

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak sekolah dasar merupakan anak yang memiliki fisik kuat dan mempunyai sifat individual secara aktif sudah memasuki usia 6 sampai 12 tahun. Pada masa ini merupakan masa yang di mana apa yang telah terjadi dan dipupuk pada masa – masa sebelumnya akan berlangsung terus untuk masa masa selanjutnya. Oleh karena itu, pemberian rangsangan pendidikan yang tepat sangat diperlukan untuk memastikan bahwa setiap anak mencapai perkembangan yang optimal. Sehingga, mereka mempunyai landasan yang kuat untuk menempuh pendidikan selanjutnya.(S. Gunarsa(2006)

Saat ini perkembangan teknologi dibidang *smartphone* berkembang sangat pesat dari mulai *model smartphone* itu sendiri hingga fungsinya. Salah satunya *smartphone* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. *Smartphone* dengan kemampuan multimedia mampu menyajikan berbagai informasi visual dan audio yang interaktif dengan menggunakan media *YouTube*. Media *YouTube* dapat digunakan karena didalam *YouTube* sendiri terdapat bermacam - macam jenis video, contoh video pembelajaran, video yang menarik dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk anak sekolah dasar kelas 2. Dari video pembelajaran ini diharapkan agar siswa selalu tertarik untuk belajar. Teknologi *YouTube Application Programming Interface (API)* *YouTube* dengan bahasa pemrograman *Kotlin* digunakan sebagai teknologi digunakan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris. *API YouTube* dapat mengakses statistik video dan data saluran *YouTube* melalui dua jenis panggilan REST dan XML-RPC, dan *Kotlin* adalah bahasa pemrograman berbasis *Java Virtual Machine (JVM)*. *Kotlin* merupakan bahasa pemrograman yang pragmatis untuk

smartphone Android yang mengkombinasikan *Object Oriented* (OO) dan bahasa fungsional.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang pada saat ini, pengenalan Bahasa Inggris sudah dimulai sejak usia dini. Pengenalan Bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar berupa pengenalan kosakata, khususnya mengenai hal yang terdekat dengan anak- anak sekolah itu sendiri. Hal ini bertujuan untuk membantu anak-anak sekolah untuk mengingat kosakata yang sudah mereka pelajari. Dengan *smartphone* yang memiliki kemampuan multimedia mampu menyajikan berbagai informasi visual dan audio yang interaktif. Sehingga, belajar dengan *smartphone* melalui media *YouTube* dapat diperkenalkan secara dini kepada anak-anak sekolah dasar, yaitu berupa aplikasi yang bersifat memadukan antara pendidikan (*education*) dengan hiburan (*entertainment*). Oleh karena itu penulis ingin membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Video animasi dari media *YouTube*, yang diharapkan dapat menumbuhkembangkan minat, kreatifitas, dan imajinasi, sehingga anak-anak sekolah dasar selalu tertarik untuk belajar.

Berdasarkan bahasan tersebut maka judul yang diambil penulis adalah “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android ”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti merumuskan perumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran untuk sekolah dasar menggunakan teknologi *Application Programming Interface (API) YouTube*.

1.3 Ruang Lingkup

Dari rumusan masalah di atas, maka di buat ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan diambil dari buku paket *Basic English For Elementary School Year II* untuk siswa ke 2 sekolah dasar (seperti Angka, Nama Hari, Warna, Nama Buah, Nama Sayuran, nama Pekerjaan, Nama Binatang, Nama Transportasi dan Anggota Tubuh).
2. Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar yang menampilkan gambar dan suara, dengan menggunakan Bahasa Inggris serta text dibawahnya.
3. Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar juga menampilkan video animasi berupa gambar dan suara, dengan menggunakan Bahasa Indonesia untuk belajar kosa kata Bahasa Inggris.
4. Media difokuskan pada perangkat smartpone berbasis Android sistem operasi 5.0 Lollipop.
5. Menggunakan metode Black Box untuk uji fungsionalitas system.
6. Menggunakan *Application Programming Interface (API)* untuk menghubungkan server dan client .

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai media pembelajaran untuk membantu proses belajar Bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan skripsi dengan judul "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android" dibuat dengan maksud untuk memberi gambaran yang 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, di mana menjabarkan rumusan masalah yang ada, menentukan ruang lingkup yang digunakan untuk membatasi dari aplikasi yang akan dibangun, menentukan tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan, dan sistematika penelitian.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab 2 berisi tentang tinjauan pustaka di mana pada tinjauan pustaka mengacu dari penelitian penelitian yang sudah ada sebelumnya dengan meninjau kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga dapat digunakan sebagai referensi. Sedangkan dasar teori berisi mengenai pengertian yang digunakan untuk mendukung dan memberikan gambaran mengenai beberapa teknologi yang digunakan pada penelitian.

BAB 3 METODE PENELITIAN

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

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 ini yaitu berisi mengenai implementasi program yang di bangun untuk membentuk suatu aplikasi yakni aplikasi Belajar Bahasa Inggris, kemudian dilakukan beberapa percobaan dari aplikasi yang telah di bangun.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab 5 yaitu berisi mengenai kesimpulan dan saran yang di peroleh setelah melakukan implementasi dan percobaan terhadap aplikasi.