BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar (PBM) dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna. Sejak beberapa tahun belakangan ini teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi.

Begitupun di sekolah – sekolah tidak ingin ketinggalan dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi adalah dengan membuat aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis android dengan penambahan animasi sehingga membuat tampilan lebih menarik, karena informasi yang dilengkapi dengan visualisasi dan animasi dapat mudah dipahami oleh pengguna. (Stephanus Eko Wahyudi, 1999). Bahasa Inggris merupakan bahasa standar internasional yang harus kita kuasai, dan bahasa Inggris juga merupakan salah satu materi pembelajaran yang diajarkan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Kurikulum dalam Standar PAUD Permendiknas N0. 58 Tahun 2009 yaitu; Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STTP) menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu, Standar Isi, Proses, dan Penilaian meliputi struktur program, alokasi waktu, dan perencanaan, pelaksanaan, penilaian. Dilaksanakan secara terintegrasi atau terpadu sesuai dengan kebutuhan anak, Standar ini mempertimbangkan potensi dan kondisi setempat, sehingga dimungkinkan terjadinya perbedaan kegiatan dan pelaksanaan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan di lapangan.

Adapun materi bahasa Inggris yang di ajarkan kepada para murid yaitu; pengenalan anggota tubuh, nama binatang-binatang, nama buah-buahan, alphabet, angka, dan alat transportasi.

Perkembangan teknologi informasi berperan penting dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Teknologi informasi yang terus berkembang sampai sekarang ini adalah mobile phone. Dahulu *mobile phone* hanya bisa digunakan untuk komunikasi suara antar manusia. Tetapi sekarang kemampuan *mobile phone* sudah sangat canggih, dimana yang dulunya hanya bisa dilakukan oleh komputer sekarang dapat dilakukan oleh *mobile phone. Mobile phone* jenis ini dikenal oleh masyarakat luas dengan sebutan *smartphone*.

Salah satu sistem operasi *mobile* yang digunakan oleh *smartphone* adalah Android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* berbasis linux. Salah satu kelebihan Android dibanding sistem operasi *smartphone* lainnya adalah Android bersifat *open source code* sehingga orang-orang dapat mengkustomasi

fitur-fitur yang belum ada di sistem operasi Android sesuai dengan keinginan mereka.

Adapun permasalahan dalam pembelajaran bahasa Inggris yang dihadapi pada saat ini adalah banyaknya materi yang disuguhkan dengan menggunakan buku yang berbeda-beda, termasuk pembendaharaan kata yang kurang dipahami dan kurangnya sarana untuk belajar bahasa Inggris, serta proses pembelajaran yang kurang variatif. Sehingga menimbulkan rasa jenuh dalam proses pembelajaran bahasa Inggris selain itu motivasi dan minat mempelajari bahasa Inggris tersebut pun berkurang.

Melihat keadaan di atas, maka dari itu peneliti terdorong untuk mengusulkan dan membangun aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan metode multimedia untuk menarik minat siswa-siswi dalam belajar bahasa Inggris dengan judul **"APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE MULTIMEDIA BERBASIS ANDROID UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) PERMATA HATI BANDUNG".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah upaya untuk melakukan pencarian dan pendataan masalah-masalah yang akan dibahas. Masalah perlu dirumuskan dengan tujuan agar permasalahan jelas dan tidak menimbulkan keragu-raguan atau penafsiran yang berbeda-beda.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang muncul berkaitan dengan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan metode multimedia berbasis android. maka masalah yang dapat penulis identifikasi adalah:

1. Banyaknya materi yang disuguhkan dengan menggunakan buku yang berbeda-beda, termasuk pembendaharaan kata yang kurang dipahami dan kurangnya sarana untuk belajar bahasa Inggris.
2. Proses pembelajaran yang kurang variatif. Sehingga menimbulkan rasa jenuh dalam proses pembelajaran bahasa Inggris selain itu motivasi dan minat mempelajari bahasa Inggris tersebut pun berkurang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas maka penulis dapat merumuskan masalah yang ada yaitu :

1. Bagaimana merancangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pendidikan anak usia dini di Permata Hati.
2. Bagaimana membangun aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pendidikan anak usia dini di Permata Hati.
3. Bagaimana pengujian aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pendidikan anak usia dini di Permata Hati.
4. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pendidikan anak usia dini di Permata Hati.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan metode multimedia berbasis android adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pendidikan anak usia dini di Permata Hati.
2. Untuk membuat rancangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pendidikan anak usia dini di Permata Hati.
3. Untuk dapat menguji aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pendidikan anak usia dini di Permata Hati.
4. Untuk mengevaluasi aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pendidikan anak usia dini di Permata Hati.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat mempunyai dua manfaat yaitu manfaat akademis dan manfaat praktis :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Manfaat praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi para guru dalam mengembangakan wawasan dan pengimplementasian aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan metode multimedia berbasis android untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Permata Hati.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pengembangan teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar pada jurusan sistem informasi dan bagi

Peneliti lain tepatnya dalam kegiatan belajar mengajar pada sekolah-sekolah khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan metode multimedia berbasis android, penulis membatasi permasalahanya hanya pada :

1. Penulis membangun aplikasi ini hanya untuk digunakan untuk guru, orang tua, dan siswa.
2. Aplikasi ini hanya bisa diakses menggunakan Android OS 2.2 (Froyo) ke atas untuk OS dibawahnya tidak direkomendasikan.
3. Penulis menitik beratkan pembuatan aplikasi ini dari segi multimedianya yaitu berupa teks, gambar buah-buahan, gambar binatang, gambar anggota tubuh, gambar alat transportasi, dan audio.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1.6.1. Lokasi

Lokasi penelitian ini dilakukan di Jl. Cisitu Indah V No. 39 RT. 04 RW. 04 Kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung.

1.6.2. Waktu Penelitian

Penelitian telah terjadwal dalam beberapa tahap dan disertai dengan lama waktu penelitian yang dibutuhkan. Adapun jadwal mengenai kegiatan yang penulis lakukan digambarkan pada tabel dibawah ini. Berikut adalah jadwal penelitiannya:

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Waktu Penelitian

NO	Kegiatan	Tahun 2013															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan data																
	a. Menentukan topik																
	b. Observasi																
	c.Wawancara																
	d. Studi Pustaka																
2	Analisis Kebutuhan																
	a.Memplajari Data																
	b. Identifikasi kebuthan																
3	Design Program																
	a. Membangun Interface																
4	Coding																
	a.Menetapkan Koding																
	b.Menerapkan Aplikasi																
5	Menguji Sistem																
	a. Uji Coba Aplikasi																
	b. Uji Coba Design																
6	Implementasi																
	a. Uji Sistem Oleh User																
	b.Menggunakan Sistem																