BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional berfungsi sebagai bahasa pengantar resmi di lembaga-lembaga pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Bahasa Indonesia sangat diperlukan untuk menguasai mata pelajaran yang diajarkan, semua bahan pengajaran, kecuali pengajaran bahasa daerah, ditulis dan diantarkan dalam bahasa Indonesia [23]. Sesuai dengan standar kompetensi bidang pengembangan kemampuan dasar, bahwa kompetensi dasar berbahasa adalah anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis [5], selain itu berkomunikasi, membaca dan menulis juga tidak mungkin terlepas dari persoalan bahasa.

Berdasarkan hasil penelitian Khoiroh Usmawati [20] menyatakan bahwa kemampuan membaca sekarang ini kurang diperhatikan, khususnya dari segi aspek kebahasaan yang meliputi penggunaan intonasi, penggunaan lafal, dan kesesuaian isi yang dibacakan. Oleh karena itu aspek kebahasaan sangat perlu diperhatikan dalam keterampilan membaca seperti membaca cerita atau dongeng, bahkan membaca puisi. Dengan tujuan agar anak-anak memahami tentang penggunaan bahasa ketika membaca, sehingga mengurangi kesalahan dalam pemakaian bahasa dari segi lafal, selain itu sekolah dasar merupakan dasar atau fondasi bagi anak-anak tingkat selanjutnya.

Saat ini media yang mendukung pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dalam beberapa bentuk seperti buku, CD Interaktif, aplikasi edukasi dan *website*. Buku memiliki keterbatasan tersendiri, misalnya buku hanya dapat menampilkan teks dan gambar, mudah rusak atau robek, serta sulit untuk dibawa karena membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup besar. Kekurangan yang dimiliki media dalam bentuk CD Interaktif misalnya untuk menampilkan harus menggunakan DVD atau komputer, *Game* edukasi pun tidak luput dari

kekurangan salah satunya seperti Aplikasi *Edukasi* Marbel, misalnya belum ada pengecekan kata yang diucapkan [8].

Menurut statistik [17] pengguna perangkat *mobile* januari 2014 mencapai 93% dan pengguna *internet* 35%, dengan banyaknya pengguna *mobile* oleh sebab itu perlu dirancang sebuah aplikasi *mobile*. Aplikasi *mobile* yang akan dirancang ini, memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, pembelajaran lafal bahasa Indonesia, audio dan pengecekan kata sehingga pengguna bisa lebih tertarik dalam pembelajaran lafal. Aplikasi ini berbasis android, karena android merupakan sistem operasi pada smartphone yang paling banyak digunakan saat ini. Android merupakan sistem operasi dengan peringkat pertama 79%, iOS 14.2%, Microsoft 3.3%, Blackberry 2.7% [10].

Maka dengan adanya aplikasi belajar lafal bahasa Indonesia diharapkan pengguna yang ingin belajar bahasa Indonesia dapat memahami penggunaan bahasa ketika membaca dari segi penggunaan lafal. Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka untuk menangani masalah tersebut, dibuatlah aplikasi pembelajaran untuk pengucapan lafal bahasa Indonesia berbasis android.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka perumusan masalah adalah bagaimana menyediakan sarana pembelajaran lafal bahasa Indonesia yang kemampuan membaca kurang diperhatian khususnya dalam segi penggunaan lafal.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi pembelajaran pengucapan lafal bahasa Indonesia berbasis android.

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu pengguna dalam berbahasa Indonesia sehingga dapat mengurangi kesalahan pemakaian bahasa dari segi lafal.
2. Membantu pengguna agar lebih tertarik dalam pembelajaran lafal bahasa Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang terdapat pada pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan melalui *smartphone* android.
2. Penggunaan aplikasi ini membutuhkan koneksi internet.
3. Menggunakan pemodelan *Object Oriented Programming* (OOP).
4. Menggunakan metodologi berorientasi objek dengan *Object Oriented Design* (OOD) menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).
5. Aplikasi ini mengetes kata bukan kalimat, teks tidak mengakomodasi singkatan, serapan, simbol atau lambang dan penulisan angka.
6. Aplikasi ini menjelaskan cara melafalkan kata dan mengetes pelafalan kata.
7. Target pengguna adalah 6 – 12 tahun karena usia terpenting yang perlu dimiliki anak yang meliputi kecerdasan dan keterampilan motorik dan bahasa [24].
8. Menggunakan google *speech* API.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah *pre-experimental design* dengan jenis *one group pretest – posttest design* dan dengan tahapan sebagai berikut [25] :

1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur.

