



**PERANCANGAN APLIKASI KAMUS PINTAR BAHASA LATIN BERBASIS
ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN BIOLOGI SISWA SMA**

Skripsi

**Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program
Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer**

Oleh:

Evy Nurul Husni

NIM.5302411026

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

UNIVERSITAS NEGERI

SEMARANG 2016

Persetujuan Pembimbing

Nama : Evy Nurul Husni

NIM : 5302411026

Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Kamus Pintar Bahasa Latin Berbasis Android
Untuk Pembelajaran Biologi Siswa SMA.

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke panitia ujian skripsi
Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FT.UNNES

Semarang, 3 Oktober 2016



Dr. I Made Sudana, M.Pd

NIP 195605081984031004



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Perancangan Aplikasi Kamus Pintar Bahasa Latin Berbasis Android Untuk Pembelajaran Biologi Siswa SMA telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada 13 Januari 2017.

Oleh :

Nama : Evy Nurul Husni

NIM : 5302411026


Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer S1

Panitia:


Ketua Panitia


Dr. Ing. Djodik R., S.T.M.T
NIP.197805312005011002

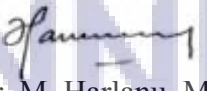
Sekretaris


Ir. Ulfah Mediaty A, M.T
NIP.196605051998022001

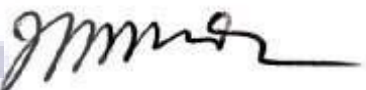
Penguji I


Drs. Slamet Seno A, M.Pd, M.T
NIP.195812181985031004

Penguji II


Dr. M. Harlanu, M.Pd
NIP.196602151991021001

Penguji III/Pembimbing


NIP.195605081984031004

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik Unnes



Dr. Nur Qudus, M.T

NIP.196911301994031001

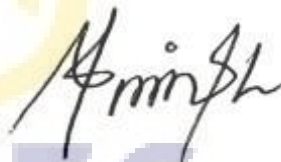
PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, doktor) baik di Universitas Negeri Semarang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 3 Oktober 2016

Yang membuat pernyataan



Evy Nurul Husni

NIM. 5302411026

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

HALAMAN MOTTO

“MOTTO”

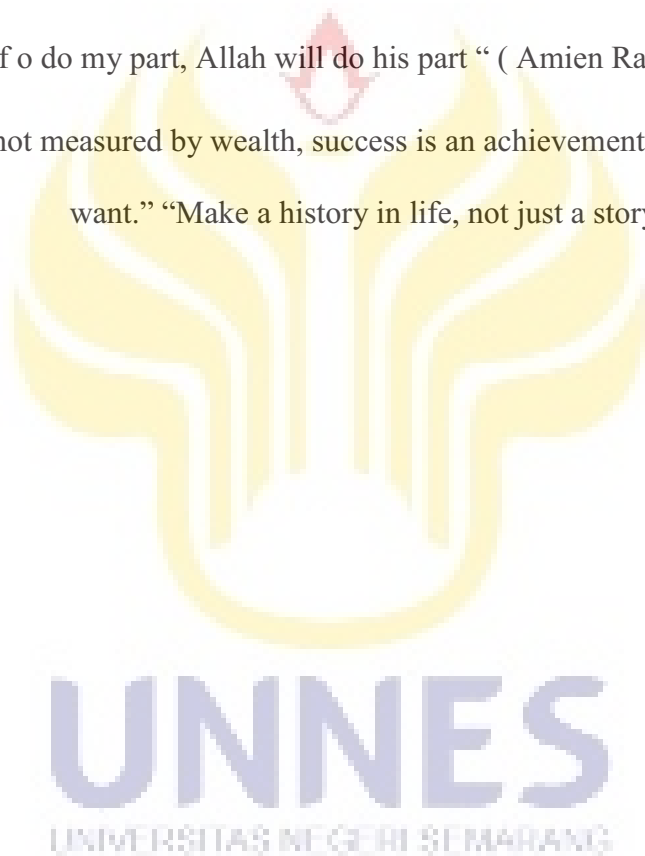
“ Maka sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan “

(Q.S Al-Insyirah : 5)

“ Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu dan sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar “ (Q.S Al Baqarah : 153)

“ If o do my part, Allah will do his part “ (Amien Rais)

““Success is not measured by wealth, success is an achievement that we want.” “Make a history in life, not just a story.”

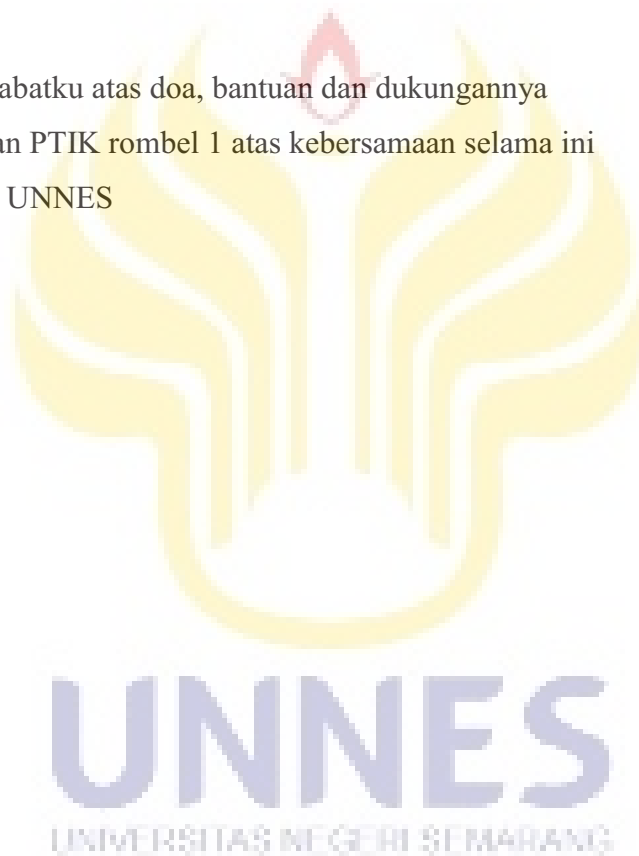


PERSEMBAHAN

Seiring dengan sembah sujudku kepada Allah SWT

Karya tulis ini aku persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu Tercinta (Bapak Sukandar dan Ibu Nurdiana) atas segala doa yang dipanjatkan, bimbingan, perhatian, cinta dan kasih sayang yang tiada hentinya
2. My Best Sister (Azizah Hikma Safitri) atas segala doa, perhatian, dukungan dan motivasi atas penulis cepat meraih gelar sarjana.
3. Saudara – saudaraku semua yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas doa dan dukungannya
4. Sahabat – sahabatku atas doa, bantuan dan dukungannya
5. Teman – teman PTIK rombel 1 atas kebersamaan selama ini
6. Almamaterku UNNES



ABSTRAK

Nurul, Husni, Evy 2016. Perancangan Aplikasi Kamus Pintar Bahasa Latin Berbasis Android Untuk Pembelajaran Biologi Siswa SMA, *Skripsi*, Pembimbing Dr. I Made Sudana, M.Pd, Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, SI.

Perancangan Aplikasi Kamus Pintar Bahasa Latin untuk pembelajaran biologi siswa SMA dilatar belakangi oleh belum adanya ketuntasan minimal tingkat kehafalan siswa menghafal arti kata bahasa latin, selain itu belum ada media belajar mandiri yang dapat membantu siswa belajar mandiri. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Mendapatkan produk media pembelajaran arti kata bahasa latin dalam pembelajaran biologi siswa SMA, (2) Mengetahui tingkat kelayakan perancangan aplikasi kamus bintang bahasa latin, (3) Mengetahu hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi kamus pintar bahasa latin berbasis android. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X SMA.

