

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini semakin pesat dan merambah ke berbagai sisi kehidupan manusia untuk dapat berperan aktif dalam teknologi informasi, tidak terkecuali pada sekolah – sekolah yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai salah satu media pengajarannya yang lebih interaktif dan komunikatif (Davis Crowther, dalam buku M.Suryanto, 2002:340). Maka dari itu kebutuhan dan teknologi informasi menjadi lebih signifikan untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas pembelajaran yang lebih baik.

Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar (PBM) dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna. Sejak beberapa tahun belakangan ini teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidikan untuk mengembangkan teknik pembelajaran. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional seperti teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu.

Begitupun di sekolah–sekolah tidak ingin ketinggalan dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi adalah dengan membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis multimedia dengan penambahan animasi sehingga membuat tampilan

lebih menarik, karena informasi yang dilengkapi dengan visualisasi dan animasi dapat mudah dipahami oleh pengguna (Stephanus Eko Wahyudi, 1999). Bahasa Inggris merupakan bahasa standar Internasional yang harus kita kuasai, dan Bahasa Inggris juga merupakan salah satu materi pembelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar .

Adapun permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang dihadapi pada saat ini adalah banyaknya materi yang disuguhkan, termasuk pembendaharaan kata yang kurang dipahami dan kurangnya sarana untuk belajar Bahasa Inggris serta sistem pembelajaran yang masih konvensional dan proses pembelajaran yang kurang variatif, sehingga memungkinkan dapat menimbulkan rasa jenuh dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu motivasi dan minat mempelajari Bahasa Inggris tersebut pun berkurang.

Jika permasalahan seperti ini tetap dibiarkan, maka para siswa akan tertinggal oleh perkembangan ilmu Bahasa Inggris dan tidak terkecuali tertinggal oleh zaman karena Bahasa Inggris merupakan bahasa standar Internasional yang relatif digunakan. Dan Bahasa Inggris merupakan salah satu kunci prestasi untuk bisa melanjutkan pelajaran Bahasa Inggris di jenjang lebih atas atau selanjutnya. Oleh karena itu, dalam tugas akhir ini penulis mengusulkan untuk membangun suatu Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris "*Telling The Time*" berbasis Multimedia.

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu para siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris serta membantu guru dalam memberikan materi pelajaran, selain itu untuk menarik minat dan motivasi belajar para siswa agar gemar untuk belajar Bahasa Inggris, khususnya pada pengenalan waktu atau jam. Dengan kelebihanannya, multimedia dapat menarik indera dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Untuk itu multimedia menjadi alat yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang ada adalah:

- a. Bagaimana bentuk Teknologi yang digunakan untuk membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris agar lebih interaktif, yang dapat digunakan oleh para siswa Sekolah Dasar untuk memahami Bahasa Inggris serta menarik minat dan meningkatkan motivasi untuk belajar Bahasa Inggris khususnya dalam pengenalan waktu atau jam.
- b. Bagaimana langkah-langkah proses perancangan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis multimedia.
- c. Strategi apa yang digunakan untuk penyampaian materi menggunakan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis multimedia.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis membatasi permasalahannya hanya pada:

- a. Materi pembelajaran difokuskan pada "*Telling The Time*" dengan ketentuan 12 jam sehari dan pergerakan secara *random*.
- b. Aplikasi ini menitik beratkan dari segi multimediana yaitu berupa teks, gambar, suara dan animasi yang diterapkan dalam *Timeline*.
- c. Antarmuka pada aplikasi ini dirancang dengan menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8, Adobe Photoshop CS 3*

1.4 METODE PENELITIAN

1.4.1 Metode Rekayasa

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah metode berorientasi objek dengan tahapan *requirement* (kebutuhan), *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *implementation* (pemakaian) dan *testing* (pengujian). Tahapan-tahapan ini dapat dilakukan secara *overlap* dan bersiklus.

a. Requirement (kebutuhan)

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengarahkan pengembang agar sesuai dengan sistem yang akan dibuat, kemudian membatasi apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan pada pembuatan sistem. Dalam tahapan ini ada tugas-tugas yang harus dijalankan antara lain membuat daftar calon atau kandidat requirement, memahami konteks sistem, memahami *requirement* fungsional dan non fungsional serta membuat validasinya.

b. Analysis (Analisis)

