BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMAN Taraju merupakan Sekolah Menengah Atas Negeri yang berada di Kecamatan Taraju Kabupaten Tasikmalaya Jawa Barat. Masa pendidikan di SMAN Taraju ini ditempuh dalam waktu tiga tahun, mulai dari Kelas X hingga Kelas XII. SMA ini masih menggunakan kurikulum lama yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006). Salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah ini adalah Bahasa Inggris. SMAN Taraju ini memiliki sistem pembelajaran yang dalam penyampaian materi dan untuk mengerjakan latihan soal kepada siswa, Guru menggunakan bantuan buku paket.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris Ibu Rossi Ma'rufah S.Pd untuk proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah menggunakan buku paket dan kamus saja. Proses pembelajaran seperti itu menurut Ibu Rossi masih terdapat kendala, yaitu siswa kurang bisa memahami pelajaran karena tidak ada contoh nyata kegiatan *speaking* dan *conversation*, selain itu siswa sering mengalami kebosanan pada saat belajar dengan media belajar seperti itu.

Berdasarkan kuesioner yang dilakukan terhadap siswa kelas X diperoleh kesimpulan 28 dari 40 siswa atau kurang lebih 70% mengatakan bahwa mereka mengalami kesulitan ketika belajar bahasa Inggris dan masih kurang mengerti dalam mengerjakan latihan soal, terutama dalam masalah *Listening* (mendengarkan), pengucapan (*pronunciation)* serta percakapan (*conversation).*

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diusulkan adanya suatu sistem media pendukung pembelajaran bahasa Inggris berbasis komputer sebagai media pembelajaran alternatif. Pembangunan media pembelajaran ini dibuat dengan adanya materi, latihan soal dan beberapa simulasi yang dapat membantu siswa untuk proses pembelajaran mandiri, sedangkan untuk guru dapat membantu dalam proses pengajaran di dalam kelas. Oleh karena itu diusulkan pembangunan media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa Inggris kelas X di SMAN Taraju, Tasikmalaya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan bagaimana membangun media pembelajaran interaktif mengenai mata pelajaran Bahasa Inggris untuk SMA Kelas X sebagai sarana pembelajaran.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMAN Taraju Tasikmalaya.

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris di SMAN Taraju adalah untuk membantu siswa kelas X belajar mata pelajaran bahasa Inggris.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif yang dibangun diperuntukkan untuk siswa-siswi Sekolah Menengah Atas Kelas X di SMAN Taraju.
2. Mata pelajaran yang dibuat media pembelajaran adalah Bahasa Inggris.
3. Media pembelajaran berupa Materi, Simulasi, dan Evaluasi materi.
4. Materi yang dibahas adalah materi pengajaran selama satu semester, yaitu:
    a. Unit 1 *Tell Me What Happened*
    b. Unit 2 *Telling Stories Part 1*
    c. Unit 3 *Following Instructions*
    d. Unit 4 *Telling Stories Part 2*
    e. Unit 5 *What Does It Look Like*
    f. Unit 6 *What a Beautiful Place!*
    g. Unit 7 *Breaking News*
5. Materi yang digunakan dalam aplikasi berdasarkan kurikulum KTSP 2006.
6. Interaksi pada media pembelajaran ini menggunakan *speech recognition* atau perintah berupa suara menggunakan *iSpeech.*
7. *Speech recognition* pada media pembelajaran ini hanya bisa digunakan apabila tersambung dengan koneksi internet.

8. *Speech Recognition* pada media pembelajaran ini hanya diterapkan pada menu simulasi *speaking* dan evaluasi.
9. Pengucapan dalam *Speech Recogniton ini* harus jelas agar server dapat menangkap suara dengan baik.
10. *Speech Library* yang digunakan tidak dibangun sendiri tapi menggunakan *library iSpeech.*
11. PBK (Pembelajaran Berbasis Komputer) dalam bentuk simulasi dan latihan soal.
12. Aplikasi dibangun dengan menggunakan Adobe Flash.
13. Aplikasi ini menggunakan pemograman Action Script 3.0.
14. Media pembelajaran yang dibangun berbasis desktop.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dan memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian untuk membuat suatu gambaran dengan cara mengumpulkan data, menganalisa data, membuat suatu pemecahan masalah, dan kemudian disusun untuk menarik kesimpulan mengenai masalah tersebut.

Teknik yang digunakan pada saat pengumpulan data dan pembangunan aplikasi adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memecahkan masalah yang dihadapi, maka perlu mencari sumber-sumber data yang diperlukan. Untuk mendapatkan data-data tersebut ada beberapa metode yang dipakai, diantaranya :

1. Studi Literatur

   Studi Literatur adalah metode pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber kepustakaan, diantaranya jurnal mengenai media pembelajaran berbasis komputer dan multimedia interaktif, buku

referensi mata pelajaran bahasa Inggris untuk SMA kelas X berbasis kurikulum 2006, serta buku mengenai metode penelitian.

2. Wawancara

   Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden dalam bentuk tanya-jawab dan tatap muka langsung. Wawancara dilakukan secara langsung dengan Ibu Rossi Ma'rufah, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X mengenai materi pembelajaran bahasa Inggris, metode pengajaran, silabus pengajaran bahasa Inggris, serta kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMAN Taraju.

