

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pada saat ini, kemampuan berbahasa Inggris sangat diperlukan oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak sampai dewasa, mengimbangi kemajuan dunia yang semakin cepat dan pesat. Metode yang terbaik untuk mempelajari bahasa Inggris adalah membiasakannya sejak kecil dan sering menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari. Bahasa Inggris akan mudah diserap oleh anak-anak asal tidak dengan paksaan agar anak-anak tidak merasa tertekan dan menghindari saat diajak belajar. Menciptakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan merupakan sebuah tantangan di mana guru harus mampu memberikan suasana yang menyenangkan, apalagi pelajaran yang digeluti adalah bahasa Inggris, bahasa asing yang menjenukan bagi anak Sekolah Dasar yang notabnya mereka lebih senang bermain dibandingkan belajar. Banyak kendala yang dihadapi dalam mengajar bahasa Inggris, misalkan mencari materi yang sesuai dengan kebutuhan anak Sekolah Dasar.

Oleh karena itu, dibuatlah aplikasi pembelajaran “bahasa Inggris dasar untuk anak Sekolah Dasar” dengan menggunakan teknik belajar sambil bermain yang akan membantu anak-anak dalam mempelajari bahasa Inggris dan memudahkan orang tua atau pendidik untuk mendampingi proses belajar tersebut. Proses yang benar, materi yang baik serta pengajar dengan mengetahui cara yang tepat dalam penyampaian materi merupakan kunci dalam menguasai bahasa Inggris.

Pengenalan bahasa Inggris dalam aplikasi ini disajikan semenarik mungkin dengan gambar-gambar yang disukai anak-anak, selain itu juga disertai dengan permainan-permainan yang merangsang keinginan anak agar lebih giat dalam belajar Bahasa Inggris.

Media pembelajaran yang memiliki fungsi utama untuk meningkatkan motivasi anak Sekolah Dasar dalam melakukan proses belajar, merupakan salah satu solusi untuk mencegah kebosanan siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa dalam konteks yang nyata. Tidak bisa dipungkiri bahwa kebanyakan anak Sekolah Dasar sangat suka dengan model-model permainan, hal ini sesuai dengan perkembangan anak yang pada dasarnya adalah suka dengan permainan. Sudah menjadi naluri bahwa anak-anak akan sangat tertarik dengan yang disebut permainan, dengan demikian bagaimana caranya menjadikan permainan yang disukai oleh anak-anak itu menjadi suatu metode pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Mengacu pada latar belakang diatas maka masalah-masalah yang diangkat pada tugas akhir ini dapat dirumuskan menjadi:

1. Bagaimana membangun kesan positif bahwa belajar bahasa Inggris itu tidak sukar dan membosankan seperti anggapan negatif anak selama ini.
2. Bagaimana membuat anak tertarik belajar bahasa Inggris dibandingkan dengan kegemarannya bermain permainan pada *gadget*.

3. Bagaimana anak Sekolah Dasar mengenal dan mudah mengingat kosa kata dalam bahasa Inggris ?

1.3. BATASAN MASALAH

Agar tugas akhir ini berjalan fokus dan terencana, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah, yaitu :

1. Aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris Dasar untuk Anak Sekolah Dasar ini *stand alone* dan tidak memerlukan koneksi internet.
2. Aplikasi ini diperuntukkan bagi anak usia mulai dari 7-12 tahun.
3. Perancangan aplikasi ini berjalan di sistem operasi berbasis *android*.
4. Aplikasi ini disesuaikan dengan pemahaman pada Anak Sekolah Dasar, materi yang dipelajari meliputi belajar (*learning*) dan bermain (*game*).

1.4. TUJUAN

1. Untuk membuat anak lebih tertarik belajar bahasa Inggris dibandingkan dengan bermain *gadget* aplikasi ini dibuat dengan semenarik mungkin yaitu konsep mendidik (*education*) dan menghibur (*entertainment*), serta aplikasi ini dapat berjalan pada *gadget* yang sistem operasinya *android* sehingga anak dapat bermain *gadget* sambil belajar bahasa Inggris.
2. Untuk mengatasi kejenuhan dalam belajar, aplikasi ini dilengkapi dengan *game*, yang tentunya *game* tersebut dapat membantu merangsang daya ingat si anak, serta diharapkan dengan adanya aplikasi

ini kesan negatif bahwa belajar bahasa Inggris itu sukar dan sangat membosankan dapat berkurang.

3. Agar membantu anak mengenal dan mengingat kosa kata bahasa Inggris lebih banyak, maka aplikasi ini menyajikan materi meliputi ; mengenal buah (*fruit*), mengenal sayur (*vegetable*), mengenal hewan (*animal*), mengenal alat transportasi (*transportation*), mengenal profesi (*profession*), mengenal benda yang ada di rumah (*objects in the house*) dan mengenal alat-alat sekolah (*school equipment*).

1.5. MANFAAT

1. Memperkaya sarana belajar pendidikan Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar.

2. Aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris Dasar untuk Anak Sekolah Dasar ini dapat menarik minat Anak Sekolah Dasar dalam belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan metode belajar sambil bermain.

1.6. METODOLOGI

Metodologi adalah kerangka teoritis yang digunakan penulis untuk menganalisa, mengerjakan atau mengatasi masalah yang dihadapi. Metode penelitian sangat penting karena baik buruknya hasil penelitian tergantung dari metodologi yang digunakan. Metodologi dalam pelaksanaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Studi literatur

Pada tahap ini akan dilakukan studi terhadap literatur-literatur yang berhubungan dengan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar untuk Anak Sekolah Dasar. Studi literatur dalam sebuah penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan dan bagaimana cara mengerjakannya, kemudian seberapa berbeda penelitian yang akan kita lakukan.

2. Diskusi kelompok

Diskusi kelompok mengenai materi dan kegiatan yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir.

3. Bimbingan

Bimbingan Tugas Akhir dilakukan dengan dosen pembimbing, diantaranya membahas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir.

4. Pengembangan aplikasi

Metodologi yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi ini dilakukan pengorganisasian beberapa tahap pengerjaan yang terkait pada waktu. Panjang waktu yang diperlukan tahap-tahap pengerjaan tersebut merupakan satu iterasi.

5. Iterasi pertama

Pada tahap ini akan dilaksanakan literatur-literatur yang berhubungan dengan pembuatan Aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris Dasar untuk Anak Sekolah Dasar ini.

6. Iterasi kedua

Tahap selanjutnya adalah penerapan konsep pembuatan Bahasa Inggris Dasar untuk Anak Sekolah Dasar ini.

7. Iterasi ketiga

Pengolahan data-data yang diperlukan dan melakukan implementasi *coding*.

1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : TEORI PENUNJANG

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini yang secara garis besar berisi tentang program.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Dalam proses ini data-data yang akan digunakan dan membuat bagan/alur dari proses pelaksanaan serta merancang sistem kerjanya.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB IV : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem.

[Halaman ini sengaja di kosongkan]