

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Indonesia memiliki beraneka ragam kebudayaan sebagai kekayaan suatu bangsa. Terdapat 741 bahasa daerah yang tersebar di nusantara [1]. Membuat Indonesia dikenal dengan ragam bahasa memikat hati orang-orang yang tertarik untuk mengenal maupun mempelajari bahasa di daerah yang dikunjungi. Oleh sebab itu upaya dilakukan untuk menaikkan minat dan kekayaan intelektual suatu budaya daerah mulai ditanamkan sejak dini mulai usia anak-anak maupun remaja.

Muatan lokal adalah pembelajaran yang bertujuan untuk menambah pengetahuan siswa agar mereka dapat mengembangkan kemampuan berdasarkan potensi dan ciri khas daerahnya.[2] Mata pelajaran muatan lokal seperti Bahasa Jawa didalam kurikulum pendidikan merupakan bentuk media pembelajaran untuk melestarikan budaya daerah melalui pendidikan dilingkungan sekolah atau madrasah. Penerapan kurikulum sebagai penggerak atau pelaksana sebagai komponen kegiatan pendidikan dan tujuan pendidikan didalamnya.

Kurikulum pendidikan adalah seperangkat program yang disusun dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan, dengan komponen-komponen yang saling berkaitan dan mendukung satu sama lain. Kurikulum menempati posisi sentral dalam berbagai kegiatan pendidikan, agar tujuan pendidikan tercapai. Kurikulum yang diterapkan berkembang dan menyesuaikan dengan satuan pendidikan serta potensi daerah, dan perlu dievaluasi untuk mengukur efektivitas penerapannya.[3]

Kurikulum Merdeka memberi kebebasan dan berpusat pada siswa, di mana guru dan sekolah bebas menentukan pembelajaran yang sesuai. Kurikulum Merdeka mengusung konsep “Merdeka Belajar” yang berbeda dengan

Kurikulum 2013, memberikan kebebasan kepada sekolah, guru, dan siswa untuk berinovasi, belajar mandiri, dan kreatif. Kebebasan ini dimulai dari guru sebagai penggerak utama. [3] Buku teks utama yang meliputi Bahasa Indonesia, Agama, PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarga-negaraan), Matematika, PJOK, Seni Budaya dan Prakarya memiliki materi cukup untuk diberikan kepada siswa, sedangkan materi muatan lokal Bahasa Jawa di buku panduan siswa materi yang diberikan untuk pembelajaran materi ada tetapi tidak lengkap. Sehingga Guru mata pelajaran muatan lokal disekolah mencari referensi materi pembelajaran yang terkait di *internet* seperti tembang dolanan, cerita rakyat, aksara jawa, dan lain-lain digunakan sebagai materi yang sesuai tetapi tidak lengkap didalam buku panduan siswa bahasa jawa.

Berdasarkan studi pendahuluan di atas, bahwasanya khususnya di Desa Plaosan, Magetan didapatkan data bahwa di SDN Plaosan 1 khususnya siswa kelas 4 mengalami penurunan minat belajar muatan lokal bahasa jawa, sehingga minat belajar materi bahasa jawa yang diberikan oleh guru secara daring dan luring tidak maksimal dipahami oleh siswa dikelas. Didapatkan data bahwa dari jumlah siswa 29, 75% memahami materi yang diberikan dan 25% mengalami penurunan. Ditambah dengan materi buku panduan teks bahasa jawa yang tersedia memiliki kekurangan materi yang akan diberikan, sehingga guru menggunakan media *visual* proyektor dan media yang tidak ada di dalam buku sebagai tambahan materi (mencari di *internet*). Guru bahasa jawa khawatir terkait hal ini akan mempengaruhi nilai kenaikan kelas di sekolah dan kebudayaan yang terkandung tidak tercapai dalam panduan kurikulum dan tujuan pendidikan.

Guna membantu pembelajaran di sekolah tersebut khususnya pada siswa kelas 4, peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang mendukung aktifitas belajar bahasa jawa. Aplikasi *Android* bertujuan untuk mendukung aktifitas belajar menggunakan media digital sebagai media alternatif pembelajaran, Aplikasi dengan sistem pengacakan (*Fisher-Yates Suffle*) memberikan hasil yang berbeda disetiap siswa untuk

pengerjaannya, membantu guru mengetahui kesulitan siswa dalam memahami materi.

