BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

SMPN 10 Bandung merupakan Sekolah Menengah Pertama Negeri yang berada di Jl. RD. Dewi Sartika Kota Bandung Jawa Barat. Masa Pendidikan di SMPN 10 Bandung ini ditempuh dalam kurun waktu tiga tahun, mulai dari kelas 7 (tujuh) hingga kelas 9 (sembilan). Di SMPN ini menggunakan dua buah kurikulum yang berbeda,yaitu kurikulum 2013 edisi revisi 2016 (*kurtilas* revisi 2016) untuk kelas 7 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk kelas 8 dan kelas 9. Salah satu mata pelajaran yang sudah diberikan sejak duduk di bangku kelas 7 di sekolah ini adalah mata pelajaran Bahasa Inggris. Untuk proses pembelajaran yang sedang berjalan di SMPN 10 Bandung ini adalah dengan menggunakan metode tatap muka langsung antara guru dan murid dengan munggunakan media buku paket sebagai alat pembelajaran sehari harinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Iin Aryani S.Pd., M.Mpd. selaku guru Bahasa Inggris yang bertugas mengajar kelas Tujuh di SMPN 10 Bandung dan mewakili pihak SMPN 10 Bandung menjelaskan bahwa untuk proses pembelajaran dengan menggunakan media buku paket yang telah disediakan pihak sekolah masih terlihat adanya beberapa kendala yang dialami baik dari sisi guru sebangai pengajar dan dari sisi murid yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Kendala dari sisi guru yakni guru sedang mencari suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih aktif,inovatif,kreatif,efektif dan menyenangkan sesuai dengan Visi Misi yang ada di SMPN 10 Bandung ini. Selain itu kendala dari sisi murid nya sendiri ialah beberapa murid merasa kurang bisa menguasai materi pelajaran yang diberikan terutama pada bagian *speaking* serta *listening* sehingga beberapa diantara murid murid kelas 7 ini masih merasa kurang percaya diri ketika ada latihan *conversation* yang diberikan.

Kendala-kendala yang telah diuraikan tersebut adalah berdasarkan wawancara langsung dengan ibu Iin Aryani S.Pd., M.Mpd. selaku guru bahasa inggris kelas 7 serta penyebaran kuisioner yang dilakukan terhadap siswa kelas Tujuh. Berdasarkan kuisioner yang telah di sebar kepada siswa kelas 7 diperoleh kesimpulan bahwa 93 dari 150 siswa atau kurang lebih 62% mengatakan bahwa mereka merasa mengalami kesulitan ketika belajar bahasa Inggris dan masih kurang mengerti dalam mengerjakan latihan soal, terutama dalam masalah *speaking* (berbicara), *listening* (mendengarkan), *pronounciation* (pengucapan) serta *conversation* (percakapan) dikarenakan sistem pembelajaran yang masih konvensional.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dianggap perlu 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 kegiatan pengajaran di dalam kelas untuk bagian *speaking* dan *listening*. Oleh karena itu,untuk mendukung kegiatan pembelajaran maka akan dibangunan media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Inggris kelas tujuh di SMPN 10 Bandung Bandung.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang yang telah dijelaskan,didapat identifikasi masalah, yaitu :

1. Siswa yang kurang menguasai materi pelajaran terutama pada bagian *speaking* dan *listening* sehingga beberapa siswa merasa kurang percaya diri ketika diberikan latihan *conversation*
2. Guru yang mewakili pihak sekolah sedang mencari suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan sesuai dengan Visi Misi SMPN 10 Bandung

1.3. Maksud dan Tujuan

Berikut ini adalah maksud dan tujuan yang akan dicapai pada penelitian yang akan dilakukan.

1.3.1. Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 7 Berbasis Multimedia Interaktif di SMPN 10 Bandung.

