BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam segala bidang baik pendidikan maupun pekerjaan bahkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu lembaga bahasa Inggris mengatakan *"English is a passport to outside world. a mean of global communication will helps people to achieve their live goals"* bahasa Inggris adalah sebuah paspor untuk memasuki dunia luar. Maksudnya adalah percakapan global akan membantu orang untuk mencapai tujuan-tujuan hidupnya. Sayangnya, walaupun Bahasa Inggris sangat penting namun masih banyak kendala dalam penguasaannya. Khususnya bagi mereka yang bahasa ibunya bukan bahasa Inggris.

Di Indonesia sendiri pelajaran bahasa Inggris sudah dimulai sejak Sekolah Dasar (SD) sampai Perguruan Tinggi (PT) namun masih banyak pelajar atau mahasiswa yang belum bisa berbicara menggunakan bahasa Inggris bahkan untuk memperkenalkan dirinya sendiri. Hal ini disebabkan pelajaran bahasa Inggris disekolah serasa membosankan atau pasif yang bersifat satu arah yakni guru menerangkan, murid mendengarkan, guru mendiktekan, murid mencatat, guru bertanya, murid menjawab dan seterusnya. Fenomena inilah yang mendasari munculnya berbagai kursus bahasa Inggris diseluruh wilayah Indonesia. Tempat-tempat kursus banyak menawarkan metode pembelajaran yang lebih baik bahkan

mereka mendatangkan langsung seorang *native speaker* untuk menunjang pembelajaran. Namun biasanya kursus tersebut kurang terjangkau untuk kalangan dengan tingkat ekonomi rendah. Belum lagi masalah waktu dan tempat dimana mereka harus mematuhi jadwal yang sudah di sepakati. Setelah dilakukan penelitian ternyata kesuksesan lmebaga pendidikan bahasa Inggris di tempat kursus adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *collaborative* yang berfokus kepada proses kerja sama antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru yang di salurkan dengan adanya kegiatan-kegiatan pendidikan yang menarik.

Sedangkan dalam dunia pendidikan manfaat internet dan multimedia sudah dirasakan oleh semua pihak khususnya pelajar. Pelajar dapat menggunakan fasilitas ini untuk mencari informasi, berkomunikasi, dan belajar dalam berbagai hal, sehingga sangat cocok sekali jika diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris yang memang membutuhkan sarana komunikasi, penyeluruhan penyebaran informasi dan bahan ajar yang tidak membosankan seperti multimedia. Disisi lain Situs-situs pembelajaran bahasa Inggris banyak kita jumpai di internet namun biasanya situs-situs tersebut hanya menyajikan secara *text book* artinya orang hanya mampu mengingat 20% dari yang mereka lihat. Sedangkan menurut riset Computer Technology Research (CRT) manusia hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang ia dengar. Namun orang dapat mengingat 50% dari yang ia lihat dan dengar. Lebih dari itu manusia dapat mengingat 80% dari yang ia lihat, dengar dan lakukan sekaligus. Belajar bahasa Inggris pun demikian perlu diperaktekan secara langsung dalam kehidupan

sosial artinya dengan melihat mendengar dan melakukan, pelajaran bahasa Inggris jadi lebih mudah dipahami. Seperti halnya metode pembelajaran *collaborative learning* yang melibatkan pelajar sebagai c*enter of learning* mereka saling belajar dan bekerja sama.

Berdasarkan uraian diatas maka judul penelitian yang penulis ajukan adalah **Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Konsep Jejaring Sosial.** Sebuah website multimedia jejaring sosial untuk belajar dan bersosialisasi menggunakan bahasa Inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari uraian latar belakang diatas yaitu **Bagaimana membuat suatu multimedia pembelajaran bahasa Inggris menggunakan konsep jejaring sosial berbasis web sebagai sarana belajar dan bersosialisasi menggunakan bahasa Inggris.**

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah membangun suatu website pembelajaran bahasa Inggris sebagai sarana belajar dan bersosialisasi serta berkolaborasi. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam aplikasi ini adalah:

1. Membantu mereka yang ingin belajar Bahasa Inggris namun mempunyai batasan seperti biaya, waktu dan fleksibilitas pembelajaran.
2. Mempermudah pemahaman dalam belajar bahasa Inggris dengan menerapkan multimedia sebagai bahan ajar.

3. Memanfaatkan jejaring sosial untuk menerapkan ilmu yang sudah dipelajari dalam kehidupan sosial di dunia maya untuk berbagi pengetahuan dalam Bahasa Inggris.
4. Menciptakan suatu model pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan mudah dimengerti.

1.4 Batasan Masalah

Dengan maksud agar pembahasan dan penyusunan tugas akhir dapat dilakukan secara terarah dan tidak menyimpang serta sesuai dengan apa yang diharafkan, maka perlu diterapkan batasan-batasan masalah yang dihadapi yaitu:

1. Aktor dalam website ini dibagi menjadi tiga yaitu Administrator yang mempunyai hak akses penuh dalam mengelolah website ini. Moderator yang mempunyai hak akses lebih untuk mengelolah pembelajaran dan Student yang mempunyai hak akses sebagai pelajar.
2. Website ini diperuntukan untuk anak usia 13 sampai 60 tahun namun untuk pengembanganya disajikan template untuk anak usia 7.
3. Proses dalam aplikasi ini pertama-tama pengunjung harus mendaftar sebagai anggota dari website ini. Setelah itu pengguna dapat langsung mengakses materi baik tulisan ataupun multimedia, pengguna dapat mencoba latihan-latihan yang telah diberikan, setiap latihan yang diselesaikan akan mendapatkan score.
4. Interaksi pengguna dalam website ini yaitu dengan cara mengirimkan pesan, memberi komentar, menyumbangkan tulisan, mengikuti forum dan *chat.*