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mendapatkan pemahaman secara keseluruhan tentang sistem yang akan dikembangkan berdasarkan masukan dari calon pengguna. Kemudian untuk memodelkan sistem yang nyata dengan penekanan pada apa yang harus dilakukan bukan pada bagaimana melakukannya. Hasil utama dari analisis adalah pemahaman sistem seutuhnya sebagai persiapan menuju ke tahap perancangan (*design*).

c. Design (Perancangan)

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menentukan bentuk sistem arsitektur yang memenuhi semua *requirement*, kemudian untuk memahami isu pada *requirement non fungsional* dan batasan teknologi, membuat abstraksi yang tak terlihat pada implementasi sistem dan menyediakan visualisasi implementasi.

d. Implementation (Pemakaian)

Setelah melalui tahapan *requirement*, *analysis* dan *design*, maka sebuah sistem siap untuk diimplementasikan. Dalam tahapan implementasi ada beberapa tugas yang dijalankan diantaranya mengimplemantasikan desain dalam komponen-komponen *source code*, *script*, *executable* dan sebagainya, kemudian menyempurnakan arsitektur dan mengintegrasikan komponen-komponen (mengkompilasi dan *link* kedalam satu atau lebih *executable*) untuk integrasi dan testing sistem.

e. Testing (Pengujian)

Pada umumnya setelah memiliki hasil implementasi, maka terdapat sebuah pengujian. Pengujian merupakan proses untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik dengan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem. Pendekatan yang digunakan dalam melakukan pengujian ini yaitu:

1) Pendekatan *white-box testing*

Pengujian *white-box* berfokus pada struktur kontrol program. *Test case* dilakukan untuk memastikan bahwa semua statemen pada program telah dieksekusi paling tidak satu kali selama pengujian dan bahwa semua kondisi logis telah diuji.

2) Pendekatan *black-box testing*

Pengujian *black-box* berfokus pada domain informasi dari perangkat lunak. *Test case* dilakukan dengan mempartisi domain input dari suatu program yang dapat memberikan domain informasi yang diharapkan dengan benar.

1.4.2 Metode Uji Implementasi

Tahapan yang dilakukan dalam proses uji implementasi pada aplikasi "*Telling The Time*" adalah sebagai berikut:

a. Pengujian Respon User Terhadap Sistem

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui respon user terhadap aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris "*Telling The Time*" yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil pengujian ini didapat berdasarkan penilaian user terhadap *user interface*, kemudahan, *performance*, dan kejelasan informasi.

b. Pengujian Terhadap Keberhasilan Responden

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan responden dalam meningkatkan pemahamannya dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi "*Telling The Time*". Pengujian ini dilakukan dengan

memberikan soal evaluasi kepada siswa tentang materi pembelajaran yang telah ditentukan.

- Tahapan pertama yang dilakukan berupa pengujian *pre test*, yaitu pengujian dilakukan sebelum siswa mendapatkan pelajaran menggunakan aplikasi “*Telling The Time*”, tetapi sudah pernah mendapat materi pembelajaran dengan sistem konvensional.
- Tahapan kedua dilakukan berupa pengujian *post test*, yaitu pengujian yang dilakukan setelah siswa mendapatkan pelajaran menggunakan aplikasi “*Telling The Time*”.

c. Analisis Hasil Tes

Analisis hasil tes ini dilakukan untuk menarik kesimpulan sejauh mana keberhasilan dan efektifitas aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris “*Telling The Time*” yang digunakan oleh siswa dalam meningkatkan pemahamannya dalam proses pembelajaran.

1.5 TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk membentuk rancangan dan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris “*Telling The Time*” berbasis multimedia. Sedangkan Manfaat dari skripsi ini adalah sebagai pendukung proses pembelajaran siswa menjadi lebih interaktif, dinamis, menarik dan lebih berkualitas dari sebelumnya.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang akan digunakan untuk mengembangkan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara umum gambaran mengenai penulisan tugas akhir ini, bab ini terdiri dari : latar belakang, ruang lingkup, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini meliputi uraian dari teori penunjang yang akan digunakan sebagai dasar pada perencanaan dan penulisan tugas akhir ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisa permasalahan dan rancangan aplikasi, serta mengimplementasikannya kedalam program aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil dari analisa dan aplikasi yang telah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya serta beberapa saran yang coba disampaikan oleh penyusun untuk pengembangan lebih lanjut.