

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Makanan khas daerah merupakan sebuah identitas atau ciri khas dari daerah makanan itu berasal, pembuatannya pun berdasarkan bahan-bahan yang terdapat di Indonesia. Makanan daerah juga merupakan sebuah aset atau budaya yang harus dilestarikan dan dijaga agar tidak hilang atau diakuisisi oleh negara lain. Seiring berkembangnya zaman, makanan khas daerah ini hampir tidak banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia sendiri. Pengaruh budaya luar yang banyak mempengaruhi masyarakat Indonesia menjadi faktor utama, dikarenakan faktor teknologi yang dimana semua dapat mengakses informasi atau yang berasal dari luar Indonesia. Contoh negara yang kulinernya telah masuk di Indonesia, Arab, Korea, Jepang, Turki. Ilmu pengetahuan makanan khas daerah ini sangat penting untuk anak-anak yang masih bersekolah di sekolah dasar.

Di sekolah dasar pengenalan makanan khas daerah ini dilakukan dengan metode pengajaran melalui media buku. Pada buku pelajaran yang terdapat di kelas 4 sekolah dasar, materi yang berisikan tentang pengenalan makanan hanya makanan khas daerah yang secara umum sudah banyak diketahui, dan untuk jenis makanan yang terbilang hampir langka tidak dimasukkan ke dalam materi tersebut. Pengetahuan makanan khas daerah untuk anak-anak usia sekolah dasar sangat diperlukan untuk mempertahankan budaya Indonesia. Pengenalan dapat dimulai dari umur 9-10 tahun yakni pada kelas 3 dan 4 sekolah dasar (B et al., n.d.). Pada masa sekarang yang dimana dunia teknologi dapat dipadukan dengan dunia pendidikan, maka metode buku pelajaran memiliki kelemahan untuk digunakan, yakni kurang praktis untuk saat ini, yang dimana teknologi sudah sangat berkembang seperti sekarang ini.

Banyak cara atau metode untuk mengenalkan jenis-jenis makanan khas daerah salah satunya melalui game edukasi. *Game* edukasi merupakan bagian dari multimedia, pada proses pembelajaran penggunaan metode game edukasi ini memiliki perbedaan yang signifikan dengan pembelajaran biasa. Dengan *game*

edukasi dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran dan mendapatkan hasil yang positif (Wulandari et al., 2017).

Solusi untuk mempermudah mempelajari dan mengetahui jenis-jenis makanan khas daerah maka akan dibuat sebuah aplikasi *game* edukasi “**Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Game Edukasi Pengenalan Makanan Khas Daerah Indonesia Berbasis Android**”. Makanan daerah pada game edukasi ini membahas makanan daerah pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Pembuatan game edukasi menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, dan aplikasi game ini berbasis android yang dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas dapat disimpulkan masalah sebagai berikut :

1. Pengenalan makanan khas daerah pada anak sekolah dasar masih menggunakan media buku, media ini kurang praktis untuk zaman sekarang.
2. Belum banyak *game* edukasi tentang makanan khas daerah yang memuat 5 pulau yang ada di Indonesia.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat siswa siswi sekolah dasar dapat mengenal dan memahami jenis-jenis makanan khas daerah yang belum banyak diketahui, dan membantu tenaga pengajar dengan memudahkan proses belajar mengajar melalui media *gawai*.

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Batasan masalah yang ada di penelitian ini, sebagai berikut :

1. Merancang *game* edukasi pengenalan makanan khas daerah dengan metode MDLC untuk anak-anak sekolah dasar
2. Membahas materi makanan yang ada di pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat penelitian bagi penulis

Bagi peneliti sendiri penelitian ini memiliki manfaat untuk menambah ilmu informatika yang dipelajari, dan menambah pengetahuan tentang jenis-jenis makanan khas Indonesia, beserta daerah asal makanan tersebut.

2. Manfaat penelitian bagi Masyarakat

Bagi masyarakat penelitian ini memiliki manfaat untuk dapat memperluas dan mempermudah pengetahuan kuliner Indonesia.

3. Manfaat penelitian ilmu pengetahuan

Penelitian ini memberi manfaat untuk ilmu pengetahuan, dan pada ilmu teknologi. Terutama memudahkan pembelajaran dan pengenalan makanan khas daerah Indonesia pada anak-anak sekolah dasar.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi yang dilakukan memiliki uraian per bab, berikut uraiannya :

1. BAB I

Sistematika penulisan laporan BAB I, terdiri dari 5 bagian, antara lain:

- a. Latar Belakang Masalah, membahas masalah yang dihadapi oleh anak-anak yang bersekolah di sekolah dasar dalam mempelajari makanan khas daerah Indonesia.
- b. Identifikasi Masalah, membahas uraian pokok permasalahan yang diambil dari latar belakang masalah.
- c. Tujuan Penelitian, membahas tujuan untuk pembuatan laporan dan tujuan *game* edukasi pengenalan makanan khas daerah Indonesia dalam dunia pendidikan.
- d. Batasan Masalah, menjelaskan jawaban dari identifikasi masalah.
- e. Manfaat Penelitian, menjelaskan manfaat dari laporan yang telah dibuat.

2. BAB II

Sistematika penulisan laporan BAB II, terdiri dari 3 bagian, antara lain:

- a. Kajian Keislaman, berisi penjelasan objek penelitian dengan aturan keislaman, seperti surat Al Quran yang berhubungan, hadist yang berhubungan dengan penelitian.
- b. Teori yang berkaitan dengan penelitian berisi tentang penjelasan pengertian yang diambil dari judul “Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada *Game* Edukasi Pengenalan Makanan Khas Daerah Indonesia Berbasis Android”
- c. Studi Penelitian Terdahulu, membahas penelitian yang sudah pernah dibuat sebelumnya.

3. BAB III

Sistematika penulisan laporan BAB III, terdiri dari 4 bagian, antara lain:

- a. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan sebuah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).
- b. Teknik pengumpulan data, berisi hasil data-data yang didapatkan dari hasil observasi dan studi pustaka.
- c. Data dan perangkat yang dibutuhkan selama penelitian berisi tentang data yang dibutuhkan dan perangkat yang digunakan untuk proses pembuatan.
- d. Jadwal dan rencana kegiatan penelitian, berisi tentang agenda dan proses kegiatan yang akan berlangsung sampai penelitian selesai dilakukan.

4. BAB IV

Sistematika penulisan laporan BAB IV, terdiri dari 4 bagian, antara lain:

- a. Penyelesaian konsep *game* edukasi berisi keterangan tentang manfaat, target pengguna, dan alur *game* edukasi.
- b. Melakukan perancangan desain berisi desain *storyboard* untuk *game* edukasi.

- c. Mengumpulkan semua bahan yang akan dijadikan sebuah aplikasi *game* edukasi.
- d. Proses pembuatan *game* edukasi, pembuatan *game* edukasi menggunakan aplikasi *Unity* dan berbasis android.

5. BAB V

Sistematika penulisan laporan BAB V terdiri dari 2 bagian, antara lain:

- a. Kesimpulan dari sebuah laporan dan penelitian.
- b. Sebuah saran yang dibuat berdasarkan hasil penelitian untuk penulis, pembaca, dan orang lain.