

**PEMBANGUNAN APLIKASI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK
SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Tugas Akhir

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Teknik Informatika**



Dibuat Oleh:

Agustinus Kristiawan Adhy Nugroho

160708725

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PEMBANGUNAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA

yang disusun oleh

AGUSTINUS KRISTIAWAN ADHY NUGROHO

160708725

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 05 Agustus 2020

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Eduard Rusdianto, ST., MT.	Telah menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Findra Kartika Sari Dewi, ST., MM., MT.	Telah menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Eduard Rusdianto, ST., MT.	Telah menyetujui
Penguji 2	: Vinindita Citrayasa, S.Pd., M.Hum	Telah menyetujui
Penguji 3	: Thomas Adi Purnomo Sidhi, ST., MT.	Telah menyetujui

Yogyakarta, 05 Agustus 2020

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc

PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Agustinus Kristiawan Adhy Nugroho
NPM : 16 07 08725
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa
Indonesia Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama

Menyatakan dengan ini:

1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 Juli 2020

Yang menyatakan,

Agustinus Kristiawan A. N.

16 07 08725

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir “Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama” ini dengan baik. Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana Informatika dari Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini penulis telah mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu membimbing dalam iman-Nya, memberikan berkat-Nya, dan selalu menyertai penulis.
2. Orang tua, keluarga, dan teman yang mendukung serta memberikan semangat sehingga penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Martinus Maslim, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Bapak Dr. A. Teguh Siswantoro, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
5. Bapak Eduard Rusdianto, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Ibu Findra Kartika Sari Dewi, ST, M.M, M.T., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Dosen-dosen Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta lainnya yang selama ini telah mengajar dan membantu penulis selama menjalani proses studi di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

- 8 Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat, dan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 4 Agustus 2020

Agustinus Kristiawan A. N.

160708725



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
INTISARI	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
BAB III. LANDASAN TEORI.....	12
3.1. Media Pembelajaran	13
3.2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama.....	13
3.3. Aplikasi Mobile	13
3.4. Android	14
3.5. Android Studio.....	14
3.6. Java	15
3.7. MySQL	15
3.8. Web Service	16

