BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Handphone merupakan salah satu dari perkembangan teknologi. Dengan semakin maju perkembangan teknologi *Handphone* semakin membantu orang-orang dalam melakukan segala aktifitas, karena *Handphone* dapat dikatakan sebagai identitas seseorang. *Handphone* pada saat ini tidak hanya digunakan oleh kalangan dewasa saja, sekarang anak-anak pun sudah banyak yang memiliki *Handphone* sehingga dampak yang ditimbukan tidak hanya terjadi pada orang dewasa tetapi juga pada anak-anak. Keberadaan *Handphone* memiliki fenomena tersendiri bagi dunia pendidikan. Kehadirannya yang menawarkan kecanggihan untuk dapat mengakses segala informasi dengan sangat cepat, mudah dan murah.

Kecepatan, kemudahan, ketepatan dan banyaknya fasilitas dalam akses komunikasi merupakan hal yang sangat positif. Dan untuk melakukan kegiatan belajar sekarang kita tidak terpaku pada tempat karena ada beberapa *Handphone* yang memberikan fasilitas yang membuat kita mudah melakukan kegiatan tersebut.

Perkembangan tekhnologi telah memberikan sesuatu yang baru terutama dalam bidang informasi, untuk kemudahan dalam mengakses informasi. Selain pengaruh besar dari perkembangan tekhnologi menimbulkan cara baru dalam proses pembelajaran khususnya untuk anak-anak.

Dalam era sekarang ini anak-anak usia 5 tahun sudah mulai belajar mengenal pembelajaran bahasa inggris. Hal ini sangat dipentingkan karena Bahasa inggris merupakan bahasa yang mendominasi secara global. Keterampilan bahasa inggris yang dimiiki seseorang akan menolong dia untuk mengakses hal – hal yang selama ini tidak ada di dalam bacaan – bacaan yang tidak ada di indonesia, serta sangat membantu dalam menambah pengetahuan dan menambah wawasan. Dikarenakan begitu pentingnya bahasa inggris, banyak orang tua yang ingin mengjarkan anaknya belajar bahasa inggris sejak usia dini.

Pada umumnya anak-anak usia 5 tahun sering mengalami kesulitan dalam belajar, itu disebabkan karena pola belajar anak yang suka bermain , sehingga pembelajaran secara teroritis saja kurang optimal. Atas dasar itulah penulis memilih mengangkat permasalahan untuk membantu mempermudah mengenal pembelajaran bahasa inggris yang nantinya di implementasikan kedalam huruf, angka, gambar – gambar, dan video yang dapat menarik, dan tepat guna bagi anak-anak.

Pembelajaran ini merupakan bentuk Pembelajaran Berbantuan *Handphone*. Hal itu disebabkan karena perkembangan teknologi informasi yang pada saat ini cukup pesat. System pembelajaran berbantuan *Handphone* ini dirancang dengan semenarik mungkin.

Dari uraian diatas maka penulis merasa tertarik untuk membangun sebuah aplikasi untuk mempermudah proses pembuatan pembelajaran yang akan digunakan sebagai sarana alat bantu pembelajaran dan pelatihan pada anak usia 5 tahun.Maka penulis mengangkatnya untuk dijadikan sebagai skrpsi dengan judul :

“Aplikasi Pembelajaran Mengenal Bahasa Inggris Dasar untuk Anak Usia Dini Berbasis J2ME”

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang ada maka penulis dapat mengidentifikasi masalah – masalah dalam poin dibawah ini :

1. Pembelajaran bahasa inggris di TK Al-Maqom masih menggunakan pembelajaran yang bersifat teoritis.
2. Tidak adanya aplikasi pembelajaran yang dapat meningkatkan dan merangsang anak Tk dalam belajar bahasa inggris seperti aplikasi pembelajaran yag diterapkan dalam media phone.

1.2.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifiki masalah yang ada maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran seperti apa yang cocok diterapkan di Tk Al-Maqom ?
2. Apikasi dan media seperti apa yang dapat meningkatkan dan merangsang anak Tk dalam belajar bahasa inggis ?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Merancang suatu media yang dapat membantu anak usia 5 tahun dalam belajar bahasa inggris dasar.
2. Memberikan alternatif pembelajaran yang cocok untuk pemula
3. Memberikan cara agar hasil pembelajaran dapat dipantau oleh orang tua agar dapat membantu proses pembelajaran.

1.3.2 Tujuan

Tujuan penelitian adalah,

1. Mengetahui proses pengenalan pembelajaran bahasa inggris dasar pada anak.
2. Untuk membantu anak-anak dalam menggunakan sistem pengenalan pembelajaran bahasa inggris dengan menampilkan aplikasi yang menarik,efisien dan tepat guna.

1.4 Kegunaan Penelitan

Adapun kegunaan dari penelitian yang penulis lakukan yaitu :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Diharapkan aplikasi pembelajaran bahasa inggris dasar berbasis j2me yang telah dirancang dan dibangun dapat memberikan suatu informasi yang berguna khususnya untuk anak yang menggunakan aplikasi ini.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi penulis, dapat menambah wawasan ilmu di bidang teknologi, informasi melalui penerapan ilmu yang telah dipelajari serta diharapkan untuk meningkatkan kinerja dan wawasan penulis untuk keepannya.
2. Bagi peneliti lain, Hasil Penelitian diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi peniliti lainnya yang akan mengambil kajian di bidang yang sama.
3. Bagi pengembang ilmu (Tekhnologi Informasi) memberikan referensi lain untuk menggabungkan antara TI dengan pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan dalam ilmu pengetahuan, dan memajukan Teknologi Informasi yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata.

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini penulis memberikan batasan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran ini hanya mencakup tentang pengenalan pembelajaran bahasa inggris dasar untuk anak.
2. Digunakan pada *mobile phone* yang mendukung fasilitas java
3. Aplikasi ini hanya untuk latihan, namun untuk materi pembelajaran dan gambar secara lebih jauh dan mendetail tidak disajikan, hanya sebagai bahan contoh dan uji coba.

4. Aplikasi ini hanya di khususkan untuk anak-anak usia 5 tahun
5. Cocok digunakan pada layar *mobile phone* dengan ukuran 320 x 240
6. Dibuat menggunakan Java Netbeans 7.0.1
7. Aplikasi ini sangat penting membutuhkan Peranan orang tua untuk membantu penggunaan aplikasi saat anak menjalankannya.

1.6 Waktu Pembuatan

Waktu penyusunan dan perancangan aplikasi kurang lebih 4 bulan

Tabel 1.1

Jadwal kegiatan

No	Kegiatan	Tahun 2012															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Kebutuhan	■	■	■	■	■											
2.	Membangun Prototipe					■	■	■									
3.	Evaluasi Prototipe								■	■	■	■					
4.	Pengkodean Sistem									■	■	■	■				
5.	Pengujian Sistem												■	■	■		
6.	Evaluasi Sistem												■	■	■	■	■