Pengembangan konsep *smartphone android* menerapkan Algoritma *Fisher-Yates Suffle* bertujuan untuk menarik minat belajar siswa, penggunaan algoritma ini bertujuan untuk *user* lebih tertantang dengan sistem kuis yang berbeda pada soal dengan menggunakan penelitian terdahulu sebagai gambaran dan meninjau penelitian yang akan dilakukan untuk pembaharuan penelitian. Menggunakan fungsi sistem *drag and drop object* bergambar untuk menambah segi mekanisme konsep aplikasi materi aksara jawa, untuk pengembangan sistem tahap pendukung aplikasi menggunakan Metode *Waterfall* dengan jumlah indikator didalamnya.

Menggunakan *Software Unity* dengan Bahasa Pemrograman *C#* sebagai implementasi aplikasi yang akan digunakan dalam media pembelajaran Bahasa Jawa yang telah dirancang untuk memudahkan penulis dalam pembuatan aplikasi *android*.

Berdasarkan latar belakang di atas, perlu untuk membuat Aplikasi Edukasi *Android* menerapkan Algoritma *Fisher-Yates Suffle* yang membantu media edukasi pembelajaran untuk siswa SDN Plaosan 1 sehingga meningkatkan minat belajar Bahasa Jawa dikelas, sehingga penelitian ini di buat dengan mengambil judul penelitian “ **Implementasi Algoritma *Fisher Yates Suffle* pada Aplikasi Edukasi Sinau Jawa untuk Media Pembelajaran Kelas 4 (Studi Kasus : SDN Plaosan 1 Plaosan, Magetan)** “.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang Aplikasi Edukasi *Smartphone Android* yang dapat bermanfaat bagi siswa Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana Aplikasi Edukasi pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan algoritma *Fisher-Yates Suffle* pada aplikasi *Android* ?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang Media Pembelajaran menggunakan *Smarthphone Android* yang dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar untuk pembelajaran Bahasa Jawa.
2. Untuk merancang dan mengembangkan aplikasi edukasi pembelajaran Bahasa Jawa berbasis *Android* dengan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* untuk meningkatkan minat belajar menggunakan sistem pengacakan soal.

## 1.4. Batasan Masalah

Pembuatan Aplikasi ini memiliki batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai

Dengan ini penulis penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Sasaran dalam media pembelajaran ini untuk Siswa Kelas 4 SDN Plaosan 1.
2. Penelitian ini menggunakan Metode SDLC ( *System Development Life e Cycle*) pengembangan *Waterfall*, Algoritma *Fisher-Yates Suffle*.
3. Soal Kuis dengan menggunakan fungsi *drag and drop* dan *Fisher-Yates Suffle* pada Peti Soal.

4. Aplikasi beroperasi *smartphone* dengan menggunakan system operasi *Android* Minimal OS yang digunakan adalah *Android Lolipop 5.0*.
5. Media yang digunakan untuk membuat Aplikasi ini adalah menggunakan *Unity* dengan menggunakan bahasa pemrograman *C#*.
6. Menggunakan Bahasa Indonesia.
7. Refrensi konten materi berdasarkan pada Buku Panduan Siswa Basa Jawa Topik 6 Gegayuhanku mengikuti indikator didalam materi.[4]

### **1.5. Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Pengguna**

Menggunakan Media Aplikasi edukasi Bahasa Jawa ini dapat membantu siswa disekolah memahami konsep belajar bahasa jawa dalam pengenalan aksara jawa dan bahasa jawa yang nantinya siswa dapat belajar dalam memahami materi-materi dari guru dikelas.

#### **2. Bagi Universitas**

Hasil dari penelitian ini mampu memberikan potensi untuk mahasiswa yang tertarik membuat Aplikasi edukasi yang bermanfaat bagi pembaca dan menjadi media penunjang edukasi kedepannya.

#### **3. Bagi Penulis**

Penelitian ini memberikan kegiatan yang mampu meningkatkan pengembangan nilai-nilai teknologi dan bermanfaat sebagai bentuk edukasi yang mendukung siswa dalam tahap pembelajaran bahasa jawa.