

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Pada zaman teknologi, perkembangan teknologi aplikasi berbasis android dan berbasis website sangat banyak sehingga memudahkan pengguna terutama pada bidang pendidikan atau pembelajaran bahasa Inggris Di mulai dari sekolah dasar sudah di ajari pelajaran bahasa Inggris sampai di bangku perkuliahan.

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat penting untuk dipelajari dan dikuasai khususnya generasi muda. Karena bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang paling sering digunakan. Artinya, bahasa Inggris diakui dan dipakai oleh berbagai orang di seluruh penjuru dunia untuk berkomunikasi.

Bahasa Inggris adalah bahasa yang paling banyak digunakan di dunia. Bahasa ini merupakan bahasa ibu untuk lebih dari 400 juta orang diseluruh dunia. Dalam setiap hari jutaan orang menggunakan bahasa Inggris di tempat kerja maupun di kehidupan sosial bahkan saat ini banyak perusahaan yang mewajibkan karyawannya untuk bisa berbahasa Inggris (Santoso dkk, 2021).

Dalam proses belajar bahasa Inggris tentunya ada beberapa aspek yang dipelajari antara lain membaca (*reading*), menulis (*writing*), mendengarkan (*listening*), dan berbicara (*speaking*) untuk menguasai sepenuhnya bahasa Inggris. Pada beberapa aspek diatas, penelitian ini akan membahas tentang berbicara (*speaking*) (El Fauziah, 2019).

Speaking atau biasa di sebut *pronunciation* adalah bagian dari pembelajaran bahasa Inggris yang dimana pada bagian tersebut terjadinya interaksi dari satu orang ke yang lain menggunakan bahasa Inggris.

Namun, untuk memahami bahasa Inggris tersebut, memerlukan belajar seperti penghapalan kosa kata (*vocabulary*), kemampuan berbicara atau speaking serta perlu juga belajar tense atau kosa kata yang terikat waktu. Tetapi hal tersebut

menjadi kendala terutama pada berbicara (*speaking*) dengan pengucapan kosa kata yang benar.

Banyak terdapat kesalahan dalam pengucapan kosa kata hal ini di sebabkan karna kurangnya berbicara dalam bahasa Inggris atau tidak pernah berinteraksi menggunakan bahasa Inggris. Banyak orang yang menghafal kosa kata tetapi untuk berbicara dalam bahasa Inggris selalu salah dalam berinteraksi menggunakan Bahasa Inggris tidak di pungkiri banyaknya pengartian yang salah pada lawan bicaranya sehingga lawan bicaranya tidak paham dan mengerti apa yang di sampaikan tersebut.

Melihat dari pemaparan permasalahan yang di atas, perlunya sebuah cara dalam mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, di perlukan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris dengan *Speech Recognition* untuk mengkoreksi pengucapan Bahasa Inggris tersebut, Hal ini di karenakan aplikasi yang sudah ada menampilkan fitur berupa *Conversation* atau percakapan bahasa Inggris dari satu orang ke orang lainnya.

Pada sistem yang akan di bangun, pengguna menginputkan suara yang di tampilkan di aplikasi, lalu sistem tersebut akan menampilkan persentasi nilai dengan menerapkan metode algoritma dari *N Gram* tersebut.

Metode *N-gram* merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan probabilitas atau sebuah kemungkinan dalam suatu kata atau kalimat dan seringnya digunakan ke dalam pengolahan text (*text mining*) dan pengolahan bahasa. Model *N-gram* merupakan model yang paling penting dalam pemrosesan suara ataupun Bahasa, baik untuk memperkirakan probabilitas kata berikutnya maupun keseluruhan.

Penggunaan metode algoritma *N Gram* dinilai cocok pada aplikasi tersebut di karenakan pada algoritma tersebut bisa memeriksa setiap karakter dari inputan pengguna tersebut dalam bentuk nilai sehingga pengguna bisa mengevaluasi dari inputan suara tersebut. Selain itu, pada aplikasi pembelajaran bahasa Inggris menggunakan algoritma *N Gram*.

Selain itu, untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan pengguna serta bentuk tampilan dari segi *Interface*, dan juga pendekatan terhadap user atau pengguna,

Penulis menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype*. Metode pengembangan *Prototype* dinilai cocok di karenakan Metode tersebut mengikut sertakan pengguna dalam pembangunan dan perancangan sistem mulai dari *User Interface* dan *User Experience*. *Prototyping* juga dapat diterapkan pada pengembangan sistem kecil maupun besar (Susanto, 2018). Sehingga metode pengembangan sistem *Prototype* tersebut akan cocok dalam pembuatan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Speech Recognition* dengan algoritma *N Gram*.

### **1.2.Rumusan Masalah**

Dari permasalahan di atas, maka Rumusan masalah yang dapat diangkat adalah Bagaimana menerapkan Metode *N-gram* pada aplikasi pembelajaran bahasa Inggris menggunakan *Speech recognition*.

### **1.3. Batasan Masalah**

Adapun Batasan masalah dari penelitian yaitu:

1. Panjang *N Gram* yang di gunakan adalah per karakter (*UniGram*)
2. Terdapat 3 Level pada aplikasi yaitu Level Easy (1 kata), Medium (2 kata) dan Hard (3 kata)

### **1.4.Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah menerapkan Metode *N-gram* sebagai Logika dan metode pengembangan sistem menggunakan *Prototype* pada aplikasi pembelajaran bahasa Inggris menggunakan *Speech Recogniton*.

### **1.5.Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian sebagai berikut:

1. Memudahkan pengguna dalam belajar bahasa Inggris pada pengucapan bahasa Inggris.
2. Meningkatkan minat masyarakat dalam belajar bahasa Inggris.