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *research and development* (R&D) untuk mengmebnagkan sebuah produk pembelajaran yaitu produk aplikasi kamus pintar bahasa latin berbasis android dengangan prosedur penelitian sebagai berikut : (1) tahap study penelitian; (2) tahap study pengembangan; dan (3) tahap evaluasi.

Hasil dari penelitian adalah sebuah produk berbentuk aplikasi kamus pintar bahasa latin berbasis android dengan tingkat kelayakan produk dalam kategori baik. Kategori tersebut didapatkan dari presentase kelayakan validator ahli materi : sebesar 79% untuk kesesuaian media, 87% kemampuan media, 80% ketepatan media, dan 90% kemudahan media sedangkan unyuk validator ahli media : 90% untuk kemudahan media, 85% tulisan pada media, 83% tampilan media, 80% kemampuan media, 85% kualitas media. Hasil evaluasi produk dengan cara penggunaan produk dalam pembelajaran siswa kelas X menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* (62,6) dan *posttest* (77) sebesar 14,4.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Aplikasi Kamus Pintar Bahasa Latin Berbasis Android Untuk Pembelajaran Biologi Siswa SMA. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang. Shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amiin.

Penelitian ini diangkat sebagai upaya untuk merancang kamus pintar bahasa latin berbasis android untuk pembelajaran biologi siswa SMA.

Penyelesaian karya ilmiah ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih serta penghargaan kepada :

1. Prof. Dr. H. Fatkhur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menepuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, M.T Dekan Fakultas Teknik, Dr. Ing Dhidik Prasetyaning, M.T, Ketua Jurusan Teknik Elektronika dan Ir. Ulfah Mediaty Arif, M.T selaku ketua program studi pendidikan teknik informatika dan komputer
3. Dr. I Made Sudana, M.Pd pembimbing yang penuh perhatian, dan atas perkenaan memberi bimbingan dan dapat dihubungi sewaktu-waktu disertai kemudahan dalam memebri bahan yang relevan.
4. Tri Winardi, S.Pd selaku kepala SMA N 1 Lasem yang telah memberikan ijin pelaksanaan penelitian.
5. Ibu Siti Juwariyah, S.Pd selaku guru mata pelajaran biologi kelas X IPA 2 atas bantuan dan kerjasamanya selama penelitian di SMA 1 Lasem.
6. Teman – teman PTIK 2011 atas dukungan dan kerjasamanya yang diberikan.
7. Semua pihak yang tidak bisa penyusun sebutkan satu persatu yang telah membantu penyusun sampai tersusunnya laporan tugas akhir skripsi ini.

Berbagai upaya telah penyusun lakukan untuk menyelesaikan tugas akhir ini, namun penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karenanya penyusun mohon maaf apabila dalam

penyusunan laporan ini masih banyak kesalahan. Penyusun berharap semoga laporan ini berguna dan mendatangkan banyak manfaat bagi penyusun serta bagi para pembaca.

Semarang, 3 Oktober 2016

Penyusun



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	4
1.4 MANFAAT PENELITIAN.....	5
1.5 TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	7

2.2 LANDASAN TEORI.....	8
2.2.1. Pengertian Aplikasi	8
2.2.2. Pengertian Kamus	10
2.2.3. Pengertian Bahasa Latin.....	20
2.2.4. Pengertian Android.....	22
2.2.5. Pengertian Pembelajaran	23
2.2.6. Pengertian Biologi	24
2.3 KERANGKA BERFIKIR.....	27
2.4 HIPOTESIS.....	28
BAB III	29
METODE PENELITIAN	29
3.1 Prosedur Pengembangan	31
3.1.1 Penelitian (<i>Research</i>).....	31
3.1.2 Pengembangan (<i>Development</i>).....	32
3.1.3 Evaluasi	33
3.2 UJI COBA PRODUK	35
3.2.1 Desain Uji Coba.....	35
3.2.2 Subjek Uji Coba.....	35
3.2.3 Jenis Data.....	36
3.3 INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA.....	36
3.3.1 Angket.....	36
3.3.2 Tes	37
3.3.3 Dokumentasi.....	38
3.4 TEKNIS ANALISIS DATA.....	38
3.4.1 Uji Instrumen Test.....	39
3.4.2 Mengolah Hasil Kuisisioner	41
3.4.3 Mengolah Hasil Tes.....	44

BAB IV	47
HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Penelitian.....	47
4.1.1 Hasil Mengolah Kuesioner	47
4.1.2 UJI <i>PAIRED SAMPLE T test</i>	49
4.1.2 Hasil Evaluasi Pretest dan Postest	51
4.1.3 Peningkatan Hasil Belajar.....	53
4.2 Hasil Pengembangan	55
4.2.1 Desain Produk Pengembangan	55
4.2.2 Penjelasan Hasil Produk Pengembangan.....	57
4.2.3 Perbedaan Produk Pengembangan	57
4.2.4 Tampilan Produk	59
4.2.4 Pembahasan Produk Akhir.....	71
BAB V	75
PENUTUP.....	75
5.1 Simpulan.....	75
5.2 Saran.....	75



DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Kisi-kisi Validasi Media	
TABEL 3.2 Kisi-kisi Validasi Materi.....	37
TABEL 3.3 Kisi-kisi soal tes.....	37
TABEL 3.4 Tabel nilai indeks kesukaran (Arikunto,2009:210).....	41
TABEL 3.5 Tabel Penilaian Ahli Media.....	42
TABEL 3.6 Tabel Penilaian Ahli Materi.....	42
TABEL 3.2 Penilaian Penggunaan Media.....	42
TABEL 4.1 Paired Samples Correlations.....	50
TABEL 4.2 Paired Samples Test.....	50
TABEL 4.3 Descriptive Statistics.....	51



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 Kerangka Berfikir	27
GAMBAR 3.1 Tahapan Metode R&D	30
GAMBAR 3.2 Proses R&D	31
GAMBAR 3.3 Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	34
GAMBAR 4.1 Desain Produk Pengembangan Peneliti	56
GAMBAR 4.2 Tampilan Beranda	60
GAMBAR 4.3 Tampilan Menu Awal	60
GAMBAR 4.4 Tampilan Menu Kamus	61
GAMBAR 4.5 Tampilan Kamus Latin Hewan	62
GAMBAR 4.6 Tampilan Sub Menu Latin Indonesia	63
GAMBAR 4.7 Tampilan Sub Menu Indonesia Latin	63
GAMBAR 4.8 Tampilan Menu Kamus Tumbuhan	65
GAMBAR 4.9 Tampilan Sub Menu Latin Indonesia	66
GAMBAR 4.10 Tampilan Sub Menu Indonesia Latin	66
GAMBAR 4.11 Tampilan Menu Uji Ingatan	67
GAMBAR 4.12 Tampilan Sub Menu Uji Ingatan Hewan	68
GAMBAR 4.13 Tampilan Sub Menu Uji Ingatan Tumbuhan	69
GAMBAR 4.14 Tampilan Menu Informasi	70
GAMBAR 4.15 Tampilan Menu Keluar	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Desain Aplikasi.....	75
Lampiran 2 Validasi Ahli Media.....	89
Lampiran 3 Lampiran Hasil Implementasi.....	98
Lampiran 4 Surat-surat tugas	123
Lampiran 5 Dokumentasi	126



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia mengalami perkembangan pesat dalam beberapa dekade terakhir ini. Perkembangan teknologi tersebut didukung dengan semakin banyaknya penemuan piranti teknologi informasi dan komunikasi baik dalam bentuk *hardware* maupun *software* yang semakin canggih. *Mobilephone* merupakan salah satu alat komunikasi yang berkembang pesat di era modern ini. Drastisnya perkembangan *mobile phone* tersebut mendapat respon positif dari masyarakat Indonesia yang notabene merupakan makhluk sosial.

