Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) dan komunikasi telah mendorong terciptanya inovasi-inovasi di segala bidang. Salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan yang ditandai dengan lahirnya konsep *electronic learning* (*e-learning*). *E-learning* adalah bentuk proses mengajar dan belajar yang menggunakan media elektronik untuk menyampaikan suatu materi, yang memungkinkan proses pembelajaran bisa dilakukan di mana saja tanpa terkendala waktu dan tempat (Herman, 2005). Dengan kata lain pembelajaran *e-learning* bisa dilaksanakan kapan saja dan di mana saja.

Penerapan *e-learning* untuk saat ini belum bisa mengatasi pembelajaran yang tidak terikat oleh waktu dan tempat (Nugraha, 2011). Maka dari itu dikembangkan sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan TI yang bersifat mudah bergerak (*mobile*) atau lebih dikenal dengan istilah *mobile learning* (*m-learning*) yang lebih mudah dilaksanakan kapan saja dan di mana saja tanpa terikat oleh waktu dan tempat (Riyanto, 2006).

Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Pekanbaru (SMPN 7) adalah sebuah sekolah negeri yang berdiri sejak tahun 1977 sampai dengan sekarang, sekolah ini terdiri dari 47 guru dan memiliki jumlah siswa aktif untuk tahun ajar 2016/2017 berjumlah 686 yang menggunkan ajaran kurikulum tingkat satuan pendidikan 2016/2017. Adapun fasilitas yang terdapat di sekolah ini adalah 15 kelas, 1 laboratorium, 1 perpustakaan dan 3 sanitasi siswa. Yang beralamat di Jalan Lokomotif No. 28, Kecamatan Lima Puluh Kelurahan Tj. Rhu, Kota Pekanbaru, Riau Kode Pos 28151.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 7 Pekanbaru, kebanyakan siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran Bahasa Inggris dan kebanyakan dari mereka yang memiliki *smartphone* hanya di manfaatkan sebatas untuk telepon, sms, memutar lagu/video, mengakses *social network* (*facebook*,

twitter, *BBM*), bahkan bermain *game*. *mobile learning* mampu menjadikan *smartphone* menjadi media pembelajaran yang berisi materi pelajaran terdiri dari materi, soal dan *try out* dan dilengkapi berbagai fitur seperti *search*, *jump to and back* (Yuniati, 2011).

Mengingat begitu pentingnya media untuk meningkatkan hasil belajar sebagai perantara dan memperlancar tercapainya tujuan pendidikan sekolah. Media pembelajaran harus bisa menyalurkan informasi secara sempurna, serta dapat mengatasi kebutuhan dan masalah peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini diusulkan untuk mengatasi permasalahan dalam memanfaatkan media elektronik *smartphone android* agar dapat di gunakan sebagai media pembelajaran alternatif selain buku yang bersifat interaktif dan menyenangkan serta dapat dengan mudah diterima oleh murid. Selain itu, guru akan dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran karena dapat mudah di akses melalui *smartphone* tanpa perlu menggunakan materi ajar seperti buku.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran telah pernah dilakukan sebelumnya. Kurniawati (2013), mengimplementasikan pembelajaran berbasis *android* untuk materi pembelajaran pemrograman *web* untuk siswa *multimedia* Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Surabaya, aplikasi yang dibuat mempermudah guru dalam mengajar pemrograman *web* untuk murid kelas X disini guru berperan sebagai fasilitator sehingga murid dapat belajar secara mandiri karena dalam aplikasi tersebut sudah terdapat petunjuk pembelajaran pemrograman *web*. Pramita (2016), meneliti tentang aplikasi *m-learning* berbasis jejaring sosial untuk kuliah sistem basis data pada perangkat *mobile* berbasis *android*, aplikasi yang dibuat dapat membantu mahasiswa mata kuliah sistem basis data yang terhubung melalui jejaring sosial. Belina dan Rizal (2013), mengimplementasikan aplikasi *e-learning* versi *mobile* berbasis *android*, aplikasi tersebut dibuat untuk dapat kompitable pada fitur-fitur yang tersedia pada *moodle e-learning*. Syauqi, dkk, (2013) pernah membuat aplikasi *mobile learning* pada sistem operasi *android*, aplikasi ini dibuat untuk dunia pendidikan dan diterapkan di perguruan tinggi. Dwi (2015), mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Yogyakarta, aplikasi ini dibuat agar pembelajaran dapat lebih praktis dilakukan di mana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar. Watfa (2016), membuat aplikasi *m-learning* yang akan memungkinkan siswa untuk mengambil catatan kuliah lengkap dalam bentuk rekaman *audio* sedemikian rupa sehingga mereka secara bersamaan dapat membuat penunjuk rekaman dengan istilah subjek terkait, mencari melalui mereka tanpa kerumitan dan berbagi catatan *audio* mereka dengan rekan-rekan mereka. Istilah subjek terkait ini dihasilkan secara otomatis menggunakan algoritma pemetaan yang inovatif. Nurhayati (2014), membuat sebuah aplikasi *m-learning* yang dalam hal ini, fungsi yang akan diberikan adalah dengan mengolah bahan-bahan yang akan di-*upload* oleh para dosen dan dapat di-*download* oleh mahasiswa, tugas dan kuis yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa dan fungsi untuk menunjukkan nilai dari mahasiswa.

