

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Metode mengajar yang masih tradisional dan kurang interaktif berkesan monoton, menjadikan peserta didik cepat bosan dan membut materi ajar semakin kurang berkesan. Apalagi panduan materi yang berupa teks akan lebih mempercepat peserta didik menjadi bosan. Salah satunya adalah materi pelajaran PKN di SMP Negeri 2 Kutowinangun. Metode pembelajaran masih berjalan tradisional dimana tenaga pengajar menggunakan metode dengan mencatat dan memberi penjelasan materi.

Kurangnya pemanfaatan teknologi yang saat ini sudah merambah keseluruhan aspek kehidupan, membuat banyak peluang. Salah satu peluangnya adalah pembuatan media pembelajaran interaktif tentang kebudayaan Indonesia berbasis flash. Dengan melihat semakin berkurangnya minat generasi bangsa saat ini khususnya pelajar SMP (Sekolah Menengah Pertama) dalam mempelajari keanekaragaman kebudayaan bangsa Indonesia, serta semakin kompleksnya panduan pembelajaran maka berupaya untuk membuat aplikasi Gamifikasi Media Pembelajaran PKN Tentang Kebudayaan yang berpanduan pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

Aplikasi Gamifikasi Media Pembelajaran PKN Tentang Kebudayaan ini diharapkan dapat menambah wawasan peserta didik tentang kebudayaan Indonesia. Aplikasi ini juga memberikan kemudahan

bagi tenaga pendidik untuk melakukan evaluasi pengetahuan peserta didiknya melalui menu kuis tentang gambaran besar kebudayaan Indonesia dengan rincian penilaian yang telah tersedia dalam game.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat yaitu, Bagaimana cara agar peserta didik tertarik pada budaya dan keanekaragaman bangsa dengan bantuan media pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

- 1 Penelitian ini hanya akan ditujukan untuk pembelajaran PKN (Pendidikan Kewarganegaraan) di SMP N 2 Kutowinangun.
- 2 Pembuatan game menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6.
- 3 Logika yang digunakan dalam game ini adalah mencocokkan gambar sederhana dengan beberapa pernyataan penjelasan dari gambar.
- 4 Game ini hanya bisa dimainkan oleh seorang siswa dibawah panduan guru.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi Game yang dapat dijadikan sebagai alat uji dan penambah wawasan bagi para peserta didik, sehingga menambah rasa cinta kepada NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia).

Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Membuat siswa lebih tertarik kepada mata pelajaran kewarganegaraan.
2. Menghasilkan game media pembelajaran yang layak sebagai acuan penilaian pengetahuan peserta didik.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Menambah wawasan keragaman budaya Indonesia.

2. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai alat uji peserta didik dalam bidang studi kewarganegaraan.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan laporan skripsi ini di dapat dari berbagai macam sumber yang digunakan sebagai referensi pembuatan game edukatif dengan menggunakan langkah sebagai berikut:

1.6.1 Studi Pustaka

Hal ini dilakukan penulis untuk mencari referensi dari laporan karya ilmiah, tentang pembuatan game menggunakan Adobe Flash tentang game edukatif.

1.6.2 Metode Wawancara

Dilakukan untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggung jawabkan supaya hasil yang didapat akurat dan tepat, sesuai dengan kebutuhan dalam proses

pembuatan game edukatif ini. Wawancara ini dilakukan kepada guru Pendidikan Kewarganegaraan SMP Negeri 2 Kutowinningun.

1.6.3 Metode Observasi

Melakukan observasi game sejenis untuk mendapatkan referensi yang membantu dalam pembuatan game.

1.6.4 Metode Analisis

Dalam penelitian ini yang diterapkan adalah analisis kebutuhan dan kelayakan untuk sistem yang akan dibuat.

1.6.5 Metode Perancangan

Perancangan dilakukan untuk memudahkan dalam pembuatan, dengan memperhatikan tahapan dari pengembangan game.

1.6.6 Metode Pembuatan

Metode ini mengacu pada tahapan perancangan untuk meminimalisir kesalahan dalam pembuatan game.

1.6.7 Metode Pengetesan

Uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah semua fungsi perangkat lunak telah berjalan sebagaimana mestinya.

1.6.8 Metode Implementasi

Dalam penelitian ini, implementasi yang diterapkan adalah uji kuesioner didukung dengan teknik analisis data.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

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.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisi penjelasan analisis dan rancangan sistem yang akan diimplementasikan pada bab selanjutnya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil-hasil dari tahapan aplikasi yang dirancang, dari desain, implementasi desain, hasil testing, dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bagian ini berisi tentang kesimpulan sejauh mana sistem ini dibuat dan saran yang didapat dari penyusunan penulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.