Mobile phone sekarang ini sudah memasuki era *smartphone*. *Smartphone* menjadikan semua bentuk pencarian informasi menjadi mudah, cepat, praktis dan fleksibel. *Smartphone* yang memiliki prospek terbaik adalah *smartphone* yang dilengkapi dengan sistem operasi berbasis android. Saat ini sistem android sangat gencar dikenal di kalangan masyarakat baik kalangan menengah kebawah maupun menengah ke atas. Tercatat hingga tahun 2015 ini data pengguna Adroid mencapai 78,9%. Sistem operasi berbasis android khususnya, merupakan sistem operasi yang bersifat *open source* dimana dapat dikembangkan oleh para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri.

Dampak perkembangan sistem operasi android pada *smartphone* tersebut dirasakan hampir pada semua bidang baik pemerintahan, pendidikan, ekonomi, sosial, maupun budaya. Hal tersebut ditunjukkan dengan diciptakannya aplikasi aplikasi baru terkait bidang tersebut. Begitu juga dibidang pendidikan. Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat membutuhkan sentuhan perkembangan teknologi. Penerapan teknologi pada bidang pendidikan dapat memudahkan proses belajar baik di kalangan siswa, mahasiswa, hingga ilmuwan tingkat lanjut.

Pemilihan *smartphone* android sebagai basis aplikasi, dikarenakan saat ini mayoritas pengguna *smartphone* yang ada di indonesia menggunakan *smartphone* android. Berdasarkan data GFK, android menguasai 59.91% pasar di indonesia. Selain itu pemrograman android saat ini lebih mudah, karena didukung oleh banyak editor pemrograman, seperti android studio, eclipse, netbean, dll. Setiap editor pemrograman menawarkan kemudahan pembuatan aplikasi android.

Biologi merupakan ilmu yang mempelajari serta mengkaji segala sesuatu tentang makhluk hidup beserta lingkungannya (Deswaty Furqonita dan M.Biomed,2011). Ilmu Biologi menjadi salah satu bahan ajar yang penting di tingkat sekolah dasar maupun menengah. Bab yang menjadi topik wajib adalah kajian ilmu biologi mengenai keanekaragaman hayati. Keanekaragaman hayati meliputi tumbuhan maupun hewan. Karena beragam maka setiap makhluk hidup (hewan dan tumbuhan) mempunyai identitas yang spesifik. Untuk mengetahui identitas tersebut dalam ilmu biologi diterapkan nama-nama ilmiah yang biasanya ditulis dalam bahasa Latin. Sebagai masyarakat Indonesia yang menggunakan bahasa Melayu sebagai bahasa ibu, menjadi hal yang sangat susah untuk menghafal nama-nama Latin tersebut. Untuk mengetahui arti bahasa Latin tersebut maka kita harus mencari di kamus. Selama ini kamus yang dipakai untuk mengartikan bahasa-bahasa Latin tersebut adalah kamus manual yang identik dengan bentuk fisik yang sangat tebal, susah dibawa kemana-mana dan kurang praktis. Sehingga seiring dengan perkembangan teknologi, dibutuhkan aplikasi yang dapat membantu dan mempercepat pencarian arti kosakata bahasa Latin sebagai pengganti kamus yang berukuran tebal, susah dibawa kemana-mana dan kurang praktis sehingga mempercepat proses belajar.

Berdasarkan observasi di lapangan, pembelajaran biologi untuk kompetensi dasar keanekaragaman hayati nama-nama Latin tumbuhan dan hewan yang diajarkan oleh guru di sekolah menggunakan metode ceramah. Mengajar yang hanya menggunakan metode belajar ceramah membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami dan menghafal konsep belajar nama-nama Latin hewan dan tumbuhan. Media pembelajaran yang digunakan pun masih konvensional menggunakan pencarian di kamus ataupun modul. Untuk siswa kelas X SMA kendala yang dialami adalah media menghafal menggunakan kamus konvensional atau modul dianggap sulit dan tidak efisien karena sebagian dari siswa masih kesusahan dalam menghafal dan memahami arti bahasa Latin dari modul tersebut. Pelajaran matematika juga dianggap lebih sulit dibandingkan dengan pelajaran lainnya sehingga anak kurang termotivasi untuk belajar karena merasa kesulitan jika belajar sendiri tanpa adanya bimbingan. Karena hal tersebut pembelajaran kurang maksimal dan sebagian besar nilai anak belum dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk masing-masing sekolah berbeda-beda tergantung dari kebijakan pada sekolah tersebut.

Untuk mencapai pada pemenuhan kriteria ketuntasan minimal (KKM) selain dengan metode ceramah dan pencarian menggunakan kamus manual ataupun di modul, dibutuhkan suatu media lain untuk membantu siswa dalam pemahaman konsep arti nama-nama Latin

hewan dan tumbuhan . Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah menggunakan media kamus pintar bahasa latin. Kamus pintar bahasa latin adalah salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk pencarian arti kata bahasa latin hewan dan tumbuhan. Dengan media ini diharapkan siswa lebih cepat menghafal arti kata bahasa latin dan dapat meningkatkan tingkat kehafalan siswa.

Penelitian terdahulu tentang media kamus pintar telah dilakukan oleh M. Fadlullah (2012) yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Kamus sebuah aplikasi kamus digital berbasis android yang dapat digunakan untuk mempermudah pencarian kosakata hasil terjemahan baik dalam bahasa Jerman ataupun dalam bahasa Indonesia agar dapat digunakan secara umum sehingga mampu memberi kemudahan pada pemakainya dan Penelitian oleh Yosua Anthony (2014) yang berjudul “ Aplikasi Kamus Nama Latin (binomial) Tumbuhan Berbasis Android” yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang flora identitas provinsi di Indonesia dan membantu dalam proses pembelajaran terutama untuk mempermudah pengguna dalam melakukan istilah nama latin tumbuhan.

Pemilihan media *computerized* berbasis android dikarenakan aplikasi berbasis android saat ini sedang *booming* dan sebagian anak lebih suka bermain gadget dengan sistem operasi android dibandingkan dengan belajar mencari arti kata dikamus. Selain itu aplikasi yang ada pada andori dapat memberikan dampak positif bagi tumbuh kembang anak. Individu yang mendapatkan pelatihan berupa simulasi melalui android akan menunjukkan performa jauh lebih baik dalam prakteknya didunia nyata dibandingkan dengan individu yang tidak melakukan simulasi (Firdastin Ruthnia Yudiningrum: 2013)

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini dilakukan untuk membangun suatu aplikasi berbasis android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memperdalam dan menerapkan pengetahuan istilah-istilah bahasa biologi yang mudah digunakan dimanapun dan kapanpun serta mudah diingat. Maka berdasarkan permasalahan tersebut penulis merancang dan membangun aplikasi yang berjudul : “ **Perancangan Aplikasi Kamus Pintar Bahasa Latin Berbasis Android Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Siswa SMA**”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

1. Belum adanya aplikasi untuk mengetahui arti bahasa latin dalam pelajaran biologi berbasis android dan selama ini masih menggunakan cara manual dengan cara mencari dikamus.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk mengidentifikasi permasalahan dan menghindari terjadinya pelebaran masalah yang akan diuraikan dalam penulisan skripsi maka penulis membatasi pembahasan mengenai perancangan aplikasi “Kamus Pintar Bahasa Latin Berbasis Android Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Siswa SMA” untuk mempermudah dalam mempelajari arti bahasa yang meliputi :

1. Penelitian difokuskan pada pengenalan arti kata bahasa latin berbasis android siswa kelas X SMA.
2. Perancangan aplikasi yang dibuat hanya arti kata bahasa latin hewan dan arti kata bahasa latin tumbuhan.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Dari penjelasan yang telah dijelaskan pada latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi yang tepat untuk mengetahui arti bahasa latin dalam pelajaran Biologi berbasis android, supaya menjadi media informasi yang efisien dan mudah diingat?
2. Bagaimana Kelayakan perangkat kamus pintar bahasa latin untuk pembelajaran biologi pada siswa SMA?
3. Bagaimana dampak perangkat ajar kamus pintar bahasa latin terhadap hasil belajar siswa?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Menghasilkan suatu aplikasi “ Kamus Pintar Bahasa Latin dalam Pembelajaran Biologi Berbasis Android ” yang mudah dipelajari oleh pengguna.
2. Mengembangkan kamus pintar bahasa latin yang sesuai bagi siswa sma dan memberi kemudahan kepada siswa untuk menghafalkan arti kata bahasa latin sehingga tidak bosan dalam menghafalkan.
3. Untuk mengetahui kelayakan perangkat ajar kamus pintar bahasa latin berbasis android dalam menerapkan dan meningkatkan kehafalan arti kata bahasa latin pada siswa SMA.

4. Mengetahui peningkatan hasil belajar arti kata bahasa latin pada siswa SMA menggunakan alat bantu belajar berupa kamus pintar bahasa latin berbasis android.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Diharapkan setelah selesainya penelitian ini dapat memberikan manfaat secara:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan suatu aplikasi kamus pintar untuk pembelajaran dalam dunia pendidikan.

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pertimbangan atau referensi terhadap penelitian dengan topik yang sejenis.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran yang jelas serta memudahkan pemahaman yang akan disusun, maka sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian utama yaitu:

1. Bagian Awal terdiri dari: halaman judul, abstrak, halaman pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran
2. Bagian Isi terdiri dari:
 - a. **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bab pembuka yang berisi sub-sub informasi mengenai hal-hal yang mendasari penyusunan Tugas Akhir ini. Sub-sub bagian ini terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.
 - b. **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi Tinjauan Pustaka dan akan diuraikan dasar teori yang mengarah pada analisis data yang ada, yang terdiri dari konsep dasar sistem, konsep pembelajaran, dan pengertian tentang teknologi android.
 - c. **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini menguraikan mengenai teknik dan metode penelitian yang dilakukan untuk memperoleh data dan informasi penelitian.

d. **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini akan dibahas tentang analisis sistem, perancangan sistem serta rencana pengembangan sistem pembelajaran berbasis android, sebagai salah satu sarana yang efektif dan efisien terutama bagi orang-orang yang mempunyai keterbatasan waktu untuk belajar.

e. **BAB V PENUTUP**

Bab ini sebagai penutup dari bab-bab sebelumnya yang berisi simpulan dan saran dari penulis tentang Perancangan Aplikasi Kamus Pintar Bahasa Latin Dalam Pelajaran Biologi Berbasis android.

3. Bagian Akhir terdiri dari: daftar pustaka dan lampiran-lampiran





UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 KAJIAN PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan oleh Intan Nur Farida (2014) yang membahas mengenai “Aplikasi Kamus Indonesia-Jawa Berbasis Android”. Dalam penelitian ini, penulis membuat aplikasi yang mampu mengartikan Bahasa Indonesia menjadi 3 arti kata dalam bahasa jawa, yaitu bahasa jawa ngoko(bahasa jawa kasar yang boleh diucapkan kepada orang yang lebih muda), bahasa jawa krama madya(diucapkan kepada orang yang setara umur) dan bahasa jawa krama inggil (Diucapkan kepada orang tua). Kekurangan dari aplikasi ini adalah tidak dapat mengartikan dalam bentuk bahasa jawa ke Bahasa Indonesia. Dari penelitian diatas terdapat perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan, perbedaan yang menonjol bahwa penelitian yang saya buat dapat mengartikan dari bahasa latin ke bahasa indonesia maupun sebaliknya dari bahasa indonesia ke bahasa latin sehingga dapat mempermudah pengguna untuk mengartikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Renditia Yudisti(2011) yang berjudul “Aplikasi Kamus Dwibahasa Indonesia –Inggris Berbasis Android”. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi kamus yang dapat mengartikan Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris, begitu juga sebaliknya. Hanya saja kekurangan dari aplikasi yang dibuat tidak dapat mengartikan dalam bentuk kalimat. Dari penelitian diatas terdapat perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan, perbedaan yang menonjol bahwa penelitian yang saya buat dapat mengartikan dari bahasa latin ke bahasa indonesia maupun sebaliknya dari bahasa indonesia ke bahasa latin sehingga dapat mempermudah pengguna untuk mengartikan.

Penelitian yang dilakukan oleh M.Fadlullah(2012) berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Kamus Jerman-Indonesia Berbasis Android”. Hasil dari penelitian adalah aplikasi yang dapat mengartikan kata-kata bahasa indonesia ke bahasa jerman. Kekurangan dari aplikasi ini adalah tidak dapat mengartikan kolompok kata atau kalimat dan database *vocabulary* yang sedikit. Dari penelitian diatas terdapat perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan, perbedaan yang menonjol bahwa penelitian yang saya buat dapat mengartikan dari bahasa latin ke bahasa indonesia maupun sebaliknya dari bahasa indonesia ke bahasa latin sehingga dapat mempermudah pengguna untuk mengartikan.

Penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Arab Bergambar Berbasis Androdi” dilakukan oleh Felix Akbar Solichin,dkk(2014). Hasil penelitian berupa aplikasi android yang dapat mengartikan kata-kata bahasa indonesia ke bahasa arab yang disertai dengan gambar penjelas. Karena disertai gambar, aplikasi ini mempunyai ukuran yang besar, sehingga dapat menghabiskan ruang memori *smartphone*.

2.2 LANDASAN TEORI

2.2.1. Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata application yaitu bentuk benda dari kata kerja to apply yang dalam bahasa Indonesia berarti pengolah. Secara istilah, aplikasi komputer adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang menggunakan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pemakai.

- a. Pengertian aplikasi menurut para ahli adalah sebagai berikut : Menurut Jogiyanto (2011:12) adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

- b. Menurut Kamus Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.
- c. Menurut Rachmad Hakim (2012), Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows &, permainan (game), dan sebagainya.
- d. Menurut Harip Santoso, Aplikasi adalah suatu kelompok file (form, class, rePort) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi payroll, aplikasi fixed asset, dan lain-lain.

Berdasarkan jenisnya, aplikasi komputer dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu :

- a. Enterprise

Digunakan untuk organisasi yang cukup besar dengan maksud menghubungkan aliran data dan kebutuhan informasi antar bagian, contoh : IT Helpdesk, Travel Management dan lain-lain.

- b. Enterprise Support

Sebagai aplikasi pendukung dari Enterprise, contohnya : Database Management, Email Server dan Networking System.

- c. Individual Worker

Sebagai aplikasi yang biasa digunakan untuk mengolah/edit data oleh tiap individu. Contoh : Ms.Office, Photoshop, Acrobat Reader dan lain-lain.

- d. Aplikasi Akses Konten

Adalah aplikasi yang digunakan oleh individu (hanya) untuk mengakses konten tanpa kemampuan untuk mengolah atau mengedit datanya melainkan hanya melakukan kustomisasi terbatas. Contoh : Games, Media Player, Web Browser.

e. Aplikasi Pendidikan

Biasanya berbentuk simulasi dan mengandung konten yang spesifik untuk pembelajaran.

f. Aplikasi Simulasi

Biasa digunakan untuk melakukan simulasi penelitian, pengembangan dan lain-lain. Contoh : Simulasi pengaturan lampu lalu lintas.

g. Aplikasi Pengembangan Media

Berfungsi untuk mengolah/mengembangkan media biasanya untuk kepentingan komersial, hiburan dan pendidikan. Contoh : Digital Animation Software, AudioVideo Converter dan lain-lain.

h. Aplikasi Mekanika dan Produk

Dibuat sebagai pelaksana/pengolah data yang spesifik untuk kebutuhan tertentu. Contoh : Computer Aided Design (CAD), Computer Aided Engineering (CAE), SPSS dan lain-lain.