3. Kuesioner

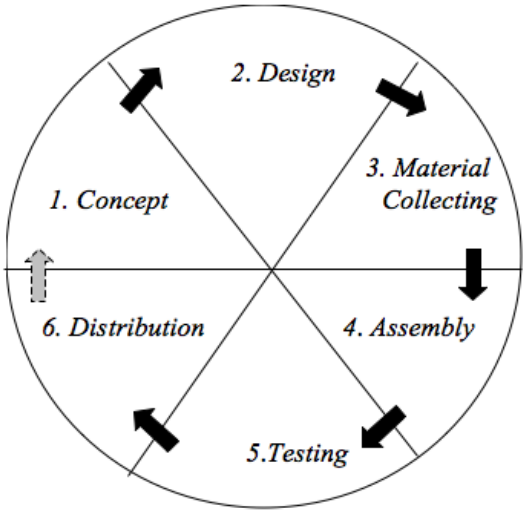
   Kuesioner merupakan pengumpulan data dengan cara memberi pertanyaan kepada siswa-siswi kelas X dengan jumlah sampel 40 orang di SMAN Taraju dengan format skala likert. Skala Likert yaitu responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia [1]. Disediakan lima pilihan skala dengan format seperti :

   1) Sangat setuju
   2) Setuju
   3) Netral
   4) Tidak setuju
   5) Sangat tidak setuju

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan untuk tahap ini adalah Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia versi Luther (Sutopo, 2004). Menurut Luther tahapan-tahapan dengan metodologi pengembangan multimedia tidak perlu berurutan. Keenam tahapannya dapat saling bertukar posisi namun tetap dimulai dari tahap Konsep terlebih dahulu dan diakhiri dengan tahap Distribusi. Sutopo mengadopsi metode Luther dengan memodifikasi tahapan-tahapannya. Dari keenam tahapan Luther, menurut Sutopo [2] harus dimulai dari Konsep dan diakhiri dengan tahap

Distribusi. Sedangkan tahap *Material Collecting* dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *Assembly*. Adapun tahapan versi Luther-Sutopo adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia versi Luther (Sutopo, 2004) [2]

1. *Concept*

Tujuan penelitian ditentukan dalam tahap ini, termasuk identifikasi pengguna, jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Output dari tahap konsep biasanya dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek.

2. *Desain*

Desain (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. *Material Collecting*

Pengumpulan material dapat dilakukan secara bersamaan dengan tahap pembuatan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti *clipart*, foto berikut pembuatan gambar grafik, foto, suara dan lain-lain yang diperlukan untuk pada tahap berikutnya.

4. *Assembly*

Tahap *Assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap *desain*.

5. *Testing*

Testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly)* dan seluruh data telah dimasukkan. Suatu hal yang tidak kalah penting adalah aplikasi dapat berjalan di lingkungan pengguna. Pengguna merasakan kemudahan serta manfaat dari aplikasi dan dapat menggunakan sendiri, terutama untuk aplikasi interaktif.

6. *Distribution*

Tahapan ini dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Bila aplikasi akan digunakan perangkat yang berbeda, penggandaan dapat dilakukan dengan menggunakan *flashdisk,* CD-ROM, *tape,* distribusi dengan jaringan bahkan internet. Tahap distribusi juga merupakan tahap melakukan evaluasi terhadap suatu produk multimedia. Dengan dilakukannya evaluasi, diharapkan dapat dikembangkan sistem yang lebih baik di masa mendatang.

1.6 Deskripsi Umum Sistem

Media pembelajaran interaktif ini adalah sebuah fasilitas yang berperan sebagai media pendukung pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris bagi siswa-siswi SMAN Taraju. Pada sistem yang diusulkan ini, memiliki gambaran umum seperti pembangunan media pembelajaran dengan menggunakan komputer. Media pembelajaran ini akan memiliki menu utama yaitu materi dari setiap bab, disertai dengan soal-soal, dan dibuat menarik dengan tampilan animasi.

Adapun materi bahasa Inggris yang akan disimulasikan adalah :

a. Berbicara *(Speaking)*
b. Mendengarkan *(Listening)*

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini adalah sebagai gambaran umum tentang masalah yang akan dipecahkan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 berisi tentang tinjauan pustaka yang menerangkan profil sekolah, logo, visi, misi, struktur organisasi, teori-teori umum yang digunakan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab 3 ini menjelaskan mengenai analisis masalah yang memaparkan proses rumusan masalah pada media pembelajaran yang akan dibangun, analisis materi pembelajaran, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebutuhan fungsional, dan perancangan antarmuka yang menggambarkan rancangan media pembelajaran yang akan dibangun.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab 4 berisi tentang pembahasan implementasi hasil dari analisis dan perancangan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat dan disertai dengan pengujian aplikasi, serta melakukan kuesioner yang diambil dari siswa kelas X di SMAN Taraju.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 berisi kesimpulan dan saran yang telah diperoleh dari proses pembuatan aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris, untuk pengembangan sistem selanjutnya.