

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini, perkembangan teknologi informasi terus berkembang semakin pesat sehingga hampir semua bidang seperti bisnis, komunikasi, dan pendidikan menggunakan alat bantu yang bernama komputer ataupun internet. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran sebagai salah satu metode untuk memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar.

Salah satu langkah penerapan teknologi informasi pada dunia pendidikan adalah pembelajaran *e-learning* dan *mobile learning*. *E-learning* adalah semua yang mencakup pemanfaatan komputer dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran. *Mobile learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan *device* bergerak seperti telepon genggam, *smartphone* dan *tablet PC (Personal Computer)*, di mana pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, di manapun dan kapanpun mereka berada. Selain itu pelajar

juga dapat menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan, melatih lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, dan menghemat waktu proses belajar mengajar. Pada dunia globalisasi sekarang ini, bahasa Inggris menempati urutan pertama sebagai bahasa yang telah mendunia yang wajib untuk dikuasai. Selain itu bahasa Inggris juga sering digunakan dalam bidang pendidikan, komunikasi, bisnis, teknologi dan lain-lain. (Kalim, 2010)

Melihat dari manfaat *mobile learning* untuk pembelajaran serta pentingnya belajar bahasa Inggris menjadikan alasan penulis untuk membuat aplikasi *mobile learning* untuk pembelajaran bahasa Inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan ditangani dalam studi kasus ini adalah

1. Bagaimana cara memanfaatkan alat komunikasi berupa *handphone* supaya dapat memberikan manfaat positif bagi penggunaanya khususnya siswa SMP.
2. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran berbasis *WAP (Wireless Application Protocol)* yang dapat diakses secara *online* melalui perangkat *mobile*.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam perancangan dan implementasi sistem ini,terdapat ruang lingkup kajian atau penelitian yang meliputi:

1. Aplikasi yang di bangun menggunakan bahasa pemrograman *XHTML (eXtensible HyperText Markup Language)*.
2. Aplikasi ini berupa pembahasan materi-materi pelajaran bahasa inggris untuk siswa SMP kelas 7, yang meliputi *Vocabulary, Grammar, dan Tenses*.
3. Media yang digunakan menggunakan *handphone* yang memiliki *WAP browser* minimal versi 1.2.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi sistem pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *mobile* menggunakan *WAP (Wireless Application Protocol)* yang digunakan sebagai media pembelajaran *online* yang dapat diakses melalui *handphone*. Dengan demikian diharapkan dapat membantu siswa mempelajari dan memahami Bahasa Inggris dengan lebih mudah.