5. Multimedia yang dimaksud adalah penyajian materi seperti teks, audio dan video.
6. Latihan dalam sistem pembelajaran bahasa Inggris ini menggunakan pilihan ganda yang terdapat pada menu *review* dan menjawab pertanyaan secara tertulis yang terdapat pada menu *write*.
7. *Level* atau tingkatan pelajaran yang ada pada website ini adalah basic, intermediate, advance.
8. Proses kolaboratif terjadi pada saat student menjawab pertanyaan yang diberikan pada sistem dalam menu *write*. Student menjawab pertanyaan sedangkan pengguna lain (student, moderator) menilai dan mengoreksi jawaban tersebut secara bersama-sama.
9. Metode analisis yang digunakan dalam aplikasi ini berdasarkan aliran data terstruktur, di mana alat yang digunakan untuk menggambarkan model data adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambar model fungsional adalah Diagram Konteks, dan *Data Flow Diagram* (DFD).
10. Website yang akan dibangun menggunkan *framework* PHP codeigniter dengan konsep MVC (*Model, View, Controller*).
11. Bahasa pemerograman yang digunakan PHP, Java Script dan teknologi Ajax. Untuk *Database Management system* (DBMS) menggunakan MySQL dan XAMPP yang dipilih sebagai internal server yang digunakan untuk uji coba di *localhost.*

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini adalah kuantitatif dimana prosesnya adalah sebagai berikut :

1. Teknik pengumpulan data.

   Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

   a. Studi Literatur

      Studi Literatur teknik pengumpulan data dengan cara study literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul peneitian.

   b. Observasi

      Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil

   c. Interview

      Interview adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topic yang akan diambil.

2. Tahap pembuatan prangkat lunak

   Tahapan yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak menggunakan model proses prangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantarannya:

a. *Feasibility Study*

Feasibility study adalah fase pertama dalam proses pembuatan prangkat lunak. *Feasibility Study* dilakukan bertujuan menganalisis masalah, menganalisis teknik pekerjaan hingga aternatif solusi pada kemungkinan yang terjadi.

b. *Requirement Analysis and Spesification*

Requirement Analysis merupakan tahap menganalisis dan mengetahui spesifikasi pada hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan peroyek pembuatan perangkat lunak. Pada tahap ini menjelaskan secara detail permasalahan, mencari aternatif kemungkinan yang terjadi, mendefinisikan fungsional pada sistem

c. *Design and specification*

Design and specification tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang lebih mudah oleh user.

d. *Coding and Module Testing*

Coding and Module Testing adalah tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam Bahasa pemergraman tertentu

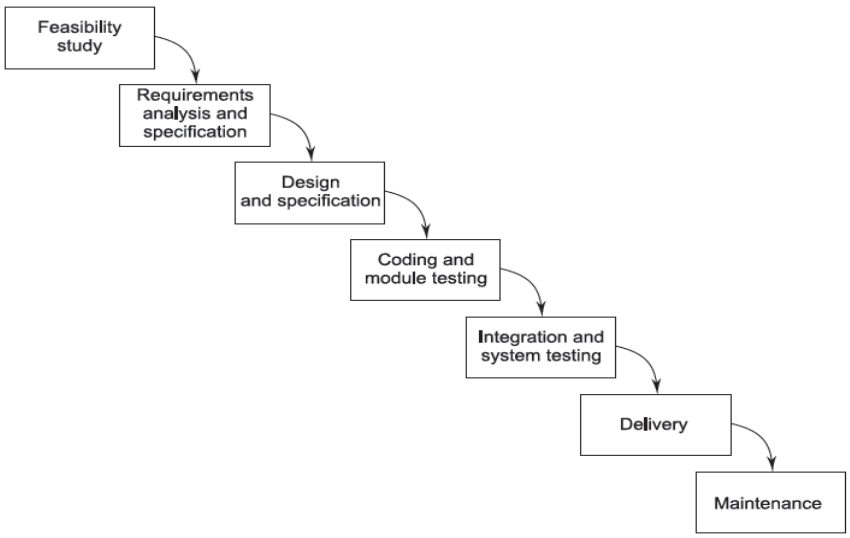
e. *Integration System Testing*

Integration system testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang akan dibangun. Pengujian tersebut mencakup pengujian alpha dan beta

f. Delivery and Maintenance

Delivery and Maintenance t ahap akhir dimana sebuah perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

Model proses pembuatan perangkat lunak menggunakan metode waterfall dapat dilihat pada gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Alur Model Proses *Waterfall* [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skrip ini ini susun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menenukan tujuan dan kegunaan penelitian,

yang kemudian diikuti dengan pemBahasan mesalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam peroses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnnya termasuk sintesinya.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menganalisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antara variable yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya dan menjelaskan tentang website pembelajaran yang akan dibangun perancangan intu meliputi perancangan basis data, perancangan Data Flow Diagram (DFD), perancangan antarmuka, perancangan struktur menu, dan perancangan prosedural

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini merupakan tahapan yang dialakaukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahapan persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan variable penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, penentuan sample penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode/teknik analisis yang akan dipergunakan dan perangkat lunak yang akan dibangun jika ada.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal-hal terpenting yang dibahas dan kemudian dibuat kesimpulan. Bab ini juga berisi saransaran yang

diberikan dan mungkin dapat menambah pengetahuan untuk pengembangan perangkat lunak yang telah dibuat.