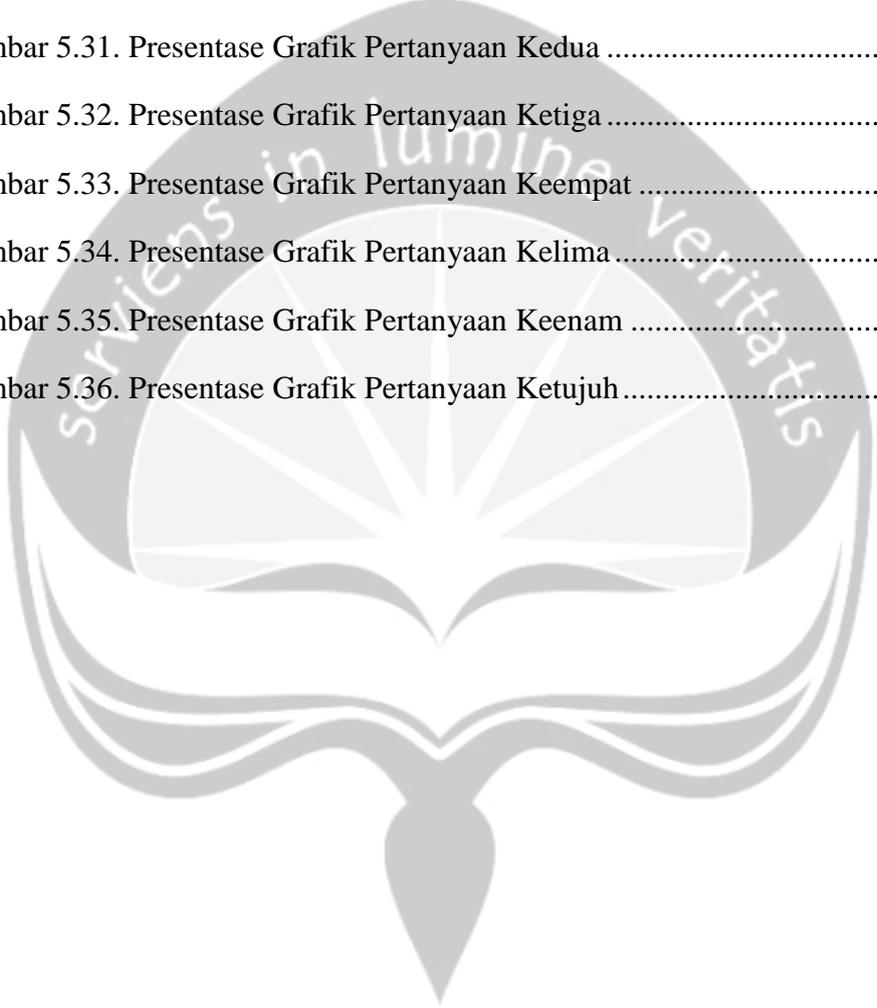
3.9. Mobile Assisted Language Learning	17
BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	18
4.1. Analisis Sistem	18
4.2. Lingkup Masalah	18
4.3. Prespektif Produk	19
4.4. Fungsi Produk	19
4.4.1. Aplikasi Mobile	19
4.4.2. Use Case Diagram.....	21
4.5. Kebutuhan Antarmuka.....	21
4.5.1. Antarmuka Pengguna.....	21
4.5.2. Antarmuka Perangkat Keras	22
4.5.3. Antarmuka Perangkat Lunak	22
4.5.4. Antarmuka Komunikasi.....	23
4.6. Perancangan	23
4.6.1. Perancangan Arsitektur	23
4.6.2. Perancangan Antarmuka	27
BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	48
5.1. Implementasi Sistem Antarmuka.....	48
5.2. Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak	77
5.3. Hasil Pengujian Terhadap Pengguna	102
5.4. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Sistem.....	107
BAB VI. PENUTUP	108
6.1. Kesimpulan	108
6.2. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. <i>Use Case Diagram</i> BIMA	16
Gambar 4.2. Rancangan Arsitektur BIMA	17
Gambar 4.3. <i>Package Diagram</i> BIMA	21
Gambar 4.4. ERD BIMA	22
Gambar 4.5. Rancangan Antarmuka Login	23
Gambar 4.6. Rancangan Antarmuka Tambah Guru.....	24
Gambar 4.7. Rancangan Antarmuka Tampil Guru	25
Gambar 4.8. Rancangan Antarmuka Tambah Kelas.....	26
Gambar 4.9. Rancangan Antarmuka Tampil Kelas	27
Gambar 4.10. Rancangan Antarmuka Tambah Murid.....	28
Gambar 4.11. Rancangan Antarmuka Tampil Murid.....	29
Gambar 4.12. Rancangan Antarmuka Materi Pembelajaran.....	30
Gambar 4.13. Rancangan Antarmuka Contoh Soal	31
Gambar 4.14. Rancangan Antarmuka Tampil Latihan Soal	32
Gambar 4.15. Rancangan Antarmuka Mengerjakan Latihan Soal.....	33
Gambar 4.16. Rancangan Antarmuka Tampil Ujian Materi	34
Gambar 4.17. Rancangan Antarmuka Mengerjakan Ujian Materi	35
Gambar 4.18. Rancangan Antarmuka Tampil Ujian Akhir	36
Gambar 4.19. Rancangan Antarmuka Mengerjakan Ujian Akhir.....	37
Gambar 4.20. Rancangan Antarmuka Laporan Murid.....	38
Gambar 4.21. Rancangan Antarmuka Laporan Murid Per Materi.....	39
Gambar 4.22. Rancangan Antarmuka Laporan Murid Per Kelas	40
Gambar 4.23. Rancangan Antarmuka Profil Pengguna	41