2.2.2. Pengertian Kamus

Menurut Chaer (2007:179), padanan kata kamus dalam bahasa Inggris adalah *dictionary*, mulai digunakan pada karya tulis pada tahun 1526 dan berasal dari kata dalam bahasa Latin, yaitu *dictionarum*. Kata ini diturunkan dari *katadictio* yang berarti *kata* atau *berkata*. Padanannya dalam bahasa Belanda adalah *woordenboek* yang dibedakan dari *woordenschat* yang dalam bahasa Indonesia dipadankan dengan *perbendaharaan* atau *kosakata*.

Selain pengertian kamus yang telah disebutkan di atas, Chaer (2007:179) juga menyebutkan pengertian kamus yang dikemukakan oleh beberapa para ahli.

1. Kridalaksana menyebutkan bahwa kamus adalah buku referensi yang memuat daftar kata atau gabungan kata dengan keterangan mengenai pelbagai segi maknanya dan penggunaannya dalam bahasa, biasanya disusun menurut abjad.
2. Dalam *American Every Dictionary* disebutkan bahwa kamus adalah sebuah buku berisi kata-kata dari sebuah bahasa, biasanya disusun secara alfabetis, disertai keterangan akan artinya ucapannya, ejaannya, dsb.
3. Labrousse (1977) menyebutkan bahwa kamus adalah buku berisi kumpulan kata-kata sebuah bahasa yang disusun secara alfabetis diikuti dengan definisi atau terjemahannya dalam bahasa lain.
4. Keraf (1984) mendefinisikan kamus sebagai sebuah buku referensi, memuat daftar kata-kata yang terdapat dalam sebuah bahasa, disusun secara alfabetis, disertai keterangan cara menggunakan kata itu.

Berdasarkan pengertian kamus yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. kamus termasuk buku referensi yang berisi kata-kata atau gabungan kata dari suatu bahasa;
2. kata-kata tersebut disusun secara alfabetis;
3. kata-kata tersebut diberi keterangan tentang makna dan penggunaannya;
4. kata itu selain diberi keterangan maknanya, juga diberi keterangan tentang ucapannya, ejaannya, dan pelbagai hal lain;
5. keterangan tentang makna itu diberikan juga dalam bahasa lain;

Pengertian kamus seperti yang disebutkan oleh para ahli di atas, menurut Chaer, 2007:180), belum mendeskripsikan konsep sebuah kamus yang ideal. Di dalam sebuah kamus yang ideal

sepatutnya diberikan juga keterangan tentang pemenggalan kata, informasi tentang asal-usul kata, informasi tentang baku dan tidaknya sebuah kata, informasi tentang kata-kata arkais dan juga klasik, informasi tentang area penggunaan kata, informasi tentang status sebuah kata, dan berbagai informasi lainnya.

Sungguh tak dapat dibayangkan tebal sebuah kamus jika ia disusun seperti yang dikatakan oleh Chaer. Kita barangkali hanya dapat meletakkan kamus ini di rumah dan tidak dapat membawanya keluar karena mengingat besarnya kamus tersebut.

Cabang kajian linguistik yang berkaitan dengan penyusunan kamus adalah *leksikologi* dan *leksikografi*. Tataran linguistik yang berkaitan langsung dengan penyusunan kamus, terutama semantik, untuk merumuskan definisi makna kata, lalu morfologi untuk menentukan kelas kata, kata dasar serta kata jadian, dan sintaksis, dan analisis wacana untuk penggunaan kata dalam konteks. Pada dasarnya penyusunan kamus adalah salah kegiatan yang melelahkan karena penyusunan kamus harus mampu menampilkan informasi secara singkat dan padat (Lauder dan Lauder, 2005:224). Biasanya sebuah kamus tersusun dengan leksem atau gabungan leksem sebagai judul yang diterangkan dengan pelbagai cara. Judul itu disebut *lema*. Ada lema yang berupa leksem atau kata tunggal, ada yang berupa gabungan leksem atau gabungan kata.

Dalam tahun-tahun terakhir ini dipermasalahkan lema apa saja yang harus dimasukkan ke dalam kamus dan berapa jumlahnya. Berkaitan dengan hal ini, Kridalaksana (2005:142) menyebutkan bahwa soal banyaknya lema tergantung besar kecilnya kamus dan bergantung pula pada aspek komersial kamus itu. dalam kamus besar yang menjadi khasana sauté bahasa, semua kata diusahakan secara tuntas dimuat termasuk dari zaman apa kata itu dipakai. Oleh karena itu, ada kata-kata yang arkais dan kata-kata yang mutakhir atau baru. Inilah yang menjadi ciri kamus besar seperti *Oxford Dictionary* atau *Dictionnaire Larousse* (edisi lengkap). Kamus umum sebagai istilah khas leksikografi merupakan kamus

yang memuat kata-kata umum. Di dalam kamus ini, istilah khusus dalam pelbagai bidang (yang hanya muncul dalam bidang itu saja) tidak dimuat. W.J.S. Poerwadarminta hanya kata yang digunakan oleh tiga sumber yang dimuat dalam kamusnya. Para ahli kamus di Dewan Bahasa dan Pustaka Malaysia yang memanfaatkan wawasan linguistik korpus menetapkan hanya kata yang muncul lima kali dalam korpus bahasa Melayu di Dewan Bahasa yang akan dimuat dalam kamus umum di Malaysia. Penetapan ciri secara demikian menghindarkan masalah lengkap tidaknya sebuah kamus karena tidak ada satu pun kamus lengkap yang sempurna di dunia ini. mungkin ketika pertama kali sebuah diterbitkan, sebuah kamus sempurna, tetapi pada masa yang akan datang dapat dipastikan sebuah kamus tidak menjadi sempurna lagi karena telah muncul kosakata-kosakata baru atau sebuah kata lama tetapi mengalami pergeseran makna.

Menurut Pusat Bahasa Department Pendidikan Nasional (2002), Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata. Ia berfungsi untuk membantu seseorang mengenal perkataan baru. Selain menerangkan maksud kata, kamus juga mungkin mempunyai pedoman sebutan, asal usul ([etimologi](#)) sesuatu perkataan dan juga contoh penggunaan bagi sesuatu perkataan. Untuk memperjelas kadang kala terdapat juga [ilustrasi](#) di dalam kamus.

Kata kamus diserap dari bahasa Arab qamus (قاموس), dengan bentuk jamaknya qawamis. Kata Arab itu sendiri berasal dari kata Yunani Ωκεανός (okeanos) yang berarti '[samudra](#)'. Sejarah kata itu jelas memperlihatkan makna dasar yang terkandung dalam kata kamus, yaitu wadah pengetahuan, khususnya pengetahuan bahasa, yang tidak terhingga dalam dan luasnya.

a. Fungsi Kamus

Kamus sebagai hasil akhir dari kerja leksikografi menghimpun semua kosakata yang ada dalam sebuah bahasa. Lalu, karena kosakata juga merupakan wadah penghimpun konsep budaya, kamus berfungsi menampung konsep-konsep budaya dari masyarakat atau bangsa penutur bahasa tersebut. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika banyak kebudayaan besar ini dunia ini bangga akan kamus bahasanya.

Selain berfungsi sebagai wadah penghimpun konsep-konsep budaya dari masyarakat atau bangsa, kamus juga memiliki fungsi praktis, seperti sarana mengetahui makna, sarana mengetahui lafal dan ejaan sebuah kata, dan sarana untuk mengetahui berbagai informasi mengenai kata lainnya (Chaer, 2007:184).

