

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia masih menghadapi berbagai persoalan. Hal ini terbukti dari beberapa hasil penelitian dan laporan yang menunjukkan bahwa penguasaan bahasa Inggris siswa-siswa Sekolah Dasar (SD) kelas 6 di Indonesia secara umum masih rendah. Seperti dikutip dari Sukamerta (2013: 4) yang menyebut bahwa penguasaan bahasa Inggris tamatan pendidikan dasar di Indonesia tidak berhasil dibandingkan dengan negara tetangga, seperti Malaysia dan Singapura. Kegagalan penguasaan bahasa Inggris ini dipengaruhi oleh faktor-faktor nonlinguistik, seperti lingkungan, budaya, ekonomi, latar belakang keluarga, fasilitas pendidikan, sikap siswa, guru, serta orang tua. Semua faktor ini sangat berpengaruh terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing. [1]

Pembelajaran bahasa Inggris di era digital native saat ini menduduki posisi yang sangat penting dalam dunia pendidikan di Indonesia. Melalui pembelajaran bahasa Inggris diharapkan akan menghasilkan individu-individu Indonesia yang mampu berkomunikasi dalam bahasa internasional dengan berbagai bangsa di dunia. Penguasaan bahasa Inggris di Indonesia sangat dibutuhkan demi membuka cakrawala bagi bangsa Indonesia untuk menyerap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari negara-negara lain.

Selain itu, berdasarkan laporan yang dimuat di Kompas.com melalui situs Klub Guru Indonesia, hasil ujian nasional 2009 untuk mata pelajaran bahasa Inggris menduduki peringkat bawah dibanding mata pelajaran lainnya. Meskipun tingkat kelulusan tahun tersebut lebih baik dibandingkan tahun sebelumnya (Yusuf:2012).[2] Selain dua hasil penelitian tersebut, terjadinya perubahan kebijakan pemerintah terkait dengan pelajaran bahasa Inggris juga ditengarai masih adanya persoalan serius yang perlu segera diselesaikan.

Pada umumnya, mempelajari bahasa seperti bahasa Inggris bagi anak-anak usia Sekolah Dasar sangatlah bagus dikarenakan pada usia tersebut, kemampuan mereka dalam mempelajari suatu bahasa lebih cepat jika dibandingkan dengan anak yang sudah berusia di atas 12 tahun. Pada rentang usia 6-12 tahun itu kemampuan kognitif anak sedang berkembang dengan baik[3].

Menurut survey yang telah dilakukan, terdapat permasalahan guru dalam mengajar pelajaran bahasa Inggris, kendalanya yaitu materi yang disampaikan kurang maksimal, perangkat, jaringan, dan penyampaian kata yang sulit untuk dipahami siswa.

Dari permasalahan tersebut, seluruh responden setuju dibuatnya aplikasi pembelajaran bahasa Inggris. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi yang mudah dipahami oleh siswa

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi pokok permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membantu guru menyampaikan materi kepada siswa dengan media lain selain buku paket?
2. Bagaimana membantu guru dalam menguji kompetensi bahasa Inggris siswa?

## **1.3 Tujuan**

Adapun Tujuan dari pembuatan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi yang dapat menampilkan materi berbasis suara dan gambar kepada siswa.
2. Membangun aplikasi yang memiliki fitur quiz sebagai metode pengujian kompetensi siswa.

