

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan atau *Game* adalah salah satu media hiburan yang sangat populer dikalangan masyarakat. *Game* menjadi pilihan sebagian masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk mengisi waktu luang.

Namun dewasa ini banyak *game* yang masih menonjolkan nilai hiburan tanpa adanya nilai edukasi atau pembelajaran didalamnya. Banyak pemain game mendapat dampak serius dari aktifitas ini.

Dalam tugas akhir ini penulis mengambil tema *game* kuis pembelajaran bahasa Indonesia, selain untuk hiburan, game ini mempunyai misi utama untuk menambah pengetahuan mengenai pendidikan bahasa Indonesia, salah satunya cabang ilmu bahasa Indonesia yang paling mendasar dan menjadi sebuah kepastian untuk dipelajari adalah ilmu Sintaksis, yaitu ilmu bahasa yang menyelidiki struktur kalimat dan penyusunan kalimat. Untuk itu, perlu adanya tindakan lanjut untuk dapat memahami ilmu sintaksis tersebut diantaranya dengan pemberian latihan soal. Dalam latihan soal terutama yang berbentuk pilihan ganda, perlu fungsi pengacakan. Fungsi pengacakan adalah sebuah fungsi yang biasanya dilakukan untuk mengacak sebuah urutan.

Masalah sering timbul adalah kemunculan urutan soal yang sama dapat diketahui oleh *user*. Karena munculnya urutan kombinasi tidak seimbang. Kombinasi urutan tertentu muncul lebih sering dan kombinasi urutan yang lainnya muncul lebih sedikit, sehingga kombinasi urutan dapat diketahui dan ditebak. Fungsi pengacakan dalam soal pilihan ganda sangatlah diperlukan agar pilihan ganda tersebut memiliki tingkat kesulitan yang dapat memberikan tantangan dan pengalaman kepada pengguna.

Sebelumnya terdapat penelitian yang memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian ini, beberapa penelitian tersebut diantaranya berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran dengan konsep game pembelajaran. Pada penelitian yang akan dibuat ini, akan menerapkan algoritma yang biasa dipakai pada proses pengacakan yaitu *Algoritma Fisher-Yates Shuffle*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas , penulis tertarik untuk membuat aplikasi berbasis android sebagai solusi dari masalah yang ada dengan judul **“PENERAPAN ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA GAME KUIS PEMBELAJARAN ILMU SINTAKSIS BAHASA INDONESIA”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu Bagaimana menerapkan Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* untuk pengacakan soal pada *game* kuis pembelajaran ilmu sintaksis bahasa Indonesia ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan ruang lingkup maka tujuan penelitian dalam menunjang penulisan tugas akhir ini yaitu merancang sebuah *game* pembelajaran yang menerapkan Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* untuk pengacakan soal

1.4 Manfaat Penelitian

Terciptanya Aplikasi yang memberikan pengetahuan kepada pengguna dan dapat membantu guru dalam memberikan latihan soal kepada siswa.

1.5 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup pada penelitian ini, agar masalah yang terdapat dalam ruang lingkup penelitian tidak menjadi terlalu luas dan menyimpang:

1. Aplikasi ini menggunakan Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* yang diterapkan pada kuis ilmu sintaksis bahasa Indonesia
2. Aplikasi yang dibangun merupakan media pembelajaran dengan konsep *game* kuis pembelajaran
3. Banyaknya soal yang keluar adalah 20 soal secara acak dari 60 soal yang ada di bank soal.

1.6 Luaran Yang diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi game kuis pembelajaran Ilmu Sintaksis Bahasa Indonesia yang mudah dipelajari oleh pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dilakukan secara bertahap disesuaikan kebutuhan penyusunan dalam penulisan laporan serta bertujuan agar dapat memahami isi laporan secara keseluruhan, adapun sistematikanya adalah:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memberikan gambaran secara garis besar mengenai isi skripsi sehingga pembaca dapat memahami dengan mudah. Isi dari bab ini adalah latar belakang, rumusan masalah, batasan lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, luaran yang diharapkan, serta sistematika penulisan yang digunakan untuk menyusun laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian uraian teori-teori yang mendasari penelitian secara detail dapat berupa model algoritma, teknik konsep, prosedur atau definisi yang berkaitan dengan topik penelitian

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini penulis menjelaskan langkah-langkah dari proses penelitian yang digunakan agar tercapai output yang diharapkan sehingga tujuan penelitian benar-benar terpenuhi.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan mengenai hasil uji coba yang telah diujikan dalam penelitian ini, serta pembahasan atau analisa dari hasil uji coba tersebut.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini penulis menarik kesimpulan serta saran untuk pembaca agar pembaca paham dengan apa yang dijelaskan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