1. Makna Kata

Secara umum tujuan orang membuka kamus adalah untuk mengetahui makna atau arti sebuah kata. Oleh karena itu, *fungsi kamus yang pertama adalah menjelaskan makna atau arti sebuah kata*. Namun, tidak semua kamus tidak semua kamus dapat memberikan informasi mengenai makna sebuah kata karena keterbatasan isi. Jadi, kata *demografi* tidak mungkin ditemukan dalam kamus pelajar untuk anak-anak Sekolah Dasar. Kita pun tidak akan menemukan kata *autekologi* dalam kamus umum, kata *table* dalam kamus ekabahasa bahasa Indonesia. Kata *demografi* dapat dapat ditemukan arti dalam kamus pelajar SMA atau dalam kamus besar, kata *autekologi* mungkin akan kita temukan artinya dalam kamus istilah pertanian, sedangkan kata *table* akan kita temukan artinya dalam kamus dwibahasa Inggris-Indonesia. Jadi, jika kita ingin mengetahui arti sebuah kata, haruslah dalam kamus yang tepat.

2. Lafal Kata

Sebuah kamus yang ideal juga berfungsi menjelaskan lafal atau ucapan sebuah kata. Pada bahasa-bahasa yang sistem ejaannya tidak ideal (satu fonem

dilambangkan dengan satu huruf atau sebaliknya) seperti bahasa Inggris, di dalam kamusnya setiap kata tentu disertai dengan ejaan fonetis untuk menunjukkan bagaimana lafal kata-kata itu. Kamus Besar Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh pusat bahasa tahun 1994 petunjuk lafal atau ucapan hanya ada untuk kata-kata yang mengandung fonem /ə/ dan fonem /e/ karena tidak dibedakannya lambang (huruf) untuk kedua fonem tersebut. Keduanya sama-sama dilambangkan dengan huruf.

Kamus-kamus bahasa daerah sepatutnya juga menjelaskan lafal kata-kata dari bahasa yang bersangkutan. Sayangnya, tidak semua kamus berbahasa daerah memuat hal ini. Kamus Aceh Indonesia yang ditulis oleh Aboe Bakar dkk. dan diterbitkan tahun 1985 sama sekali tidak memuat lafal dari kata-kata bahasa yang bersangkutan.

3. Ejaan Kata

Sebuah kamus yang ideal juga berfungsi memberi petunjuk bagaimana ejaan yang benar dari setiap kata. Dewasa ini untuk bahasa Indonesia, ejaan yang berlaku adalah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD). Di dalam masyarakat karena berbagai faktor dan sebab, banyak kata ditulis dengan berbagai macam ejaan yang tidak sesuai dengan pedoman EYD. Ada kemungkinan kita tidak tahu ejaan mana yang benar dan ejaan mana yang tidak benar.

4. Penyukuan Kata

Di dalam kegiatan tulis-menulis acapkali kita perlu memenggal kata karena pindah baris atau keperluan lain. Untuk mengetahui pemenggalan yang benar, kita dapat melihat Kamus Besar Bahasa Indonesia.

5. Informasi –informasi Lain

Kamus yang ideal juga berfungsi memberikan informasi mengenai kata, seperti asal-usul kata, kategori gramatikal, bidang pemakaian kata, dan pilihan penggunaan kata. Asal-usul kata ditandai dengan label-label dalam bentuk singkatan yang diletakkan di belakang kata, misalnya Jk berasal dari dialek Jakarta, Jw berasal dari dialek Jawa, Bl berasal dari bahasa Bali, Skt berasal dari bahasa Sanskerta, dan Ing berasal dari bahasa Inggris. Penandaan asal-usul kata mungkin tidak ada gunanya bagi orang awam, tetapi untuk kajian filologi sangat penting.

Kategori gramatikal kata atau kelas kata biasanya ditandai dengan label v untuk kategori verba, n untuk kategori nomina, a untuk kategori adjektiva, dan ad untuk kategori adverbial. Penandaan label kategori gramatikal kata ini penting bagi kajian gramatika.

Bidang penggunaan kata ditandai dengan label-label seperti Adm untuk kata bidang administrasi, Tan untuk kata bidang pertanian, Ling untuk kata bidang linguistik, Psi untuk kata bidang psikologi, dan Par untuk kata bidang pariwisata. Penandaan bidang-bidang penggunaan sebab ada kata yang sama bila digunakan pada bidang yang berbeda memiliki makna yang berbeda pula. Umpamanya kata akomodasi. Bila digunakan dalam bidang optik bermakna „penyesuaian cahaya dan lensa“; tetapi bila digunakan dalam bidang pariwisata bermakna „fasilitas penginapan dan tempat makan“

6. Sumber Istilah

Buku pedoman pembentukan istilah menyatakan bila kita akan membuat istilah baru untuk satu konsep dalam satu bidang keilmuan atau kegiatan, haruslah dicari calon istilahnya di dalam kamus. Dengan demikian, sebuah kamus yang ideal juga berfungsi sebagai sumber pengambilan kata untuk menciptakan istilah. Memang,

dalam hal pengambilan kata untuk sebuah istilah ada skala prioritasnya. Namun, kata yang diambil tentu bersumber dari kamus

b. Jenis-jenis Kamus Berdasarkan Penggunaan Bahasa

1. Kamus Ekabahasa

Kamus ini hanya menggunakan satu bahasa. Kata-kata(entri) yang dijelaskan dan penjelasannya adalah terdiri daripada bahasa yang sama. Kamus ini mempunyai perbedaan yang jelas dengan kamus dwibahasa karena penyusunan dibuat berdasarkan pembuktian data korpus. Ini bermaksud definisi makna ke atas kata-kata adalah berdasarkan makna yang diberikan dalam contoh kalimat yang mengandung kata-kata berhubungan. Contoh bagi kamus ekabahasa ialah Kamus Besar Bahasa Indonesia(di Indonesia) dan Kamus Dewan di (Malaysia).

2. Kamus Dwibahasa

Kamus ini menggunakan dua bahasa, yakni kata masukan daripada bahasa yang dikamuskan diberi padanan atau pemerian takrifnya dengan menggunakan bahasa yang lain. Contohnya: Kamus Inggris-Indonesia, Kamus Dwibahasa Oxford Fajar (Inggris-Melayu;Melayu-Inggris).

3. Kamus Aneka Bahasa

Kamus ini sekurang-kurangnya menggunakan tiga bahasa atau lebih. Misalnya, kata Bahasa Melayu Bahasa Inggris dan Bahasa Mandarin secara serentak. Contoh bagi kamus aneka bahasa ialah Kamus Melayu-Cina-Inggris Pelangi susunan Yuen Boon Chan pada tahun 2004.

c. Kategori Kamus

1. Kamus Istilah

Kamus ini berisi istilah-istilah khusus dalam sebuah bidang tertentu. Fungsinya adalah untuk kegunaan ilmiah. Contohnya *Kamus Istilah Fiqh*.

2. Kamus Etimologi

Kamus yang menerangkan asal usul sesuatu perkataan dan maksud asalnya.

3. Kamus Tesaurus (perkataan searti)

Kamus yang menerangkan maksud sesuatu perkataan dengan memberikan kata-kata searti (sinonim) dan dapat juga kata-kata yang berlawanan arti (antonim). Kamus ini fungsinya ialah untuk membantu para penulis untuk meragamkan penggunaan diksi.

Contohnya *Tesaurus Bahasa Indonesia*.

4. Kamus Peribahasa/Simpulan Bahasa

Kamus yang menerangkan maksud sesuatu peribahasa/simpulan bahasa. Selain digunakan sebagai rujukan, kamus ini juga sesuai untuk dibaca dengan tujuan keindahan.

