

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penguasaan bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat modern karena penguasaan terhadap bahasa Inggris memudahkan seseorang untuk memperluas pergaulannya di dunia internasional. Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang digunakan hampir di segala bidang kehidupan global. Namun, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah saat ini dirasa kurang efektif. Banyak siswa yang masih belum mampu bercakap-cakap dalam bahasa Inggris, bahkan mengucapkan salam sederhana dalam bahasa Inggris pun belum bisa. Untuk mengatasi masalah ini, para orangtua dapat mengajar sendiri anak-anaknya di rumah.

Banyak yang tidak mengetahui bahwa sebenarnya orangtua dapat mengajarkan bahasa Inggris pada anak-anak mereka sejak usia balita. Bahkan, pendidikan bahasa asing akan sangat ideal jika dimulai sejak usia dini, terutama sebelum mereka menginjak usia 12 tahun. Seperti yang diungkapkan Lenneberg dalam (Dardjowidjojo, 2003:218) Usia 2-12 tahun adalah periode emas perkembangan kemampuan berbahasa. Mereka mampu belajar bahasa apapun seperti penutur asli. Periode ini harus dimanfaatkan sebaik-baiknya.

Namun kenyataannya, banyak sekali orangtua yang tidak menyadari hal ini. Mereka kebanyakan beranggapan bahwa mengajarkan bahasa Inggris adalah tugas sekolah. Mereka melewatkan masa-masa berharga dalam perkembangan bahasa. Masa kanak-kanak yang seharusnya dioptimalkan dengan baik berlalu begitu saja. Orangtua yang ingin mengajarkan bahasa Inggris kepada anaknya sejak balita harus menyadari bahwa proses pemerolehan bahasa bukanlah sesuatu yang instant. Mengajarkan materi yang terlalu berat untuk anak akan membuat anak tertekan yang akhirnya mereka akan enggan untuk mempelajari bahasa

Inggris. Oleh karena itu, orangtua perlu mengetahui tahap-tahap pemerolehan bahasa agar orangtua dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan tahap-tahap perkembangan tersebut.

Dalam aplikasi ini berisi tentang pembelajaran bahasa Inggris level dasar yaitu pengenalan benda-benda yang dikategorikan menjadi 5 kategori yaitu perlengkapan dalam kelas, perabotan rumah, peralatan dapur, hewan dan buah. Semua jenis benda itu ditampilkan dalam bentuk gambar, tulisan dan suara dengan tampilan yang menarik agar ketika si anak berhadapan dengan aplikasi tersebut tidak merasa jenuh dan bosan. Aplikasi ini juga memiliki kelebihan yaitu si anak cukup berinteraksi dengan menggunakan *touchscreen* tanpa harus menggunakan *mouse* atau perangkat keras lainnya. Dengan demikian orangtua tidak merasa kesulitan untuk mengajarkan bahasa Inggris karena cukup berinteraksi dengan menyentuh gambar benda tersebut akan menghasilkan *output* tulisan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris serta menggunakan suara.

Alat bantu ajar berbasis *mobile* ini bermanfaat untuk membantu orangtua mengajarkan bahasa Inggris dengan bantuan *device mobile* yang berisi aplikasi ini di rumah atau dimanapun mereka berada menggunakan metode yang berbeda dengan metode pembelajaran di sekolah pada umumnya yang dikemas dengan tampilan yang menarik sehingga si anak tidak merasa bosan pada saat belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah aplikasi alat bantu ajar bahasa Inggris dasar pengenalan benda berbasis sistem operasi Android dengan menampilkan gambar, tulisan dan suara untuk anak usia dini dengan bentuk semenarik mungkin yang dapat membuat anak lebih mudah dalam belajar.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada beberapa masalah, yaitu :

1. Pembelajaran pengenalan benda dalam bahasa Inggris pada aplikasi ini menggunakan metode *pronunciation*.
2. Ditujukan untuk anak usia dini.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang suatu aplikasi pembelajaran modern yang dapat digunakan sebagai alat bantu ajar bagi anak usia dini yang berjalan pada OS Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam pembuatan aplikasi ini adalah untuk memberikan kemudahan kepada orangtua dalam memperkenalkan dan mengajarkan bahasa Inggris kepada anaknya dengan menggunakan *device* berbasis *mobile* yang bisa dibawa kemanapun dan bisa mengajarkan anak dimanapun

1.6 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan identifikasi masalah dengan cara mengumpulkan materi yang akan disampaikan tentang bagaimana cara penulisan dan pengucapan berbagai jenis benda dalam bahasa Inggris yang benar.
2. Perancangan perangkat lunak. Tahapan perancangan perangkat lunak merupakan tahap awal dalam proses pembangunan suatu perangkat lunak. Dalam tahapan ini juga dijelaskan mengenai analisis kebutuhan perangkat lunak yang disertai gambaran perancangan perangkat lunak. Metode yang digunakan dalam perancangan kebutuhan perangkat lunak adalah rekayasa perangkat lunak.

3. Pengembangan aplikasi berbasis Android. Metode ini merupakan salah satu tahapan terpenting dalam penelitian, karena inti dari penelitian adalah pembuatan sebuah perangkat lunak, dalam tahapan ini perancangan yang telah dibuat sebelumnya kemudian diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman dan antar muka sistem.
4. Melakukan pengujian sistem dan evaluasi. Metode yang terakhir adalah pengujian dan evaluasi sistem yang selanjutnya dapat dijadikan bahan revisi apabila terdapat kesalahan dalam sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir, dikemukakan sistematika penulisan agar menjadi satu kesatuan yang utuh. Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Merupakan pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II Landasan Teori

Membahas dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian serta tinjauan pustaka penelitian yang sejenis. Dasar-dasar teori yang dibahas mencakup metode pembelajaran bahasa Inggris, aspek-aspek *Computer Aided Instruction* (CAI) dan penjelasan OS Android

BAB III Metodologi Penelitian

Merupakan penjelasan tentang metode analisis kebutuhan perangkat lunak, metode analisis yang digunakan serta hasil analisis, *input*, *output*, kebutuhan perangkat lunak, antar muka (*interface*) yang dibutuhkan dan fungsi yang diharapkan. Pada bagian ini juga memuat metode perancangan perangkat lunak yang akan digunakan, hasil perancangan perangkat lunak. Selain itu juga memuat perancangan antarmuka sistem.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Menjelaskan implementasi perangkat lunak disertai dengan kelebihan dan kekurangan aplikasi. Meliputi tampilan antar muka, bahasa pemrograman yang digunakan, prosedur bahasa pemrograman Java untuk Android, pengujian dan penjelasan fungsi-fungsi yang merupakan tahap lanjutan dari proses menjadi suatu perangkat lunak dari sejumlah menu, proses, *input* dan *output* yang mewakili pengolahan data.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Merupakan kesimpulan berupa rangkuman-rangkuman hasil penelitian dan saran-saran pengembangan aplikasi.