

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PLATFORM ANDROID

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :

Fajri Thabran

8020190287

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir
Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
2022**

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NAMA / NIM : Fajri Thabran/ 8020190287

PRODI : ~~SI~~/ TI / ~~SK~~/*)

JUDUL : **PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PLATFORM
ANDROID**

Hasil Evaluasi : Disetujui/ Disetujui dengan perbaikan / Ditolak *)

1. Catatan :

Alasan Penolakan Tugas Akhir

- Proyek tugas akhir tidak relevan dengan program studi
- Pernah ada topik sejenis
- Metode utama telah banyak dipakai
- Metode yang dipakai tidak jelas
- Masalah terlalu sempit
-

Mengetahui

Ketua Program Studi

Beny, S.Kom, M.S.I

YDB.07.89.043

*) Coret yang tidak perlu

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris
Berbasis Multimedia Untuk Platform Android

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Fajri Thabran
- b. NIM : 8020190287
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki
- d. Tempat/Tgl. Lahir : Canberra/4 Juni 2002
- e. Alamat : Jl. Dharma Karya RT. 28
- f. No. Telepon : 081253977530
- g. Email : thabranfajri@gmail.com

1. LATAR BELAKANG

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. Salah satunya adalah 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 banyak peserta didik yang menganggap bahwa Bahasa Inggris sulit untuk dipelajari. Banyak faktor yang mempengaruhi kesulitan dalam belajar Bahasa Inggris, beberapa diantaranya seperti peserta didik yang tidak mengetahui *vocabulary* atau kosakata Bahasa Inggris, kesulitan dalam pelafalan, dan tidak mengetahui aturan yang tepat pada penggunaan *grammar*.

Uraian di atas membuat penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk perangkat *mobile* dimana akan disajikan berbagai fitur berbasis multimedia yang dapat membantu peserta didik dalam memahami Bahasa Inggris dengan lebih baik. 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”**.

2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang edukatif sekaligus menarik bagi pengguna?
2. Apakah aplikasi ini dapat digunakan sebagai media bantu pembelajaran?
3. Apa yang dibutuhkan aplikasi agar kondusif dan berguna sebagai media bantu pembelajaran?

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. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah C#.

4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah untuk membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang tidak hanya edukatif namun juga interaktif dan menarik bagi pengguna.

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

1. Mengimplementasikan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat membantu kegiatan belajar.
2. Menambah wawasan pengguna mengenai Bahasa Inggris.

5. LANDASAN TEORI

5.1. Aplikasi Pembelajaran

Aplikasi adalah program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu [1]. Namun aplikasi juga dapat diartikan sebagai penerapan atau implementasi. Sedangkan belajar dapat didefinisikan sebagai proses yang menimbulkan atau merubah perilaku melalui latihan atau pengalaman [2].

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran merupakan program yang berfungsi sebagai alat, bahan, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara tenaga pengajar dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat.

5.2. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang digunakan banyak negara. Di sebagian negara, bahasa Inggris menjadi bahasa kedua bagi masyarakatnya, karena peran bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi Internasional sangat penting untuk berbagai sektor yang ada, dan Indonesia merupakan salah satu negara yang kini menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua, walau belum semua masyarakat Indonesia menerapkannya.

Pendidikan bahasa Inggris berfokus pada pembelajaran mendengarkan, berbicara, membaca, menulis juga penggunaan bahasa Inggris dalam berbagai konteks seperti berkomunikasi dalam bisnis, edukasi, penulisan artikel, bahkan hiburan.

6. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan sebuah cara untuk mengetahui hasil dari sebuah permasalahan yang spesifik, dimana permasalahan tersebut disebut juga dengan permasalahan penelitian. Adapun metodologi penelitian mencakup:

6.1. Alat dan bahan penelitian

Dalam pengembangan aplikasi pembelajaran ini, penulis menggunakan beberapa alat/ piranti yang digunakan untuk melakukan pengolahan data/ bahan penelitian, yaitu:

1. Hardware (Perangkat Keras)

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras Yang Digunakan

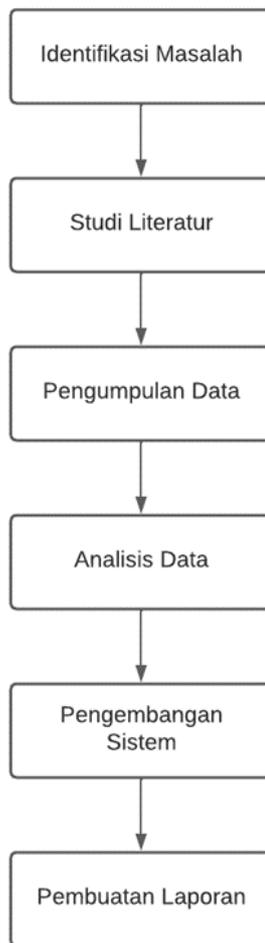
<i>Operating System</i>	Windows 10 Home Single Language 64
<i>Processor</i>	11 th Gen Intel(R) Core(TM) i7-1165G7 CPU @ 2.80GHz
<i>Installed RAM</i>	16 GB DDR4 (2 x 8 GB)
<i>Storage</i>	512 GB SSD

