

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah komponen penting yang menentukan kemajuan bangsa hal tersebut berdasarkan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa, agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global [1].

Masa pandemi *Covid-19 (Coronavirus Disease)* ini semua pekerjaan dan seluruh pembelajaran dilakukan secara daring sehingga menuntut perkembangan *IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi)* untuk semakin berinovasi. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease (Covid-19)*, seluruh pelaksanaan kebijakan pendidikan dilakukan secara daring mulai dari kalangan sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi [2].

Kendala yang terjadi dalam pembelajaran daring seperti: (1) Lokasi rumah tidak terjangkau jaringan internet, termasuk kuota internet murid minimalis, (2) Media pembelajaran yang digunakan para guru dominan monoton dan membuat para murid merasa jenuh atau bosan, (3) Pembelajaran dominan belum interaktif, (4) Karakter ataupun perilaku para murid sulit dipantau, (5) Pembelajarannya cenderung tugas *online*, (6) Tugas diberikan para murid menumpuk.

Menurut Ashimatul Wardah al Mawaddah dkk (2021), adanya pandemic covid-19 memberikan pengaruh besar dalam bidang Pendidikan sehingga proses pembelajaran yang biasanya dilakukan luring sekarang berubah menjadi daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz terhadap belajar siswa. Pada nilai pre-test memperoleh hasil rata-rata sebesar 65,19% sedangkan pada nilai post-test memperoleh hasil rata-rata sebesar 88,08%. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa [3].

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan membangun sebuah aplikasi media pembelajaran pembelajaran bahasa inggris. Berdasarkan *EF English Proficiency Index* edisi tahun 2020 atau indeks kecakapan yang dikeluarkan oleh *EF Education First*, perusahaan pendidikan internasional yang fokus pada bahasa akademisi, pertukaran budaya, dan perjalanan pendidikan. Tingkat kecakapan Bahasa Inggris di Indonesia masih rendah dengan mendapatkan peringkat 74 dari 100 negara. Oleh karena itu, pentingnya pendidikan bahasa inggris sejak dini ke anak, karena otak anak-anak masih mengalami *plasticity* dan *flexibility* sehingga dapat lebih mudah memahami [4].

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi media pembelajaran sebagai media pembelajaran sekolah dari rumah karena efek dari pandemi COVID-19 (*Coronavirus Disease*). Penelitian ini dirancang menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini, yaitu "Bagaimana membangun aplikasi media pembelajaran bahasa inggris untuk siswa sekolah dasar sebagai alternatif pembelajaran sekolah dari rumah?".

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah bertujuan agar penelitian lebih terarah dan dapat dikaji lebih dalam serta tidak terjadi penyimpangan pada tujuan penelitian. Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Aplikasi media pembelajaran ini hanya terbatas untuk mata pelajaran bahasa inggris pada siswa sekolah dasar.
2. Aplikasi media pembelajaran bahasa inggris hanya dapat digunakan pada *smartphone* berbasis *android*.
3. Aplikasi hanya didistribusikan secara langsung melalui guru kepada siswa.

4. Data penelitian yang diambil terbatas hanya diperoleh dari beberapa sekolah dasar di Kecamatan Buluspesantren.
5. Aplikasi dibuat dengan menggunakan *framework Flutter*.
6. Aplikasi media pembelajaran ini hanya berisi materi tentang hewan, buah-buahan, anggota tubuh manusia, warna, dan kuis dasar untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan bahasa inggris.
7. Aplikasi media pembelajaran ini tidak memiliki tingkat level kesulitan.
8. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Dart*.
9. Aplikasi media pembelajaran ini dibuat *universal* dan tidak mengacu pada kurikulum pembelajaran di sekolah.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

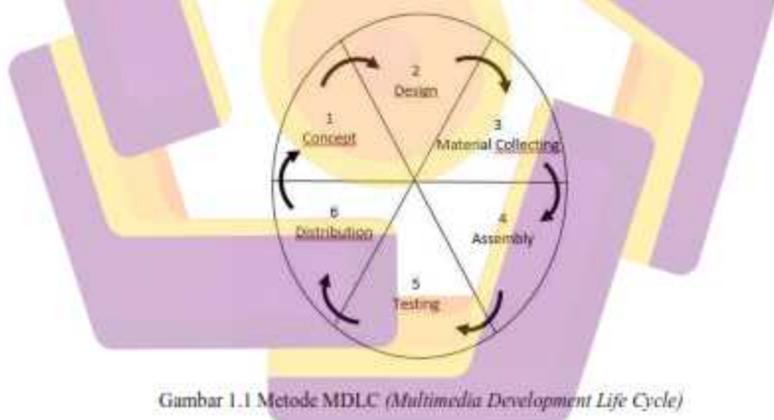
1. Membuat aplikasi media pembelajaran bahasa inggris untuk siswa-siswi sekolah dasar.
2. Memberikan alternatif untuk pembelajaran daring agar lebih menarik selama pandemi *COVID-19 (Coronavirus Disease)* akibat adanya kebijakan pemerintah agar anak-anak melakukan pembelajaran jarak jauh dari rumah untuk memutus rantai penyebaran (*Coronavirus Disease*).
3. Mempermudah penyampaian materi bahasa inggris dasar antara guru dan siswa sehingga mengurangi kesalahan penulisan kata dalam bahasa inggris.
4. Memberikan aplikasi media pembelajaran sebagai hiburan sekaligus sebagai media pembelajaran bahasa inggris.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk membantu antara guru dan siswa-siswi dalam meningkatkan kemampuan belajar bahasa Inggris di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Buluspesantren agar lebih menarik minat dan perhatian siswa-siswi sekolah dasar sehingga ketika penyampaian materi yang diberikan oleh guru kepada para siswa-siswi sekolah dasar lebih memperhatikan.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien dengan memanfaatkan *smartphone* android dimana metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Berikut adalah gambaran dari tahapan MDLC:



