeng *Ki Kures dan Naga Antaboga*

Setelah menekan tombol bertuliskan judul dongeng *Ki Kures dan Naga Antaboga*, langsung muncul teks dongengnya. Teks dongeng tersebut terdiri dari empat paragraf

sehingga dalam membacanya harus di-*scroll* ke bawah. Pada bagian bawah teks dongeng, ada tombol “Ayo Bermain” yang akan mengarahkan pada tampilan berikutnya. Tampilan teks dongeng *Ki Kures dan Naga Antaboga* seperti pada gambar 20 berikut.



Gambar 19 Tampilan Teks Dongeng *Ki Kures dan Naga Antaboga*

Setelah ditekan tombol “Ayo Bermain”, muncul tampilan berupa gambar tokoh dan di bawahnya terdapat pertanyaan mengenai tokoh tersebut. Tampilan ini merupakan permainan bahasa yakni mencocokkan data atau bisa digunakan sebagai asesmen bahwa siswa sudah memahami tokoh dalam teks dongeng. Siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pertanyaan dengan cara menekan jawabannya.

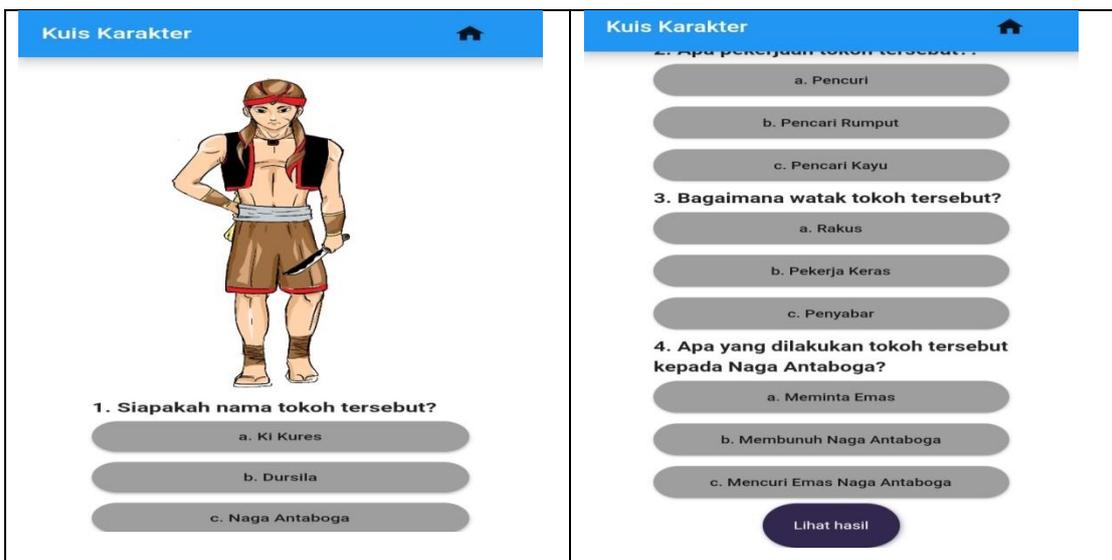
Terdapat tiga tampilan dalam permainan atau asesmen ini. Masing-masing tampilan memuat satu tokoh beserta pertanyaannya. Pada tampilan pertama, di bagian bawah terdapat satu tombol dengan simbol anak panah yang mengarah ke kanan. Tombol tersebut, berfungsi sebagai proses lanjutan. Pada tampilan kedua, di bagian bawah terdapat dua tombol yakni simbol anak panah yang mengarah ke kanan dan ke kiri. Simbol anak panah ke kanan berfungsi untuk menuju ke tampilan ketiga atau berikutnya, sedangkan simbol anak panah ke kiri berfungsi untuk menuju ke tampilan pertama atau sebelumnya. Pada tampilan ketiga atau terakhir, bagian bawah terdapat tombol “Lihat Nilai” berfungsi mengetahui nilai pemahaman siswa dalam permainan atau asesmen yang telah dilakukan. Ketiga tampilan tersebut, disajikan pada gambar 20, 21, dan 22 berikut.



