

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang ini kemajuan teknologi dibidang komputer berkembang sangat pesat baik dikalangan orang dewasa sampai dikalangan anak-anak. Selain berguna untuk mendapatkan informasi dan hiburan, komputer juga dapat dijadikan sebagai media untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama bagi pelajar. Oleh karena itu, dengan adanya komputer pelajar akan lebih mampu dalam belajar sehingga dapat memacu daya pikir dan kreatifitas. Sekarang ini para anak-anak kurang tertarik dalam belajar apalagi belajar bahasa Inggris. Mereka lebih suka bermain *game* dan menghabiskan waktu untuk bermain *game*. Tanpa disadari itu semua akan membuat anak-anak cenderung untuk bermalas-malasan belajar.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat segala sesuatu mulai beralih ke peralatan yang menggunakan *sistem* komputerisasi. Bahkan kini *sistem* komputer sudah diterapkan dalam dunia pendidikan. Seperti aplikasi pembelajaran bahasa Inggris untuk lebih mudah mempelajari materi bahasa Inggris yang efektif dan dapat mendukung *sistem* pembelajaran.

Oleh karena itu untuk mengasah daya pikir mereka dan membuat mereka untuk lebih bersemangat belajar, maka dibuatlah

suatu aplikasi sederhana yang dikemas dalam sebuah "Aplikasi Belajar Menyusun Kata Bahasa Inggris Untuk Anak SMP" yang menggunakan kata-kata bahasa Inggris sebagai isi dalam aplikasinya. "Aplikasi belajar menyusun Kata Bahasa Inggris Untuk Anak SMP" ini mengajak para siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk mempelajari *tenses* bahasa Inggris seperti: *Simple Present, Simple Past, Present Continuous, Present Perfect, dan Present Future*.

Bahasa Inggris dipilih sebagai materi dalam aplikasi ini untuk lebih melatih siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) belajar dan memahami *tenses* bahasa Inggris, karena bahasa Inggris merupakan bahasa global dan sangat penting untuk dipelajari oleh anak-anak. Penggunaan aplikasi komputer dewasa ini tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru, tetapi lazimnya kemajuan teknologi dituntut adanya peran serta komputer itu sendiri. Keterlibatan komputer khususnya dalam menyajikan suatu proses pendidikan akan mendukung *objek* yang akan diinformasikan. Penyajian suatu informasi akan sangat menarik apabila ditampilkan dalam suatu penyajian yang menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Data bisa disajikan dalam bentuk *teks, gambar, dan suara (audio)* yang sering dikenal dengan teknik penyajian secara *multimedia*.

Berdasarkan uraian diatas maka dibuatlah suatu aplikasi pendidikan, dimana informasi yang disajikan menggunakan lebih dari satu media yaitu media *teks, gambar, video dan suara*. Dalam hal ini

yang menjadi objek penyajian informasi pendidikan secara multimedia adalah “Aplikasi Belajar Menyusun Kata Bahasa Inggris Untuk Anak SMP”, para pelajar khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat belajar tentang memahami *tenses* bahasa Inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka akan dibuat suatu “Aplikasi Belajar Menyusun Kata Bahasa Inggris Untuk Anak SMP”.

1.3 Ruang Lingkup

Aplikasi Belajar Menyusun Kata Bahasa Inggris Untuk Anak SMP ini adalah suatu aplikasi yang didalamnya terdapat kalimat-kalimat dalam bahasa Indonesia yang harus diterjemahkan kedalam bahasa Inggris sesuai dengan *tenses* bahasa Inggris yang benar. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk menarik minat siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk belajar dan memahami *tenses* bahasa Inggris.

Lingkup permasalahan yang diteliti meliputi :

- Aplikasi yang dibuat ini sebagai alternatif lain sebagai media belajar dalam mengetahui dan memahami *tenses* bahasa Inggris seperti : *Simple Present, Simple Past, Present Future, Present Perfect, dan Present Continuous*.
- Aplikasi ini menggunakan *tenses* bahasa Inggris.
- Aplikasi ini terdiri dari 5 kategori *tenses* dengan setiap *tenses* memiliki 5 pertanyaan.

1.4 Tujuan

Aplikasi belajar menyusun kata bahasa Inggris ini bertujuan sebagai media lain untuk membantu belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam penguasaan *tenses* bahasa Inggris.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis mengacu beberapa acuan. Yang pertama mengacu pada buku Suharian Ramadani, 2008, *4 Game asah otak dengan Visual Basic 6*, Maxikom, Palembang. Dalam buku tersebut terdapat permainan tebak kata yang mengasah kecerdasan anak untuk melengkapi kata yang sebagian hurufnya dihilangkan.

Dalam skripsi ini hanya pengembangan dari skripsi yang telah di buat oleh Jumawan yaitu memasukan huruf menjadi kalimat sesuai dengan *tenses* bahasa Inggris yang benar.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak *sistem* yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan

pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

2.2.2 Java Netbeans

Netbeans merupakan *project* yang membangun aplikasi IDE *open-source* dan *platform* aplikasi yang membantu *developer* untuk membangun *web*, *enterprise*, *desktop*, dan *aplikasi mobile* menggunakan *platform Java*, *PHP*, *JavaScript* dan *Ajax*, *Ruby and Ruby on Rails*, *Groovy*, dan *C/C++*.

Keuntungan pemakaian NetBeans adalah gratis, dapat dipakai untuk membangun aplikasi *standar Java* (SE, termasuk aplikasi database), aplikasi web, aplikasi *enterprise* dan aplikasi *mobile* (ME), memiliki *compiler*, *builder internal*, *debugger internal*, *version control system*, *database explorer*, *server manager*, dan berbagai fitur lain serta berbagai macam *monitor* untuk sesi *debugging* dan HTTP monitor; dapat mengakses berbagai *server database* (melalui koneksi JDBC/EJB) serta *server web Java* (*Apache Tomcat*, *Sun Java System Application Server*, *JBoss*, *BEA Weblogic*, serta dapat dikonfigurasi untuk *server* lain). Koneksi dapat dilakukan baik saat desain maupun saat *debugging* dan *running*; dan juga berbagai kelebihan lainnya.

2.2.3 Microsoft Access

Microsoft Access adalah salah satu program pengolahan database yang digunakan untuk mengolah beberapa jenis data dengan cara kerja pengoperasian yang cukup mudah. Pada Microsoft Access, sebuah database disimpan dalam sebuah berkas dengan ekstensi.mdb. didalam berkas inilah semua objek yang terkait dengan database, termasuk semua table disimpan. Dalam Microsoft Access, istilah kolom yang biasa dipakai pada basis data rasional disebut field dan baris biasa disebut *record*. Database pada Access lebih dari sekedar data. Selain *table*, sebuah *file* database Access juga berisi bermacam-macam objek database yang lain diantaranya adalah *Tabel, Queries, Form, Report, Macros, Modules, Pages*.