

BAB 1 PENDAHULUAN

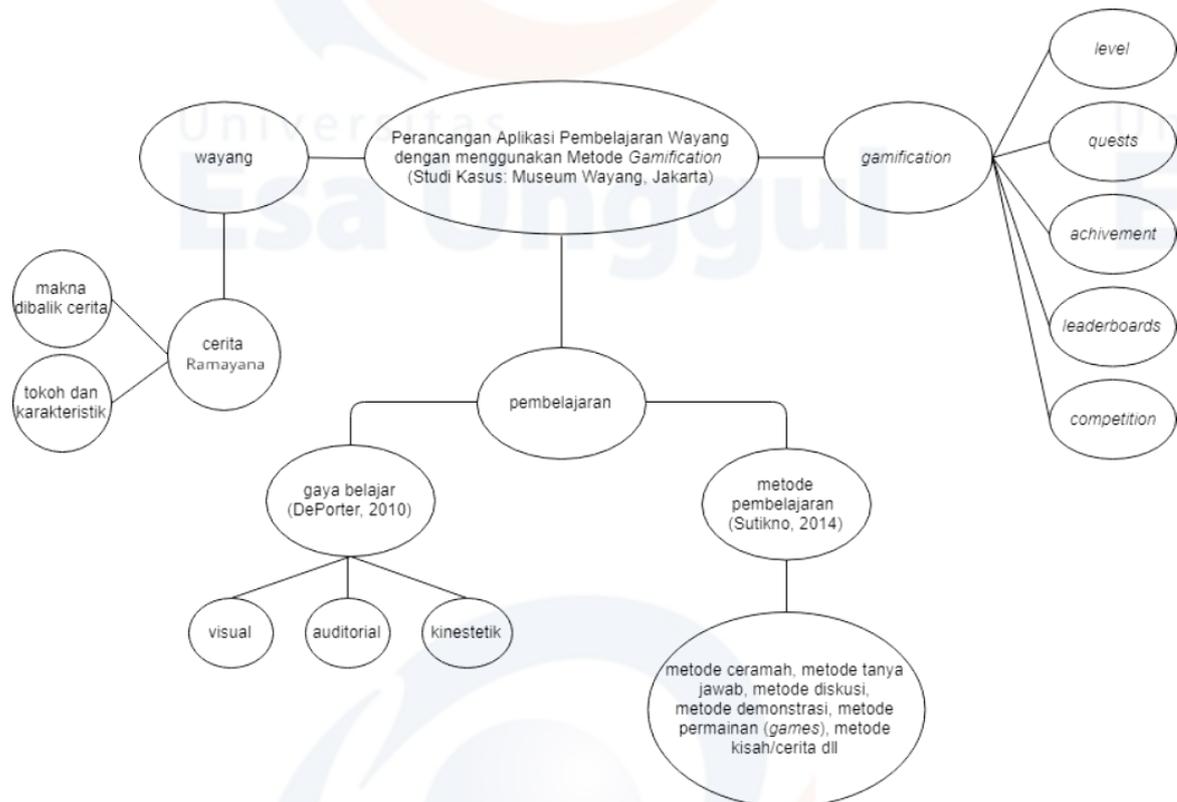
1.1 Latar Belakang

Wayang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang sangat terkenal di dunia. Namun sayangnya, di negara Indonesia sendiri pelestarian budaya wayang sudah mulai terkikis oleh budaya westernisasi yang mulai menggerogoti nilai dan moral bangsa bahkan budaya. Saat ini semakin banyak anak-anak yang tidak mengenal tentang tokoh-tokoh dalam perwayangan. Dunia pewayangan saat ini menghadapi tantangan besar dalam menjangkau khalayak anak-anak. Perlu strategi penyesuaian agar wayang tetap bisa dinikmati khalayak luas, khususnya anak-anak.

Berkembangnya teknologi berpengaruh pula terhadap pembelajaran, yaitu dalam pemanfaatan media pembelajaran. Untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, keminatan, motivasi pengguna dalam belajar dan juga menggunakan sebuah sistem pembelajaran dapat digunakan sebuah metode yaitu *Gamification*. *Gamification* merupakan proses menggunakan mekanisme atau aturan dalam game pada aktifitas non game dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar (Handani & Kusuma, n.d.). Media pembelajaran wayang dengan konsep gamifikasi dapat dipahami sebagai media pembelajaran wayang yang memasukan konsep permainan (*game*) di dalamnya. Mengikuti perkembangan jaman saat ini di jaman milenial. Media pembelajaran gamifikasi menerapkan konsep permainan dalam pelajaran. Tujuannya adalah agar para pengguna tertarik untuk tetap belajar dengan konsep permainan.

Gamification telah diterapkan di berbagai domain beberapa tahun terakhir, Salah satu domain tersebut adalah pendidikan. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Handani & Kusuma, n.d.) yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi Bagi Pelajar SMP Kelas VIII”, dihasilkan hasil penelitian berupa media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam mempelajari Matematika berbasis gamifikasi. Perancangan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Irwan Suprianto, Fajar Pradana dan Fitra Abdurrachman Bachtiar (2019) yang berjudul “Pengembangan Aplikasi E-Learning Dengan Menerapkan Metode Gamification” merupakan aplikasi e-learning dengan menerapkan



Gambar 1-0-1 Kerangka Pemikiran

1.3 Identifikasi Masalah

Masalah yang ada pada penelitian ini yaitu kurangnya minat belajar masyarakat terhadap budaya wayang

Berdasarkan masalah di atas maka pertanyaan penelitian ini adalah:

- Bagaimana alur cerita wayang dan pesan-pesan yang didapatkan bisa sampai kepada pengguna?
- Bagaimana metode pembelajaran yang tepat untuk aplikasi pembelajaran wayang?
- Bagaimana merancang pembelajaran budaya wayang dengan metode *Gamification*?

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan identifikasi masalah, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

- Menyampaikan alur cerita wayang Ramayana
- Mengetahui metode pembelajaran yang cocok untuk aplikasi pembelajaran wayang
- Membangun aplikasi pembelajaran wayang dengan metode *gamification* yang dapat meningkatkan minat belajar

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti : sebagai dasar pembelajaran untuk penelitian selanjutnya
- b. Bagi masyarakat : mendapatkan pengetahuan dan informasi tentang wayang
- c. Bagi basis pengetahuan : memberi kontribusi tentang penerapan *gamification* dalam pembelajaran wayang

1.6 Lingkup Tugas Akhir

Pada tugas akhir ini, masalah yang di teliti akan dibatasi pada:

- a. Menjelaskan tentang cerita wayang Ramayana
- b. Menggunakan gaya belajar visual
- c. Menggunakan metode pengembangan *Gamification*
- d. Menggunakan pengembangan sistem dengan metode prototype
- e. Tidak membahas bentuk Museum Wayang
- f. Tidak membahas sejarah Museum Wayang

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Secara garis besar sistematika skripsi ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

- a. Bagian awal ini berisi halaman judul, abstrak, lembar pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan daftar lampiran.
- b. Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Lingkup Tugas Akhir dan Sistematika Penulisan Tugas Akhir

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi landasan teori

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi Metodologi Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Metode Analisis Data

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini berisi hasil analisis penelitian dan pembahasan

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini berisi simpulan dan saran

c. Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran – lampiran