

Universitas Esa Unggul

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini yang semakin maju dan modern, dimana perkembangan teknologi semakin pesat, terutama dalam bidang komputer. Salah satu bentuk kemajuan teknologi dalam komputer adalah maraknya fenomena beredarnya *mobile device*. *Mobile device* adalah perangkat yang memiliki kemampuan untuk bergerak dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna tanpa harus terikat pada suatu tempat atau sumber daya (Robnagel & Mutterman, 2010, p.163). Beberapa contohnya adalah *smarthphone*, dan *tablet*.

Pengguna *mobile device* sudah marak beredar dan juga banyak digunakan masyarakat di Indonesia. Di Indonesia sendiri pengguna *mobile device* tidak hanya untuk kalangan masyarakat menengah keatas, akan tetapi masyarakat menengah kebawah juga sudah banyak yang memiliki *mobile device*. Fenomena ini terjadi dikarenakan sudah banyak *mobile device* yang dijual dipasar dengan harga yang murah dan mudah dijangkau seperti *tablet computer* berbasis android.

Pengguna perangkat elektronik ini juga terlihat tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga sampai anak-anak sudah tidak asing dengan *tablet computer*. Anak sering menghabiskan waktu bermain *mobile device* untuk bermain *game* sehingga mengurangi waktu untuk belajar. Tidak sedikit juga anak-anak yang dimarahi oleh orang tua mereka karena terlalu sering bermain dibandingkan belajar. Namun sebenarnya orang tua juga dapat memberikan pengarahan dalam penggunaan *mobile device* karena perangkat ini dinilai efektif sebagai media edukasi terhadap anak.

Perancangan yang akan dibuat adalah aplikasi belajar bahasa inggris. Bahasa inggris merupakan bahasa yang *universal*. Pelajaran ini juga telah dipelajari mulai dari sekolah dasar (SD). Akan tetapi, anak sering mengalami kesulitan dalam belajar bahasa inggris. Mulai dari belajar penulisan, maupun pengucapan yang sulit dipahami dan dimengerti oleh anak. Melalui media aplikasi edukasi diharapkan anak mudah lebih mudah dalam belajar bahasa inggris.

Dengan menarik kesimpulan diatas penulis akan membuat penelitian untuk tugas akhir dengan judul “ **PEMANFAATAN APLIKASI *MOBILE ANDROID* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN LATIHAN BAHASA INGGRIS UNTUK SEKOLAH DASAR** ”.

1.2 Identifikasi masalah

Dalam uraian latar belakang diatas maka dapat disimpulkan suatu rumusan masalah dalam hal tersebut, yaitu :

1. Apakah media edukasi saat ini sudah banyak yang memberikan kemudahan anak-anak dalam belajar bahasa inggris ?
2. Apakah materi pembelajaran bahasa inggris saat ini sesuai dengan yang diharapkan ?
3. Bagaimana cara penyampaian materi bahasa inggris yang efektif dan efisien?
4. Bagaimana aplikasi belajar bahasa inggris menjadi lebih interaktif ?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini adalah ruang lingkup dari perancangan aplikasi, yaitu:

1. Materi pembelajaran yang digunakan adalah pelajaran kata, kalimat dan pengucapan bahasa inggris.
2. Merancang aplikasi belajar bahasa inggris dengan menggunakan UML.
3. Membuat aplikasi dengan menggunakan pemrograman android dan *database* XAMPP.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Merancang aplikasi belajar bahasa Inggris dengan memberikan informasi secara interaktif kepada anak-anak berbasis android.
- b. Mempermudah user dalam mempelajari bahasa Inggris dengan praktis.
- c. Menambah minat user dalam mempelajari bahasa inggris.
- d. Mempermudah guru untuk mengamati nilai kecerdasan muridnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Untuk Penulis
 - Menambah wawasan dan pengalaman bagi penulis dalam membuat aplikasi android dan *database*.
2. Untuk Universitas
 - Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa sumbangan ilmu pengetahuan.
3. Untuk User
 - Memudahkan dalam belajar bahasa inggris.
 - Dapat melatih kemampuan murid berbahasa maupun berbicara inggris secara baik dan benar.
 - Dapat memudahkan guru untuk melihat nilai muridnya melalui soal-soal yang diberikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, terdapat 5 bab yang berisi tentang:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat studi dan ruang lingkup studi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori teori acuan dalam penyusunan tugas akhir ini. Teori yang diambil berupa teori tentang android, perancangan aplikasi, dan teori pembelajaran bahasa Inggris.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, berisi tentang waktu dan tempat penelitian, tahapan penelitian, metode pengumpulan data dan metode analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, berisi tentang hasil penelitian yang akan dijelaskan dalam bentuk diagram serta implementasi aplikasi yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapat dalam penelitian ini.