2. Software (Perangkat Lunak)
 - a. Sistem Operasi MS. Windows 10 Pro
 - b. Microsoft Office Word 2016
 - c. Visual Studio 2019
 - d. Unity 2020
 - e. Dan Perangkat Lunak Pendukung Lainnya.

Kemudian, bahan penelitian yang dibutuhkan untuk pengembangan aplikasi pembelajaran ini adalah proses pembelajaran yang sedang berlaku di sebuah institusi pendidikan seperti sekolah atau tempat kursus. Penulis akan melakukan observasi serta melakukan wawancara terhadap tenaga pengajar mengenai kebutuhan utama yang diperlukan peserta didik untuk memahami pelajaran Bahasa Inggris dengan lebih mudah.

6.2. Metode Penelitian

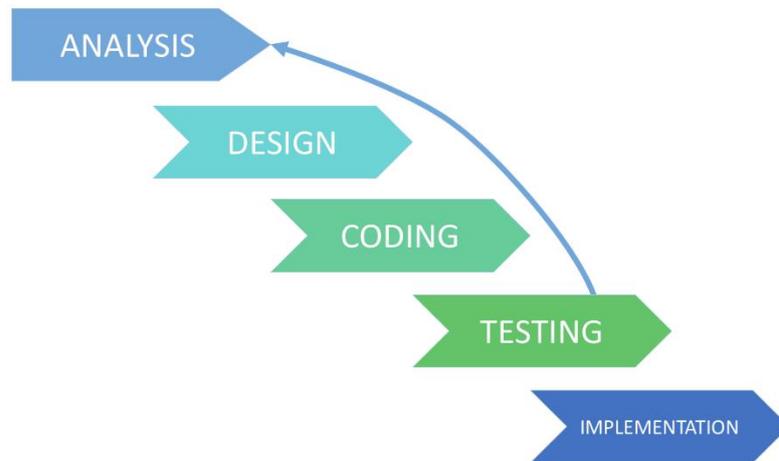
Untuk membantu proses penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya kerangka kerja yang jelas tahap-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas.



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Adapun metodologi yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini adalah *SDLC (Software Development Life Cycle)*. *SDLC* sendiri adalah suatu metode pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari perencanaan rinci yang menjelaskan bagaimana sebuah perangkat lunak dikembangkan [3].

Model *SDLC* yang digunakan adalah model iteratif dimana model ini tidak memerlukan daftar kebutuhan yang lengkap sebelum proyek dimulai. Proses pengembangan dapat dimulai dengan kebutuhan utama saja dan dapat diperpanjang kemudian. Prosesnya berulang, memungkinkan versi baru dibuat untuk setiap siklus. Setiap iterasi mencakup pengembangan komponen sistem yang terpisah, yang kemudian ditambahkan ke fungsionalitas yang dikembangkan sebelumnya.



Gambar 2. SDLC Iterative Model

A. *Analysis*

Analisis kebutuhan adalah tahap yang paling penting dan mendasar dalam SDLC. Penulis akan mengumpulkan data berupa informasi kebutuhan yang diperlukan. Informasi ini kemudian digunakan untuk merencanakan pendekatan proyek dasar dan untuk melakukan studi kelayakan produk di bidang operasional.

B. *Design*

Tahap desain adalah tahap dimana penulis akan merancang desain perangkat lunak yang akan dikembangkan berdasarkan daftar kebutuhan yang sebelumnya telah dianalisis.

C. *Coding*

Setelah semua kebutuhan terpenuhi dan rancangan produk telah dibuat, maka pengembangan perangkat lunak dapat dimulai. Pengembangan terdiri dari penulisan kode dan algoritma, yang kemudian akan melalui tahap penggabungan dan penyempurnaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Supriyanto, Pengantar Teknologi Informasi, Jakarta: Penerbit Salemba Empat, 2005.
- [2] M. Darsono, Belajar dan Pembelajaran, Semarang: IKIP Semarang Press, 2000.
- [3] G. Gurung, R. Shah and D. P. Jaiswal, "Software Development Life Cycle Models-A Comparative Study," *International Journal of Scientific Research in Computer Science, Engineering and Information Technology*, vol. 6, no. 4, pp. 30-37, 2020.