

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dewasa ini telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia, perkembangan tersebut telah mengubah paradigma manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi semakin mudah. Pekerjaan yang semula dilakukan manusia secara manual kini dapat digantikan dengan mesin. Hal ini menuntut manusia untuk berpikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem media pembelajaran berbasis *web* dan *mobile* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. 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 (Khambali 2017). Secara garis besar media pembelajaran memiliki manfaat dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

Dalam berita tulisan (Fajar Risdiyanta, 2016) yang dimuat dalam portal berita *sorotgunungkidul.com* menjelaskan bahwa kesenian tradisional wayang terancam tidak bisa dilestarikan, hal tersebut disebabkan karena kurangnya minat para anak muda terhadap dunia wayang dan pedalangan. Meskipun saat ini masih banyak ditemui dalang cilik, namun di masa depan tentunya masih harus ditunggu konsistensi para dalang cilik tersebut.

Sekarang ini wayang tidak lagi dilirik oleh anak-anak. Seiring berjalannya waktu kebudayaan wayang sudah mulai dilupakan dan kurang diminati lagi oleh anak-anak, mereka beranggapan bahwa kebudayaan wayang kulit sudah dianggap kuno dan ketinggalan jaman. Kebanyakan mereka jenuh jika belajar hanya menggunakan buku, untuk itu diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan

yaitu menggunakan metode permainan. Metode ini selain digunakan untuk bermain juga dapat digunakan untuk mengenal dan memahami lebih jauh tentang karakter serta bentuk tokoh wayang kulit salah satunya yaitu tokoh-tokoh wayang ramayana yang akan diterapkan pada *smartphone*, melihat penggunaan *smartphone* pada anak-anak diharapkan aplikasi ini dapat mendukung pembelajaran mengenai kesenian warisan budaya Indonesia (Markus Dkk, 2016).

Berdasarkan kondisi tersebut upaya dalam mengatasi belum tersedianya sumber belajar yang juga seharusnya memperhatikan perkembangan ilmu dan teknologi. Dengan memanfaatkan dan merancang teknologi ataupun media secara khusus dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap proses pembelajaran yang efektif sehingga membantu siswa dalam mencapai potensi tertinggi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta perubahan masyarakat yang sangat cepat tersebut, mengharuskan peran guru untuk selalu mengikuti perkembangan serta tuntutan baru dalam mendesain pembelajaran. Seiring dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), telah mengakibatkan bergesernya peran guru sebagai penyampai pesan/informasi. Guru tidak bisa lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan pembelajaran para siswanya. Saat ini guru sudah sangat mudah mendapatkan akses untuk menggunakan berbagai macam produk teknologi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan memiliki potensi yang cukup besar untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Khambali 2017).

Permainan Edukasi merupakan satu contoh dari media pembelajaran yang menerapkan pola belajar sambil bermain. Orang tua beranggapan bahwa jika anak-anak bermain *smartphone* dengan aplikasi yang berunsur permainan sering kali dituduh dapat memberikan dampak negatif bagi mereka. Faktanya, permainan edukatif dapat memberikan manfaat positif bagi anak. Diantaranya, anak dapat belajar mengenal dan memahami materi, melatih kemampuan daya pikir anak karena dalam permainan edukatif umumnya terdapat soal-soal latihan, dapat

melatih logika sehingga kemampuan syaraf *kognitif* dapat berjalan sempurna, serta dapat memberikan hiburan (Erri Wahyu Puspitarini 2016).

Banyak sarana yang dapat ditempuh untuk mengenalkan wayang, salah satunya yang efektif adalah melalui pendidikan. Memasukkan wayang dalam dunia pendidikan dengan media yang digemari anak-anak, khususnya dalam pembelajaran di sekolah-sekolah akan mempunyai dampak yang positif, bukan saja bagi upaya pelestarian wayang, akan tetapi juga untuk kepentingan pendidikan itu sendiri. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran untuk mengenalkan wayang pada anak-anak sebagai upaya melestarikan kesenian tradisional Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka diperoleh suatu rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membuat “Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh Wayang Menggunakan *Game Puzzle* Berbasis *Flash*” sebagai media untuk memperkenalkan kesenian wayang kepada pelajar juga sebagai upaya untuk melestarikan kesenian tradisional Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Agar lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan serta terorganisasi dengan baik perlu adanya batasan masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh Wayang Menggunakan *Game Puzzle* Berbasis *Flash*,
2. Tokoh wayang yang digunakan adalah tokoh wayang Gagrag yakni Antasena, Wisenggani, dan Punokawon yaitu Semar, Petruk, Gareng, Bagong,
3. Dalam media pembelajaran yang dibuat terdapat beberapa konten yaitu teks, gambar, suara, dan cerita pewayangan gagrag yang dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* dan *CorelDraw X7*.

1.4 Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah melestarikan wayang sebagai salah satu kesenian tradisional Indonesia, memperkenalkan wayang kepada pelajar, menerapkan aplikasi media pembelajaran pengenalan tokoh wayang menggunakan *game puzzle* berbasis *flash* pada pelajar, dan ikut serta dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pelajar
 - a. Meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari kesenian tradisional Indonesia,
 - b. Memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar.
2. Bagi Pengajar
 - a. Mempermudah penyampaian materi seni budaya maupun muatan lokal kepada peserta didik,
 - b. Menambah pemahaman tentang pentingnya alat bantu multimedia dalam kegiatan belajar mengajar,
 - c. Meningkatkan kualitas dan kinerja kegiatan belajar mengajar melalui media pembelajaran.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Mempertahankan kembali wayang sebagai kesenian tradisional Indonesia,
 - b. Menjadi media hiburan bagi pelajar,
 - c. Memperkuat rasa kecintaan terhadap budaya dan tradisi Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini disusun menjadi beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka. Yaitu kajian jurnal penelitian pendukung sebelumnya sehingga dapat diperoleh gambaran mengapa penelitian ini dilakukan. Juga berisi landasan teori yang membahas tentang aplikasi yang digunakan dalam pengerjaan penelitian ini, yaitu, *Adobe Flash Professional CS6*, dan juga teori yang membahas tentang media pembelajaran dan wayang.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan jenis penelitian, metode pengumpulan data, proses perancangan sistem, proses implementasi dan proses pengujian pencarian sebuah data atau informasi dengan menggunakan cara wawancara, observasi, dan studi literatur pustaka.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan, yang dimana perancangan sistem nya akan menggunakan *flowchart* dan *storyboard*.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini memuat implementasi meliputi implementasi sistem dan implementasi aplikasi, hasil pengujian aplikasi meliputi skenario pengujian, hasil pengujian, dan pengujian fungsional.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari aplikasi yang dibuat serta saran untuk penelitian lebih lanjut.