Gambar 20 Tampilan Permainan Bahasa Dongeng *Ki Kures dan Naga Antaboga*

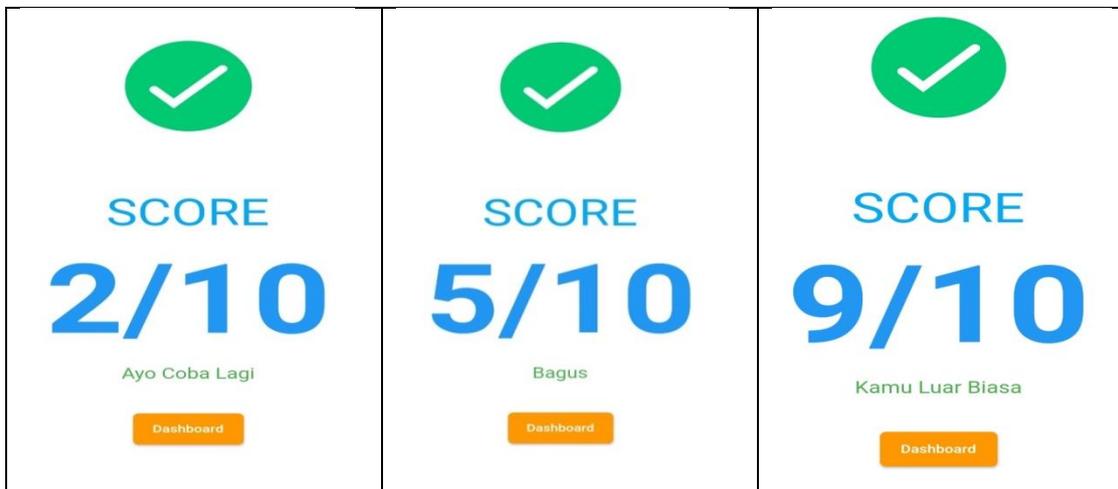


Gambar 21 Tampilan Permainan Bahasa Dongeng *Ki Kures dan Naga Antaboga*



Gambar 22 Tampilan Permainan Bahasa Dongeng *Ki Kures dan Naga Antaboga*

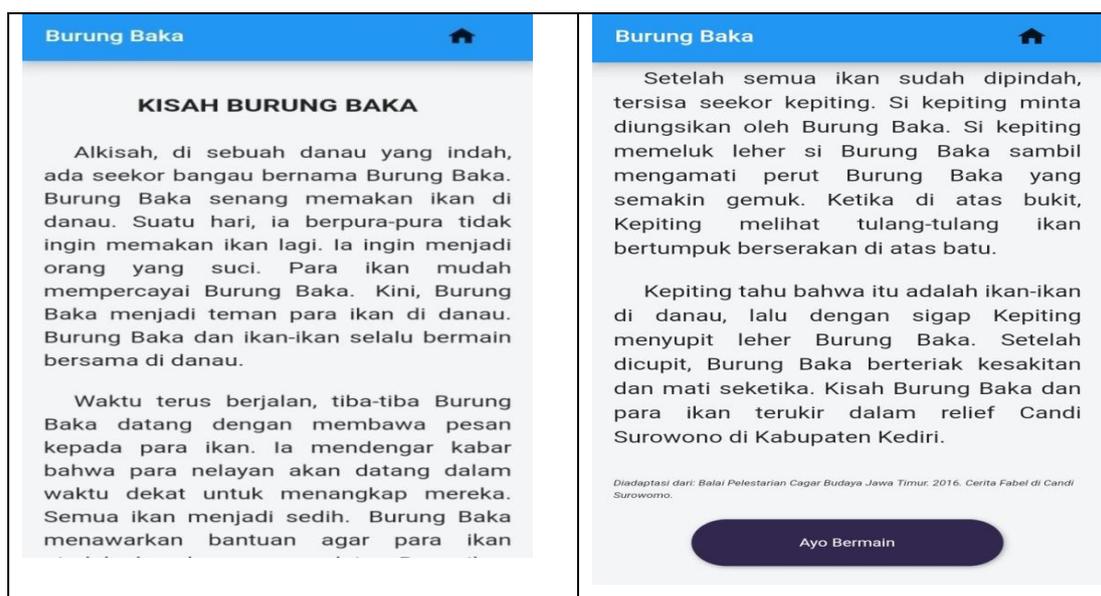
Setelah tombol “Lihat Hasil” ditekan akan muncul skor 1 sampai 10. Rentang skor tersebut, memiliki deskripsi yang berbeda. Jika siswa mendapat skor 1 sampai 3 maka akan muncul deskripsi “Ayo Coba Lagi”. Jika siswa mendapatkan skor 4 sampai 6 maka akan keluar deskripsi “Bagus”. Jika siswa mendapatkan skor 7 sampai 10 maka akan keluar deskripsi “Kamu Luar Biasa”. Tampilan skor dan deskripsi disajikan pada gambar 23 berikut.



