

BABI

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemampuan berbahasa inggris sangatlah diperlukan, apalagi di zaman teknologi yang berkembang sangat pesat saat ini. Sebisa mungkin belajar akan sesuatu mesti dilakukan sedini mungkin termasuk belajar bahasa inggris. Dalam dunia pendidikan indonesia kita akan mulai belajar bahasa inggris ketika memasuki sekolah dasar. Umumnya di sekolah siswa akan diberi materi oleh guru yang bersumber pada buku, termasuk di kota Batam. Menggunakan buku sebagai media belajarnya sudah cukup lama diterapkan. Beberapa sekolah di Batam masih banyak menggunakan buku sebagai media belajar ketika seorang guru memberikan materi kepada muridnya, dalam kondisi seperti ini cenderung membuat suasana belajar seakan membosankan atau monoton bagi anak – anak sekolah dasar. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini bisa dimanfaatkan dengan memberikan media belajar bagi anak sekolah dasar yang lebih menarik sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan juga bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan penelitian dari (Yamin, 2017) didapatkan informasi bahwa kemampuan belajar setiap anak berbeda-beda. Minat dan bakat terhadap suatu mata pelajaran bagi setiap anak tidak sama yang bisa mempengaruhi hasil akhir anak tersebut. Sehingga tugas seorang pengajar untuk dapat memberikan cara yang tepat ketika menyampaikan suatu materi kepada anak sangatlah penting. Memberikan cara belajar yang cenderung membosankan tentu tidak akan

membuat anak dapat menikmati proses belajar mengajar. Rata-rata anak akan mudah teralihkan ketika proses belajar, memberikan cara belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bisa memberikan minat pada anak sehingga akan memudahkan para pengajar ketika menyampaikan materi.

Setelah peneliti mengumpulkan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada salah satu guru bahasa Inggris sekolah dasar di Batam dapat disimpulkan bahwa pemahaman tentang *vocabulary* itu penting, bahkan ketika masih duduk bangku sekolah dasar anak – anak sudah mempelajarinya. Ada beberapa komponen penting lain selain *vocabulary* yang mesti dipahami saat belajar bahasa Inggris seperti *grammar* dan *pronunciation*, namun tanpa pemahaman yang baik dari *vocabulary* maka seseorang akan kesulitan dalam menguasai bahasa Inggris. Dalam proses belajar mengajar dikelas umumnya seorang guru akan mengajarkan anak didiknya materi yang disampaikan berupa penjelasan lisan yang berdasarkan materi yang ada dibuku. Anak cenderung menyukai hal-hal menyenangkan, sesuatu yang menarik untuk mereka. Begitu juga ketika belajar, ketika proses belajar cenderung membosankan maka keinginan dan minat anak untuk belajar akan berkurang sehingga hasil belajar anak jadi kurang baik. Adapun cara guru untuk menyampaikan materi seperti dengan menggunakan sebuah lagu juga bisa dilakukan karena dapat mengajak siswa untuk belajar dengan suasana yang menyenangkan. Walaupun demikian belum ada sebuah aplikasi yang menggunakan lagu untuk belajar *vocabulary* sehingga penyampaian materi guru selama ini hanya berpatokan materi yang ada dibuku. Dengan adanya aplikasi belajar *vocabulary* menggunakan media lagu

diharapkan dapat mempermudah dan memiliki daya tarik dalam belajar *vocabulary* berbasis *Android*.

Berdasarkan penelitian dari (Arfan & Iqbal, 2020) diperoleh fakta bahwa *vocabulary* pada mata pelajaran bahasa Inggris termasuk pelajaran yang tidak mudah. Umumnya guru akan menjelaskan materi kepada muridnya hanya berupa penjelasan lisan/ceramah. Metode ini tidak akan banyak membantu siswa ketika mempelajari *vocabulary*. Mengajarkan siswa hanya lewat ceramah kurang memberikan minat belajar sehingga motivasi untuk belajar juga kurang. Hal ini dipahami oleh guru setelah dilihat dari hasil ujian siswa kurang dari 70% siswa tidak memahami *vocabulary*. Untuk belajar *vocabulary* memang tidak harus didapatkan dari penjelasan guru, namun menggunakan model belajar dari sesuatu yang murid sukai bisa saja digunakan seperti belajar dari menonton film, mendengarkan musik, bermain *game*, membaca buku, dan lain sebagainya.

Android memiliki fungsi yang berperan sangat banyak dalam kegiatan seseorang di kehidupan sehari-hari. Sistem operasi yang terdapat dalam sebuah *smartphone* saat ini banyak memberikan kemudahan bagi kegiatan kita baik itu didalam rumah maupun diluar rumah. Seiring perkembangan zaman saat ini, Android sudah melewati beberapa proses yang dapat kita lihat dari android versi awal hingga saat ini. Setiap ada perubahan versi lama ke versi yang baru, android akan memberikan peningkatan kemampuan pada sistem operasinya. Peningkatan kemampuan ini membuat sistem operasi berbasis android dalam dapat kita rasakan manfaatnya hampir dalam semua hal, seperti keperluan rumah, sekolah, pekerjaan, pengobatan, dan lain sebagainya. Hal inilah yang mengakibatkan seseorang sulit

untuk menjauh dari ketergantungan telephone pintar, terlepas dari baik dan buruknya dampak yang diberikannya.

