

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Walisongo merupakan tokoh-tokoh dalam penyiaran agama islam ditanah jawa pada abad ke-14. Walisongo berasal dari Bahasa jawa yang berarti sembilan tokoh. Walisongo tinggal di beberapa wilayah di pantai utara pulau jawa, seperti di jawa tengah, jawa timur dan jawa barat. Walisongo merubah kebudayaan di nusantara menjadi sebuah era baru dengan kebudayaan islam (Kusuma, 2017)

Sejarah tentang walisongo juga merupakan salah satu materi pelajaran di lembaga pendidikan formal yaitu sekolah, yang sangat penting untuk di pelajari oleh siswa/siswi agar dapat memahami tentang perjalanan penyebaran agama islam di nusantara.

Perkembangan teknologi pada saat ini berkembang sangat pesat, terdapat sebuah ide untuk pengembangan dalam media pembelajaran salah satunya *Game* edukasi. *Game* edukasi dirancang dengan tujuan belajar sambil bermain agar siswa/siswi tidak merasa jenuh ketika melakukan suatu proses pembelajaran. *Game* edukasi ini dapat dijadikan sebagai media yang edukatif bagi siswa/siswi yang akan melakukan pembelajaran.

SMKN 2 Bandar Lampung adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang beralamatkan di Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung. SMKN 2 Bandar Lampung menerapkan pembelajaran dengan buku tematik. Wawancara yang telah dilakukan di SMKN 2 Bandar Lampung Pada Tanggal 20 September 2022 dengan Ibu Nur Fatmarini selaku narasumber guru Agama Islam di SMKN 2 Bandar Lampung, Menurut beliau dalam proses pembelajaran Agama Islam di Kelas X mengambil

materi pembelajaran tentang Walisongo, Kesulitan dihadapi oleh beberapa siswa/siswi yaitu dengan proses pembelajaran daring yang kurang maksimal sehingga masih banyak siswa atau siswi yang belum memahami tentang materi walisongo.

Berdasarkan dari hasil latar belakang tersebut penulis mempertimbangkan untuk membuat atau merancang sebuah media pembelajaran alternatif dengan berbasis *Game* edukasi tentang walisongo untuk membantu siswa/siswi dalam memahami materi walisongo, *Game* edukasi ini juga dapat memungkinkan siswa/siswi mendapatkan hal baru dalam proses pembelajaran.

Penulis menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dalam proses pembuatan *Game* edukasi, adapun tahapan-tahapan yang dilakukan penulis dimulai dari tahapan initialitations sampai tahap release. Selain itu penulis juga menggunakan algoritma shuffle random dalam pengacakan array soal yang terdapat di dalam *game*. Shuffle random adalah pengacakan urutan indeks dari sebuah record atau array. Pengacakan ini diibaratkan pengocokan pada dek kartu, semua kartu dikocok sehingga susunannya teracak. Contoh lain misalkan A adalah array 5 x 1, $A = [1 \ 2 \ 3 \ 4 \ 5]$ maka proses shuffle random akan mengacak susunan indek dari array A menjadi $A1 = [5 \ 1 \ 3 \ 2 \ 4]$ ataupun menjadi susunan array yang lain. Dalam bahasa pemrograman fungsi shuffle random tidak hanya dapat mengacak angka, tetapi juga dapat mengacak array string ataupun campuran string dan angka (Heri, Yunus, & Budianto, 2021).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil pemaparan dari latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, penulis membuat beberapa rumusan masalah sebagai berikut ini :

1. Bagaimana cara menerapkan suatu media pembelajaran berbasis *game* edukasi kepada siswa/siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Bandar Lampung agar dapat memahami materi tentang Wali Songo.
2. Bagaimana metode GDLC dan algoritma Shuffle Random dapat di terapkan pada *Game* edukasi Wali Songo.

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah pada Penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut ini :

1. Dalam Penelitian ini yang akan menjadi pusat penelitian adalah siswa/siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Bandar Lampung dengan Kelas 10.
2. Materi penelitian ini mengangkat materi mata pelajaran Agama Islam Tentang Wali Songo.
3. Metode yang digunakan adalah *Game Development Life Cycle* (GDLC).
4. Algoritma yang digunakan adlaah *shuffle random*.

1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa Tujuan ini yang didapati oleh di penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa/siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Bandar Lampung teruntuk Kelas 10 agar dapat belajar sambil bermain *Game* edukasi Wali Songo terutama dalam pengenalan Tokoh Wali Songo.
2. Untuk penerapan metode GDLC dan algoritma shuffle random pada pembuatan *game* wali songo.

1.5 Manfaat Penelitian

Pada tujuan yang telah ditulis diatas, penulis tersebut berharap setelah tujuan sudah tercapai maka dapat memberi manfaat sebagai berikut ini :

1. Manfaat untuk Guru dan juga Siswa/Siswi

- a. Dapat memberikan tujuan pengalaman baru bagi guru maupun juga siswa/siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Bandar Lampung dalam memberikan aspek pembelajaran Agama Islam terutama dalam pengenalan Tokoh Wali Songo.
- b. Agar dapat memberi kemudahan dan kenyamanan untuk guru dalam menyampaikan materi tentang Wali Songo untuk siswa/siswi kelas 10.
- c. Agar siswa/siswi dapat memanfaatkan waktu belajar mereka dengan menggunakan *Game* edukasi.

Dapat membuat siswa/siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Bandar Lampung dapat mengerti materi Wali Songo dengan mudah dan tidak membuat siswa/siswi tersebut merasakan jenuh dan kebosanan.