5. Kamus Kata Nama Khas

Kamus yang hanya menyimpan kata nama khas seperti nama tempat, nama tokoh, dan juga nama bagi institusi. Fungsinya adalah untuk menyediakan rujukan bagi nama-nama ini.

6. Kamus Terjemahan

Kamus yang menyediakan kata searti bahasa asing untuk satu bahasa sasaran. Kegunaannya adalah untuk membantu para penerjemah.

7. Kamus Kolokasi

Kamus yang menerangkan tentang padanan kata, contohnya kata 'terdiri' yang selalu berpadanan dengan 'dari' atau 'atas'.

d. Penyusunan Kamus

Penyusunan kamus biasanya dilakukan secara bertahap dan disusun secara berkelompok (*team work*). Secara umum, penyusunan kamus akan melalui prosedur seperti di bawah:

1. Perancangan
2. Pembinaan Data [Korpus](#)
3. Pengisihan dan Pengabjadan Data
4. Pengolahan Data
5. Pemerian Makna

2.2.3. Pengertian Bahasa Latin

Bahasa Latin adalah salah satu dari bahasa-bahasa kuno Semenanjung Italia, mula-mula dipertuturkan oleh [Bangsa Latin](#) Italia di wilayah [Latium](#) pada zaman [Romawi Kuno](#) ([Winnie, 2012](#)). Seperti sebagian besar bahasa-bahasa Eropa, bahasa Latin juga merupakan turunan dari [bahasa Proto-Indo-Eropa](#) purba. Dipengaruhi [bahasa Etruska](#) dan menggunakan [abjad Yunani](#) sebagai dasarnya, bahasa bangsa Latin ini pun menjelma menjadi apa yang sekarang dikenal sebagai bahasa Latin di [Semenanjung Italia](#). Bahasa-bahasa [Roman](#) modern adalah kelanjutan dari logat-logat bahasa Latin kasar atau ([bahasa Latin sehari-hari](#)) setempat. Banyak pelajar, ilmuwan, dan [rohaniwan Kristen](#) lancar berbahasa Latin. Bahasa ini juga diajarkan di lembaga-lembaga pendidikan dasar, menengah, dan tinggi di berbagai belahan dunia.

Bahasa Latin masih dijadikan sumber dalam [pembentukan kosa kata baru](#) dalam bahasa-bahasa moderen dari berbagai rumpun bahasa, termasuk [bahasa Indonesia](#), dan terutama dalam [taksonomi](#). Bahasa Latin berikuk bahasa-bahasa Roman turunannya merupakan bahasa-bahasa yang tersisa dari [rumpun bahasa Semenanjung Italia](#). Bahasa-bahasa lain dalam rumpun ini meninggalkan jejaknya pada prasasti-prasasti Italia awal, namun akhirnya melebur ke dalam bahasa Latin pada era [Republik Romawi](#).

Adanya unsur-unsur ucapan khas setempat dalam karya-karya para pujangga terdahulu di Republik Romawi dengan jelas memperlihatkan bahwa bahasa yang digunakan dalam percakapan sehari-hari, leluhur dari bahasa Latin kasar, hadir terpisah dan berdampingan dengan bahasa sastra sepanjang zaman klasik Republik Romawi. Pada zaman akhir Republik Romawi, muncul bentuk baku atau bentuk sastra bahasa Latin, bersumber dari cara bertutur golongan berpendidikan, dan sekarang ini disebut sebagai Bahasa Latin Klasik. Bahasa Latin kasar, justru menjadi bahasa percakapan sehari-hari yang lebih merakyat dan dipertuturkan di seluruh wilayah Kekaisaran Romawi.

Berkat penaklukan-penaklukan yang dilakukan bangsa Romawi, bahasa Latin tersebar ke kawasan Laut Tengah dan Eropa Utara, dan logat-logat yang dipertuturkan di kawasan-kawasan ini berbaur sampai taraf tertentu dengan bahasa-bahasa asli setempat sehingga selanjutnya berkembang menjadi bahasa-bahasa Roman modern. Bahasa Latin klasik sedikit demi sedikit berubah seiring kemunduran Kekaisaran Romawi, karena pendidikan dan kesejahteraan menjadi semakin langka. Bahasa Latin Abad Pertengahan, yang dipengaruhi berbagai bahasa suku-suku Jerman dan bahasa-bahasa proto-Roman sampai dimurnikan kembali oleh para sarjana Abad Pencerahan, digunakan sebagai bahasa komunikasi, bahasa pendidikan, dan bahasa ilmiah internasional sampai abad ke-18, yakni saat bahasa Latin mulai digantikan dengan bahasa-bahasa asli setempat.

Bahasa Latin adalah bahasa yang sangat inflektif, memiliki tiga macam gender kata, lima sampai tujuh macam kasus kata benda, empat macam konjugasi kata kerja, enam macam bentuk waktu, tiga macam kata ganti orang, tiga macam modus, dua macam bentuk medial, dua macam aspek, dan dua macam kata bilangan.

2.2.4. Pengertian Android

Menurut Arif Akbarul Huda (2013), Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis Linux yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet. Sistem operasi Android bersifat open source sehingga banyak sekali programmer yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem operasi ini.

Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Antarmuka pengguna Android umumnya berupa manipulasi langsung, menggunakan gerakan sentuh yang serupa dengan tindakan nyata, misalnya menggeser, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek di layar, serta papan ketik virtual untuk menulis teks. Selain perangkat layar sentuh, Google juga telah mengembangkan Android TV untuk televisi, Android Auto untuk mobil, dan Android Wear untuk jam tangan, masing-masingnya memiliki antarmuka pengguna yang berbeda. Varian Android juga digunakan pada komputer jinjing, konsol permainan, kamera digital, dan peralatan elektronik lainnya.

Pada November 2013, Android menguasai pangsa pasar telepon pintar global, yang dipimpin oleh produk-produk Samsung, dengan persentase 64% pada bulan Maret 2013. Pada Juli 2013, terdapat 11.868 perangkat Android berbeda dengan beragam versi. Keberhasilan sistem operasi ini juga menjadikannya sebagai target litigasi paten "perang telepon pintar" antar perusahaan-perusahaan teknologi. Hingga bulan Mei 2013, total 900 juta perangkat

Android telah diaktifkan di seluruh dunia, dan 48 miliar aplikasi telah dipasang dari Google Play.

2.2.5. Pengertian Pembelajaran

Trianto (2010:17) “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

2.2.6. Pengertian Biologi

Pada hakekatnya pengertian biologi berdasarkan kata biologi sendiri yang terdiri dari dua kata yaitu bio yang artinya makhluk hidup, dan logi atau logos yang artinya ilmu

(Pratiwi, 2009). Sebenarnya pengertian biologi banyak diberikan oleh para ilmuwan tergantung dari ruang lingkup penelitian yang di lakukan.

Salah satu pengertian biologi atau ilmu hayat adalah suatu ilmu tentang kehidupan. Biologi membantu manusia mengenal dirinya sebagai organisme, mengenal lingkungannya dan hubungan antara organisme dengan lingkungannya. Tujuan pengajaran biologi antara lain adalah mengembangkan cara berpikir ilmiah melalui penelitian dan percobaan; mengembangkan pengetahuan praktis dari metode biologi untuk memecahkan masalah kehidupan individu dan sosial; merangsang studi lebih lanjut di bidang Biologi dan bidang lain yang berhubungan dengan Biologi serta membangkitkan pengertian dan rasa sayang kepada makhluk hidup.

