

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Minat belajar siswa sering kali berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan minat belajar yang rendah, sangat memungkinkan dapat menghasilkan hasil belajar yang tidak maksimal, selain dari hal tersebut juga diatas rendahnya niat belajar siswa karena cara penyampaian yang dilakukan guru [1]. Pelajaran bahasa inggris merupakan pelajaran yang terbilang sulit oleh sebagian besar dari siswa di Sekolah Menengah Pertama, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan lebih memudahkan siswa untuk membangkitkan minat belajar para siswa itu sendiri [2].

Bahasa Inggris adalah Bahasa Internasional sekaligus Bahasa Universal yang digunakan oleh berbagai Negara di dunia [3]. Bahasa Inggris adalah bahasa yang pertama kali dituturkan di Inggris pada abad pertengahan awal dan saat ini merupakan bahasa yang paling umum digunakan di seluruh dunia . Bahasa Inggris dituturkan sebagai bahasa pertama oleh mayoritas penduduk di berbagai negara, termasuk Britania Raya, Irlandia, Amerika Serikat, Kanada, Australia, Selandia Baru dan sejumlah negara-negara Karibia, serta menjadi bahasa resmi di hampir 60 negara berdaulat. Bahasa Inggris adalah bahasa ibu ketiga yang paling banyak dituturkan di seluruh dunia [4].

Seiring berkembangnya teknologi saat ini, banyak aplikasi, permainan dan media pembelajaran yang mampu digunakan salah satunya yaitu mobile phone.

Banyak sekali pencapaian aplikasi mobile phone, seperti multimedia pembelajaran interaktif menggunakan handphone, aplikasi pembelajaran, dan aplikasi pengujian dan penilaian online. Pada penelitian [5] membuat sebuah aplikasi pembelajaran bahasa inggris. Dengan adanya aplikasi ini bisa menjadi langkah baru dalam membantu mengenalkan dan membantu dalam pembelajaran bahasa inggris. Namun pada aplikasi tersebut tidak terdapat latihan soal untuk mengukur pemahaman pengguna setelah mempelajari materi bahasa inggris yang didapat. Kemudian pada penelitian [6] membuat sebuah aplikasi pembelajaran bahasa inggris. Dengan adanya aplikasi ini bisa menjadi inovasi baru untuk membantu dalam mempelajari bahasa inggris dengan latihan soal untuk menjadi tolak ukur pemahaman pengguna itu sendiri. Dari aplikasi edukasi ini terdapat sebuah soal latihan atau soal tentang kategori yang ada dan dipilih oleh pengguna. Soal atau pertanyaan yang muncul berisikan sebuah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab sesuai dengan jawaban yang benar. Dari aplikasi pembelajaran ini terdapat pengenalan bentuk kata kerja dari bahasa inggris yang merupakan dasar dari merangkai kalimat dalam bahasa inggris yang mana sering digunakan untuk dapat berkomunikasi untuk satu sama lain. Akan tetapi pada aplikasi tersebut tidak terdapat pengacakan soal latihan pada menu evaluasi sehingga dapat memudahkan pengguna dalam mencari jawaban yang benar dengan menghafal pola dari soal yang muncul.

Berdasarkan permasalahan tersebut, sebagai solusi untuk mencegah terjadinya penyajian soal dan hasil jawaban yang dapat di hafal dan diingat oleh pengguna, maka perlu dibuat suatu sistem yang mampu memberikan soal secara acak pada

media pembelajaran berbasis android ini. Algoritma Fisher Yates Shuffle sangat cocok digunakan untuk menyelesaikan permasalahan diatas, dimana algoritma ini dapat digunakan untuk melakukan pengacakan dalam memberikan soal pada aplikasi. Seperti yang dilakukan di dalam penelitian [3] membuat aplikasi pembelajaran bahasa inggris beserta soal latihannya yang menggunakan algoritma Fisher Yates Shuffle untuk mengacak soal yang akan muncul di dalamnya. Dengan begitu soal yang muncul ketika dimulai lebih dari 1x sudah berbeda. Aplikasi ini juga berbasis desktop dimana zaman sekarang orang lebih sering menggunakan handphone untuk menggunakan aplikasi ketimbang desktop atau komputer.

Dari solusi di atas, maka pada penelitian ini akan dilakukan rancang bangun aplikasi multimedia pembelajaran dengan menampilkan materi bahasa inggris dan beberapa pertanyaan-pertanyaan dengan objek pembelajaran yang berlandaskan pada suatu buku yang menjadi bahan ajar di sekolah menengah pertama untuk kelas 7 [7]. Pertanyaan pada aplikasi ini akan diacak menggunakan algoritma *Fisher Yates Shuffle* sehingga pertanyaan yang muncul berbeda dari pertanyaan sebelumnya. Hal tersebut dilakukan agar pengguna yang menggunakan aplikasi tersebut tidak dapat menebak pola pertanyaan yang akan muncul. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental pada risetnya, dan metode rekayasa multimedia yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Life Cycle Development*), kemudian *platform* yang digunakan berbasis android, dan pengerjaan aplikasi dibantu dengan *software* android studio.

Dengan dibuatnya aplikasi pembelajaran bahasa inggris ini, diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran bahasa inggris pada sistem digital berbasis

multimedia. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini, manfaat dari produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan ini dapat membantu siswa-siswi sekolah menengah pertama khususnya kelas 7 dalam melakukan percakapan dasar, mengobservasi suatu peristiwa dan dapat menangkap hasil suara dari suatu rekaman yang berisi bahasa inggris dengan menggunakan *smartphone*. Pada tahap pengujian digunakan metode pengujian SUS (*System Usability Scale*) untuk melihat tingkat penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak, kemudian aplikasi pembelajaran bahasa inggris ini akan dibagikan melalui berbagai media sosial secara gratis.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana mengenalkan dan membantu siswa sekolah menengah pertama dalam melakukan pembelajaran bahasa inggris?
2. Bagaimana menerapkan algoritma *Fisher Yates Shuffle* dalam proses pengacakan soal pada aplikasi pembelajaran bahasa inggris berbasis android?
3. Bagaimana mengetahui tingkat penerimaan aplikasi pembelajaran oleh pengguna?

### **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian ini memiliki batasan sebagai berikut:

1. Soal yang muncul berupa soal-soal dasar yang berpatokan pada suatu buku pembelajaran bahasa inggris untuk kelas 7 sekolah menengah pertama.
2. Penerapan algoritma *Fisher Yates Shuffle* hanya di lakukan pada proses pengacakan soal.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian menerangkan tentang untuk apa suatu penelitian dilakukan.

Maka dari itu, penelitian yang dilakukan penulis bertujuan untuk:

1. Merancang dan membangun aplikasi pembelajaran bahasa inggris untuk membantu siswa-siswi sekolah menengah pertama dalam melakukan pembelajaran dan melatih pemahaman dalam bahasa inggris.
2. Menerapkan algoritma *Fisher Yates Suffle* untuk mengacak soal dalam aplikasi sehingga pengguna tidak dapat menghafal pola soal yang muncul.
3. Menguji aplikasi dengan metode pengujian SUS (*System Usability Scale*) untuk melihat tingkat penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapatkan dalam penelitian ini adalah membuat alat media pengenalan dan pembelajaran bahasa inggris berbasis android untuk membantu memudahkan siswa-siswi sekolah menengah pertama dalam pemahaman bahasa inggris, dan juga dapat membantu atau menjadi alat untuk tolak ukur dalam pemahaman tersebut dengan menggunakan soal latihan pada setiap materinya.



