

BAB 1**PENDAHULUAN****1.1. Latar Belakang**

Teknologi informasi merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia saat ini. Di era modern ini banyak tersedia berbagai informasi terutama informasi berupa pembelajaran. Terdapat banyak cara yang bisa dilakukan untuk mencari ilmu, salah satunya yaitu melalui laman Google, hanya cukup mencantumkan apa yang ingin kita ketahui, maka akan muncul seluruh informasi yang berkaitan dengan hal tersebut. Namun terkadang untuk memahaminya terasa cukup sulit, karena mayoritas informasi yang ditampilkan adalah berbentuk tulisan, sehingga pemahaman yang didapat pun menjadi kurang maksimal dan tidak sesuai dengan ekspektasi.

Pada bulan Februari 2022, tercatat bahwa Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Indonesia mencapai 5,83% dari total penduduk usia kerja yang berjumlah 208,54 juta orang. Angka tersebut mengalami peningkatan sebesar 0,89% jika dibandingkan dengan data tahun 2020 (sumber: Badan Pusat Statistik, 2022). Penyebab dari peningkatan angka pengangguran ini antara lain disebabkan oleh persyaratan yang semakin ketat dari perusahaan, termasuk kriteria pengetahuan akademik, seperti kemampuan berbahasa Inggris. Calon tenaga kerja kini diharuskan memiliki kompetensi dalam pekerjaan dan juga kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa internasional.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada jurnal (Novia dkk, 2020), ditemukan bahwa sebagian besar responden merasa cukup siap dan percaya diri untuk bersaing di dunia kerja dengan kemampuan komunikasi dan soft skill lainnya. Namun, 46% dari responden menyatakan bahwa mereka masih merasa kurang maksimal dan kurang percaya diri dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Selain itu, 32% responden juga menyatakan bahwa mereka tidak memiliki kecakapan dalam menulis bahasa Inggris.

Dari permasalahan pada jurnal (Karyaningsih, 2020) yang berjudul “Android Trainer Wawancara Pekerjaan Dalam Bahasa Inggris Menggunakan

Audio Visual Dengan Metode Prototype”. Aplikasi pada jurnal tersebut tidak memiliki pembelajaran dengan tolak ukur dari proses pembelajaran yang telah dilakukan *user* melalui *quiz* dan hasil berupa sertifikat, serta tidak terdapat fitur yang menampilkan informasi kegiatan *event* yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa inggris, maka peneliti berencana membuat aplikasi *smartphone* android English Learner sebagai media untuk mempermudah bagi *user* dalam belajar bahasa inggris bisa dimana saja dan kapan saja melalui fitur pembelajaran dengan media *video*, kemudian tolak ukur nilai dari *quiz* dan hasil berupa sertifikat. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membantu meningkatkan promosi kegiatan yang ada di English Learner ID selain dari sosial media instagram supaya dikenal oleh *user* melalui informasi kegiatan *event* yang ditampilkan. Pada pembuatan aplikasi ini peneliti menggunakan metode *Design Thinking* sebagai metode analisa dan metode *Rapid Application Development* sebagai metode pengembangan. Oleh karena itu dibuatlah Tugas Akhir yang berjudul **"Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Video on Demand Berbasis Android Bahasa Pemrograman Kotlin (Studi Kasus English Learner ID)"**.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diketahui permasalahan yang ada, sebagai berikut:

1. Keterbatasan tempat dan waktu dalam pembelajaran bahasa inggris.
2. Tolak ukur penilaian hasil pembelajaran untuk mendapatkan sertifikat diambil dari kehadiran ketika telah selesai pembelajaran.
3. Informasi kegiatan *event* yang diadakan English Learner ID hanya terdapat di sosial media instagram.

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan diatas, ruang lingkup tersebut adalah sebagai berikut:

1. Studi ini hanya mencakup *user* yang melakukan pembelajaran bahasa inggris.

2. Ruang lingkup penerapan pembelajaran bahasa Inggris pada aplikasi English Learner hanya berfokus pada bagaimana penerapan pembelajaran bahasa Inggris melalui media *video on demand* kepada *user* dan penerapan sumber informasi kegiatan *event* yang dilaksanakan English Learner ID.
3. Pengujian aplikasi akan menggunakan *user* yang pernah belajar bahasa Inggris di platform serupa atau *user* yang telah lulus pendidikan sebagai *sampling data*.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Pembuatan aplikasi *smartphone* hanya sebatas pada *smartphone* berbasis Android mulai dari Android versi 5 hingga Android versi 11.
- b. Pembelajaran bahasa Inggris berupa *video*, mengukur hasil pembelajaran melalui *quiz*, dan melihat informasi kegiatan *event* yang diadakan.
- c. Pengambilan *sampling data* memfokuskan kepada *user* yang pernah belajar bahasa Inggris di platform serupa atau *user* yang telah lulus pendidikan.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan sistem pembelajaran di English Learner ID melalui aplikasi *smartphone* Android, menampilkan pembelajaran bahasa Inggris berbasis *video on demand* dan mengetahui hasil pembelajaran melalui *quiz* sebagai tolak ukur hasil *user*.
2. Membantu *user* dalam melihat informasi kegiatan *event* yang diadakan oleh English Learner ID dan sebagai media promosi kegiatan yang akan diadakan English Learner ID.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dibuatnya penelitian pada pembelajaran bahasa Inggris di English Learner ID ini adalah sebagai berikut:

Bagi User:

- a. Membantu *user* yang pernah belajar bahasa Inggris di platform serupa atau *user* yang telah lulus pendidikan.
- b. Membantu proses pembelajaran bahasa Inggris bagi *user* dimanapun dan kapanpun.

Bagi Peneliti:

- a. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan mengenai pemrograman Kotlin berbasis Android yang digunakan pada aplikasi.
- b. Mahasiswa mendapatkan pengalaman menciptakan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android sebelum lulus kuliah.

1.7. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode diantaranya sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan proses pengumpulan informasi atau referensi yang berkaitan dengan materi dari buku maupun jurnal yang terkait dengan topik Penelitian ini yaitu media pembelajaran dengan *video on demand* dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Inggris.

2. Perancangan Aplikasi

Tahapan perancangan dilakukan dengan membuat beberapa pertanyaan yang akan dibagikan kepada *user* English Learner maupun *user* aplikasi pembelajaran yang serupa untuk mendapatkan berbagai jawaban dengan metode *Design Thinking*, lalu membuat skema rencana kebutuhan aplikasi, skema proses perancangan, dan skema implementasi menggunakan metode *Rapid Application Development*.

3. Pengujian Aplikasi

Tahapan pengujian dilakukan dengan menjalankan aplikasi pembelajaran bahasa inggris ini pada smartphone android yang telah disediakan.

1.8. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian ini secara sistematis dibagi menjadi 5 bab, yaitu:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini dikemukakan hal-hal yang menjadi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, serta Sistematika Penelitian laporan proposal penelitian ini.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari beberapa sumber yang berkaitan dengan penyusunan laporan penelitian Tugas Akhir dari berbagai sumber mulai dari buku, dan jurnal.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas gambaran secara umum mengenai metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa inggris dengan media video beserta pengembangan yang akan digunakan untuk mengembangkan aplikasi kedepannya.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil dari analisis, perancangan dan implementasi yang sesuai dengan metode pengembangan aplikasi.

e. BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan yang telah didapat dari penelitian terkait laporan tugas akhir.