

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk membimbing dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan kreatifitas dan keterampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini dapat dilakukan sejak lahir hingga anak usia 6 tahun yang merupakan proses pembelajaran masa pra-sekolah yaitu Taman Kanak-Kanak (TK). Pertumbuhan yang terjadi pada anak usia dini tidak hanya dalam hal perubahan fisik dan berpikir tetapi juga dalam hal berperasaan dan kedewasaan. Anak-anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan dapat menjadi lebih dewasa karena adanya rasa sosial yang penting untuk dikembangkan menyangkut beberapa hal dasar yang mendorong anak tersebut untuk mempersiapkan diri di kehidupan yang mendatang.

Saat ini perkembangan teknologi telah mempengaruhi masyarakat dalam banyak cara dan di berbagai kelompok masyarakat. Kemajuan teknologi pada *gadget* atau *smartphone* saat ini merambah luas, dan berdampak pada pengembangan *Mobile Device Android* dan *Mobile Commerce*.

Latar belakang pembuatan aplikasi ini berdasarkan studi kasus sekolah TK swasta yang terletak di Kota Batam, tepatnya di daerah Perumahan Kurnia Djaja Alam. Dikarenakan kurangnya prasarana dan tenaga pengajar khususnya untuk pembelajaran dalam bidang Bahasa Inggris, maka peneliti merancang aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris ini agar dapat membantu pengajar secara efektif dan efisien dalam melakukan pengajaran.

Oleh karena itu, untuk membuat bahan pembelajaran dalam proses belajar mengajar diperlukan metode pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Pada aspek ini dalam hal edukasi salah satunya adalah dengan menggunakan sebuah permainan atau *Game*. Anak-anak pada umumnya sangat suka bermain. Metode edukasi melalui permainan ini merupakan salah satu metode alternatif yang mempunyai kelebihan pada visualisasi permasalahan nyata. Permainan atau *game* merupakan format multimedia yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran khususnya untuk anak-anak TK.

Dengan adanya aplikasi berbasis android dapat membantu para pengajar untuk menyampaikan pembelajaran pada anak melalui permainan. Nantinya aplikasi ini dapat menampilkan visual yang dapat mudah dipahami oleh anak serta audio dalam bahasa inggris dengan pengucapan yang benar dan tepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka penelitian ini akan merumuskan perumusan tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris agar dapat membantu dalam proses belajar mengajar pada anak usia dini ?
2. Bagaimana cara menjalankan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris ?

1.3 Ruang Lingkup

Dari rumusan masalah diatas, maka dibuat ruang lingkup permasalahan dalam penelitian sebagai berikut ini :

1. Aplikasi ini membahas tentang pengenalan Bahasa Inggris Dasar yang disajikan dalam bentuk gambar dan suara.
2. Aplikasi ini membahas tentang materi untuk anak usia dini (seperti Aphabet, nama nama Hewan, Buah dan Warna).
3. Penggunaan media difokuskan pada perangkat *mobile* yaitu *smartphone*.
4. Aplikasi ini difokuskan pada *smartphone* berbasis *Android* system operasi minimal 5.0 Lollipop.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membantu pengajar dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris dengan menggunakan Aplikasi Pembelajaran.
2. Untuk membantu pembelajaran anak usia dini secara interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah membantu proses belajar anak usia dini yang menarik dan dapat dilakukan dimana saja dengan menggunakan *Smartphone Android*.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan Skripsi dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini Berbasis Android” dibuat dengan maksud untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab 1 berisi tentang latar belakang masalah yang ada, dengan menjabarkan rumusan masalah yang ada, dengan ruang lingkup yang digunakan untuk membatasi aplikasi yang akan dibangun, menentukan tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penelitian.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab 2 berisi tentang tinjauan pustaka yang mengacu pada penelitian penelitian yang sudah ada sebelumnya dengan meninjau kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga dapat digunakan sebagai referensi. Kemudian dasar teori berisi tentang gambaran umum yang digunakan sebagai pondasi yang akan digunakan pada penelitian.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab 3 berisi tentang perancangan dari aplikasi yang akan dibangun, di mana pada bab ini meliputi analisis kebutuhan, peralatan, perancangan aplikasi, use case diagram, dan rancangan antar muka.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 berisi mengenai implementasi program yang akan dibangun untuk membentuk sebuah aplikasi yaitu aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris, kemudian dilakukan beberapa percobaan dari aplikasi yang telah dibuat.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab 5 berisi mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh setelah melakukan implementasi serta percobaan terhadap aplikasi.