

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun berkembang luar biasa pesat sekali. Fenomena tersebut mendorong timbulnya berbagai persaingan di berbagai bidang kehidupan, salah satu diantaranya di bidang pendidikan. Salah satu penyebab semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang luar biasa tersebut tentu tidak dapat lepas dari peran pendidikan. Menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan berkompeten tentu perlu meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan ini tentu saja tidak dapat lepas dari peran sekolah sebagai tempat pengembangan kurikulum formal. Pendidikan yang selama ini masih menggunakan metode konvensional yang sangat membosankan dan menjemukan dapat memanfaatkan teknologi untuk lebih meningkatkan daya tarik belajar.

Permainan tradisional yang diajarkan di sekolah memiliki tujuan agar siswa dapat menjadi lebih kreatif, melatih kesabaran dan jiwa profesional. Melihat masih sedikit sekali media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami permainan tradisional ini, maka diperlukan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu pemahaman siswa terhadap permainan

tradisional serta dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta penyampaian, serta itu juga dapat memberikan gambaran tentang permainan tradisional yang di sampaikan secara lebih realistis.

Proses belajar memerlukan pemahaman lebih yang mendalam, maka diperlukan suatu alat bantu pendidikan yang dapat membantu proses belajar mengajar. Adanya media atau alat bantu belajar ini, diharapkan dapat membantu siswa lebih mengutamakan permainan tradisional. Sebab permainan tradisional sangat berpengaruh terhadap perkembangan jiwa, fisik dan mental anak. Permainan tradisional sudah hampir ditinggalkan digantikan oleh permainan modern, terutama di kota-kota besar.

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dibuatlah sebuah media pembelajaran dengan judul

“PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN CARA MEMBUAT PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK SISWA TAMAN KANAK-KANAK MASYITHOH DRONO III KLATEN”

1.2 Rumusan Masalah

Dari seluruh masalah yang ada maka diambil kesimpulan, “bagaimana membuat media interaktif pembelajaran cara membuat permainan tradisional berbasis multimedia”.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada maka perlu adanya batasan masalah. Permainan tradisional yang akan dibuat dalam media pembelajaran ini antara lain :

- Permainan Layangan
- Permainan Egrang
- Meriam Bambu
- Slethokan
- Mobil-mobilan dari kulit jeruk bali
- Kitiran
- Ketapel

1.4 Tujuan Penelitian

- Tujuan dari pembuatan Skripsi ini adalah dapat membuat media pembelajaran cara membuat permainan tradisional berbasis multimedia.
- Memberikan solusi alternatif dalam penyampaian cara membuat permainan tradisional.
- Mendokumentasikan permainan tradisional yang merupakan warisan nenek moyang berbasis multimedia.
- Menarik minat anak-anak untuk belajar cara membuat permainan tradisional.

1.5 Manfaat Penelitian

- Bagi masyarakat luas

Dapat memberikan solusi alternatif dalam hal penyampaian cara membuat dan bermain permainan tradisional.

- o Bagi guru

Dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada siswa mengenai cara membuat permainan tradisional.

1.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut :

- **Survei**

Dengan adanya surat pengantar dari pihak kampus, maka langsung dilakukan survei ke objek yang ditujui yakni Taman Kanak-kanak Masyithoh Drono III. Di lokasi tersebut juga diajukan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan cara membuat permainan tradisional yang ada.

- **Studi Pustaka**

Selain survey, studi pustaka juga diperlukan untuk mencari informasi tentang permainan tradisional sekaligus software apa saja yang akan digunakan.

2. Analisis Sistem

Metode Analisis sistem ini tahap pengidentifikasian sebuah masalah tentang cara pembuatan permainan tradisional secara jelas dan kemudian menentukan cara pemecahannya. Analisis yang

digunakan yaitu analisis SWOT, analisis kebutuhan, analisis kelayakan.

3. Perancangan

Pada tahap ini membuat rancangan multimedia pembelajaran yang merupakan gambaran data yang di proses dan informasi yang dihasilkan. Agar program yang disusun dapat terarah dan menghasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Perancangan ini meliputi perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah dan perancangan grafik.

4. Uji coba

Menguji hasil program yang telah dihasilkan agar program yang dihasilkan bebas dari kesalahan dan program yang dihasilkan harus bisa dijalankan dan dapat dipahami oleh pengguna.

5. Pemeliharaan

Pada tahap ini sistem secara sistematis diperbaiki dan ditingkatkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan mengenai penulisan Skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan software apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan media pembelajaran permainan tradisional.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang analisis mengenai media pembelajaran yang dibuat, perancangan, dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada.

BAB IV : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi aplikasi, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian multimedia interaktif yang dirancang dari penelitian ini.

BAB V : PENUTUP

Bab yang terakhir ini akan menjelaskan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan projek ini.

DAFTAR PUSTAKA