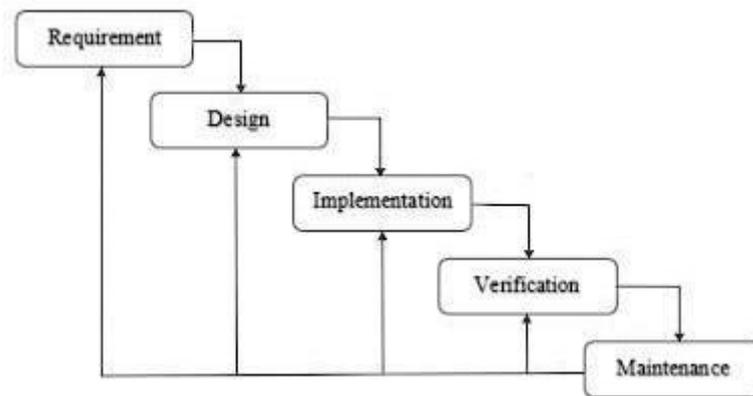
#### **1.4 Batasan Masalah**

Agar pembahasan dalam laporan proyek akhir ini tidak melebar, maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini memiliki 3 pengguna yaitu Admin, Guru, dan Siswa/i.
2. Aplikasi ini hanya dikhususkan terhadap siswa/i kelas 6 Sekolah dasar.
3. Aplikasi ini hanya difokuskan terhadap materi berbicara dan vocabulary.
4. Materi siswa/i pada aplikasi ini baru berdasarkan hasil studi pustaka
5. Sistem yang dibangun berbasis website.
6. Aplikasi ini tidak menyediakan fitur chat.

#### **1.5 Metode Pengerjaan**

Pada pembuatan aplikasi ini digunakan metode waterfall karena dilakukan secara bertahap mulai dari perencanaan sampai tahap pengujian. Metode ini juga digunakan karena waktu pengerjaan yang relatif cepat. Fitur dari aplikasi ini juga sudah tergambar jelas sehingga cocok menggunakan metode waterfall. Metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik (classic life cycle), nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model" dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (planning), permodelan (modelling), konstruksi (construction), serta penyerahan sistem ke para pengguna (deployment), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan[4].



Gambar 1. 1 Metode Waterfall

### Tahapan Metode Waterfall:

#### 1. Analisis

Dalam tahap Definisi Persyaratan dilakukan identifikasi dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi Aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris. Hal yang dilakukan yaitu dengan melakukan wawancara, tinjauan pustaka dan membagikan kuesioner. Selanjutnya data-data yang telah didapatkan akan digunakan untuk tahap desain.

#### 2. Desain

Dalam tahap ini dilakukan perancangan sistem dengan pendekatan Unified Modeling Language (UML) berupa perancangan Use Case Diagram dan Sequence Diagram. Selanjutnya dilakukan perancangan basis data yang meliputi perancangan Entity Relationship Diagram (ERD) dan Class Diagram. Pada tahap ini juga dilakukan perancangan antarmuka aplikasi dengan membuat desain antar muka aplikasi. Hasil dari tahap ini akan digunakan sebagai acuan dalam tahap selanjutnya yaitu tahap pengkodean.

#### 3. Pengkodean

Dalam tahap ini dilakukan pengkodean berdasarkan hasil pada tahap sebelumnya. Pengkodean halaman web admin dilakukan menggunakan aplikasi Visual Studio Code dengan framework Codeigniter dan Bahasa pemrograman PHP. Sedangkan pengkodean halaman web yang digunakan oleh siswa dilakukan menggunakan Visual Studio Code dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

#### 4. Pengujian

Dalam tahap ini dilakukan pengujian terhadap kode yang telah dibuat. Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dibuat sesuai dengan desain dan fungsi dapat digunakan dengan baik. Pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode Black Box Testing dan pengujian Equivalence Class.

#### 5. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan tidak dilakukan dikarenakan aplikasi ini belum memenuhi persyaratan perundang-undangan dan perizinan sehingga aplikasi ini belum dapat dipublikasikan.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Adapun Jadwal Pengerjaan yang direncanakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

Tahapan Kegiatan	November 2021	Desember 2021	Januari 2022	Februari 2022	Maret 2022	April 2022
Analisis Kebutuhan						
Desain Sistem						
Penulisan Kode Program						
Pengujian Program						
Dokumentasi dan Penyusunan Proyek Akhir						