

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perpaduan antara teknologi informasi (baik perangkat lunak maupun perangkat keras) dengan bidang telekomunikasi telah memungkinkan pengguna internet untuk mengakses berbagai layanan secara *mobile*. Munculnya teknologi android mendorong para vendor untuk mengembangkan ponsel pintar dengan harga murah dan terjangkau. Dengan ponsel android, pengguna bisa melakukan berbagai aktivitas yang tidak terbatas komunikasi saja, namun juga hiburan dan lain sebagainya.

*Platform* android sendiri sangat terbuka untuk dikembangkan. Didukung oleh raksasa IT Google, para pengembang mendapatkan banyak dukungan untuk mengembangkan berbagai aplikasi untuk berbagai kebutuhan, baik yang sifatnya edukasi, hiburan, bisnis, informasi, dan lain sebagainya. Di bidang pendidikan, pada saat ini banyak ditemui berbagai aplikasi pembelajaran untuk berbagai tingkat pendidikan.

Pada saat ini jika dicermati, pengguna ponsel android dari kalangan anak usia sekolah dasar dapat dikatakan cukup banyak. Sebagian besar mempergunakan ponsel android untuk tujuan hiburan, yaitu bermain *game*. Hal ini tentu saja akan berakibat negatif jika penggunaannya tidak diarahkan ke hal yang positif, misalnya untuk mendukung pembelajaran. Aplikasi-aplikasi pembelajaran untuk berbagai bidang pun pada saat ini sudah banyak ditemui dan dengan mudah diunduh.

Salah satu aplikasi yang akan sangat bermanfaat jika dikembangkan adalah aplikasi pembelajaran bahasa inggris untuk anak usia sekolah dasar. Bagi anak sekolah dasar, pembelajaran bahasa inggris yang dilakukan dengan model konvensional bisa menjadi sesuatu yang membosankan, bahkan dirasakan sulit.

Namun jika dikemas dengan model yang menarik dan interaktif, akan dapat menumbuhkan minat anak untuk belajar bahasa inggris.

Menilik berbagai hal yang sudah dikemukakan di atas, dapat dikatakan media pembelajaran bahasa inggris, khususnya media pembelajaran berbasis android pada ponsel pintar bagi anak-anak usia sekolah dasar menjadi hal yang sangat dibutuhkan. Hal ini selain untuk memaksimalkan manfaat adanya ponsel pintar berbasis android juga untuk meminimalisasi efek negatif terhadap anak. Oleh karena itu, dalam penelitian ini diangkat topik perancangan aplikasi pembelajaran *vocabulary* bahasa inggris untuk SD berbasis android yang diharapkan dapat membantu anak-anak usia sekolah dasar untuk belajar bahasa inggris.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dibutuhkan sebuah aplikasi pembelajaran *vocabulary* bahasa inggris bagi anak-anak usia sekolah dasar dalam rangka memaksimalkan keberadaan ponsel pintar berbasis android yang pada saat ini lebih banyak dipergunakan anak-anak usia sekolah dasar untuk bermain *game*.
- b. Bagaimana merancang bangun sebuah aplikasi pembelajaran *vocabulary* bahasa inggris untuk anak-anak sekolah dasar kelas V?

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Materi pembelajaran difokuskan pada materi pembelajaran *vocabulary* bahasa inggris yang merupakan kurikulum untuk anak-anak sekolah dasar kelas V sebagai berikut :
  - 1) *Fruit and Vegetables*.
  - 2) *Sports*.
  - 3) *Daily Activities*.

- 4) *Vehicles.*
- 5) *Clothes.*
- 6) *Human Body*

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi pembelajaran *vocabulary* bahasa inggris berbasis android untuk anak-anak usia sekolah dasar kelas V.

#### **1.5. Metode Penelitian/ Perancangan**

Berikut ini adalah metode penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini:

a) Jenis Penelitian

Jenis dari penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah rekayasa perangkat lunak.

b) Obyek Penelitian

Obyek dari penelitian ini adalah pembelajaran *vocabulary* bahasa inggris anak-anak usia sekolah dasar, pada penelitian ini diambil sample kelas V SD.

c) Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipergunakan antara lain:

1) Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan studi pustaka dilakukan dengan menelaah berbagai literatur dalam bentuk buku maupun jurnal ilmiah yang terkait dengan topik penelitian ini.

2) *Site Visiting*

Pengumpulan data dengan *site visiting* dilakukan dengan mengunjungi berbagai situs di internet dalam rangka pencarian berbagai literatur secara *online*, baik literatur yang memuat berbagai konsep terkait materi *vocabulary* bahasa inggris untuk kelas V SD maupun terkait dengan pengembangan aplikasi berbasis android.

3) Metode wawancara

Metode wawancara dilakukan untuk mengetahui atau mendapatkan data mengenai materi pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris untuk pelajar kelas V SD. Wawancara dilakukan dengan guru bahasa Inggris SDN GONDORIYO 2.

4) Metode angket

Tujuan dari metode angket ini untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi yang telah dibuat.

d) Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototyping*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Analisis kebutuhan

Pada tahapan ini akan dilakukan identifikasi masalah dan analisa sistem yang berjalan saat ini. Kemudian dilakukan analisa kebutuhan sistem yang akan menjadi dasar dalam melakukan perancangan sistem.

2) Perancangans

Pada tahapan ini akan dilakukan proses perancangan sistem dengan pendekatan berorientasi objek menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Langkah yang dilakukan meliputi identifikasi *actor*, pembuatan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*. Selain itu pada tahapan ini juga dilakukan perancangan antar muka dan perancangan basis data.

3) *User feedback*

Pada tahapan ini akan dilakukan proses untuk mendapatkan umpan balik atau masukan dari pengguna terkait dengan hasil implementasi.

4) *Refining*

Tahapan ini merupakan tahapan perbaikan. Jika pada tahapan sebelumnya terdapat fitur yang belum memenuhi kebutuhan pengguna, maka perlu dilakukan perbaikan.

## 1.6. Manfaat

Adapun manfaat yang bisa diperoleh dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Bagi Universitas Sultan Agung Semarang

Penelitian ini merupakan salah satu wujud pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bidang penelitian.

b) Bagi Masyarakat Umum

Hasil dari penelitian ini dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia sekolah dasar.

c) Bagi Penulis

Melalui penelitian ini, penulis dapat mengaplikasikan berbagai konsep yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**BAB I** : Pendahuluan

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan yang diangkat, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB II** : Landasan Teori

Bab ini akan menjelaskan mengenai konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian ini, utamanya mengenai pengembangan sistem, materi pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris untuk kelas V sekolah dasar serta pemrograman android.

**BAB III** : Analisis dan Perancangan

Bab ini akan membahas mengenai fase analisis sistem serta perancangan sistem. Pada tahapan ini akan dilakukan proses perancangan sistem dengan pendekatan berorientasi objek menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Langkah yang dilakukan meliputi identifikasi *actor*, pembuatan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

#### BAB IV : Implementasi dan Pengujian

Bab ini akan menjelaskan mengenai fase implementasi sistem serta proses pengujian aplikasi menggunakan metode angket/ kuesioner.

#### BAB V : Penutup

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran terhadap hasil yang telah dicapai dalam penelitian yang telah dilakukan.