

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi komunikasi yang sangat cepat menjadikan jarak bukan suatu hambatan untuk mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia. Informasi yang diperoleh dapat berupa informasi tentang dunia pendidikan. Oleh karena itu, penguasaan bahasa asing menjadi penting. Pentingnya belajar Bahasa Jerman tidak lepas dari perannya dalam dunia pendidikan dimana banyak peminat yang ingin belajar Bahasa Jerman untuk mengejar impiannya *study* ke Jerman dimana negara Jerman menerapkan *study* gratis.

Saat ini kurikulum baru menetapkan bahwa tiap SMA harus mengajarkan minimal dua mata pelajaran bahasa asing salah satunya adalah Bahasa Jerman. Contoh SMA di Bandung yang menerapkan mata pelajaran Bahasa Jerman antara lain SMA PGRI 1 Bandung, SMA N 7 Bandung, dan SMA N 22 Bandung. SMA PGRI 1 Bandung merupakan sekolah kemitraan pemerintah Jerman. Pemerintah Jerman akan memberikan beasiswa untuk melanjutkan *study* ke Jerman bagi siswa yang berprestasi. Melalui pembelajaran Bahasa Jerman dapat dikembangkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan menyampaikan informasi, pikiran, dan perasaan.

Pada sistem sekarang media pembelajaran Bahasa Jerman untuk tingkat SMA masih secara manual, yaitu menggunakan buku catatan dan buku panduan dari guru. Sistem pengajaran konvensional terlalu statis sehingga metode pembelajaran tersebut kurang menarik.

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jerman Berbasis Multimedia ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari Bahasa Jerman. Di sisi lain, model pembelajaran yang inovatif dan interaktif diharapkan mampu mengubah paradigma pembelajaran dari yang terpusat pada guru menjadi pola pembelajaran yang menekankan keterlibatan murid baik dalam mengeksplorasi kemampuan diri, memecahkan masalah maupun dalam proses pembangunan konsep.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun hal-hal yang menjadi permasalahan utama pada Proyek Akhir, di antaranya:

1. Bagaimana cara menyajikan materi pelajaran Bahasa Jerman dengan menggunakan alat bantu pembelajaran Bahasa Jerman yang interaktif dan menarik?
2. Bagaimana membangun media interaktif yang dapat membantu tenaga pengajar dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam menerima materi?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan Proyek Akhir, yaitu:

1. Membuat media interaktif yang dapat memperkenalkan Bahasa Jerman.
2. Mengukur kemampuan siswa berdasarkan materi dan kurikulum yaitu melalui aplikasi web.
3. Membuat media interaktif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan Proyek Akhir , yaitu :

1. Aplikasi ini hanya terbatas pada materi Bahasa Jerman untuk SMA kelas XI.
2. Aplikasi terdiri dari 2 *content* yaitu aplikasi CD berisi materi dan aplikasi web berisi soal-soal.
3. Aplikasi ini hanya diintegrasikan di jaringan lokal saja.

1.5 Penyelesaian Masalah

Untuk pembangunan sistem digunakan metode sebagai berikut:

a) Studi Literatur

Mengumpulkan referensi mengenai proses perancangan dan implementasi untuk aplikasi yang akan dibuat, serta mencari referensi mengenai penulisan, pengucapan, kosakata dan tata bahasa yang benar.

b) Observasi

1. Melakukan diskusi dan pembahasan, baik dengan dosen pembimbing maupun dengan orang yang kompeten pada kasus ini.
2. Melakukan diskusi dengan Guru Bahasa Jerman yang terlibat langsung dalam proses pengajaran.
3. Melakukan *interview* dengan beberapa siswa yang mengikuti matapelajaran Bahasa Jerman.

c) Pembangunan sistem

Membangun sistem dengan metode analisis dan desain terstruktur dengan tahapan seperti :

1) Analisis

Analisis adalah tahapan untuk menganalisis proses yang sudah ada pada perangkat lunak. Pada tahap analisis ini dapat menentukan analisis kebutuhan dari aplikasi pembelajaran Bahasa Jerman khususnya materi Bahasa Jerman SMA kelas XI.

2) Perancangan sistem (desain)

Perancangan adalah proses pengumpulan kebutuhan yang diintensifkan dan difokuskan pada proses pembangunan perangkat lunak. Pada tahap perancangan didapatkan semua kebutuhan dalam proses pembelajaran Bahasa Jerman untuk SMA kelas XI.

Adapun yang akan dirancang dalam pembuatan aplikasi antara lain:

- a) Perancangan modul yang berupa menu untuk sistem yang dibuat.
 - b) Perancangan fungsionalitas, *control user* dan prosedur sistem.
 - c) Perancangan *database* yang digunakan untuk menyimpan data dan menjaga integritas data.
 - d) Perancangan *interface* dan formulir yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi.
- #### 3) Implementasi (*coding*)
- Pembuatan program dengan menggunakan Adobe Flash CS3 dan Sony Sound Forge 9 untuk aplikasi berbasis multimedia sedangkan Adobe Dreamweaver CS3, Database Mysql dan Apache Web Server untuk aplikasi web yang berisi soal.

4) Uji Coba (*Test*)

Uji coba dilakukan dari dua sisi yaitu sisi *user* dan sisi *developer*. Pengujian dari sisi *developer* bertujuan untuk mengetahui kekurangan program dari spesifikasi kebutuhan. Sedangkan pengujian dari sisi *user* bertujuan mencocokkan program dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Jika ditemukan kekurangan, maka akan segera dilakukan *maintenance*.

d) **Dokumentasi**

Mencatat semua proses pengerjaan mulai dari tahap awal sampai selesai.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan pada proyek akhir ini adalah:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah yang akan dibahas, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, metode penyelesaian masalah, dan sistematika laporan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi dasar teori tentang Aplikasi Pembelajaran, Multimedia, Bahasa Jerman dan tools yang digunakan.

Bab III Analisa dan Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan analisis terhadap sistem lama dan sistem yang dibangun dengan tujuan memahami dengan jelas proses dan kebutuhan *user* yang dilakukan pada sistem tersebut, meliputi tujuan dan analisis kebutuhan sistem, perancangan, dan proses jalannya sistem serta aliran data.

Bab IV Implementasi dan Pengujian Sistem

Bab ini memuat penerapan dari perancangan pembelajaran menjadi bentuk program aplikasi. Kemudian dilakukan pengujian dan evaluasi terhadap performansi sistem.

Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta diberikan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.