1.3.2. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan alat bantu atau media pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik dan interaktif serta membantu guru menciptakan inovasi pembelajaran yang baru dengan mengacu pada Visi dan Misi di SMPN 10 Bandung
2. Membuat murid menjadi tertarik dalam pelajaran bahasa inggris
3. Membantu murid untuk melatih *Speaking*
4. Membantu murid untuk melatih *Listening*

1.4. Batasan Masalah

Batasan Masalah dari penulisan proposal ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berbasis *Client Server*
2. Dibangun menggunakan Flash CS 6
3. Dengan Action Script 3
4. Menggunakan konsep pemrograman berorientasi objek (OOP).
5. Kurikulum yang digunakan adalah dari Kurikulum 2013 edisi revisi.
6. Materi yang dibahas adalah materi pengajaran selama satu tahun dan terdapat 8 chapter, yaitu :
   a. *Chapter* I : *Good morning, How are you?*
   b. *Chapter* II : *It's Me!*
   c. *Chapter* III : *What Time Is It?*
   d. *Chapter* IV *: This is My World*
   e. *Chapter* V : *It's a beautiful day!*
   f. *Chapter* VI : *We love what we do*
   g. *Chapter* VII : *Im Proud of Indonesia!*
   h. *Chapter* VIII : *That's what friends are supposed to do.*
7. Aplikasi ini dibuat untuk siswa kelas 7 Sekolah Menengah Pertama.

8. Aplikasi ini dilengkapi fitur *Speech Recognition* di beberapa bagian materi.
9. *Speech Recognition* hanya bisa digunakan jika tersambung dengan koneksi internet.
10. Pengucapan dalam *Speech Recognition* Harus jelas agar server dapat menangkap suara dengan baik.
11. Media pembelajaran ini dibangun dalam bentuk simulasi dan latihan.
12. Untuk bagian *backend* berbasis web offline.
13. *Backend* dibuat menggunakan bahasa pemrograman php.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Adapun metode yang digunakan untuk pembangunan aplikasi ini adalah metode data dan metode pembangunan perangkat lunak yang akan dipaparkan sebagai berikut :

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk melakukan pengumpulan data,metode yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

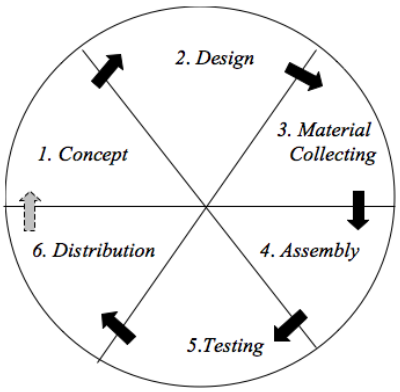
Studi literature adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai *literature* dari perpustakaan yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, situs internet, dan bacaan lainya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2. Kuisioner

Kuisioner yang dibuat disebarkan kepada siswa kelas 7 yang berada di SMPN 10 Bandung guna mendapatkan data validasi untuk membuktikan seberapa dibutuhkan nya aplikasi ini dibangun berdasarkan hasil dari kuisioner.

1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembanguna Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk SMP Kelas 7 Berbasis Multimedia Interaktif ini, metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah metode versi *Luther* – Sutopo. Menurut Sutopo, metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing,* dan *distribution* seperti Gambar 1. 1 dibawah ini [1] :



Gambar 1. 1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

1. *Concept*

Aplikasi yang akan dibangun adalah sebuah Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 7 Berbasis Multimedia Interaktif di SMPN 10 Bandung. Dimana sasaran pengguna dari aplikasi ini adalah siswa kelas 7. Aplikasi ini berbentuk sebuah program yang mana di dalam program nya terdapat unsur media interaktif seperti fitur Teks,Animasi,Audio, yang bertujuan untuk membantu siswa dalam melatih dan membantu meningkatkan keahlian dan pemahaman mereka dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

2. *Design*

Design (perancangan) aplikasi yang akan dibangun sudah di sesuaikan dengan materi dan kurikulum yang digunakan di SMPN 10 Bandung

3. *Material Collecting*

Untuk pengumpulan materi guna melengkapi program yang akan dibangun didapat dari berbagai sumber di internet antara lain : *freepik.com , google images,* dll.

4. Assembly

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. Testing

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test)* dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. Distribution

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.

Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

1.6. 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 7 di SMPN 10 Bandung.

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.