BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting bagi manusia. Bahasa merupakan struktur makna yang bebas dari penggunanya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan. Bahasa di dunia ini sangatlah beranekaragam, sehingga manusia tidak mampu untuk menguasai seluruh bahasa asing. Walaupun ingin menguasai beberapa bahasa asing, diperlukan waktu yang cukup lama untuk mempelajarinya. Salah satu kegunaan bahasa adalah untuk menyampaikan informasi, bisa berupa teks atau bahasa yang ditulis melalui gambar[1].

LIEBE (*Language is Everiway Becomes Expert*) adalah sebuah lembaga pendidikan in formal yang konsen di bidang pendidikan Bahasa Inggris. Seiring pesatnya kemajuan teknologi maka pola pembelajaranpun berevolusi dengan perlahan mengikuti karakter dan kondisi sikologis peserta didik. Agar terjalin sinergisitas antara intrukstur dan peserta didik dalam hal penyampaian dan penerimaan materi, namun dalam proses pembelajaran terdapat beberapa kesulitan baik dari cara segi cara mengajar yang kurang dipahami peserta didik maupun dari kesadaran belajar dari anak didik itu sendiri. Adapun alat bantu pembelajaran yang digunakan saat ini adalah berupa teks buku, fuzle dan kaset yang diputar menggunakan mini kompo.

Proses pembelajaran khususnya untuk anak tidaklah mudah karena sebagian besar sifat anak belum bisa fokus pada saat belajar. Kesulitan lain anak dalam belajar disebabkan karena kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain juga sangat mempengaruhi sehingga pembelajaran secara teoritis saja kurang optimal untuk pembelajaran bahasa inggris pada anak[2], selain itu bahasa inggris bukan bahasa yang biasa digunakan sehari-hari oleh anak maupun orang tua, sehingga mereka tidak terbiasa untuk menangkap apa yang di ucapkan oleh pengajar dan mengucapkan pelafalan dalam bahasa inggris, hal tersebut mengakibatkan lamanya waktu yang dipelukan anak untuk dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.

Bermain merupakan sarana belajar anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan memanfaatkan dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya. Sehingga menjadikan terobosan baru sebagai program pendidikan atau pelatihan yang dikemas dalam konsep hiburan menjadi solusi dalam proses belajar, sehingga setiap anak hampir tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang diajak untuk belajar[2].

Maka dibutuhkan alat bantu pembelajaran yang lebih interaktif. Pada dunia pendidikan pun berkembang pemanfaatan *mobile aplication*. Dengan membuat *mobile aplication* dibidang pendidikan yaitu memberikan pembelajaran sekaligus permainan terhadap anak sebagai alat bantu pembelajaran. Aplikasi ini diharapkan diterima di kalangan pengajar dan anak-anak agar dapat menerapkan sistem belajar sambil bermain, serta kepada orangtua dalam memberikan pembelajaran di rumah kepada anak agar lebih menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan itulah maka penulis memilih mengangkat judul **RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN DASAR BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA 5-12 TAHUN BERBASIS PLATFORM ANDROID.** Aplikasi ini diharapkan mampu menerapkan sistem belajar sambil bermain yang sangat efektif untuk proses pembelajaran pada anak-anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Uraian dari latar belakang masalah yang di kemukakan maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :.

1. Anak-anak cenderung kesulitan untuk fokus dalam belajar dan menangkap apa yang dikatakan pengajar serta mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris.
2. Sulitnya pendidik dalam memberikan materi pembelajaran jika hanya menggunakan buku saja dan karena sifat dasar sebagian besar anak yang belum bisa fokus pada saat belajar, cenderung mudah beralih perhatian serta mudah hilangnya konsentrasi.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembangunan aplikasi ini adalah untuk memberikan solusi kepada pendidik dan orangtua yang merasa kesulitan dalam memberikan materi

kosakata bahasa inggris kepada peserta didik. Aplikasi ini diharakan mampu menerapkan sistem belajar sambil bermain yang efektif untuk proses pembelajaran kepada anak-anak.

Tujuan yang diharapkan dari pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi tentang *vocabulary* dasar bahas Inggris dengan penerapan pembelajaran interaktif yang menyenangkan..
2. Menghasilkan aplikasi yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus sebagai alternatif media pembelajaran selain buku.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari Pembangunan Aplikasi Ayo Belajar Bahasa Inggris Berbasis android adalah :

1. Aplikasi pembelajaran *vocabulary* berbasis android yang di buat sesuai dengan kriteria anak usia 5-12 tahun mengacu pada modul *English Time* unit 2, unit 3, unit 6, unit 7 unit 25 dan unit 27.
2. Aplikasi didukung dengan animasi, gambar, dan suara yang disesuaikan dengan usia 5-12 tahun.
3. Penelitian ini dilakukan pada lembaga kursus LIEBE
4. Pembangunan materi yang ada dalam aplikasi ini terdiri dari :
    a. pembelajran mengenai huruf antara A sampai Z tidak memberikan mengenai materi tanda baca.
    b. Pembelajaran 12 warna dasar.
    c. Pembelajaran mengenai angka, antara 1-20
    d. Pembelajaran mengenai hewan.
    e. Pembelajaran mengenai buah-buahan.
    f. Pembelajaran mengenai benda di sekitar lingkungan anak
    g. Kamus hanya menyediakan arti kata yang ada dalam aplikasi sedangkan penerjemahanya dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

5. Kamus hanya mencakup *vocabulary* yang ada dalam aplikasi.
6. Untuk penyimpanyan materi menggunakan database MSQL sedangkan kamus menggunakan SQLite.
7. Pembangunan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *java* menggunakan *tools eclipse.*
8. Pembangunan aplikasi menggunakan model pemrogramn berorientasi objek dengan *tools* UML *(Unified Modeling Language).*
9. Pengujian aplikasi *mobile* ini pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi andriod versi 2.3 *(ginggerbread.)*

1.5 Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Deskriptif, yaitu suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidik.[3]

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur.

