

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membangun bangsa dan negara kearah yang lebih maju. Tujuan pendidikan yaitu dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri manusia serta keterampilan yang dapat digunakan nantinya. Dalam bidang pendidikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat memberikan solusi dan kemudahan dalam melakukan proses pembelajaran, dan sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbentuk komputer atau *smartphone* yang disebut dengan media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam media pembelajaran di sekolah (Arifin & Sifaunajah, 2018).

Media pembelajaran dikembangkan sebagai sarana pendidikan sebetulnya bukan hal yang salah karena media pembelajaran juga bersifat menghibur. Secara psikologi, manusia terutama anak-anak lebih suka bermain dari pada belajar serius. Melalui media pembelajaran, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek (*learning by doing*) secara tidak langsung akan mempengaruhi pola pikir dan perilaku anak. Hal inilah yang merupakan bagian dari edukasi. Manfaat media pembelajaran adalah aspek kecerdasan dan reflek saraf yang sebenarnya juga sedikit banyak terasah dalam sebuah pembelajaran. Dengan belajar melalui visualisasi yang menarik. Maka dengan sendirinya materi-materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh anak. Serta belajar siswa bisa lebih menyenangkan dibandingkan metode belajar yang lama, kegiatan ini dapat memanfaatkan teknologi berbasis android (Fahrurozie, 2019).

Teknologi android menjadi salah satu teknologi komunikasi yang sangat pesat perkembangannya, dimana semua penggunanya baik tua maupun muda sudah menggunakan teknologi tersebut. Android menjadi teknologi yang paling digemari, hal ini disebabkan karena mudah digunakan dan dapat mengakses apa saja dimana saja dan kapan saja. Dari hasil survei teknologi android lebih banyak dipergunakan oleh anak-anak saat ini dimana teknologi tersebut digunakan sebagai gaya hidup di jaman era globalisasi sekarang ini.

Berdasarkan penelitian yang diterbitkan *uswitch.com* menunjukkan bahwa lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia mempunyai gadget sebelum usia mereka genap 8 tahun. Satu dari tiga anak mulai menggunakan smartphone ketika berumur 3 tahun dan satu dari sepuluh anak menikmati gadget dalam usia yang lebih muda yaitu 2 tahun. Pola pikir pada anak-anak usia dini proses pembelajarannya lebih cenderung pada bermain sambil belajar, karena kegiatan bermain sangat disukai bagi anak usia dini, sehingga kegiatan pembelajarannya juga harus dilakukan dengan metode bermain yang menyenangkan agar anak dapat menyerap pelajarannya dengan mudah. (Suyono et al., 2020)

Dari fenomena tersebut didapat bahwa generasi muda sekarang sebagian besar memiliki android sehingga untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang ada terutama untuk pembelajaran *vocabulary* dapat digunakan media teknologi android sebagai salah satu media interaktif untuk pembelajaran bahasa inggris agar system pembelajaran yang ada bisa menjadi lebih menyenangkan serta menjadi lebih interaktif. *Vocabulary* merupakan awal untuk mempermudah kita memahami dan mengaplikasikan Bahasa Inggris dalam dunia edukasi maupun komunikasi. Anak yang memasuki masa emas mereka sangat cocok untuk diperkenalkan

vocabulary agar membantu mereka nantinya dalam menumbuhkan minat belajar Bahasa Inggris. Dampak lain adalah anak bisa menguasai skill atau berbagai ketrampilan berbahasa Inggris serta komponen pendukungnya (Hamidah et al., 2020).

Oleh karena itu, melalui penelitian ini penulis terdorong untuk membuat aplikasi yang bisa mendukung perkembangan bahasa Inggris anak-anak. Berdasarkan latar belakang diatas inilah yang mendasari penulis dalam pengambilan judul “Aplikasi Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris Berbasis Android”. Dengan tujuan membantu dan mempermudah proses pembelajaran pengenalan bahasa Inggris secara cepat dan untuk meningkatkan daya siswa untuk belajar dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan serta dapat mudah dipelajari. Serta dapat membantu guru dalam melakukan penyampaian materi kepada siswa secara cepat dan menyenangkan, lebih kreatif, merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi, menambah wawasan dan pengetahuan para siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut bagaimana membangun sebuah aplikasi pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris untuk anak-anak sekolah dasar kelas V di SDN 5 Bumi Waras berbasis android?

1.3. Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan pembahasan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran, terdapat batasan dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Materi pembelajaran diutamakan materi pembelajaran bahasa Inggris yang merupakan pelajaran untuk anak-anak sekolah dasar kelas V di

SDN 5 Bumi Waras sebagai berikut :

- 1) *Fruit and Vegetables.*
- 2) *Sports*
- 3) *Daily Activities.*
- 4) *Vehicles.*
- 5) *Clothes.*
- 6) *Human Body*

- b. Aplikasi dapat dijalankan pada perangkat yang mendukung sistem operasi *Jelly Bean* (atau lebih tinggi).
- c. Aplikasi dirancang menggunakan software Android Studio versi 4.1.2.
- d. Aplikasi ini dapat digunakan terutama untuk siswa/i SDN 5 Bumi Waras dalam belajar *vocabulary* Bahasa Inggris

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris untuk anak-anak sekolah dasar kelas V di SDN 5 Bumi Waras berbasis android.

1.5. Manfaat Penelitian

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

- a) Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.

b) Bagi SDN 5 BUMI WARAS

Hasil dari penelitian ini dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran bahasa inggris bagi siswa/i SDN 5 BUMI WARAS.

c) Bagi Penulis

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