BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki era globalisasi, bahasa Inggris tidak dianggap sesuatu yang asing lagi bagi pelajar di Indonesia. Bahasa Inggris yang semula diperkenalkan kepada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), sekarang sudah diperkenalkan kepada siswa Sekolah Dasar (SD) bahkan siswa yang masih duduk di bangku taman kanak-kanak atau *play group* sudah mulai diperkenalkan dengan bahasa asing ini walau konteks pembelajarannya masih belajar sambil bermain.

Sejak kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) hingga kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Inggris di SD statusnya sama dengan bahasa daerah atau muatan lokal (mulok). Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas daerah, termasuk keunggulan daerah. Substansi muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan.

Guru mata pelajaran bahasa Inggris SD memerlukan metode yang tepat untuk mempersiapkan dan mengajarkan siswa dalam penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Pengajaran bahasa Inggris di SD akan terasa monoton dan membosankan jika guru minim kreatifitas, dan kurang menguasai metode pengajaran bahasa Inggris. Mengajar bahasa Inggris tidak hanya menuliskan *vocabulary* atau perbendaharaan kata di papan tulis, kemudian anak menyalinnya dibuku setelah itu anak menirukan guru dalam mengucapkan kata-kata atau *vocabulary* tadi. Mungkin cara ini adalah cara yang konvensional dan membuat anak didik maupun guru menjadi cepat bosan.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil wawancara dengan beberapa guru bahasa Inggris di 4 sekolah dasar (SDN Haurpancuh 2, SDN Karang Harja 1, SDN Kadumalati 2 dan SD Muhammadiyah), bahwa permasalahan yang banyak dijumpai yaitu banyak siswa SD yang mengalami kesulitan dalam membaca dan

melafalkan kosakata bahasa Inggris yang tidak sesuai dengan ejaan bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh faktor individu. Faktor individu dapat digolongkan menjadi dua. Faktor fisiologis yang baik akan menghasilkan keberhasilan yang baik pula. Sedangkan faktor psikologis sangat kompleks pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar, karena mencakup minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif. Faktor tersebut berbeda-beda pada setiap individu dan ini menyebabkan tidak meratanya hasil belajar dari setiap individunya.

Melihat permasalahan tersebut, maka dibuatlah sebuah sarana pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang dirasa dapat membantu siswa SD dalam melatih keterampilan membaca dan melafalkan kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris. Sarana pembelajaran tersebut akan diimplemetasikan kedalam *website*.

Sarana pembelajaran yang ingin dibangun adalah "MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MEMBACA KOSAKATA (*VOCABULARY*) BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR DENGAN MEMANFAATKAN *GOOGLE SPEECH API*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah utama dari penelitian ini adalah bagaimana membangun media pembelajaran untuk melatih keterampilan membaca kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar dengan memanfaatkan *Google Speech API*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang sudah diteliti, maka maksud dari pembuatan penelitian ini adalah membangun media pembelajaran untuk melatih keterampilan membaca kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar dengan memanfaatkan *Google Speech API.*

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah membantu siswa SD dalam melatih keterampilan membaca dan melafalkan kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembangunan aplikasi ini lebih terarah, maka pembangunan ini dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

a. Aplikasi yang dibangun berbasis *web*.
b. Data yang diolah dalam pembangunan aplikasi ini yaitu data soal latihan, data *score* dan data materi pelajaran bahasa Inggris kelas 5 SD.
c. Materi-materi media pembelajaran bahasa Inggris di sesuaikan dengan silabus, materi-materi tersebut merujuk ke beberapa modul dari 4 SD yang berbeda, yaitu *time, numbers, days and months, the human body, family, intruction* dan *season and weather.*
d. Soal latihan yang didukung adalah soal latihan yang bersifat pilihan ganda dan soal pelafalan kosakata (*vocabulary*).
e. Pengenalan suara digunakan hanya untuk menjawab soal pelafalan kosakata (*vocabulary*).
f. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowchart* dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*).

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, yaitu suatu metode untuk membuat gambaran atau deskriptif mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Adapun tahap yang akan dilalui adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan buku, jurnal dan *paper* serta informasi-informasi yang berkaitan judul penelitian.

2. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

3. Wawancara

   Wawancara ini dilakukan terhadap beberapa guru bahasa Inggris untuk mengetahui metode pengajaran serta pemahaman siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris, dan kepada petugas penjaga warnet untuk mengetahui siapa saja pengunjung warnet terutama anak sekolah.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak dengan model *waterfall*. Model *waterfall* adalah proses pengembangan perangkat lunak dengan tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar. Gambar 1.1 merupakan gambar model ilustrasi *waterfall*.

1. Tahap *analysis*

   Tahap analisis mulai mencari fungsionalitas-fungsionalitas yang dibutuhkan untuk membangun media pembelajaran yang dalam hal ini analisis masalah, analisis masukan serta analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

2. Tahap *design*

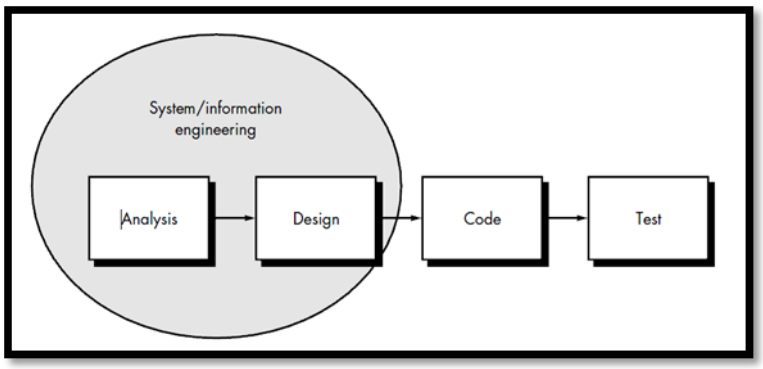
   Pada tahap ini melakukan perancangan dari media pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya.

3. Tahap *code*

Pada tahap code yaitu mulai mengeksekusi perancangan-perancangan yang dilakukan sebelumnya ke dalam bahasa pemrograman.

4. Tahap *testing*

Pada tahap testing bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap perangkat lunak untuk kemudian bisa diperbaiki.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall* [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ahir penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang perancangan umum maupun uraian lebih lanjut mengenai perancangan sistem dalam pembangunan perangkat lunak. Uraian perancangan sistem ini meliputi perancangan data input dan output sistem, perancangan proses mengenai bagaimana sistem bekerja dengan proses-proses tertentu, maupun perancangan user interface.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan variabel penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, penentuan sampel penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode/teknik analisis yang akan dipergunakan dan perangkat lunak yang akan dibangun jika ada.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

berisi kesimpulan yang telah didapatkan dari pengerjaan, pengujian sistem dan analisisnya mengenai keterkaitan dengan tujuan pembangunan sistem, dan selanjutnya akan dikemukakan saran-saran mengenai sistem serta bahan masukan bagi rencana pengembangan agar aplikasi yang dibangun menjadi lebih baik untuk masa yang akan datang.