

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah komponen penting yang menentukan kemajuan bangsa dan hal tersebut berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha yang matang dan terencana guna menciptakan lingkungan dan suasana bagi proses pembelajaran agar peserta didik dapat berkembang secara aktif dan potensial dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, serta bangsa dan Negara [1].

Masa pandemi *Covid-19 (Coronavirus Disease)* ini semua pekerjaan dan seluruh pembelajaran dilakukan secara daring, sehingga perlu adanya pengembangan dalam kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar dapat berinovasi lebih jauh. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease (Covid-19)*, penyelenggaraan pendidikan dilakukan secara daring dan berlaku bagi seluruh tingkat pendidikan baik dari sekolah dasar hingga tingkat pendidikan perguruan tinggi [2].

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional sangat dibutuhkan dalam berbagai segi kehidupan. Kemampuan Bahasa Inggris yang baik tentu akan menjadi modal kompetitif, baik dalam bidang pendidikan maupun pekerjaan, terutama ketika memasuki era MEA (Masyarakat Ekonomi Asean) tahun 2015 silam. Akan tetapi, kesadaran masyarakat Indonesia akan pentingnya Bahasa Inggris masih belum terbangun pada setiap individu. Selain itu, pekerja Indonesia dikatakan belum cukup siap menghadapi MEA ditinjau dari segi komunikasi bahasa asing, mencakup didalamnya ialah Bahasa Inggris. Hal ini diperkuat dengan survey kemampuan bahasa inggris EF EPI (*English Proficiency Index*) yaitu sebuah perusahaan pendidikan internasional yang berfokus pada bahasa akademik dan pertukaran budaya, yang mengumumkan bahwa

Indonesia memperoleh skor 52.15 dan tergolong ke dalam kategori rendah dengan kedudukan peringkat 80 dari 112 negara. Maka dari itu, pemberian pembelajaran Bahasa Inggris perlu dilakukan dari awal kepada anak karena pada masa anak-anak otak masih mengalami *plasticity* dan *flexibility*. Oleh sebab itu, diperlukan teknologi yang mudah dan praktis sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Inggris. Alternatif itu ialah dengan membangun aplikasi pembelajaran sebagai media latihan percakapan Bahasa Inggris.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi pembelajaran sebagai media belajar sekolah dari rumah. Perancangan media pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) agar dapat mengembangkan media pembelajaran dengan lebih menarik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Pemmasalahan berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka disimpulkan suatu masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana membangun sebuah aplikasi media pembelajaran bahasa inggris untuk siswa sekolah dasar sebagai alternatif pembelajaran sekolah dari rumah?”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk membatasi lingkup penelitian dan dapat menjawab setiap poin rumusan masalah, maka peneliti menetapkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi pembelajaran ini terbatas, hanya untuk mata pelajaran bahasa inggris.
2. Media pembelajaran bahasa inggris hanya dapat digunakan pada *smartphone android*.
3. Data penelitian yang diambil hanya diperoleh dari beberapa sekolah dasar di kecamatan subah.

4. Aplikasi media pembelajaran hanya berisikan materi tentang nama-nama tumbuhan, nama benda, nama hewan, dan nama anggota keluarga serta kuis dasar untuk siswa dengan menggunakan bahasa inggris.
5. Aplikasi media bahasa inggris ini ditujukan terutama bagi siswa umur enam sampai delapan tahun.
6. Aplikasi hanya didistribusi secara langsung melalui guru pada siswa.
7. Aplikasi dibuat tidak mengacu pada kurikulum belajar disekolah.
8. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *framework flutter*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun melalui penelitian ini, terdapat tujuan yang hendak peneliti capai, yakni:

1. Membuat aplikasi pembelajaran bahasa inggris untuk siswa sekolah dasar.
2. Mempermudah bagi anak dalam memahami materi yang berbentuk bahasa inggris untuk anak, guna mengurangi kesalahan dalam membaca dan menulis kata yang berbentuk bahasa inggris, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
3. Memberikan aplikasi media pembelajaran bahasa inggris sekaligus untuk hiburan pada anak yang kurang tertarik dalam belajar bahasa asing.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun penelitian berharap aplikasi yang dibangun bermanfaat untuk membantu guru dalam penyampaian materi terhadap anak dan dapat meningkatkan daya tarik anak untuk lebih menyukai materi bahasa Inggris

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) penelitian bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan *smartphone* android yang dimana metode ini mempunyai tahapan-tahapan berupa, konsep, design, pengumpulan bahan, perakitan, testi, serta distribusi.

Pengertian dari tahapan tahapan di atas yaitu:

1. Konsep

Konsep yaitu menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identification audience*), macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi dan target.

2. Perancangan

Adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur aplikasi, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk pembuatan aplikasi.

3. Pengumpulan Bahan

Adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut seperti gambar *clip art*, foto, animasi, dan lainnya yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dikerjakan secara *parallel* dengan tahap perakitan.

4. Perakitan

Adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan *multimedia*. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard*, dengan alur yang berasal pada tahap *design*.

5. Pengujian

Setelah aplikasi dibuat maka saatnya untuk uji kemampuan dan kinerja dari aplikasi tersebut, apakah aplikasi sesuai dengan yang diinginkan. Di sini dapat dilihat kembali apakah semua tombol dan fitur-fitur lainnya dapat berfungsi dengan baik.

6. Distribusi

Pada tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan, tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap konsep pada produk selanjutnya.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut ini peneliti menjelaskan metode yang digunakan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan sebagai berikut.

### 1.6.2 Metode Observasi

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Subah pada saat pembelajaran, di mana guru memberikan penyampaian materi menggunakan tugas sehingga para siswa kurang tertarik dalam belajar bahasa Inggris.

### 1.6.3 Metode Wawancara

Dalam metode wawancara ini mendapat data dari siswa sekolah dasar Kecamatan subah, dimana para siswa menyatakan kurang tertarik dalam belajar bahasa Inggris dikarenakan penyampaian yang di berikan oleh guru kurang menarik.

### 1.6.4 Metode Analisis

Analisis dilakukan dengan menggunakan metode *SWOT (Strengths, Weakness, Opportunities, Threats)*. Yang dimaksud analisis *SWOT* adalah sebuah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunity*) dan ancaman (*Threat*) yang terjadi.

### 1.6.5 Metode Perancangan

Metode perancangan dirancang dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*). Komponen UML yang digunakan antara lain *Activity Diagram*, *Use case Diagram*. *Activity Diagram* digunakan untuk mendeskripsikan lebih detail bagaimana proses aplikasi berjalan dan *Use case diagram* digunakan untuk mendeskripsikan interaksi aplikasi dengan user.

## 1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, dan metode perancangan sesuai dengan judul yang diusulkan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang studi literatur, kajian pustaka, tinjauan pustaka, dasar teori, adapun mempunyai beberapa dasar teori yaitu, multimedia, multimedia juga mempunyai multimedia interaktif dan juga multimedia development life cycle(MDLC), bab ini juga berisi media pembelajaran dan framework flutter.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi penelitian, dimulai dengan konsep pada sebuah aplikasi, analisis kebutuhan sistem, implementasi, batasan implementasi, implementasi perangkat lunak dan perangkat keras, analisis masalah, materi collecting, assembly, testing, distribution, dan perancangan aplikasi.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang implementasi rancangan pada aplikasi yang dibuat, dan dijelaskan juga tahapan-tahapan pada aplikasi.

## BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini berisikan tentang garis besar atau kesimpulan serta saran yang berhubungan dengan masalah yang dibahas penulis, agar menghasilkan karya yang lebih baik dan bermanfaat kedepannya.