

## ABSTRAK

### IMPLEMENTASI ALGORITMA *FISHER YATES* PADA *GAME* EDUKASI PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN DI KELAS VI

(STUDI KASUS: SEKOLAH DASAR NEGERI 1 TANJUNG RUSIA TIMUR)

Implementation of the Fisher Yates Algorithm in Educational Games for Animal  
Breeding in Class 6 SDN 1 Tanjung Rusia Timur

Oleh :

M. Fani Kurniawan

18312148

Pembelajaran adalah proses yang mengikutsertakan siswa, guru dan sumber belajar untuk membangun suatu interaksi. Untuk menghasilkan suatu materi yang disampaikan lebih optimal, media pembelajaran yang tepat akan berdampak agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik. Berdasarkan kurangnya minat siswa terhadap metode belajar yang biasa digunakan oleh tenaga pengajar sehingga membuat siswa mudah bosan dengan mata pelajaran selama jam pelajaran. Maka pada penelitian ini penulis mengangkat tentang membuat media pembelajaran interaktif Perkembangbiakan Pada Hewan dengan menggabungkan Algoritma *Fisher Yates* sebagai proses pengacakan, hal ini dilakukan untuk menarik minat siswa/siswi dalam melakukan proses belajar terutama dalam mata pelajaran IPA pada SDN 1 Tanjung Rusia Timur. Penelitian ini dilakukan atas dasar pengembangan metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya *game* edukasi ini dapat membantu tenaga pengajar dan membangkitkan kembali semangat siswa/siswi dalam mengikuti proses belajar mengajar. *Game* edukatif ini dibuat dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dengan beberapa tahapan-tahapan yang dilalui penulis dalam proses pengerjaannya.

Kata Kunci : *Game* Edukatif, *Game Development Life Cycle*, Perkembangbiakan Hewan, Algoritma Fisher Yates, Media Pembelajaran