

GAME PEMBELAJARAN WAYANG KULIT BALI DENGAN TEKNIK

PUZZLE

Oleh

Najah Ghina Nur Hanifah, Nim. 1905021004

Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknik Informatika

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *game* pembelajaran wayang kulit Bali dengan teknik *puzzle*. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan articulate storyline 3 ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif pengenalan wayang kulit Bali dengan menggunakan teknik *puzzle*. Penelitian pengembangan ini mengadaptasi metode MDLC (multimedia development life cycle). Penelitian ini dilakukan melalui 6 tahapan utama, yaitu yang (1) *Concept* (Konsep) tujuannya untuk menentukan tujuan dari program serta mengetahui target pengguna, (2) *Design* (Rancangan) atau rancangan merupakan tahapan membuat spesifikasi tentang tampilan dan mencari kebutuhan material yang akan dibutuhkan selama pembuatan program. (3) *material collecting* (Pengumpulan bahan) tahap ini merupakan pengumpulan bahan yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan. (4) *assembly* (Pembuatan) dilakukan dengan tahapan pembuatan semua objek atau bahan multimedia. (5) *testing* (Pengujian) tahapan ini merupakan tahapan setelah pembuatan selesai. (6) *distribution* (distribusi) tahap ini merupakan tahapan aplikasi yang akan disimpan ke dalam suatu media penyimpanan dengan cara mengkompresi file terhadap aplikasi. Metode pengumpulan data untuk mencari informasi mengenai sistem yang akan dibuat adalah metode observasi dengan cara meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian yang sedang dilakukan. Berdasarkan hasil media pembelajaran pengembangan sistem dari metode tersebut media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan dalam proses pengenalan wayang kulit Bali dengan teknik *puzzle*.

Kata-kata kunci : Metode MDLC, *Puzzle*, Wayang Kulit Bali

GAME PEMBELAJARAN WAYANG KULIT BALI DENGAN TEKNIK

PUZZLE

Oleh

Najah Ghina Nur Hanifah, Nim. 1905021004

Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknik Informatika

ABSTRACT

This research is a research on the development of interactive learning media in the form of Balinese wayang kulit learning games with puzzle techniques. Learning media developed using articulate storyline 3 to produce interactive learning media for the introduction of Balinese wayang kulit using puzzle techniques. This development research adapts the MDLC (multimedia development life cycle) method. This research was conducted through 6 main stages, namely (1) Concept (Concept) aims to determine the objectives of the program and determine the target user, (2) Design (Design) is the stage of making specifications about the appearance and looking for material requirements that will be needed. during programming. (3) material collecting at this stage is the collection of materials carried out according to needs. (4) assembly is carried out with the stages of making all multimedia objects or materials. (5) testing (Testing) this stage is the stage after the manufacture is complete. (6) distribution (distribution) this stage is the stage of the application that will be stored into a storage medium by compressing files against the application. The method of collecting data to find information about the system to be made is the observation method by reviewing carefully and directly at the research location to find out the conditions that occur or prove the truth of a research design that is being carried out. Based on the results of the learning media system development of the method, the learning media that has been developed is suitable for use in the process of introducing Balinese wayang kulit with puzzle techniques.

Keyword : MDLC Method, Puzzle, Balinese Shadow Puppet