

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional sangat penting untuk dikuasai di zaman globalisasi seperti saat ini (Bayu, 2020). Kemampuan berbahasa Inggris yang baik tentu akan menjadi salah satu modal untuk menghadapi kompetisi global (Apsari *et al.*, 2020). Menyadari pentingnya penguasaan Bahasa Inggris, maka pembelajaran Bahasa Inggris harus diberikan dan diterapkan sedini mungkin baik dilembaga pendidikan formal dan nonformal (Bayu, 2020).

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran yang penting dalam mempersiapkan generasi yang berdaya saing global (Apsari *et al.*, 2020), terutama pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang lulusnya langsung masuk dunia kerja ataupun yang melanjutkan pendidikan ke Universitas. Kemampuan Bahasa Inggris berdasarkan standar kompetensi dasar tingkat SMK, ditujukan untuk mendukung penguasaan dan pengembangan 4 keterampilan berbahasa Inggris, yaitu : *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing*. Diantara keterampilan tersebut, unsur kebahasaan seperti *structure* atau *grammer*, *pronunciation*, dan *vocabulary* secara bersamaan ditujukan untuk peserta didik memperoleh kemampuan berbahasa Inggris secara komprehensif (Muttaqien, 2017).

Kemampuan keterampilan berbahasa Inggris dapat dikuasai jika adanya interaksi lebih banyak dengan mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis (Megawati, 2016). Pada kenyataannya mata pelajaran Bahasa Inggris tingkat SMK memiliki alokasi waktu belajar sebanyak 2 jam dalam 1 minggu (Permendikbud, 2018). Waktu tersebut seringkali tidak efektif bagi siswa, sehingga siswa harus

belajar mandiri dirumah. Akan tetapi siswa biasanya menjadi jenuh bahkan bosan jika harus belajar di rumah yang hanya berpatokan pada buku pelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sangat memungkinkan untuk diterapkan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan bagi pelajar atau mahasiswa (Saputra *et al.*, 2017). Salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu dengan membuat media pembelajaran interaktif, yang bertujuan agar dapat membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar (Saek *et al.*, 2017). Penelitian sebelumnya telah banyak membahas/mengkaji terkait media pembelajaran interaktif. Penelitian oleh Saek *et al.* (2017) membahas aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris dengan fitur *speaking* dan *listening practice* untuk siswa SMK kelas X.

Media pembelajaran interaktif juga dapat dikembangkan dengan memanfaatkan *Cloud Speech-to-Text API*, sebagai proses mengubah sinyal suara ke dalam bentuk data digital (biasanya berupa teks). 1) Penelitian oleh Affrianto *et al.* (2019) membuat aplikasi *chatbot speak English*. Aplikasi tersebut memanfaatkan *Google Text-to-Speech API*, yang memperoleh 63,96% pengguna setuju terhadap hasil pengembangan aplikasi, 2) Akbar *et al.* (2019) Mengimplementasikan *Google speech API* sebagai media koreksi hafalan Al-Qur'an. Aplikasi tersebut memperoleh akurasi 100% dalam mengkonversi suara menjadi teks. Penelitian yang juga mengkaji pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Cloud Speech API*, Saputra *et al.* (2017) berhasil merancang dan mengimplementasikanya kedalam aplikasi Android. Namun aplikasi penelitian tersebut, masih terbatas pada pengucapan pesan yang hanya dapat mengucapkan 1 kata dalam Bahasa Inggris.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan *Google Cloud Speech-to-Text API* sebagai media *input* suara. Sistem yang dikembangkan bertujuan untuk dapat memotivasi belajar siswa dan pengadaan media pembelajaran Bahasa Inggris bagi guru. Sistem yang dikembangkan pada penelitian ini diterapkan pada siswa kelas X SMK PGRI Pasir Sakti, Kabupaten Lampung Timur, Lampung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, rumusan masalah yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah bagaimana mengimplementasi *Google Cloud Speech-to-Text API* sebagai media belajar *listening comprehension, structure and written comprehension* dan *reading comprehension* ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Fitur yang dijadikan sebagai media pembelajaran mencakup,
 1. *Listening comprehension* (mendengarkan untuk kemudian di tulis ulang)
 2. *Structure and written comprehension* (membaca untuk kemudian melengkapi kalimatnya)
 3. *Reading comprehension* (membaca untuk kemudian di lafazkan)
 4. Materi dalam aplikasi ini masih terbatas pada kompetensi dasar yang sesuai dengan kurikulum K13.
 5. Soal soal dalam aplikasi hanya sebatas memanfaatkan soal yang sudah ada.
- b. Fitur pada poin A didasarkan pada modul yang di gunakan guru Bahasa Inggris kelas X di SMK PGRI Pasir Sakti.
- c. Aplikasi dikembangkan dengan memanfaatkan *Google Speech-to-Text API*.

- d. Aplikasi harus terhubung dengan jaringan internet.
- e. Aplikasi dapat berjalan di versi android 5 sampai 8.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris berbasis *Cloud Speech-to-Text API* yang diterapkan menjadi aplikasi Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Membantu siswa dalam penguasaan keterampilan berbahasa Inggris dengan media belajar *listening comprehension, structure and written comprehension* dan *reading comprehension*.
- b. Membantu guru dalam pengadaan media pembelajaran Bahasa Inggris dalam bentuk aplikasi Android.
- c. Bagi mahasiswa atau peneliti lain, dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi penelitian mengenai *Google Speech-to-Text API*.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Agar pembahasan lebih sistematis, maka tulisan ini dibuat dalam enam bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan tinjauan pustaka dan teori dasar yang dilakukan untuk mendukung analisis dan perancangan yang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang wilayah kajian, kebutuhan *software* dan *hardware*, Tahapan penelitian dan jadwal penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem media pembelajaran Bahasa Inggris diperangkat *Android*.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menjelaskan implementasi desain sistem ke kode program serta pengujian terhadap sistem yang telah dibangun.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan memuat kesimpulan dari keseluruhan uraian bab bab sebelumnya dan saran berdasarkan hasil pengujian yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan selanjutnya