

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh tenaga pengajar agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap pada peserta didik. Dalam kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Saat ini dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, tersedia berbagai macam proses pembelajaran yang menerapkan aspek multimedia. Multimedia sendiri berasal dari kata latin “*multus*” yang berarti banyak atau lebih, dan kata latin “*medius*” yang berarti perantara atau pengantar. Zainiyati [1] menyatakan bahwa multimedia digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggabungkan beberapa jenis media, seperti teks, video, gambar, dan lainnya, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, semua media digunakan secara terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa contoh penerapan multimedia dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media digital seperti *e-library*, aplikasi pembelajaran, atau bahkan game edukasi. Dengan berkembangnya teknologi informasi, proses pembelajaran dengan media digital dapat dilakukan dimana saja melalui PC atau *smartphone*.

Salah satu mata pelajaran yang umum dipelajari saat ini adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dan juga salah satu pelajaran pada jenjang pendidikan dasar yang dikhususkan untuk melatih

kemampuan berbahasa Inggris peserta didik. Namun sebenarnya banyak peserta didik yang menganggap bahwa bahasa Inggris sulit untuk dipelajari. Menurut hasil yang didapatkan oleh sebuah studi kasus terkait [2], penelitian tersebut menyimpulkan bahwa materi pelajaran bahasa Inggris yang sulit dipelajari oleh siswa mulai dari tingkat paling sulit diantaranya; *Grammar* (66%), *Speaking* (22%), *Listening* (7%), *Writing* (4%), dan *Reading* (1%).

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan pada Kepala Lembaga Pendidikan Bintang Private, beberapa peserta didik memang memiliki materi tersendiri yang mereka anggap sulit terutama dalam ranah *grammar*. Namun yang menjadi masalah utama pada tempat kursus ini adalah materi pembelajaran bahasa Inggris yang diajarkan oleh tenaga pengajar. Materi bahasa Inggris yang diajarkan tidaklah mengacu pada suatu sumber pembelajaran yang tentu, namun membahas tentang kesulitan yang saat itu pelajar alami di sekolah. Hal tersebut membatasi sejauh mana si pengajar dapat memberikan materi, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Uraian di atas membuat penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris untuk perangkat *mobile* dimana akan disajikan berbagai materi seputar tata bahasa dan struktur penyusunan kalimat (*grammar*) sebagai aspek utama aplikasi. Diharapkan dengan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia ini peserta didik tidak lagi menganggap bahwa bahasa Inggris itu sulit dan menjadi tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Inilah alasan mengapa penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Untuk Platform Android.”**

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang diberikan, permasalahan yang ingin diteliti adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang menarik bagi pengguna?
2. Bagaimana bentuk rancangan aplikasi yang akan dibuat?
3. Apa saja materi pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan ke dalam aplikasi yang akan dibuat?

## **1.3. BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari luasnya materi dalam perumusan masalah, adapun batasan masalah yang ditetapkan di dalam penelitian ini antara lain:

1. Aplikasi hanya dibuat untuk platform Android.
2. Aplikasi pembelajaran yang dikembangkan mengambil tema bahasa Inggris.
3. Unsur multimedia yang digunakan hanya sebatas
4. Aplikasi dibuat dengan Unity dan Visual Studio, dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah C#.

## **1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengatasi masalah pembelajaran bahasa Inggris yang terdapat pada tempat kursus Bintang Private.

2. Menghasilkan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan mudah digunakan.

#### **1.4.2. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah penggunaan bahasa Inggris dalam kegiatan belajar.
2. Mengatasi masalah kesulitan belajar bahasa Inggris, terutama dalam penerapan tata bahasa dan struktur penyusunan kalimat (*grammar*).
3. Membantu pengguna mendalami keterampilan dasar berbahasa Inggris.

#### **1.5. SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari enam bab. Adapun isi pokok bahasan masing-masing bab sebagai berikut:

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini memuat latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang teratur.

#### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas beberapa teori dan pengertian yang mendukung penelitian, seperti pembelajaran, multimedia, keterampilan dalam berbahasa Inggris, serta menjelaskan secara singkat tentang Android dan Unity.

### **BAB III: METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas beberapa hal yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian, yaitu tahapan proses yang dilakukan selama penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan, serta alat bantu atau perangkat yang digunakan dalam penelitian, baik itu *hardware* maupun *software*.

### **BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang analisis kebutuhan sistem, rancangan *output* dan *input*, rancangan struktur data yang digunakan, rancangan struktur program, serta rancangan algoritma program.

### **BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang hasil perancangan dari sistem yang telah dibuat sebelumnya menjadi suatu *software* yang siap digunakan serta pengujian sistem tersebut.

### **BAB VI: PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang didapatkan dari berbagai macam kendala yang diambil dari hasil pengembangan sistem yang telah dibuat. Dalam bab ini juga akan disampaikan saran yang mungkin bermanfaat untuk penelitian yang akan datang.