

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aktivitas belajar yang dilakukan di usia dini dan usia dewasa menghasilkan luaran yang berbeda. Belajar di usia dini seperti “menulis di atas batu”, sedangkan belajar di usia dewasa lebih menyerupai “menulis di atas air”. Memang tidak seratus persen benar, namun pada kenyataannya akan lebih mudah menyerap pelajaran di usia dini dari pada mempelajarinya ketika dewasa atau tua. Hal ini juga berlaku dalam mempelajari bahasa Inggris.

Anak-anak memiliki masa belajar cemerlang yang disebut *golden age*, usia 6—12 tahun, yang memungkinkannya belajar bahasa dengan cepat. Otak mereka masih sangat elastis sehingga bisa menyerap materi pelajaran dengan mudah, apalagi materi tersebut berkaitan dengan bahasa yang digunakan sebagai sarana komunikasi. Daya ingatnya yang tinggi membuat mereka mudah menyerap suatu materi dan mengingatnya hingga waktu yang lama. Anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang sangat besar. Mereka suka bertanya, mengeksplor sesuatu, dan mencari serta menemukan cara-cara baru untuk dipraktikkan. Manfaat belajar bahasa Inggris sejak dini pada anak-anak dengan tujuan, anak tidak akan merasa asing dengan bahasa Inggris. Karena sudah mempelajarinya sejak kecil, bahasa Inggris akan terasa lebih akrab karena mereka bisa mendengarkannya setiap kali menonton film kartun anak dari channel luar negeri. Menonton film kartun luar negeri atau acara semacam *discovery*

channel menjadi alternatif tontonan yang sehat dan menyenangkan. Anak yang menguasai bahasa Inggris dinilai memiliki skill lebih yang memudahkannya menjalani masa sekolah yang menyenangkan. Gerbang pengetahuan semakin terbuka lebar. Dengan berbekal penguasaan bahasa Inggris, seorang anak dapat mengakses lebih banyak informasi dan pengetahuan dari luar negeri yang memudahkannya lebih *update* pada perkembangan keilmuan terbaru. Belajar bahasa Inggris sejak dini akan mempersiapkannya untuk lebih matang menghadapi masa depan. Bahasa Inggris adalah bahasa global yang digunakan oleh hampir sebagian besar penduduk dunia, profesi, dan sebagian situasi.

Pelajaran disekolah saat ini mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi khususnya internet, mempermudah aliran ilmu pengetahuan. Perkembangan sistem operasi android seperti *smartphone* yang telah populer di era saat ini. Dengan adanya *smartphone* dapat memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia dan memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya. Pengguna aktif *smartphone* android di Indonesia akan bertumbuh dari 55 juta orang pada tahun 2015 menjadi 100 juta orang di tahun 2018.

Meskipun dalam penggunaan jenis teknologi dan media sangat dibutuhkan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, namun secara umum terdapat kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Diantara kelebihan atau kegunaan media pembelajaran yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata,

tertulis, atau lisan belaka), mengatasi perbatasan ruang, waktu, dan daya indra, penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi sifat pasif anak dapat diatasi. Ada beberapa kelemahan sehubungan dengan gerakan pengajaran visual antara lain terlalu menekan bahan-bahan visualnya sendiri dengan tidak memperhatikan kegiatan-kegiatan lain, bahan visual dipandang sebagai alat bantu semata bagi guru dalam proses pembelajaran sehingga keterpaduan antara bahan pelajaran dan alat bantu tersebut diabaikan.

Dengan demikian aplikasi yang dibuat ini nantinya akan dikemas dalam bentuk *learn with Mr.joe* berbasis Android. Aplikasi ini diciptakan dengan harapan untuk mempelajari Bahasa Inggris.

1.2 Rumusan Masalah

"Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dan penelitian masalah bagaimana mengembangkan Aplikasi *Learn With Mr.Joe* pada perangkat berbasis Android?"