Gambar 5.1. Antarmuka Login	45
Gambar 5.2. Antarmuka Menu.....	46
Gambar 5.3. Antarmuka Tambah Guru	47
Gambar 5.4. Antarmuka Tampil Guru	48
Gambar 5.5. Antarmuka Cari Guru.....	49
Gambar 5.6. Antarmuka Edit Guru	50
Gambar 5.7. Antarmuka Tambah Kelas.....	51
Gambar 5.8. Antarmuka Tampil dan Kelas	52
Gambar 5.9. Antarmuka Edit Kelas	53
Gambar 5.10. Antarmuka Tambah Murid.....	54
Gambar 5.11. Antarmuka Tampil Murid	55
Gambar 5.12. Antarmuka Cari Murid	56
Gambar 5.13. Antarmuka Edit Murid	57
Gambar 5.14. Antarmuka Materi Pembelajaran	58
Gambar 5.15. Antarmuka Contoh Soal	59
Gambar 5.16. Antarmuka Latihan Soal.....	60
Gambar 5.17. Antarmuka Mengerjakan Latihan Soal	61
Gambar 5.18. Antarmuka Tampil Nilai Latihan Soal	62
Gambar 5.19. Antarmuka Ujian Materi	63
Gambar 5.20. Antarmuka Mengerjakan Ujian Materi	64
Gambar 5.21. Antarmuka Tampil Nilai Ujian Materi.....	65
Gambar 5.22. Antarmuka Ujian Akhir.....	66
Gambar 5.23. Antarmuka Mengerjakan Ujian Akhir.....	67
Gambar 5.24. Antarmuka Lihat Nilai Ujian Akhir	68
Gambar 5.25. Antarmuka Laporan Hasil Belajar.....	69

Gambar 5.26. Antarmuka Laporan Hasil Belajar Per Materi.....	70
Gambar 5.27. Antarmuka Laporan Hasil Belajar Per Kelas	71
Gambar 5.28. Antarmuka Tampil Profil Pengguna	72
Gambar 5.29. Antarmuka Edit Profil Pengguna	73
Gambar 5.30. Presentase Grafik Pertanyaan Pertama.....	74
Gambar 5.31. Presentase Grafik Pertanyaan Kedua	75
Gambar 5.32. Presentase Grafik Pertanyaan Ketiga	76
Gambar 5.33. Presentase Grafik Pertanyaan Keempat	77
Gambar 5.34. Presentase Grafik Pertanyaan Kelima	77
Gambar 5.35. Presentase Grafik Pertanyaan Keenam	77
Gambar 5.36. Presentase Grafik Pertanyaan Ketujuh.....	77



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu	9
Tabel 5.1. Tabel Hasil Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak	76
Tabel 5.2. Tabel Pengujian terhadap Pengguna.....	101



Intisari
Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia
untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama

Intisari

AGUSTINUS KRISTIAWAN ADHY NUGROHO

16 07 08725

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, khususnya di Sekolah Menengah Pertama menjadi sarana untuk menanamkan penggunaan bahasa Indonesia yang searah dengan aturan yang benar. Sebagai penunjang kegiatan pembelajaran ditingkat Sekolah Menengah Pertama penting sekali adanya media pembelajaran. Salah satu guru yang mengajarkan pelajaran bahasa Indonesia menyatakan bahwa kapabilitas peserta didik dalam memahami bahasa Indonesia sangat memprihatinkan. Beliau menjelaskan masih banyak peserta didik yang menuliskan kata tertentu dengan salah Beliau juga menjelaskan bahwa masih kurangnya sarana atau media pembelajaran yang diberikan ke siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis akan membantu membangun aplikasi media pembelajaran bahasa Indonesia. Metode yang diterapkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Java. Aplikasi ini dapat dijalankan di perangkat Android. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *mobile* media pembelajaran bahasa Indonesia untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama yang sesuai agar peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran bahasa Indonesia dan meningkatkan prestasi belajar mereka.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Sekolah Menengah Pertama

Dosen Pembimbing I : Eduard Rusdianto, S.T., M.T. ()

Dosen Pembimbing II : Findra Kartika Sari D., S.T., M.M., M.T. ()

Jadwal Sidang Tugas Akhir : 5 Agustus 2020

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia dapat dikatakan sebagai salah satu negara yang mengantongi jumlah bahasa daerah terbanyak di dunia yaitu sebanyak 652 bahasa. Bahasa daerah tersebut tersebar dari Sabang sampai Merauke. Walaupun mempunyai bahasa daerah yang banyak, Indonesia mempunyai bahasa persatuan yaitu bahasa Indonesia. Dalam bidang pendidikan, tenaga pengajar memberikan bahan pembelajaran bahasa Indonesia dari tingkat SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi. Peserta didik diharapkan dapat belajar, menguasai bahasa Indonesia, dan berkomunikasi dengan benar. Komunikasi tersebut dapat dilakukan secara lisan maupun tulisan[1].