Gambar 1.1 Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

Pengertian dari tahapan tahapan itu yaitu sebagai berikut:

#### 1. Konsep (*Concept*)

Tahap *concept* 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, target, dll.

2. Perancangan (*Design*)  
*Design* adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur aplikasi, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk pembatalan aplikasi. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap design.
3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)  
*Material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain seperti gambar *clip art*, foto, animasi, video, *audio*, dan lainnya yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dikerjakan secara *parallel* dengan tahap *assembly*.
4. Perakitan (*Assembly*)  
Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard*, dengan alur, dan struktur navigasi yang berasal pada tahap design.
5. Pengujian (*Testing*)  
Setelah aplikasi dibuat maka saatnya untuk uji kemampuan dan kinerja dari aplikasi tersebut, apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Di sini dilihat kembali (*recompile*) apakah semua link, tombol, dan fitur fitur lainnya dapat berfungsi dengan baik.
6. Distribusi (*Distribution*)  
Tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan, tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap konsep pada produk selanjutnya [5].

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.6.1.1 Metode Observasi

Metode Observasi dengan melakukan pengamatan secara langsung di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Buluspesantren pada saat pembelajaran, guru memberikan penyampaian materi hanya dengan menggunakan tugas dan para siswa-siswi diberikan waktu untuk mengerjakannya, sehingga para siswa-siswi sekolah dasar kurang tertarik belajar bahasa Inggris.

### 1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara ini mendapatkan data dari siswa-siswi sekolah dasar di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Buluspesantren yang menyatakan bahwa ketika belajar bahasa Inggris penyampaian materi yang diberikan oleh guru kurang menarik sehingga membuat siswa menjadi malas belajar dan sulit untuk memahami bahasa Inggris.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis pada penelitian ini menggunakan metode *SWOT* (*Strengths, Weakness, Opportunities, Threats*).

Analisis SWOT adalah sebuah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunity*) dan ancaman (*Threat*) yang terjadi dalam proyek.

Pengertian dari analisis SWOT yaitu sebagai berikut:

1. *Strength* (Kekuatan)

Merupakan sebuah kondisi yang menjadi sebuah kekuatan dalam organisasi atau proyek.

2. *Weakness* (Kelemahan)

Merupakan kondisi atau segala sesuatu hal yang menjadi kelemahan atau kekurangan yang terdapat dalam tubuh organisasi atau sebuah proyek.

3. *Opportunities* (Peluang)

Merupakan suatu kondisi lingkungan diluar organisasi yang sifatnya menguntungkan bahkan dapat menjadi senjata untuk memajukan sebuah perusahaan/organisasi.

#### 4. *Threats* (Ancaman)

Merupakan sebuah kondisi eksternal yang dapat mengganggu kelancaran berjalannya sebuah organisasi atau perusahaan [6].

### 1.6.3 Metode Perancangan

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan pemodelan *Unified Modelling Language (UML)*. Komponen *UML* yang digunakan adalah *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*. *Use Case Diagram* digunakan untuk mendeskripsikan interaksi antara aplikasi dengan *user*. *Activity diagram* digunakan untuk mendeskripsikan lebih detail bagaimana proses aplikasi berjalan.

### 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

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang kajian pustaka, tinjauan pustaka, dan dasar teori penelitian yaitu, pengertian *multimedia*, pengertian *multimedia interaktif*, pengertian *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*, pengertian *media pembelajaran*, pengertian *framework flutter*, dan pengertian pemrograman *dart*.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi penelitian, alur penelitian, analisis permasalahan, solusi permasalahan, analisis kebutuhan system, analisis manfaat, analisis kelayakan system dan perancangan aplikasi.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang implementasi aplikasi, batasan implementasi, hasil aplikasi, dan hasil pengujian serta pembahasan aplikasi.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari keseluruhan isi laporan.

