BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini perkembangan teknologi dibidang seluler berkembang sangat pesat dari mulai model seluler itu sendiri hingga fungsinya. Salah satu contoh fungsinya telepon seluler bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. *Mobile application* adalah aplikasi yang dapat berjalan diponsel dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, mengolah dan mendapatkan informasi yang bersifat praktis (tidak terikat waktu dan bisa dibawa kemana-mana).

Pada sekitar tahun 2007 aplikasi *mobile* berbasis android sudah dikenal. Sejak saat itu banyak masyarakat yang beralih menggunakan seluler jenis android tersebut. Android ini menyediakan *platform* terbuka artinya para pengembang bisa membuat aplikasi sendiri dan dengan cara itu perkembangan android makin pesat sehingga aplikasi-aplikasi yang terbentuk sangatlah menjanjikan.

Pada dunia pendidikan pun berkembang dengan memanfaatkan *mobile application* tersebut. Dengan membuat *mobile application* dibidang pendidikan yaitu memberikan materi mengenai pembelajaran yang dibuat dalam aplikasi tersebut. Dalam lingkungan sekolah, aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran, dimana dapat menambah panduan belajar tidak hanya mengandalkan materi yang didapat dari sekolah.

Bahasa Inggris dibidang pendidikan sebagai salah satu pelajaran yang paling penting dan sangat pokok, dimana hampir disetiap bidang selalu terdapat *content-content* yang mengandung bahasa Inggris. Selain itu juga kebutuhan akan pelajaran bahasa Inggris sangatlah penting, selain dipergunakan dalam ilmu pengetahuan, bahasa Inggris pun dipergunakan salah satu syarat untuk mendapatkan pekerjaan.

Dalam pendidikan kendala atau masalah yang sering dihadapi di oleh peserta didik pada umumnya saat belajar tenses adalah bosan untuk belajar dasar-dasar inggris tentang tenses tersebut karena menggunakan media buku, dan kebanyakan peserta didik lupa akan materi-materi yang telah dipelajari dari pembelajaran yang dipelajari disekolahnya khususnya tentang structure tenses tersebut tetapi dengan adanya aplikasi *Mobile* ini dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar tenses, saling berbagi infomasi dengan tampilan yang cukup menyenangkan bagi para pemakai aplikasi *mobile application* tersebut, dengan tampilan menarik dan nyaman kondisi tersebut dapat menunjang orang lebih memantapkan dalam penguasaanya terhadap materi pelajaran. Manfaat dari pembuatan aplikasi tersebut adalah mengoptimalkan proses belajar karena tidak terlalu terikat ruang dan waktu, menuntut bagi pembelajar lebih mandiri atau lebih memegang kendali terhadap keberhasilan belajar, menambah rangsangan untuk belajar, dan memperluas wawasan dari hal yang dipelajari dalam *mobile application* tersebut.

Berdasarkan bahasan tersebut maka judul yang diambil adalah "**Aplikasi Mobile Pembelajaran Tenses Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android Di SMKN 9 Bandung".**

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah proses yang paling penting karena untuk menemukan masalah yang berada diobjek penelitian yang kita teliti. Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut dan kuisioner yang saya berikan terhadap siswa SMKN 9 Bandung, maka dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Para peserta didik mudah lupa mengenai materi tenses khususnya pada struktur tenses.
2. Sulitnya peserta didik untuk memahami materi tentang tenses.
3. Belum dimaksimalkannya penggunaan aplikasi mobile android sebagai media pembelajaran khususnya pada tenses bahasa inggris.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah berupa pertanyaan-pertanyaan penelitian.Rumusan masalah sering juga disebut pertanyaan pertanyaan penelitian dimana jawabannya diperoleh setelah melakukan penelitian. Atas dasar identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan :

1. Bagaimana merancang aplikasi *mobile* pembelajaran tenses dalam bahasa inggris berbasis android di SMKN 9 Bandung.
2. Bagaimana membangun aplikasi *mobile* pembelajaran tenses dalam bahasa inggris berbasis android di SMKN 9 Bandung.

3. Bagaimana melakukan pengujian aplikasi *mobile* pembelajaran tenses dalam bahasa inggris berbasis android di SMKN 9 Bandung.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilakukan penelitian ini adalah membuat aplikasi mobile pembelajaran tenses dalam bahasa inggris di SMKN 9 Bandung untuk mempermudah para peserta didik dalam memahami materi tenses dan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang Pendidikan Program Strata 1 (satu) Jurusan Sistem Informasi pada Universitas Komputer Indonesia Bandung.

Adapun tujuan dari pelaksaan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan rancangan aplikasi *mobile* pembelajaran tenses dalam bahasa inggris berbasis android di SMKN 9 Bandung.
2. Menghasilkan perangkat lunak aplikasi *mobile* pembelajaran tenses dalam bahasa inggris berbasis android di SMKN 9 Bandung.
3. Menghasilkan aplikasi *mobile* pembelajaran tenses dalam bahasa inggris berbasis android di SMKN 9 Bandung yang mudah dipahami oleh peserta didik.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *mobile* ini menggunakan metode *Interactive Learning*.
2. Perancangan aplikasi *mobile* ini menggunakan software Eclipse berbasis android.

3. Materi dan soal yang buat sesuai dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan SAP/GBPP di SMKN 9 Bandung.
4. Aplikasi *tenses* diperuntukan untuk peserta didik SMKN 9 Bandung khususnya kelas 10.
5. Aplikasi *mobile* ini lebih difokuskan penggunaannya dengan smartphone sebagai media interaksinya.
6. Untuk menggunakan aplikasi *mobile* ini pengguna android minimal memakai android 2.2(Froyo).

1.6 Kegunaan Penelitian

Kegunaan atau manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Praktis

a. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk dijadikan acuan pembelajaran di SMKN 9 Bandung.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang meningkatkan efektivitas dan pemahaman dalam pembelajaran tentang materi Tenses.

2. Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembang Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembang ilmu lainnya dalam pembuatan aplikasi mobile.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

c. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan ilmu pengetahuan baik teori maupun praktek, menganalisis dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada.

1.7 Lokasi Penelitian & Jadwal Penelitian

Lokasi Penelitian ini bertempat di SMKN 9 Bandung, Jalan Soekarno-Hatta Km.10, Jatisari/Bandung , Buah Batu Kota Bandung dan Jadwal Penelitiannya sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Jadwal Kegiatan	Tahun 2013																	
		Maret				April				Mei				Juni				Juli	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Pengumpulan Kebutuhan																		
	a. Observasi																		
	b. Kuesioner																		
	c. Pengumpulan data																		
	d. Identifikasi kebutuhan program																		
2.	Perancangan																		
	a. Membuat perancangan program																		
	b. Membuat perancangan diagram																		
3.	Evaluasi																		
	a. Menguji program																		
	b. Mengevaluasi program																		