Pembelajaran merupakan aktivitas pendidikan di sekolah yang memiliki fungsi untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, khususnya di Sekolah Menengah Pertama menjadi sarana untuk menanamkan penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai dengan aturan yang benar[2]. Sebagai penunjang kegiatan pembelajaran ditingkat Sekolah Menengah Pertama penting sekali adanya media pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa terutama untuk kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama pada materi bahasa Indonesia yaitu dengan menyampaikan media yang sudah diaplikasikan kedalam perangkat multimedia.

Salah satu guru yang mengajarkan pelajaran bahasa Indonesia menyatakan bahwa kapabilitas peserta didik dalam memahami bahasa Indonesia sangat memprihatinkan. Beliau menjelaskan masih banyak peserta didik yang menuliskan kata tertentu dengan salah, contohnya menuliskan kata sekretaris dengan sekertaris. Contoh tersebut hanyalah bagian kecil dari kesalahan yang peserta didik lakukan. Belum lagi bila kita melihat penerapan huruf kapital dan

tanda baca pada sebuah kalimat, penyusunan kalimat yang efektif, atau penggunaan kata baku dan tidak baku. Beliau juga menjelaskan bahwa masih kurangnya sarana atau media pembelajaran yang diberikan ke siswa.

Dengan beberapa permasalahan tersebut, peneliti akan membantu menyelesaikan permasalahan dengan membangun sebuah aplikasi media pembelajaran bahasa Indonesia. Diharapkan aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis aplikasi Android ini menjadikan salah satu piranti pembelajaran siswa[3]. Aplikasi pembelajaran ini akan dibangun dengan tampilan yang mudah dipahami oleh peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama. Peserta didik akan mudah mendapatkan aplikasi pembelajaran ini dikarenakan aplikasi pembelajaran ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun mereka berada.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut terdapat rumusan masalah dari penelitian ini yaitu dapatkah penulis menyediakan aplikasi *mobile* media pembelajaran bahasa Indonesia untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama agar peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran bahasa Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini diantaranya:

1. Materi pembelajaran bahasa Indonesia yang disajikan untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama.
2. Materi pembelajaran bahasa Indonesia yang disajikan berbasis kurikulum 2013.
3. Sistem ini hanya dapat diakses melalui perangkat *smartphone* berbasis Android yang tersambung pada jaringan internet.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu menyediakan aplikasi *mobile* media pembelajaran bahasa Indonesia untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama yang sesuai agar peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran bahasa Indonesia.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Wawancara

Dalam hal ini penulis akan melakukan tanya jawab dan pengambilan data dengan sumber data. Tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari tenaga pengajar bahasa Indonesia pada tingkat Sekolah Menengah Pertama sehingga mendapatkan data yang valid dan dapat membantu menyelesaikan penelitian ini.

b. Observasi

Tahapan ini penulis akan melakukan pengawasan secara langsung pada Sekolah Menengah Pertama guna mendapatkan data yang akan dibutuhkan untuk bahan penelitian.

c. Kajian Pustaka

Dalam hal ini penulis akan mencari dan mempelajari sumber-sumber pustaka yang berhubungan dengan sistem yang akan dirancang yang dapat meliputi buku-buku, jurnal, dan sumber di internet yang berhubungan dengan penelitian.

d. Analisis

Tahapan ini berfungsi untuk memperoleh perkiraan mengenai kebutuhan sistem. Kebutuhan tersebut akan dibangun dari dua sisi yaitu sisi fungsionalitas dan sisi non-fungsionalitas, yang akan dilaksanakan cara melakukan analisis suatu kebutuhan dari perangkat lunak tersebut. Dalam hal ini penulis akan melakukan pencarian data yang berkaitan dengan kebutuhan peneliti untuk pembangunan aplikasi sesuai dengan data. Kebutuhan tersebut akan didokumentasikan melalui dokumen

Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

e. Perancangan Aplikasi

Tahapan ini berfungsi untuk mendapatkan kerangka dari sistem yang akan dirancang. Dalam hal ini penulis akan melaksanakan kegiatan perancangan aplikasi yang akan dikembangkan sebagai acuan pengembangan aplikasi pada tahap selanjutnya. Yang didapatkan dari tahapan perancangan aplikasi ini adalah rancangan arsitektur sistem, basis data, dan antar muka aplikasi. Nantinya perancangan aplikasi tersebut akan didokumentasikan melalui Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

f. Implementasi Aplikasi

Dalam hal ini akan dilakukan proses pembangunan aplikasi dari kode-kode pemrograman dari rancangan yang telah disusun sebelumnya. Aplikasi ini akan diimplementasikan pada perangkat lunak *mobile* menggunakan perangkat lunak Android Studio dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.