Bedasarkan keadaan tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa ketertarikan peserta didik pada teknologi *smartphone* sangatlah tinggi. Agar ketertarikan tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik, untuk itu peneliti akan memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan media TI akan sangat membantu dan mempermudah dalam proses pembelajaran (Rayandra, 2012). Dalam mengembangkan *smartphone* menjadi media pembelajaran *m-learning* peneliti memilih *Android* sebagai sistem operasi yang menghubungkan antara aplikasi dan *hardware* sehingga dapat menjalankan fungsi tertentu. Dari hasil observasi di SMPN 7 Pekanbaru mayoritas guru dan siswa menggunakan *Android* sebagai sistem operasi dari *smartphone*, selebihnya adalah *Java*, *Java China* dan *Black Berry*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, peneliti akan menggabungkan pembelajaran dalam penggunaan handphone dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android (Studi Kasus: Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Pekanbaru)".**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di sub bab 1.1, maka rumusan masalah penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *android* yang dapat memberikan kemudahaan bagi guru untuk mengajarkan pembelajaran Bahasa Inggris kepada murid dan untuk murid agar lebih mudah memahami pembelajaran Bahasa Inggris.

1.3. Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan tidak keluar jauh dari pembahasan maka penulis membatasi penelitian ini dengan beberapa batasan seperti:

1. Produk yang dikembangkan bukan ditujukan untuk menggantikan media buku atau lembar kerja siswa dalam pembelajaran, namun sebagai media tambahan dalam belajar agar peserta didik dapat dengan mudah untuk lebih memahami materi ajarnya.
2. Pendekatan yang digunakan dalam menganalisis dan merancang sistem adalah berbasis *object oriented analys design* (OOAD) dengan menggunakan 4 diagram *unified modeling language* (UML) yaitu:
   a. *Use Case Diagram*;
   b. *Activity Diagram;*
   c. *Sequence Diagram;*
   d. *Class Diagram;*
3. Model pengembangan produk yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi untuk disesuaikan dengan pengembangan yang dilakukan.
4. Mengembangkan media pembelajaran pada materi ajar Bahasa Inggris.
5. Sistem operasi *smartphone* yang digunakan pada aplikasi *mobile learning* adalah sistem operasi berbasis *android*.
6. Objek penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 7 Pekanbaru dengan menggunakan materi pembelajaran Bahasa Inggris yang akan digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *android*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

7. Pengujian Sistem yaitu *Black Box*.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ada untuk mengembangkan media pembelajaran *m-learning* berbasis *android* untuk siswa kelas VIII SMPN 7 Pekanbaru.

1.5. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan diatas, maka manfaat penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, memberikan sumber belajar alternatif yang lebih fleksibel dan tidak terikat ruang dan waktu.
2. Bagi guru, memberi informasi dan sebagai bahan pertimbangan kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris tentang alternatif media pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik di SMPN 7 Pekanbaru.
3. Bagi sekolah, media pembelajaran dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris di SMPN 7 Pekanbaru.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah gabungan dari beberapa bab yang menjadi satu dan menjelaskan inti dari pokok permasalahan dari tiap bab yang ada pada tugas akhir ini. Berikut adalah bab-bab yang ada dalam tugas akhir ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab satu berisi penjelasan mengenai latar belakang yaitu tentang sejarah atau asal-usul suatu topik yang nantinya akan diangkat menjadi penelitian, rumusan masalah yaitu tentang masalah-masalah yang ada di lokasi penelitian, batasan masalah berisi tentang metode-metode yang akan digunakan agar tugas akhir ini pembahasannya tidak jauh melenceng dari pembahasan awal, tujuan yaitu berisi tentang target yang hendak dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini dan biasanya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

tujuan ini dapat menguntungkan perusahaan yang di jadikan tempat penelitian dan yang terakhir sistematika penulisan yaitu berisi tentang judul besar dari bab 1 hingga bab 4 seperti pendahuluan, landasan teori, metodologi penelitian, jangkaan hasil dan daftar pustaka.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab dua membahas tentang teori-tetori atau definisi-definisi umum dan khusus yang berhubungan dengan tugas akhir ini. Teori dan definisi yang dibahas bisa di dapat dari buku, jurnal, *e-book*, paper dan alat bantu lainnya bisa berupa *softcopy* maupun *hardcopy*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab tiga membahas tentang penelitian seperti apa nantinya yang akan di jalankan bisa berupa pengambilan data dengan cara observasi, wawancara, menyebar angket dan di bab ini juga membahas di mana akan di laksanakannya penelitian ini dan berapa lama jangka waktu yang dibutuhkan untuk mengumpulkan data tersebut sehingga dapat diolah menjadi informasi.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Bagian ini akan membahas mengenai gambaran umum obyek penelitian yang berisi penjelasan secara deskriptif variabel-variabel yang berkaitan dengan masalah penelitian, analisis data yang bertujuan menyederhanakan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan, dan pembahasan yang lebih luas dan implikasi dari hasil analisis.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada Bab ini berisi mengenai pengujian dan penerapan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris.

BAB VI PENUTUP

Dalam bab ini akan diuraikan kesimpulan dari hasil laporan penelitian tugas akhir dan saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau