

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Rancang Bangun

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem (Syifaun Nafisah, 2003 : 2).

Menurut Pressman (2009) pengertian pembangunan atau bangun sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada secara keseluruhan. Jadi dapat disimpulkan jika pengertian rancang bangun merupakan suatu kegiatan atau proyek untuk mengimplementasikan sebuah rancangan sistem ke dalam sebuah perangkat lunak.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Definisi dari kata media berasal dari bahasa latin yakni *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhari, 2015). Menurut Miarso (2004) berpendapat bahwa “Media Pembelajaran adalah segala

sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”. Sedangkan maksud dari kata interaktif sendiri, yakni hubungan timbal balik yang terjadi pada sebuah sistem komputer dengan pengguna.

Dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran yaitu sebuah sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar, teks, video maupun audio guna menciptakan proses belajar yang menarik dan menyenangkan serta dapat merangsang pikiran dan pemahaman dalam belajar bagi peserta didik.

3. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan media yang digunakan manusia untuk berkomunikasi antara satu dengan lainnya. Bahasa Inggris juga merupakan bahasa internasional dimana jumlah penuturnya mencapai 1,348 miliar orang, sepertiga dari jumlah populasi manusia di dunia. Brumfit (2001:35) berpendapat bahwa “English is an international language that it is the most widespread medium of international communication”.

Menurut Hardjono Rayner (2001:xxv) mengemukakan bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional sehingga menjadi bahasa yang paling banyak digunakan di seluruh dunia. Kita dapat melihat posisi bahasa Inggris sebagai bahasa internasional dengan adanya penutur anglofon (penutur bahasa Inggris) yang tersebar di

lima Benua. Bahasa Inggris tidak hanya digunakan oleh penutur anglofon, tetapi digunakan oleh masyarakat dunia khususnya masyarakat yang cenderung modern. Hal ini juga disebabkan adanya berbagai keunggulan dalam bahasa Inggris, antara lain yakni dalam kekayaan idiom-nya (ungkapan khusus), yang lebih bervariasi dan selalu berkembang daripada bahasa eropa lainnya.

Hardjono Rayner (2001) juga menyebutkan bahwa banyak unsur yang baik dari lingkungan kebudayaan berbagai bahasa diserap oleh bahasa ini (bahasa Inggris). Pengaruhnya menerobos ke segala segi kehidupan; yaitu di bidang ilmiah, politik, ekonomi, kebudayaan populer, perfilman, sampai ke terobosan terakhir, yaitu dalam dunia internet.

4. **Android**

Android adalah nama sebuah sistem operasi berbasis linux yang ditujukan untuk perangkat bergerak dengan layar sentuh seperti smartphone dan komputer tablet (Wahana Komputer, 2013). Pada mulanya Android dibuat oleh perusahaan android inc. Kemudian diakuisi oleh google pada tahun 2005 dan akhirnya bisa terkenal terkenal seperti sekarang.

5. **Construct 2**




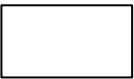
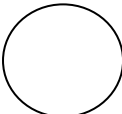
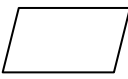
Construct 2 merupakan sebuah *software* untuk membuat game berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk pembuatan game 2D. *Construct 2* sendiri dikembangkan oleh Scirra. Perbedaan *software*

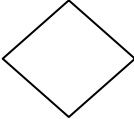
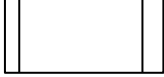

Construct 2 dengan *software* pembuat aplikasi lainnya yaitu *Construct 2* tidak menggunakan bahasa pemrograman, dikarenakan untuk semua perintah atau *action* telah diatur dalam *software*, dalam *EvenSheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action*.

6. Notasi *Flowchart*

Flowchart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. Gambaran ini dinyatakan dengan *symbol*. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung.

Tabel 1. Simbol-Simbol *Flowchart* (Fathansyah, 1999)

Symbol	Nama	Keterangan
	Terminator	Permulaan / akhir program
	Garis alir (<i>Flow Line</i>)	Arah alir program
	Preparation	Proses Inisialisasi
	Proses	Proses perhitungan / proses pengolahan data
	<i>On Page</i> <i>Connctor</i>	Penghubung bagian <i>flowchart</i> yang berada pada satu halaman
	<i>Input/Output</i>	Proses <i>input / output</i> data, parameter, informasi

	<i>Decision</i>	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah sebelumnya
	<i>Prefendered</i> <i>Proccess</i> (Sub Program)	Permulaan sub program / Proses menjalankan sub program
	<i>Off Page</i> <i>Connctor</i>	Penghubung bagian <i>flowchart</i> yang berada pada halaman berbeda

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:



Tabel 2. Penelitian Relevan

No .	Judul Penelitian	Peneliti	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android Menggunakan Phonegap	Ikhwan Nurfuadi	Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu bagaimana rancang bangun sebuah aplikasi budaya tradisional yang berasal dari Indonesia dengan metode pembelajaran sehingga menarik bagi peserta didik	Dalam melakukan penelitian ini, jenis penelitian yang dilakukan yaitu eksperimental. Penelitian eksperimental menekankan pada penemuan variable baru dengan menggunakan tiga unsur yaitu kontrol, Manipulasi dan pengamatan untuk menguji ulang sesuatu yang sudah ada, menjadi lebih baik lagi kegunaanya (Pangga, 2011) ,dengan strategi penelitian Design and Creation.	Hasil penelitian menunjukkan jika pengujian aplikasi tersebut dapat berjalan baik dan semestinya.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah keduanya sama-sama merancang sekaligus membangun sebuah media pembelajaran berbasis android, yang tentunya nanti bisa dioperasikan di <i>handphone android</i> .	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yaitu pada penelitian tersebut tidak dilakukan analisis respon terhadap mahasiswa sedangkan penelitian peneliti melakukan analisis responsi terhadap peserta didik.
2.	rancang bangun aplikasi game edukasi bahasa bugis dan bahasa	Isa Rahmadan i	Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi game	Dalam melakukan penelitian ini, jenis penelitian kualitatif lapangan yang digunakan adalah Simulation, Survey, Design and Ceration. Dipilihnya	Berdasarkan hasil dari kuisisioner diatas dapat ditarik pernyataan bahwa 80% responden menyatakan setuju,	Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama merancang	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian peniliti terletak pada materi yang disampaikan serta software

	makassar berbasis android		<p>edukasi bahasa bugis makassar dengan menggunakan aplikasi android. Agar Anak-anak dan masyarakat umum tdk melupakan bahasa kita atau budaya kita dengan game edukasi ini mereka dapat menguji daya ingat</p>	<p>jenis penelitian ini oleh penulis dikarenakan konsep dari Simulation, Survey, Design and Creation sangat tepat untuk mengelola penelitian ini. Disamping melakukan penelitian tentang judul ini, penulis juga mengembangkan sistem pemantau curah hujan dan tinggi genangan air pada jalan sekaligus membuat sebuah aplikasi android untuk menampilkan output dari sistem tersebut.</p>	<p>aplikasi ini membuat pengguna mendapat pengetahuan tentang bahasa Bugis dan bahasa Makassar. 70% responden menyatakan aplikasi game edukasi bahasa Bugis dan bahasa Makassar dapat mempermudah pengguna memahami pengetahuan mengenai bahasa Bugis dan bahasa Makassar. Selain itu 60% responden menyatakan setuju fitur yang ada pada aplikasi game edukasi ini sudah berfungsi dengan baik sehingga 75% responden menyatakan setuju</p>	<p>sekaligus membangun sebuah media pembelajaran berbasis android, yang tentunya nanti bisa dioperasikan di handphone android</p>	<p>pembuat aplikaspi yang digunakan.</p>
--	---------------------------	--	---	--	--	---	--

					<p>merekendasikan aplikasi game ini untuk dipublikasikan dan digunakan sebagai media alternatif dalam memberikan pengetahuan tentang bahasa Bugis dan bahasa Makassar. . Sistem informasi DJP Online berdasarkan kerangka kerja PIECES sudah mampu memberikan kepuasan kepada pengguna.</p>		
3.	Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Berbasis Multimedia di kelas IX	Delana Gita Pertiwi	Membangun sebuah aplikasi media pembelajaran pendidikan SMPN 157 Jakarta	Metodologi penelitian yang digunakan meliputi dua metode, yaitu metode pengumpulan data dan metode multimedia	Berdasarkan hasil penelitian, nilai hasil evaluasi isi adalah rata – rata 100% menjawab ya dari seluruh pertanyaan 1-5, yang artinya dengan	Persamaan antara penelitian tersebut dengan peneltian penulis yakni merancang serta membangun sebuah media pembelajaran	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yakni terletak pada perbedaan metode penelitian yang digunakan serta <i>software</i> yang

	<p>SMPN 157 Jakarta Timur (Studi Kasus : Matahari dan Bintang)</p>				<p>menggunakan aplikasi ini memudahkan para siswa untuk mengingat dan memahami pembelajaran tata surya ditambah 100% pengguna menyatakan bahwa aplikasi ini sudah mewakili variasi dari metode pembelajaran sebelumnya dan mendapatkan metode pembelajaran yang menarik.</p>	<p>yang nantinya dapat memudahkan proses pembelajaran.</p>	<p>digunakan dalam penelitian.</p>
--	--	--	--	--	--	--	------------------------------------



C. Kerangka Pikir

Di era globalisasi seperti sekarang ini, penguasaan terhadap bahasa asing terutama bahasa Inggris sangatlah penting untuk memasuki dunia pekerjaan. Akan tetapi faktanya bahwa kemampuan serta pemahaman masyarakat Indonesia dalam hal berbahasa Inggris masih rendah. Oleh karena itu bahasa Inggris telah dimasukkan ke dalam mata pelajaran di sekolah-sekolah bahkan mulai taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi guna mempersiapkan peserta didik memasuki dunia kerja. Metode pembelajaran yang monoton dan konvensional juga menjadi kendala peserta didik sukar untuk mendalami serta memahami bahasa Inggris. Di zaman teknologi yang serba maju seperti sekarang ini, pemanfaatan teknologi bisa menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut, yakni pembuatan media pembelajaran berbasis Android yang diharapkan dapat merancang pemahaman serta perhatian peserta didik terhadap bahasa Inggris.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris berbasis Android melalui software *construct*?
2. Bagaimana cara meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris?

3. Bagaimana meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris pada peserta didik melalui aplikasi media pembelajaran interaktif