g. Pengujian Aplikasi

Dalam hal ini penulis akan melakukan pengujian terhadap aplikasi yang sudah selesai dibangun dari tahapan-tahapan sebelumnya. Pengujian tersebut akan didokumentasikan melalui dokumen Perencanaan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini disusun sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan latar belakang, masalah, tujuan dibangunnya Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama, batasan-batasan dan metodologi yang digunakan untuk mengerjakan tugas akhir ini, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam tugas akhir ini.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang dasar teori yang digunakan penulis dalam melakukan pembangunan program yang dapat digunakan sebagai pembandingan atau acuan di dalam pembahasan masalah.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas analisis dan perancangan sistem, seperti: lingkup masalah, perspektif produk, kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas perangkat lunak, ERD, *sequence diagram*, *class diagram*, *class diagram specific descriptions*, dan deskripsi perancangan antarmuka.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang pembahasan penggunaan program yang meliputi implementasi dan pengujian perangkat lunak yang dibuat. Implementasi digunakan untuk menjabarkan atau mendeskripsikan bagian-bagian dalam aplikasi. Sedangkan pengujian digunakan untuk menganalisa apakah aplikasi yang dibuat sudah memenuhi tujuan yang ingin dicapai.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab penutup, akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan tugas akhir.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran atau belajar merupakan kegiatan utama dalam lingkungan pendidikan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu dengan keterkaitan beberapa komponen satu sama lain. Belajar menurut B. F. Skinner adalah menciptakan status kemungkinan dengan penguatan, sehingga orang tersebut akan aktif dan makin tekun belajar dengan adanya hukuman dan pujian dari pengajar atas buah belajarnya[4].

Penelitian yang dilaksanakan oleh Meitri Widya Pradipta pada tahun 2017 menyatakan bahwa pembelajaran merupakan hubungan yang terjadi antara peserta didik dengan tenaga pengajar pada sebuah ekosistem pembelajaran sehingga dapat saling bertukar pengetahuan. Pembelajaran berbasis Android inilah menjadi sarana penyampaian pembelajaran yang akan meningkatkan ketertarikan belajar para peserta didik. Metode yang digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi pembelajaran ini adalah *Computer Assisted Instructions (CAI)*. CAI merupakan sarana pembelajaran yang memosisikan sebuah komputer sebagai alat pembelajaran individu, sehingga peserta didik dapat melakukan interaksi secara langsung dengan bantuan sistem komputer yang dirancang oleh tenaga pendidik. Dengan menggunakan metode CAI ini, pembelajaran nantinya tidak terbatas waktu, peserta didik dapat menggunakan aplikasi ini jika dibutuhkan. Aplikasi pembelajaran ini nantinya akan dibangun mengenakan *tools Android Studio* dengan menggunakan bahasa pemrograman yaitu Java. Diharapkan aplikasi tersebut bisa dipakai sebagai media bantu pembelajaran siswa kelas IV tingkat Sekolah Dasar[5].

Penelitian yang dilakukan Titus Kristanto dan teman-teman pada tahun 2015 menyatakan bahwa penggunaan sarana pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasrat belajar dan meningkatkan motivasi peserta didik sehingga dapat berpengaruh terhadap psikologi mereka. Aplikasi ini nantinya menggunakan sistem *multiplatform*. *Multiplatform* merupakan sebuah

istilah yang dapat diartikan sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh beberapa sistem operasi, tidak hanya dapat digunakan pada perangkat komputer, namun dapat digunakan pada *handphone* dengan sistem operasi Android. Untuk perangkat komputer akan dibuat menggunakan Adobe Flash Player, sedangkan untuk Android menggunakan Adobe Flash Player dan swf player. Metode yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). TAM merupakan metode pengukuran penerimaan teknologi yang mengenali nilai penerimaan individu terhadap adanya teknologi. Aplikasi ini nantinya digunakan untuk siswa tingkat Sekolah Dasar, khususnya siswa Sekolah Dasar Negeri I Sidoarjo dan siswa Sekolah Dasar Negeri Mendalem II Tuban, Jawa Timur[6].