Penelitian dari (Ahmad et al., 2018) mengemukakan bahwa Android bersifat *open source* dan gratis, yang artinya kode yang diluncurkan pada sistem android dapat diubah sesuai kebutuhan. Android ialah sistem operasi yang pada awal kemunculannya menganut *Linux*. Pada tahun 2005, Google mengambil alih yang dimaksudkan untuk meramaikan bisnis dibidang tersebut. Seiring perkembangan zaman, android terus berinovasi dan terus meningkatkan kemampuannya sehingga menjadikannya mendominasi diperangkat *mobile* didunia. Kemudahan dalam pengembangannya yang sederhana dan memungkinkan produsen untuk menambah *extension*-nya sendiri menjadikan android banyak diminati oleh banyak *vendor*.

Berdasarkan penjelasan masalah diatas maka penulis menetapkan topik penelitian “**APLIKASI MEDIA BELAJAR VOCABULARY PADA LAGU ANAK INDONESIA BERBASIS ANDROID**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian penjelasan diatas, maka identifikasi masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah :

1. Umumnya ketertarikan anak sekolah dasar (SD) untuk belajar bahasa Inggris khususnya *vocabulary* masih kurang.
2. Umumnya penyampaian materi yang diberikan di sekolah belum maksimal karena materi yang disampaikan hanya dari buku.

3. Penyampaian materi hanya lewat buku umumnya akan membuat suasana belajar cenderung membosankan karena kurang menarik dalam penyampaian materi di kelas.

1.3. Batasan Masalah

Adapun beberapa poin yang penulis akan sebutkan supaya penelitian ini lebih terarah dan jelas, yaitu :

1. Penelitian ini mengambil data dan melakukan pengujian di SDIT Darussalam 02 Batam.
2. Aplikasi ini ditujukan untuk anak tingkat sekolah dasar (SD).
3. Aplikasi ini menggunakan media lagu anak Indonesia sebagai media belajarnya.
4. Aplikasi ini dirancang dan dibuat menggunakan *software Android Studio* dan menggunakan bahasa pemrograman *Java*.
5. Aplikasi ini berjalan pada smartphone dengan sistem operasi *android marshmallow* ke atas.
6. Aplikasi belajar ini dapat dijalankan di sistem *android* secara offline.

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai uraian penjelasan dalam latar belakang di atas, maka perumusan masalah daalam penelitian ini ialah :

1. Bagaimana cara meningkatkan minat belajar bahasa Inggris khususnya *vocabulary* pada anak tingkat sekolah dasar (SD) ?

2. Bagaimana cara memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini untuk meningkatkan minat dan kemampuan bahasa Inggris khususnya *vocabulary* pada anak tingkat sekolah dasar (SD) ?
3. Bagaimana cara merancang dan membangun sebuah aplikasi belajar *vocabulary* untuk anak sekolah dasar (SD) lewat lagu berbasis *android* ?

1.5. Tujuan Masalah

Berikut ini merupakan beberapa hal yang diambil untuk tujuan masalah dalam penelitian ini , yaitu :

1. Untuk meningkatkan minat belajar bahasa Inggris khususnya *vocabulary* pada anak tingkat sekolah dasar (SD).
2. Untuk memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini dalam meningkatkan minat dan kemampuan berbahasa Inggris khususnya *vocabulary* pada anak tingkat sekolah dasar (SD).
3. Menghasilkan sebuah aplikasi media belajar *vocabulary* pada lagu anak Indonesia berbasis *android*.

1.6. Manfaat penelitian

Berikut ini merupakan beberapa poin dalam penelitian ini yang diharapkan berguna baik untuk penulis dan pembaca, yaitu :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Berikut manfaat teoritis didalam penelitian ini yaitu :

1. Peneliti berharap aplikasi ini dapat menambah wawasan bagi siswa sekolah dasar dalam belajar bahasa Inggris khususnya *vocabulary* kedepannya.
2. Peneliti berharap dalam penelitian ini bisa memperluas pengetahuan tentang teknologi terlebih untuk mahasiswa teknik informatika.

1.6.2. Manfaat Praktek

Adapun manfaat praktek yang didapat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Universitas
Mampu menjadi bahan referensi yang dapat dikembangkan dari hasil penelitian ini sehingga lebih baik lagi kedepannya.
2. Bagi siswa
Aplikasi ini bisa dimanfaatkan bagi siswa sekolah dasar dalam belajar *vocabulary* sehingga dapat mempermudah dan menambah kemampuan bahasa Inggrisnya.
3. Bagi Peneliti
Harapannya hasil penelitian ini bisa menjadi referensi untuk mahasiswa lain khususnya teknik informatika tentang pengembangan aplikasi android dan bahasa pemrograman Java sebagai bahan panduan penelitian selanjutnya.