

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa-bahasa daerah yang ada di Indonesia memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda antara satu bahasa dengan bahasa yang lain. Keunikan bahasa setiap daerah menandakan identitas daerah tertentu, sehingga penting untuk dilakukan suatu kajian yang dapat dengan jelas menunjukkan keunikan tersebut. Salah satunya adalah bahasa Jawa yang merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya dan patut untuk dilestarikan. Bahasa Jawa memiliki aksara sendiri dalam penggunaannya, yaitu aksara Jawa, dialek yang berbeda dari tiap daerah, serta etika berbahasa Jawa yang berbeda. Bahasa Jawa dibagi menjadi tiga tingkatan bahasa yaitu ngoko, madya dan krama.

Fungsi bahasa tidak hanya terbatas sebagai alat komunikasi tapi juga berkontribusi dalam membingkai cara seseorang membangun pemikiran dan perasaan seseorang tentang bagaimana mereka melihat dunia. Bukan hanya sebagai alat komunikasi namun bahasa Jawa juga merupakan warisan kebudayaan, sehingga hilangnya sebuah bahasa berarti hilangnya sebuah cara pandang untuk melihat dunia. Hal ini terjadi pada penggunaan istilah baru, kosa kata baru, juga kata-kata yang mengganggu sebagai cerminan dari budaya yang sedang terjadi dan berkembang di masyarakat (**Andika & Abdullah, 2018**).

Media adalah alat komunikasi. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut (**Wati, 2016:3**). Salah satu media yang berkembang pesat, menarik, interaktif dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran adalah digital game. Menurut (**Liao, Chen & Shih, 2019**) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa digital game based learning berpengaruh kedalam cognitive seseorang karena hasil akhir dari game based learning ini adalah saling berdiskusi.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mencoba memberikan pandangan dan solusi dengan mengembangkan sebuah aplikasi berbasis Android bernama “Kuis Jawa” yang merupakan aplikasi atau permainan dengan genre trivia yang bertema bahasa jawa. Dimana dalam aplikasi tersebut nantinya berisi pertanyaan dengan beberapa pilihan jawaban tentang bahasa jawa yang cukup mudah dipelajari bagi pemula. Aplikasi “Kuis Jawa” nantinya juga memiliki 11 kategori seperti : rupa-rupa kawruh, paramasastra, kawruh basa, kasusastraan, aksara jawa, wayang purwa, tanggap wacana, babagan layang, pacelathon, crito basa jawa dan wayang sehingga dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna. Dalam aplikasi “Kuis Jawa” juga akan menerapkan algoritma Fisher-Yates Shuffle yang akan mengacak pertanyaan setiap pengguna memulai permainan baru agar menambah tantangan dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan saat pengguna memulai permainan baru. Algoritma Fisher-Yates Shuffle juga dipilih karena hasil pengacakannya yang cukup variatif dan tingkat efisiensinya dalam penggunaan memori (Ekojono, 2017).

Dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu orang yang ingin mempelajari bahasa jawa untuk melestarikan bahasa jawa dan juga meningkatkan motivasi orang dalam mempelajari bahasa jawa.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana perancangan dan pembuatan aplikasi “*Kuis Jawa*” berbasis *Android*?
2. Bagaimana cara menerapkan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* pada aplikasi “*Kuis Jawa*”?

1.3. Tujuan

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan antara lain :

1. Merancang dan membuat aplikasi “Kuis Jawa”
2. Menerapkan algoritma Fisher-Yates Shuffle sebagai pengacak pertanyaan

1.4. Manfaat

Manfaat yang didapat dari penelitian ini antara lain :

1. Meningkatkan motivasi orang dalam mempelajari bahasa jawa melalui media aplikasi yang interaktif
2. Memberikan gambaran bagi orang khususnya orang yang berasal dari suku lain tentang bahasa jawa
3. Menerapkan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* dalam mengacak urutan pertanyaan

1.5. Batasan masalah

Pada penelitian ini penulis membutuhkan batasan agar tidak terjadi pelebaran masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat berisi tentang kuis yang bertema bahasa jawa
2. Aplikasi ini berbasis Android yang dibangun dengan Android Studio