Penelitian yang dilakukan Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah pada tahun 2018 mengungkapkan bahwa belajar merupakan salah satu proses kehidupan yang harus dijalankan setiap manusia sejak lahir hingga tua. Proses belajar ini dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Dalam pendidikan, untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik tentunya dibutuhkan tenaga pendidik yang lebih inovatif. Metode yang digunakan adalah melakukan penelitian dengan beberapa tahapan yaitu penyusunan, pembuatan, ulasan, dan penguraian data. Aplikasi ini berbasis Android dengan bahasa pemrograman yaitu Java. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu siswa Sekolah Menengah Atas dalam mata pelajaran Sistem Operasi Jaringan, khususnya siswa kelas XI[7].

Ramos Somya dan Valenciana Tjahjono pada tahun 2015 menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan proses komunikasi yang menempati posisi cukup penting dalam satuan pembelajaran. Dalam penelitiannya, mereka merancang aplikasi pembelajaran bahasa Korea dengan menerapkan *AndEngine* berbasis Android. *AndEngine* merupakan sebuah aplikasi permainan 2D OpenGL untuk Android yang mempunyai sifat *open source* yang tentunya dipakai untuk pengembangan permainan 2D yang ada di Android. Ada 7 komponen penting yang diperhatikan dalam membangun aplikasi berbasis AndEngine diantaranya mesin, kamera, kebijakan resolusi, adegan, entitas, tekstur, dan wilayah tekstur. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna dalam mempelajari berbagai huruf bahasa Korea dengan lebih mengasyikkan[8].

Dalam penelitian Michael Christianto Salim dan teman-teman pada tahun 2017 menyatakan bahwa perkembangan teknologi bergerak sangat pesat. Oleh sebab itu, perlu adanya sarana pembelajaran yang bertujuan untuk melestarikan bahasa dan budaya Suku Dayak. Aplikasi pembelajaran ini akan memberikan pengetahuan tentang budaya Suku Dayak beserta bahasa lokal mereka yang dapat diakses melalui perangkat Android berbasis multimedia. Elemen multimedia tersebut diantaranya teks, suara, gambar, video, dan animasi. Rancangan berbasis multimedia inilah memiliki tujuan yaitu untuk menarik minat anak-anak, khususnya siswa SD dan SMP, dalam mempelajari budaya Suku Dayak dan bahasa asli Suku Dayak[9].

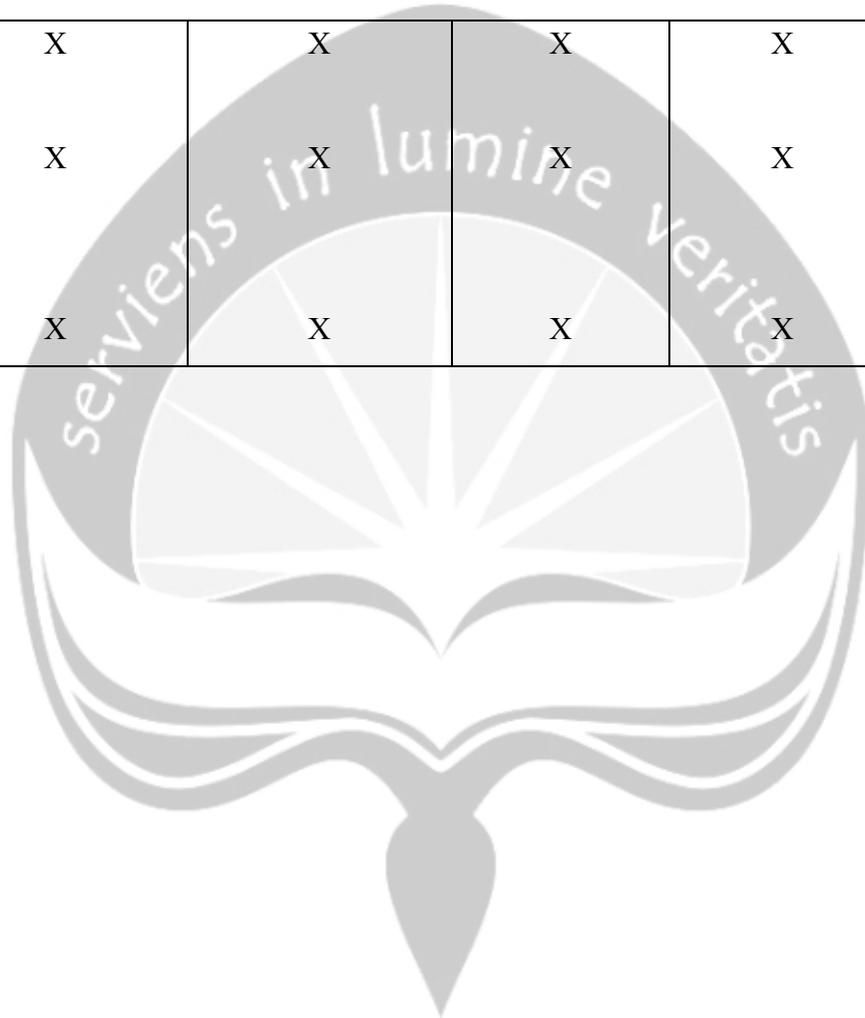
Berdasarkan beberapa penelitian diatas, peneliti akan membangun sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia. Aplikasi pembelajaran ini akan berbasis *Mobile* dengan menggunakan bahasa pemrograman yaitu Java. Aplikasi pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu siswa Sekolah Menengah Pertama untuk meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia.