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan bersumber dari internet yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibangun.

b. Observasi

Observasi dilakukan pada aplikasi sejenis yang sudah ada untuk mengamati kelebihan dan kekurangan yang ada pada aplikasi tersebut.

c. *Pretest – Posttest*

Pretest dilakukan sebelum anak-anak mendapat pelajaran berupa rekaman lafal kata dari aplikasi dan *Posttest* dilakukan sesudah anak-anak mengetahui cara lafal kata dengan mendengarkan rekaman lafal menggunakan aplikasi yang dibangun, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi setelah anak menggunakan aplikasi ini.

d. Kuisioner

Pembagian kuisioner dilakukan pada tahap pengujian kepada anak antara usia 6-12 tahun dan hasilnya akan menjadi kesimpulan dari penelitian ini.

2. Tahap pembangunan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Requirements Definition / Definisi Kebutuhan

Tahap awal dalam proses perancangan perangkat lunak ini dimulai dari proses pengumpulan data atau kebutuhan seluruh sistem. Berdasarkan sistem yang dibuat, proses pengumpulan data – data tambahan baik yang ada di jurnal, maupun dari referensi lainnya yang sesuai dengan judul skripsi.

b. System and Software Design / Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Tahap ini dilakukan perancangan baik pemodelan maupun *interface* aplikasi. Pada perancangan pemodelan digambarkan sebagai *Use Case*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan lain-lain. Pada perancangan *interface* digambarkan bagaimana tampilan aplikasi pembelajaran lafal yang nanti akan dibuat.

c. Implementation and Unit Testing / Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan melalui proses *design* dan *coding.* Pada proses *design*, perancang mulai membuat gambaran antar muka sistem yang akan dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan seperti antarmuka untuk pengguna. Selanjutnya perancang memasukkan kode-kode program sesuai dengan bahasa pemrograman yang digunakan yaitu bahasa Java. Setelah selesai implementasi, dilanjutkan dengan pengujian unit oleh perancang

dimana untuk mengecek setiap unit telah memenuhi kebutuhan yang telah ditentukan.

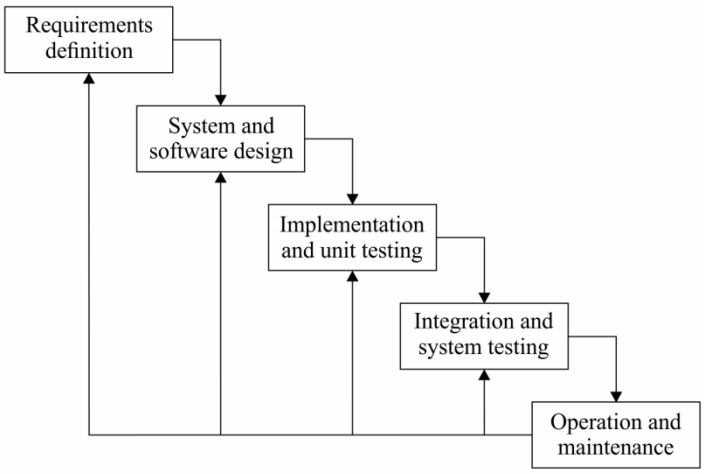
d. Integration and System Testing / Integrasi dan Pengujian Sistem

Pada tahap ini, unit program diintegrasi dan diuji untuk mendapatkan kesimpulan apakah aplikasi lafal sudah cukup bagus atau masih terdapat kekurangan. Pengujian dilakukan menggunakan kuisioner dan meminta beberapa orang untuk mencoba menggunakan aplikasi lafal.

e. Operation and Maintenace / Operasi dan Pemeliharaan

Tahap ini merupakan tahap terakhir dimana suatu aplikasi lafal yang sudah selesai dapat mengalami perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan. Misalnya penambahan fitur yang dapat meningkatkan fitur pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya gambar model *waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1.1 Ilustrasi *Waterfall* Model [16].

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan pengumpulan data yang berkaitan dengan skripsi. Adapun untuk menunjang skripsi ini penyusun gunakan landasan-landasan teori tentang aplikasi sebagai acuan dalam penulisan.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis sistem, analisis masalah, analisis aplikasi sejenis sudah ada, analisis aplikasi yang akan dibangun, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan perangkat keras, analisis pengguna sistem, spesifikasi sistem, pemodelan sistem, perancangan sistem.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi dari tahap analisis dan perancangan sistem ke dalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemprograman), beberapa implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi antarmuka, pengujian *blackbox* dan pengujian beta.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang berisikan hal-hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.