

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Media pembelajaran merupakan suatu media yang mempunyai fungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk siswa/siswi mendapatkan sebuah materi pembelajaran, maka dari itu media pembelajaran harus memiliki metode agar siswa/siswi tidak merasa bosan ketika melakukan proses pembelajaran (Abi Hamid *et al.*, 2020).

Pada saat ini perkembangan teknologi sangat pesat sekali sehingga banyak media pembelajaran yang digabungkan dengan teknologi salah satunya adalah game edukasi, game edukasi sangat populer dan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif bagi guru dan siswa/siswi, Namun sayangnya game yang bertemakan wawasan dan edukasi khususnya yang bertujuan untuk memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan Indonesia, terutama tentang masakan Indonesia masih jarang sekali ditemukan (Pratama *et al.*, 2019).

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bandar Lampung terletak pada Gunung Sulah, Way Halim, Jl. Pulau Morotai No.33, Jagabaya III, Kec. Sukarame, Kota Bandar Lampung, Lampung 35122.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas menjadi bahan pertimbangan untuk penulis membuat sebuah media pembelajaran alternatif berbasis *game* edukasi Resep Masakan Nusantara untuk siswa/siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bandar Lampung dengan berbasis Android. Penulis membuat sebuah *game* edukasi berbasis android dikarenakan sangat mudah dalam penggunaan dan juga dalam *share* aplikasi. Game edukasi juga dapat meningkatkan

kualitas belajar siswa . *Game* edukasi juga dapat merangsang belajar siswa, karena *game* edukasi dapat memungkinkan siswa mempelajari hal-hal baru yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dengan tantangan-tantangan di dalam game. Dalam pembuatan game edukasi ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* dan pengacakan soal dengan algoritma *fisher-yates shuffle*.

Pengacakan soal *quiz* yang digunakan pada game yang akan dibuat menggunakan algoritma Fisher Yates Shuffle. Algoritma ini adalah bentuk dasar sebagai perintah-perintah yang akan dikodingkan ke suatu form yang telah dibuat dan dirancang pada tahap implementasi sistem dan sebuah algoritma yang menghasilkan permutasi acak dari suatu himpunan terhingga, dengan kata lain untuk bisa mengacak didalam suatu himpunan tersebut (Yusfrizal, 2020). Implementasi algoritma Fisher Yates Shuffle pada *game* ini terletak pada pengacakan soal *quiz*, soal yang telah muncul tidak akan muncul Kembali pada soal berikutnya.

Metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Dalam penggunaan *Game Development Life Cycle (GDLC)* merupakan metodologi untuk pengembangan aplikasi berbasis *game* dengan pendekatan iteratif yang memiliki dari 6 fase/langkah pengembangan, dimulai pada fase *Initialitations* yaitu pembentukan konsep game, pra-produksi (*pre-production*), produksi game (*production*), *testing* (uji coba), *release* (rilis) dengan itu penelitian ini menggunakan metode tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan apa yang dijelaskan latar belakang diatas, maka penulis mengambil beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara media edukatif ini dapat mengimplementasikan suatu media yang membuat siswa/siswi SMKN1 Bandar Lampung jurusan

Tataboga tertarik dalam media pembelajaran game edukasi untuk mempelajari bahan resep makanan ?

- 2) Bagaimana Algoritma *fisher yates shuffle* dan metode GDLC agar dapat mengimplementasikan media edukatif resep bahan makanan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah yang akan dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Target pengguna untuk Game Edukatif Resep Makanan adalah siswa/siswi SMK Jurusan Tataboga.
- 2) Materi yang digunakan adalah tentang masakan Nusantara.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Terdapat beberapa Tujuan dari sebuah penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Agar Media pembelajaran game edukasi resep makanan ini dapat menarik minat belajar siswa/siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bandar Lampung Khususnya di jurusan Tataboga.
- 2) *Game* ini dirancang untuk mengingat dan mempelajari resep bahan makanan.
- 3) Untuk mengimplementasikan media pembelajaran alternatif berbasis Game edukasi dengan menggunakan algoritma fisher yates shuffle dan metode GDLC.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini setelah tujuan telah tercapai adalah sebagai berikut :

- 1) Memberikan media pembelajaran game edukasi untuk siswa/siswi SMK khususnya jurusan Tataboga.
- 2) Sebagai media belajar siswa/siswi untuk selalu mengetahui dan mengingat resep bahan makanan Nusantara.
- 3) Memberikan pengalaman baru bagi guru maupun siswa/siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bandar Lampung Jurusan Tataboga dalam belajar resep masakan khususnya masakan Nusantara.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah untuk penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran edukasi yang lebih menarik dan juga tidak membosankan.