Tabel 2.1. Tabel Pembandingan Penelitian

Unsur Pembandingan	Pradipta, Meitri Widya.	Kristanto, Titus, dkk.	Kuswanto, Joko & Radiansah, Ferri.	Somya, Ramos & Tjahjono, Valenciana.	Salim, Michael Christianto, dkk.	Peneliti,
Judul Penelitian	Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction (CAI)	Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Berbasis Multiplatform untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)	Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI	Pembuatan Media Pembelajaran Dasar Bahasa Korea Menggunakan AndEngine Berbasis Android	Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Kebudayaan Suku Dayak Berbasis Multimedia	Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama
Tahun Terbit	2017	2015	2018	2015	2017	2020

Metode	<i>Computer Assited Instructions (CAI)</i>	<i>Multiplatform, Technology Accptance Model (TAM)</i>	Penelitian	<i>AndEngine</i>	<i>Multimedia</i>	<i>Multimedia</i>
Platform	<i>Mobile</i>	<i>Mobile</i>	<i>Mobile</i>	<i>Mobile</i>	<i>Mobile</i>	<i>Mobile</i>
Bahasa Pemrograman, Framework, dan Tools	Java, Android Studio	Adobe Flash Player dan swf player	Java, Android Studio	Java, Android Studio	Java, Android Studio	Java, Android Studio
Sasaran Pengguna	Siswa kelas IV tingkat Sekolah Dasar	Siswa tingkat Sekolah Dasar	Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas	Seluruh pengguna aplikasi	Siswa Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama	Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama
Fitur Aplikasi						
• Materi Pembelajaran	√	√	√	√	√	√
• Latihan Soal	√	√	√	X	X	√

• Ujian Materi	X	X	X	X	X	√
• Laporan Hasil Pembelajaran	X	X	X	X	X	√
• Profil Pengguna	X	X	X	X	X	√



BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis, desain, implementasi, pengujian sistem, dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari tugas akhir ini bahwa penulis telah berhasil membangun aplikasi media pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa Sekolah Menengah Pertama berbasis Android. Aplikasi ini dapat membantu guru untuk mengelola data kelas, pengelolaan data murid, dan mengelola nilai murid. Pada sisi murid, aplikasi ini dapat membantu murid mendapatkan materi pembelajaran dan mengerjakan soal-soal materi pembelajaran. Murid diharapkan dapat menguasai materi pembelajaran bahasa Indonesia dan meningkatkan prestasi belajar mereka.

6.2. Saran

Dari proses analisis, perancangan, implementasi, hingga pengujian sistem pada pembuatan tugas akhir, didapatkan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi BIMA, diantaranya :

1. Diharapkan untuk memperbanyak soal-soal tiap materi pembelajaran
2. Diharapkan untuk menambah isi dari materi pembelajaran yang sesuai.
3. Untuk soal-soal latihan soal, ujian materi, dan ujian akhir, diharapkan agar lebih dikembangkan kembali. Diharapkan soal-soal tersebut yang muncul dapat berbeda-beda, sehingga satu soal pengguna dengan pengguna yang lain tidak sama
4. Diharapkan untuk menambahkan video pembelajaran tiap materi pembelajaran yang membuat siswa makin meningkatkan prestasi belajar mereka.

