

ABSTRAK

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TOKOH WAYANG MENGGUNAKAN *GAME* BERBASIS *FLASH*

Oleh :

Yudi Rahayu

9882405217121022

Abstrak - Peranan media pembelajaran pada aktivitas siswa pada saat ini begitu besar dan telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada bidang pendidikan dan proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melestarikan wayang sebagai salah satu kesenian tradisional Indonesia, memperkenalkan wayang kepada pelajar. Manfaat penelitian ini bagi pelajar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari kesenian tradisional Indonesia bagi pengajar dapat meningkatkan kualitas dan kinerja kegiatan belajar mengajar melalui media pembelajaran bagi masyarakat dapat memperkuat rasa kecintaan terhadap budaya dan tradisi Indonesia. Proses perancangan sistem aplikasi media pembelajaran menggunakan *game* ini menggunakan metode *system development life cycle (SDLC)* dengan model *Waterfall*. Hasil dari media pembelajaran menggunakan *game* ini, diharapkan dapat membantu pelajar dalam belajar dan dapat meningkatkan pola pikir kreatif serta menambah pengetahuan tentang kesenian tradisional indonesia.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pengenalan Wayang, Menggunakan *Game*

ABSTRACT

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
TOKOH WAYANG MENGGUNAKAN
GAME BERBASIS FLASH**

By :

Yudi Rahayu

9882405217121022

Abstract - The role of learning media in student activities at this time is so large and has become the main facility for learning activities carried out in the field of education and the learning process. This study aims to preserve wayang as one of Indonesia's traditional arts, to introduce wayang to students. The benefits of this research for students can increase student interest in learning Indonesian traditional arts for teachers, can improve the quality and performance of teaching and learning activities through learning media for the community, can strengthen a sense of love for Indonesian culture and traditions. The process of designing a learning media application system using this game uses the system development life cycle (SDLC) method with the Waterfall model. The results of learning media using this game are expected to help students in learning and can improve creative thinking patterns and increase knowledge about Indonesian traditional arts.

Keywords: Learning Media, Introduction to Puppets, Using Games