

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 3.1 Latar Belakang

Untuk menambah pengetahuan dalam mengenal daerah nusantara, pelajar asing harus mengetahui cerita rakyat yang ada di nusantara yang ada di Indonesia. Agar pelajar asing lebih tertarik untuk belajar, diperlukan metode dan desain yang mempermudah dalam penyampaian ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan cerita rakyat nusantara. Hal ini sejalan dengan pendapat Jamaludin (2003:9) menerangkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang disengaja dan direncanakan sedemikian rupa oleh pihak pengajar sehingga memungkinkan terciptanya suasana dan aktivitas belajar yang kondusif bagi para siswa. Berdasarkan permasalahan diatas maka dibuatlah rancangan baru pengenalan cerita rakyat nusantara dengan media pembelajaran, yaitu “Implementasi *Algoritma Shuffle Random* untuk Pengacakan Soal pada Media Pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) Berbasis Android”. Bentuk media pembelajaran berupa gambar animasi dan bacaan yang menjelaskan dari cerita rakyat tersebut, dan pengguna dapat berlatih mengerjakan soal latihan yang teracak secara random.

Latihan soal acak dengan metode algoritma shuffle random membantu pelajar asing membiasakan diri dengan belajar metode soal acak, membantu pelajar asing memahami berbagai macam pola pertanyaan agar belajar soal menjadi terasa mudah dan lancar, serta latihan soal acak akan membantu pelajar asing mengetahui materi yang belum paham. Semakin sering pelajar asing berlatih mengerjakan soal acak, semakin banyak kesempatan melatih manajemen waktu pengerjaan soal. Semakin rutin mengerjakan latihan soal, pelajar asing semakin siap menghadapi ujian dan lebih paham pada materi. Menurut Karakteristik pembelajaran BIPA ini perlu dibedakan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi pelajar Indonesia karena pada umumnya (1)BIPA tidak mengintegrasikan pelajar ke dalam lingkungannya, (2)BIPA

hampir dipelajari pada usia dewasa atau ketika seseorang telah menguasai sejumlah struktur dari bahasa pertamanya, dan (3) BIPA diolah di luar sistemnya sendiri (Wojowasito, 1976: 38).

Tujuan pelajar asing belajar BIPA adalah untuk memperlancar berbahasa Indonesia dan mengenal budaya Indonesia dari dekat. Kelancaran berbahasa Indonesia tersebut diperlukan oleh mereka karena (a) mereka mengambil program tentang Indonesia di universitas asalnya, (b) mereka akan melakukan penelitian di Indonesia, (c) mereka akan bekerja di Indonesia, (d) mereka akan meneliti masalah bahasa Indonesia, dan (e) mereka akan tinggal di Indonesia dalam waktu lama. Gambaran tentang tujuan belajar BIPA tersebut berimplikasi pada penyiapan materi belajar yang sesuai dengan tujuan tersebut. Dengan demikian, materi pembelajaran BIPA ini memiliki kaitan yang erat dengan pemenuhan kebutuhan pelajar asing. Hal di atas sejalan dengan pendapat Mackey dan Mountford (dalam Sofyan, 1983) yang menjelaskan bahwa ada 3 kebutuhan yang mendorong seseorang belajar bahasa, yakni (1) kebutuhan akan pekerjaan, (2) kebutuhan program latihan kejuruan, dan (3) kebutuhan untuk belajar.

### **3.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, perumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana implementasi *Algoritma Shuffle Random* untuk Pengacakan Soal pada Media Pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) Berbasis Android?
2. Bagaimana menerapkan *Algoritma Shuffle Random* pada latihan soal acak aplikasi cerita rakyat nusantara media pembelajaran BIPA?
3. Bagaimana tingkat kepuasan pengguna dari aplikasi cerita rakyat nusantara dengan latihan soal acak media pembelajaran BIPA di Universitas Muhammadiyah Ponorogo?

### **3.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Merancang dan membuat aplikasi cerita rakyat nusantara dengan latihan

soal acak menggunakan metode *Algoritma Shuffle Random*.

2. Menerapkan *Algoritma Shuffle Random* pada soal acak aplikasi cerita rakyat nusantara media pembelajaran BIPA. Mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi cerita rakyat nusantara sebagai media pembelajaran BIPA di Universitas Muhammadiyah Ponorogo
3. Mengukur tingkat pemahaman dan kepuasan pengguna Aplikasi Cerita Rakyat Nusantara sebagai bahan ajar BIPA untuk pelajar asing dan pelajar umum.

### **3.4 Batasan Masalah**

Masalah pada penelitian ini dibatasi kepada hal-hal berikut ini:

1. Aplikasi ini dapat digunakan saat berlangsungnya tampilan materi cerita rakyat nusantara dilanjutkan proses pengerjaan soal acak.
2. Jumlah soal yang diberikan pada aplikasi cerita rakyat nusantara sebanyak 20 soal acak di setiap judul cerita rakyat.
3. Aplikasi cerita rakyat nusantara dengan latihan soal acak dibuat dikhususkan digunakan oleh pelajar asing sebagai media pembelajaran BIPA.
4. Jenis soal acak yang digunakan berupa teks.
5. Aplikasi ini menggunakan Sistem Operasi Windows 10, Visual Studio Code, Microsoft Office, Bahasa pemrograman php, dan Database mysql. Metode yang digunakan adalah metode algoritma shuffle random dalam perancangan sistem pembuatan susunan soal acak, metode R and D (Penelitian dan Pengembangan) dalam penerimaan materi dan metode SWOT dalam menemukan strategi efektif mencapai tujuan.

### **3.5 Manfaat Penelitian**

Sedangkan, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mengurangi penggunaan kertas dan alat tulis lainnya sehingga biaya yang ditimbulkan dapat diminimalisir.
2. Mengurangi tindakan kecurangan yang mungkin terjadi.
3. Memudahkan pelajar asing dalam akses belajar BIPA tanpa perlu pergi

kelas atau les privat.

4. Skor yang diperoleh siswa setelah mengerjakan soal acak dapat langsung diketahui siswa yang bersangkutan, sehingga dapat memotivasi siswa untuk memperoleh skor sempurna.