Daftar Pustaka

- [1] Y. Mijianti, "Penyempurnaan Ejaan Bahasa Indonesia," *Belajar Bhs.*, vol. 3, no. 1, pp. 113–126, 2018.
- [2] Z. Karyati, "Antara EYD dan PUEBI: Suatu Analisis Komparatif," *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 1, no. 2, pp. 175–185, 2016.
- [3] A. Sugiarti, "Tantangan Guru Bahasa Indonesia Terhadap Pembelajaran Bahasa di Sekolah", *Tantangan Guru Bhs. Indones. Terhadap Pembelajaran Bhs. di Sekol.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [4] A. Purwanto and S. Hanief, "Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Berbasis Animasi," *J. Sist. dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 51–58, 2016.
- [5] M. W. Pradipta, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Android Menggunakan Metode Computer Assisted Intruccion," *Inf. dan Teknol. Ilm.*, vol. XII, no. 1, pp. 44–48, 2017.
- [6] T. Kristanto, R. K. Hapsari, V. S. Nita, and S. Maimunah, "Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Berbasis Multiplatform untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 3, pp. 279–290, 2015.
- [7] J. Kuswanto and F. Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *An Nabighoh J. Pendidik. dan Pembelajaran Bhs. Arab*, vol. 14, no. 01, p. 129, 2018.
- [8] R. Somya and V. Tjahjono, "Pembuatan Media Pembelajaran Dasar Bahasa Korea Menggunakan AndEngine Berbasis Android," *J. Buana Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 105–114, 2016.
- [9] M. C. Salim, B. Y. Dwiandiyanta, and M. Maslim, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Kebudayaan Suku Dayak Berbasis Multimedia," *J. Buana Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 37–46, 2017.
- [10] W. Balai Diklat Keagamaan Jakarta, J. Rawa Kuning Pulo Gebang Cagung, and J. Timur, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan Falahudin A. Pendahuluan," no. 4, p. 104, 2014.

- [11] N. Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)," *an-Nida'*, vol. 37, no. 1, pp. 27–35, 2012.
- [12] T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018.
- [13] W. N. Wendari, A. Badrujaman, and A. Sismiati S., "Profil Permasalahan Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) Negeri Di Kota Bogor," *Insight J. Bimbing. Konseling*, vol. 5, no. 1, p. 134, 2016.
- [14] M. Siregar *et al.*, "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Mobile Untuk Navigasi Ke Alamat Pelanggan Tv Berbayar (Studi Kasus: Indovision Cabang Pekanbaru) 1," *J. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 82–94, 2016.
- [15] S. Surahman and E. B. Setiawan, "Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan," *J. Ultim. InfoSys*, vol. 8, no. 1, pp. 35–42, 2017.
- [16] E. Maiyana, "Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa," *J. Sains dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 54–65, 2018.
- [17] H. N. Lengkong, A. A. E. Sinsuw, and A. S. . Lumenta, "Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A. E., & Lumenta, A. S. . (2015). Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Andro," *E-journal Tek. Elektro dan Komput.*, pp. 18–25, 2015.
- [18] I. Al Fikri, "Aplikasi Navigasi Berbasis Perangkat Bergerak dengan Menggunakan Platform Wikitude untuk Studi Kasus Lingkungan ITS," *J. Tek. ITS*, vol. 5, no. 1, pp. 48–51, 2016.
- [19] D. Ratnasari, D. B. Qur'ani, and A. Apriani, "Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Berbasis Android," *J. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 32–45, 2018.
- [20] Sulihati and Andriyani, "Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa," *Tek. Utama J. sains dan Teknol.*, vol. XI, no. 152, pp. 15–26, 2016.

- [21] A. Johar, E. Risdianto, and D. A. F. Indriyati, “Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Bidang Studi Bahasa Inggris Di Kelas Vii Smp Negeri 1 Kota Bengkulu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql,” *Rekursif*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2014.
- [22] Y. K. Kurniawan, Y. Oslan, and H. Kristanto, “Implementasi Rest - Api Untuk Portal Akademik Ukdw Berbasis Android,” *J. EKSIS*, vol. 6, pp. 29–40, 2013.
- [23] A. H. Miqawati and F. Wijayanti, “Optimalisasi Penggunaan Flashcards Melalui MALL (Mobile Assisted Language Learning) pada Pengajaran Pronunciation,” pp. 179–183, 2017.