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan media interaktif ini, maka pembahasan masalah dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Pengembangan Aplikasi *Learn With Mr.Joe* menggunakan aplikasi Android Studio.
2. Aplikasi ini hanya berisi materi pelajaran Bahasa Inggris (usia 6-12 tahun)

3. Aplikasi ini hanya memuat kata-kata yang berada disekitar kita sehari-hari meliputi benda, hewan, huruf, angka, anggota tubuh dan buah-buahan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan Aplikasi Learn With Mr.Joe berbasis android ini adalah sebagai berikut:

1. Mendorong daya ingat terhadap anak-anak sejak usia dini.
2. Memberikan pembaharuan media belajar untuk mempermudah anak-anak dalam mempelajari bahasa inggris.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penyusunan Skripsi ini adalah:

1. **Bagi Penulis**
 - a. Dapat menambah wawasan tentang bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Android Studio.
 - b. Mengenalkan lebih jauh kepada pengguna tentang bidang media pembelajaran interaktif menggunakan Android Studio.
 - c. Menciptakan motivasi dan dorongan belajar bagi siswa.
2. **Bagi Pengguna (Pendidik)**
 - a. Sebagai bahan ajar bahasa inggris.
 - b. Menambah ilmu pengetahuan.

3. Bagi Orang Tua Usia Dini

- a. Sebagai pendamping belajar.
- b. Menambah ilmu pengetahuan.

1.6 Metode Penelitian

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka peneliti melakukan beberapa langkah analisis dan metode dalam pengumpulan informasi. Langkah langkah untuk melakukan analisa dan membangun rancangan sistem aplikasi ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Studi pustaka (*Library*) merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang peneliti (seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, jurnal) yang berkaitan dengan perancangan aplikasi foodelicious berbasis android ini.

1.6.1.1 Metode Observasi

Melakukan pengamatan pada anak usia dini melalui internet dan melakukan pengamatan secara langsung pada sekolah dasar.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab atau wawancara pada ahli inggris terkait aplikasi yang akan dibuat.

1.6.2 Metode Analisis

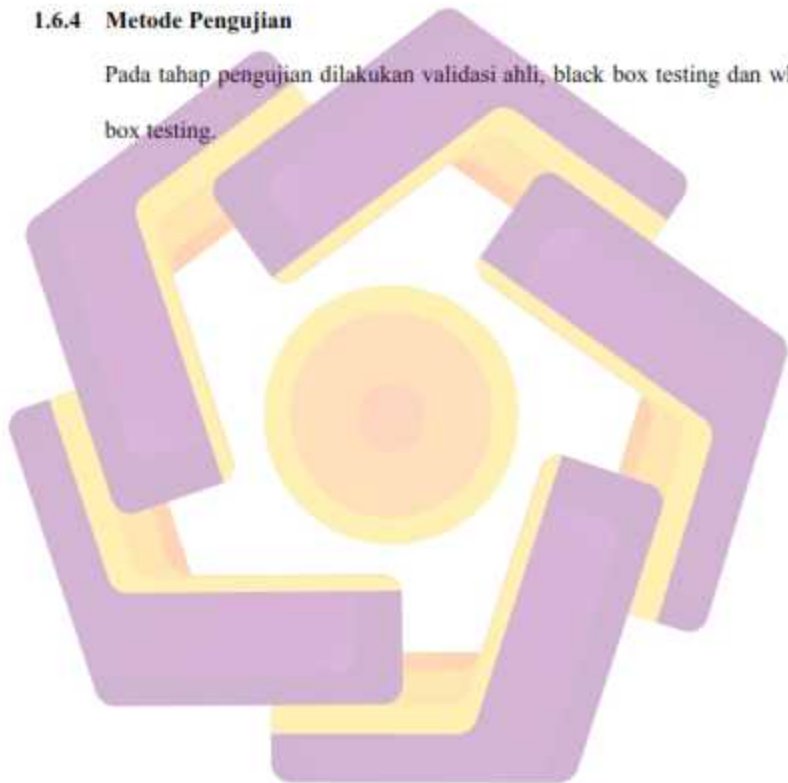
Metode analisis yang digunakan dalam penelitian adalah metode analisis PIECES.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metodologi yang digunakan untuk pengembangan aplikasi adalah waterfall.

1.6.4 Metode Pengujian

Pada tahap pengujian dilakukan validasi ahli, black box testing dan white box testing.



1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi, yaitu mengenai tahapan dalam perancangan basis data yang diperoleh dari berbagai buku, *literature*, perpustakaan, dan internet.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan metode analisis dan perancangan yang digunakan dalam penelitian.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan implementasi atau hasil-hasil yang diperoleh dalam melakukan penelitian, serta menyajikan data dari hasil uji coba program atau produk hasil penelitian beserta pembahasannya.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah di gunakan selama pembuatan skripsi ini sebagai acuan yang mendukung.

