BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan persaingan yang semakin ketat, menuntut kita agar dapat menguasai Bahasa Inggris yang merupakan Bahasa Internasional. Selain itu, Bahasa Inggris juga merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Oleh karena itu, pendidikan Bahasa Inggris perlu diperkenalkan pada anak-anak sejak dini. Namun, pada umumnya anak-anak mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa asing, termasuk Bahasa Inggris. Kesulitan anak dalam mempelajari Bahasa Inggris disebabkan karena Bahasa Inggris bukan merupakan bahasa mereka, sehingga mereka tidak terbiasa mendengar atau mengucapkan pelafalan dalam Bahasa Inggris. Selain itu kecendrungan pola belajar anak yang lebih suka bermain juga sangat mempengaruhi, sehingga pembelajaran secara teoritis saja kurang optimal untuk pengenalan Bahasa Inggris pada anak. Pengenalan Bahasa Inggris pada usia dini diharapkan membantu anak-anak mengenal budayanya dan budaya orang lain.

Sampai saat ini media yang sering digunakan untuk memperkenalkan Bahasa Inggris adalah buku, selain dengan buku media televisi juga sudah ada yang memperkenalkannya. Ada beberapa acara televisi yang sudah menyiarkan program

untuk anak-anak dalam mengenal angka dan membaca dalam Bahasa Inggris, namun salah satu kelemahannya adalah harus disesuaikan waktu dengan jam tayang dan episode yang di tayangkan. Selain media diatas alangkah baiknya jika teknologi lain yang sedang berkembang sangat pesat yaitu telepon seluler (*Handphone*) dapat mendukung dalam belajar dalam hal ini lebih dikhususkan dengan menyediakan fasilitas belajar bahasa inggris ke dalam telepon seluler (*handphone*).

Dengan kelebihan yang *portable* dan nyaman diharapkan dapat meningkatkan minat anak-anak dalam mempelajari bahasa inggris tanpa batas waktu dan tempat, dimana saja dan kapan saja kita bisa belajar bahasa inggris dengan menggunakan *handphone*. Untuk mendukung pengenalan bahasa inggris pada anak-anak usia dini, merupakan ide yang sangat bagus jika kita membuat aplikasi yang dilengkapi berbagai fitur materi seperti *alphabet*, angka, warna, hewan disertai teks dan suara, dan disertai juga latihan soal untuk mengevaluasi hasil yang telah dipelajari kedalam media telepon seluler (*Handphone*).

Aplikasi pengenalan bahasa inggris ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman J2ME dikarenakan kelebihan-kelebihan yang dimilikinya seperti : J2ME berbasiskan java, sehingga dapat menikmati kelebihan java sebagai bahasa yang sudah berorientasi objek. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fasilitas *help* untuk memudahkan user dalam menggunakan aplikasi pengenalan bahasa inggris ini.

Oleh karena itu, diharapkan dengan pembuatan aplikasi pengenalan bahasa inggris, maka anak-anak lebih tertarik untuk belajar mengenal bahasa inggris, yang nantinya dapat membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan dasar bahasa inggris yaitu speaking, listening, dan reading.

Berdasarkan uraian diatas maka dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengambil judul **"PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS SEKOLAH DASAR NEGERI IV DUREN KARAWANG)".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran bahasa inggris di Sekolah Dasar adalah :

1. Rendahnya minat untuk belajar bahasa inggris, dikarenakan bahasa inggris bukan bahasa mereka.
2. Pembelajaran kurang atraktif dikarenakan penyampaian materi pembelajaran masih menggunakan alat bantu yang kurang menarik. Sehingga anak-anak kurang menyerap materi pembelajaran secara maksimal.
3. Kesulitan dalam proses pembelajaran secara teoritis yang diajarkan pada anak-anak.

1.2.2 Rumusan masalah

Adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang Aplikasi Pengenalan Bahasa Inggris berbasis J2ME yang interaktif dan difokuskan pada pengenalan Bahasa Inggris.
2. Bagaimana membuat anak-anak Sekolah Dasar tertarik belajar Bahasa Inggris dari Aplikasi Pengenalan Bahasa Inggris.
3. Bagaimana implementasi Aplikasi Pengenalan Bahasa Inggris kepada anak-anak kelas satu Sekolah Dasar.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian dari apa yang dilakukan oleh penulis adalah merancang suatu aplikasi pengenalan bahasa inggris untuk dapat membantu pembelajaran bagi pengajar serta mampu membuat anak-anak sekolah dasar lebih memahami pelajaran.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat Aplikasi Pengenalan Bahasa Inggris berbasis J2ME
2. Untuk membuat anak-anak Sekolah Dasar tertarik belajar bahasa inggris dari Aplikasi Pengenalan Bahasa Inggris.
3. Untuk mengimplementasi Aplikasi Pengenalan Bahasa Inggris kepada anak-anak kelas satu Sekolah Dasar. Agar aplikasi ini dapat diterapkan sebagai sarana pengenalan Bahasa Inggris yang praktis.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi Sekolah Dasar

   Dari hasil penelitian dan perancangan Aplikasi Pengenalan Bahasa Inggris ini diharapkan menjadi bahan acuan dalam pembelajaran bahasa Inggris kedepanya.

2. Bagi anak-anak Sekolah Dasar

   Dari hasil penelitian dan perancangan Aplikasi Pengenalan Bahasa Inggris ini diharapkan mampu memudahkan para siswa dalam proses belajar dan diharapkan mengurangi permasalahan yang sering ditemui pada pembelajaran di sekolah dasar.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Dari hasil penelitian dan perancangan Aplikasi Pengenalan Bahasa Inggris ini diharapkan dapat menambah sumbangan informasi ilmu pengetahuan khususnya dibidang pendidikan bahasa Inggris.

2. Bagi Peneliti Lain

   Dari hasil penelitian dan perancangan Aplikasi Pengenalan Bahasa Inggris ini diharapkan dapat memberikan masukan dan bahan pertimbangan sekaligus dapat dijadikan sebagai bahan referensi didalam penulisan tugas akhir ataupun skripsi.

3. Bagi Penulis

   Dapat berguna untuk menambah wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek dalam hal perancangan dan pembuatan Aplikasi Pengenalan Bahasa Inggris.

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini penulis membatasi ruang lingkup masalah yang dihadapi, sebagai berikut :

1. Aplikasi Pengenalan Bahasa Inggris ini mencakup pengenalan dasar Bahasa Inggris meliputi penggunaan materi alphabet, angka, warna, hewan disertai teks dan suara dan beberapa latihan soal.
2. Aplikasi ini Diperuntukan pada Anak-anak Sekolah Dasar dan score yang dihasilkan siswa dari aplikasi ini tidak untuk diolah kedalam nilai rapot..
3. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman J2ME dan tidak memiliki Database.
4. Aplikasi ini tidak terhubung dengan internet.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri IV Duren Karawang, Jln. kompleks Perum Bumi Kosambi Permai.

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun jadwal penelitiannya dari pertengahan januari 2012 sampai juni 2012.

No	Kegiatan	Tahun 2012																							
		Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan																								
2	Membangun Prototyping																								
3	Evaluasi Prototyping																								
4	Menguji dan meningkatkan Prototype																								
5	Menggunakan Sistem																								

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian