

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari sistem pendidikan Indonesia yang awalnya hanya diberikan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dengan tujuan memperbaiki kemampuan dan penguasaan Bahasa Inggris bagi peserta didik, akhirnya pemerintah mengenalkan pelajaran Bahasa Inggris pada jenjang pendidikan yang lebih rendah yaitu pada jenjang pendidikan dasar[1]. Pelajaran Bahasa Inggris sejak anak di tingkat SD sangat diperlukan karena dengan mempelajari Bahasa Inggris siswa dapat lebih mudah mengikuti pada jenjang sekolah selanjutnya. Bahasa Inggris sebaiknya dipelajari sejak anak – anak, karena usia pada anak tingkat SD adalah saat – saat dimana anak tingkat SD mengalami perkembangan otak.

Saat pandemi Covid-19 mulai menyebar di Indonesia, kegiatan pembelajaran di sekolah mulai terhambat dan dilakukan secara *online*. Banyak keterbatasan yang muncul antara siswa dan guru ketika pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan secara *online*, diantaranya masih banyak sekolah yang mengirimkan materi dan latihan soal atau *quiz* via grup *whatsapp* tanpa penjelasan lengkap dari guru sehingga banyak siswa yang tidak paham atas apa yang disampaikan oleh guru.

Menurut survei yang telah dilakukan, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu, siswa SD sulit memahami materi berbicara (*speaking*) dan kosakata (*vocabulary*) karena kurangnya penjelasan materi yang disampaikan guru dan pengerjaan latihan soal atau *quiz* jika sudah selesai masih di kirim via grup *whatsapp* .

Dari permasalahan tersebut, maka diusulkan untuk membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris (*Speaking & Vocabulary*) Berbasis *Web*. Dengan

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris ini diharapkan dapat membantu siswa SD untuk memahami pelajaran Bahasa Inggris.

## **1.2 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana cara memfasilitasi siswa sekolah dasar dalam memahami pelajaran Bahasa Inggris?
2. Bagaimana cara memfasilitasi siswa sekolah dasar dalam pengerjaan latihan soal atau *quiz*?

## **1.3 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris ini :

1. Membuat aplikasi untuk mempermudah dan memfasilitasi para siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Inggris dengan menampilkan gambar, pengucapan beserta *audio*.
2. Membuat aplikasi untuk mempermudah dan memfasilitasi para siswa dalam pengerjaan latihan soal atau *quiz*.

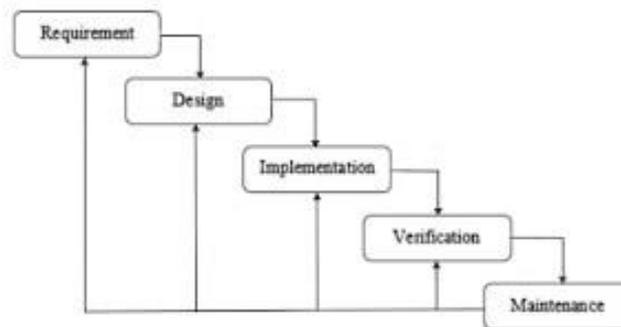
## **1.4 Batasan Masalah**

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.
2. Aplikasi ini hanya dikhususkan terhadap siswa kelas 6 Sekolah Dasar.
3. Aplikasi ini hanya difokuskan terhadap materi *speaking* dan *vocabulary*.
4. Materi siswa pada aplikasi ini berdasarkan hasil studi pustaka.
5. Sistem yang dibangun berbasis *website*.
6. Aplikasi ini tidak menyediakan fitur *chat*.

## 1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metode *waterfall* yaitu metode pengembangan perangkat lunak yang proses nya dilakukan secara sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak [2] terdiri dari *Requirement*, *Design*, *Implementation*, *Verification*, dan *Maintenance*.



Gambar 1. 1 Metode *Waterfall*

### 1. *Requirement*

Pada tahap ini, penulis menganalisis berbagai macam buku-buku siswa siswi yang saat ini masih digunakan mengenai materi berbicara dan kosakata. Setelah itu penulis memulai dengan melakukan perencanaan bentuk dari aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan buku dan materi yang akan diambil.

### 2. *Design*

Pada tahap desain, penulis merancang dan membuat tampilan antarmuka (*interface*) sesuai dengan kebutuhan aplikasi yang dibutuhkan.

### 3. *Implementation*

Berdasarkan desain aplikasi yang telah dibuat, kemudian dibuat kode program menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Codeigniter 3*. Tahap ini merupakan pengembangan dari tahap desain.

### 4. *Verification*

Tahap pengujian dilakukan saat program aplikasi selesai dibuat, pengujian ini dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi sesuai dengan kebutuhan yang sudah dirancang atau belum. Pengujian dilakukan menggunakan UAT (*User Acceptance Test*) dengan metode *blackbox testing*.

### 5. Maintenance

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *Waterfall*, perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan evaluasi, evaluasi termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya, perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru. Namun, pada tahap ini tidak akan dilakukan.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Adapun Jadwal Pengerjaan dapat dilihat di tabel berikut ini :

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						