   Tahap pengumpulan data berdasarkan sumber-sumber literatuhur, jurnal dan kurikulum yang terdapat di lembaga kursus LIBIE yang berkaitan dengan judul penelitian.

b. Observasi.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung kepada lembaga kursus LIBIE

c. Angket (*questionnaire*)

Menyusun pertanyaan yang mendekati objek yang diteliti langsung pada LKP (Lembaga Kursus dan Pelatihan) LIEBE.

d. *Pre test* dan *Post Test*

Pre test Yaitu suatu bentuk pertanyaan, yang dilontarkan guru kepada muridnya sebelum memulai suatu pelajaran. Pertanyaan yang ditanya adalah materi yang akan diajar pada hari itu (materi baru). Pertanyaan itu biasanya dilakukan guru di awal pembukaan pelajaran. Pre test diberikan dengan maksud untuk mengetahui apakah ada diantara murid yang sudah mengetahui mengenai materi yang akan diajarkan. Pre test juga bisa di artikan sebagai kegiatan menguji tingkatan pengetahuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan, kegiatan pre test dilakukan sebelum kegiatan pengajaran diberikan. Adapun manfaat dari diadakannya pree test adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa ini, guru akan dapat menentukan cara penyampaian pelajaran yang akan di tempuhnya nanti.

Post test merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Singkatnya, post test adalah evalausi akhir saat materi yang di ajarkan pada hari itu telah diberikan yang mana seorang guru memberikan post test dengan maksud apakah murid sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang baru saja diberikan pada hari itu. Manfaat dari diadakannya post test ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian pelajaran. Hasil post test ini dibandingkan dengan hasil pree test yang telah dilakukan sehingga akan diketahui seberapa jauh efek atau pengaruh dari pengajaran yang telah dilakukan, disamping sekaligus dapat diketahui bagian bagian mana dari bahan pengajaran yang masih belum dipahami oleh sebagian besar siswa.

B. Model Pembangunan Perangkat Lunak.

Model pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi edutainment untuk anak ini adalah *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. System information engineering

Tahap ini adalah bagian yang diawali dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak. Kebutuhan itu seperti diantaranya : SOP lembaga kursus, informasi mengenai proses pembelajaran.

b. Analisis

Tahap ini merupakan tahap untuk menganasis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak. Tahap ini mengarah pada analisis berbagai informasi dengan menggunakan metode studi kasus.

c. Design

Tahap penerjemah dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah hbdimengerti pengguna.Tahap ini mengatur tampilan *Interface* aplikasi, design level dan fitur-fitur yang akan dibuat dalam aplikasi

d. Coding.

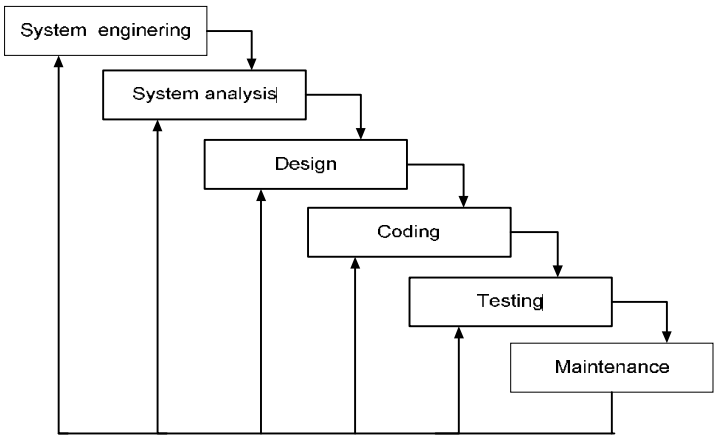
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman. Pada aplikasi ini bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java android.

e. Pengujian

Pada tahartp ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat berdasarkan tujuan pembuatan program, dan mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin muncul.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan perbaikan terhadap masalah yang muncul pada saat tahap pengujian.



Gambar 1.5.1 Skema Model *Waterfall.* [4]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian dalam Tugas Akhir yang dijalankan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan tinjauan umum yang didalamnya menjelaskan tentang cara pembelajaran yang efektif untuk anak-anak dengan melakukan wawancara ke lembaga kursus LIEBE, dilanjutkan dengan teori – teori informatika umum seperti pengertian aplikasi, multimedia, android dan sebagainya. Hal ini digunakan untuk mengetahui gambaran penelitian Tugas

Akhir serta menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi pemaparan analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan data, analisis basis data, analisis kebutuhan nonfungsional, dan analisis kebutuhan fungsional. Hasil dari analisis tersebut digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak menggunakan *tools* UML *(Unified Modeling Language)* dan penunjang lainya yang terdiri dari perancangan struktur menu, perancangan antarmuka, perancangan pesan kesalahan dan jaringan semantik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pengujian dari perangkat lunak yang dibangun berdasarkan analisis dan perancangan perangkat lunak yang telah dilakukan. Hasil dari implementasi kemudian dilakukan pengujian perangkat lunak menggunakan metode *blackbox* yang terdiri dari pengujian *alpha* dan *beta* sehingga perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan aplikasi yang dibuat dan saran untuk pengembangan aplikasi ke depan.