# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi dibidang *mobile* berkembang sangat pesat dari mulai model *mobile* itu sendiri hingga fungsinya. Salah satu contoh fungsinya *mobile* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi telah mencapai tingkat yang mengagumkan. Jarak dan waktu sekarang ini, bukan lagi menjadi masalah karena adanya bantuan dari teknologi yanga ada. Perkembangan ini tidak saja terjadi di satu bidang, namun telah terjadi disemua segi kehidupan manusia.

Karena semakin berkembangnya teknologi secara cepat, maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang secara *realtime* dapat mengakses data secara cepat dan mudah**.** Dengan perkembangan teknologi di masyarakat sangat pesat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi, akan sangat berguna jika perkembangan teknologi yang sedang berjalan, di imbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Dimana pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dengan efektif, tidak menutup kemungkinan kalau pendidikan di Indonesia akan lebih maju jika menggunakan teknologi canggih yang telah ada.

Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Teknologi informasi berbasis android mempunyai pengaruh yang besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat karena sudah merupakan bagian dari kebutuhan masyarakat, hingga dunia pendidikan, pemerintahan, bisnis dan usaha, sampai kesehatan dan kebutuhan harian masyarakat. Transaksi-transaksi yang berbasis android berkembang sejalan dengan laju pertumbuhan penggunaan internet.

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang dimana pembelajaran Bahasa Inggris sudah mulai diterapkan disekolah. Pembelajaran Bahasa Inggris

disekolah berupa kosakata-kosakata mengenai semua hal yang terdekat dengan lingkungan anak. Hal ini bertujuan untuk lebih memudahkan anak untuk belajar Bahasa Inggris serta mengingat kosakata-kosakata tersebut. Orang tua biasanya memberikan pelajaran khusus Bahasa Inggris yaitu berupa kursus, akan tetapi biaya yang harus dikeluarkan oleh orang tua tidaklah sedikit untuk mengikuti kursus tersebut. Apalagi pelajaran Bahasa Inggris masih kurang diminati, oleh sebagian anak. Hal ini menyebabkan masih banyaknya anak yang belum bisa mengucapkan dan menulis Bahasa Inggris. Oleh karena itu penulis ingin membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android, agar dapat membuat anak-anak lebih tertarik untuk belajar Bahasa Inggris dan anak-anak juga saling berbagi infomasi dengan tampilan yang cukup menyenangkan.

Berdasarkan bahasan tersebut maka judul yang diambil adalah **"APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DASAR PADA TK NURUL HUDA DESA GUDANG BERBASIS ANDROID"**

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di bahas di atas maka rumusan masalah yang di ambil adalah :

a. Cara membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Pada TK Nurul Huda Desa Gudang Berbasis Android
b. Aplikasi ini dapat membantu anak dalam memahami dan mempelajari Bahasa Inggris dasar dengan lebih mudah dan efektif
c. Dengan adanya Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Pada TK Nurul Huda Desa Gudang Berbasis Android, anak akan menjadi lebih mudah mengenal dan memahami pelajaran Bahasa Inggris dasar

## 1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah pada penulisan ilmiah ini adalah :

a. Aplikasi ini membahas tentang Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar sederhana disertai dengan gambar dan suara, penjelasan Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia,
b. Aplikasi ini hanya membahas materi, seperti Alfabet, Nomor, Warna, Nama Buah, Nama Binatang, Nama Transportasi dan Anggota Tubuh.
c. Aplikasi ini terdapat latihan yang berupa pilihan ganda.
d. Penggunaan media difokuskan pada perangkat *mobile* yaitu *smartphone* dengan sistem operasi hanya Android,
e. Aplikasi ini hanya bisa digunakan secara *offline*
f. Dari segi pembuatan aplikasi, penulis membuat sesederhana mungkin, tetapi tetap menarik pemakai, dengan tampilan yang menarik sehingga mudah digunakan oleh pemakainya.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam membangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar berbasis Android adalah sebagai berikut:

a. Untuk mempermudah para anak dalam belajar Bahasa Inggris dasar dan mempelajari beberapa benda-benda yang ada disekitar lingkungan.

b. Untuk mengembangkan suatu Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar bagi anak TK berbasis Android, sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak TK dalam mempelajari Bahasa Inggris.

## 1.5. Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini penulis menggunakan metode penelitian, antara lain :

a. Studi Pustaka

Penulis mencari informasi dan pengetahuan mengenai Bahasa Inggris Dasar baik melalui buku dan internet.

b. Analisa

Dalam tahapan analisa dilakukan proses analisa masalah, analisa sistem, dan analisa kebutuhan. Dilanjutkan dengan memggambarkannya dalam bentuk *activity diagram* sistem berjalan, *use case diagram*.

c. Rancangan Aplikasi

Dalam merancang aplikasi, penulis menggunakan *class diagram* (*boundary class*), algoritma per *methode* (*boundary class*), *flowchart*, dan rancangan layar.

d. Uji Coba dan Evaluasi

Pada metode ini dilakukan implementasi aplikasi pada perangkat *smartphone* atau *tablet* berbasis android. Uji coba dan Evaluasi menggunakan metode pengujian *blackbox* dan digunakan ketika terjadi kesalahan terhadap jalannya aplikasi.

## 1.6. Sistematika penulisan

Sistematika pembahasan pada penulisan tugas akhir ini, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, metode penelitian yang dilakukan penulis dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tinjauan pustaka yang menguraikan teori–teori yang digunakan penulis sebagai landasan dalam mendukung penelitian ini.

BAB III PEMODELAN PROYEK

Bab ini menguraikan tentang perencanaan mengenai tujuan serta sasaran dikembangkannya aplikasi ini, *stakeholders* yang terlibat dalam tahap pengembangan serta penggunaan aplikasi ini. Serta menjelaskan mengenai pengelolaan proyek dari awal pembuatan hingga aplikasi siap digunakan.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisa masalah, perancangan aplikasi, penggunaan aplikasi serta implementasi dari aplikasi yang dibuat penulis.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab akhir dari skripsi, yang berisikan kesimpulan atas dasar bab sebelumnya dan saran-saran yang ditujukan untuk mengembangkan penelitian ini agar lebih baik.