Biologi merupakan salah satu ilmu dasar yang ikut menentukan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena dengan belajar biologi kita akan mempunyai kemampuan berpikir logis, sistematis dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Pembelajaran biologi dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Pembelajaran dengan komputer akan dapat membantu memahami materi pengertian biologi, karena dengan komputer memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik. Dengan komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual.

Berdasarkan pengertian biologi, muncullah cabang-cabang biologi terus-menerus bertambah, sesuai dengan perkembangan ilmu biologi itu sendiri. Antara lain mikologi (ilmu tentang fungi) yang dahulu disatukan dalam botani, fikologi (ilmu tentang alga), bryologi (ilmu lumut), ichtiologi (ilmu tentang ikan), karsinologi (ilmu tentang krustasea), mammologi (ilmu tentang mammalia), ornitologi (ilmu tentang burung), entomologi (ilmu tentang insekta), paratisologi (ilmu tentang parasit), etnobotani, dan etnozooologi.

Cabang *biologi* yang mempelajari virus disebut virologi, bakteri bakteriologi, mikroorganisme secara umum disebut mikrobiologi, tumbuhan botani, hewan zoologi, hubungan antara makhluk dan lingkungan disebut ekologi. Cabang yang mempelajari aspek kimia dari kehidupan disebut biokimia.

2.3 KERANGKA BERFIKIR

Uma Sekaran (1992) dalam Sugiyono (2011:60) mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang lebih diidentifikasi sebagai masalah penting.

Pelajaran Biologi merupakan pelajaran yang banyak arti kata bahasa latin. Siswa masih banyak yang kesusahan dalam mengartikan bahasa latin tersebut. Dalam penerapan aplikasi kamus pintar bahasa latin berbasis android tersebut siswa akan lebih mudah dalam mengartikan bahasa latin sehingga dalam pembelajaran biologi bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

Ketercapaian tujuan pembelajaran atau keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung dari strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang tidak tepat di dalam setiap pembelajaran akan menyebabkan pesan yang disampaikan oleh guru tidak mampu ditangkap oleh siswa. Dalam pembelajaran akan terasa membosankan bagi siswa apabila pada saat pembelajaran yang dilakukan guru bersifat monoton sehingga siswa kurang antusias dalam belajar. Menurunnya minat belajar siswa akan sangat berpengaruh terhadap hasil prestasi belajar siswa.

Pemecahan permasalahan-permasalahan tersebut banyak dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk menarik minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Penggunaan media juga akan memperjelas materi yang akan disampaikan oleh guru sehingga daya tangkap siswa akan semakin baik. Pelajaran Biologi merupakan pelajaran yang sangat penting khususnya di materi tentang Keanekaragaman hayati dimana didalam materi tersebut terdapat banyak bahasa latin sedangkan siswa masih kesulitan dalam maengartikan ataupun menghafal bahasa latin tersebut. Selama ini siswa mengartikan bahasa latin tersebut masih menggunakan kamus konvensional.

Melalui Aplikasi Kamus Pintar Bahasa Latin Berbasis Android diharapkan siswa akan lebih cepat menghafal dan mempermudah pencarian arti kata bahasa latin dalam pembelajaran sehari-hari dan siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena aplikasi ini. Oleh karena itu penggunaan aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan prestasi siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Aplikasi ini digunakan untuk membuat Pembelajaran Arti Kata Bahasa Latin Dalam Pembelajaran Biologi menjadi lebih menarik perhatian siswa dan juga akan menambah motivasi siswa untuk belajar dalam pengartian kata bahasa latin yang nantinya akan meningkatkan pretasi belajar siswa.

2.4 HIPOTESIS

Berdasarkan penelitian terdahulu, latar belakang teoritis dan kerangka berpikir yang dibuat, hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah:

Ha (Hipotesis Alternatif) : Ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi kamus pintar berbasis *Android* pada pelajaran biologi untuk mengartikan bahasa latin dengan metode manual.

Ho (Hipotesis Nol) : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi kamus pintar berbasis *Android* pada pelajaran biologi untuk mengartikan bahasa latin dengan metode manual.



BAB V

SIMPULAN Dan SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasa dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Produk yang dihasilkan adalah sebuah aplikasi perangkat lunak berupa perangkat ajar kamus pintar bahasa latin berbasis android untuk siswa SMA dengan nama produk latIndonesia.
2. Perangkat ajar kamus pintar bahasa latin berbasis android layak digunakan untuk meningkatkan kehafalan arti kata bahasa latin pada siswa SMA untuk media pembelajaran sehari-hari.
3. Implementasi produk pada siswa kelas X IPA 2 memberikan hasil nilai pretest 62,6 dan nilai posttest 77 ada peningkatan yang signifikan sebesar 14,4 bahwa ada peningkatan disemua aspek dalam menyelesaikan soal arti kata bahasa latin setelah siswa mempelajari kamus bahasa latin melalui aplikasi kamus pintar bahasa latin berbasis android yang dikembangkan oleh peneliti.

5.2 Saran

1. Isi dari kamus bahasa latin yang dikembangkan oleh peneliti hanya pencarian menurut abjad untuk itu saran untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan pencarian menurut klasifikasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus H, Nugroho. (2010). Pemrograman Animasi Menggunakan Actionsript untuk Flash. Retrived October, 25, 2013, from <http://lecturer.ukdw.ac.id/cnuq/wp-content/uploads/animasi/bab1.pdf>
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aripurnamyana, M. Irfan. (2012). *Rancangan dan Pembuatan Mobile Learning Berbasis Android*. Jakarta. Retrieved Januari 5, 2014, from Publikasi Universitas Gunadarma:<http://publication.gunadarma.ac.id/bitstream/123456789/1210/1/50407522.pdf>
- Arsyad, Azhar .(2011). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto.(2002).Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.(1997). Keterampilan Menjelang 2020 untuk Era Global. Jakarta: Kemendikbud.
- Fajariyah, Nur dan Defi Triratnawati. (2008). Cerdas Berhitung Matematika untuk SD/ MI Kelas 3. Jakarta: Grahadi.
- Ghifarie, Avicena Ilham. (2014). Urutan dan Macam Vesi Android dan Tanggal Rilisnya. Diakses dari <http://reflektormagz.blogspot.com/2014/08/urutan-dan-macam-versi-android-dan.html>. Pada tanggal 19 September 2014, Jam 17.00 WIB.
- Lee, W.-M. (2011). *Beginning Android Application Development*. Indiana: Wiley Publishing.
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning Prinsip-prinsip Aplikasi*. Surabaya: ITS Press.

- Mayer, Richard.(2007). *Multimedia Learning*. United States of America: Cambridge University Press.
- Prawitasari, Ayu. (2013). Samsung Kuasai 80% Pasar Indonesia. Diakses dari http://www.solopos.com/2013/08/01/penjualan-smartphone-samsung-kuasai-80-pasar-indonesia-433539?mobile_switch=mobile. Pada tanggal 8 Mei 2014, Jam 10.00 WIB.
- Prawono, Galih. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS 5*. Yogyakarta: Andi.
- Purbasari, Rohmi Julia, dkk.(2013). Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X. Retrieved Januari 5, 2014, from jurnal Online Universitas Malang: <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel12C484B69ABB15E4060342947D84D09F8.pdf>
- Putra, Nusa. (2012). *Research & Development*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saurina, Nia. (2007). Kualitas Perangkat Lunak. Retrived October 18, 2013, from <http://s2informatics.files.wordpress.com/2008/01/kualitassoftware.pdf>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rizkiansyah, Irvan.(2013). *Pengembangan Alikasi Pembelajaran Interaktif Teknk*
- Uno, Hamzah dan Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mardapi, Jemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrument Tes dan Nontes*. Mitra Cendekia Press. Jogjakarta.

Putra, Nusa. 2012. *Research and Development*. PT.Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,. Alfabeta. Bandung.

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana. Jakarta