Gambar 23 Tampilan Nilai dari Permainan Bahasa Dongeng *Ki Kures dan Naga Antaboga*

#### h. Tampilan dongeng *Kisah Burung Baka*

Setelah menekan tombol bertuliskan judul dongeng *Kisah Burung Baka*, langsung muncul teks dongengnya. Teks dongeng tersebut terdiri dari empat paragraf sehingga dalam membacanya harus di-*scroll* ke bawah. Pada bagian bawah teks dongeng, ada tombol “Ayo Bermain” yang akan mengarahkan pada tampilan berikutnya. Tampilan teks dongeng *Kisah Burung Baka* seperti pada gambar 24 berikut.



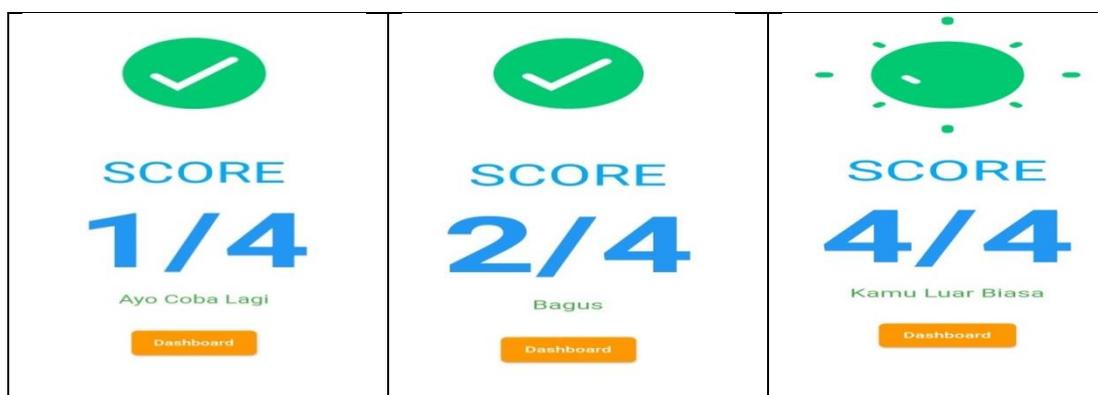
Gambar 23 Tampilan Teks Dongeng *Kisah Burung Baka*

Setelah tombol “Ayo Bermain” ditekan, muncul tampilan permainan bahasa mengurutkan gambar sesuai dengan teks dongeng. Tampilan tersebut, memuat empat gambar yang masing-masing di bawah gambar terdapat pilihan tombol angka 1 sampai 4. Siswa dapat menekan salah satu angka pada masing-masing gambar sesuai dengan urutan teks dongeng *Kisah Burung Baka*. Di bawah tampilan terdapat tombol “Lihat Nilai” yang berfungsi untuk mengetahui pemahaman siswa membaca teks dongeng dengan gambar yang disajikan. Tampilan permainan mengurutkan gambar sesuai dengan teks dongeng disajikan pada gambar 24 berikut.



Gambar 24 Tampilan Permainan Bahasa Mengurutkan Gambar Dongeng *Kisah Burung Baka*

Setelah tombol “Lihat Hasil” ditekan akan muncul skor 1 sampai 4. Rentang skor tersebut, memiliki deskripsi yang berbeda. Jika siswa mendapat skor 1 maka akan muncul deskripsi “Ayo Coba Lagi”. Jika siswa mendapatkan skor 2 maka akan keluar deskripsi “Bagus”. Jika siswa mendapatkan skor 3 dan 4 maka akan keluar deskripsi “Kamu Luar Biasa”. Tampilan skor dan deskripsi disajikan pada gambar 25 berikut.



Gambar 25 Tampilan Nilai dari Permainan Bahasa Mengurutkan Gambar Dongeng *Kisah Burung Baka*