

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang diajarkan hampir disetiap tingkat pendidikan, salah satu pembelajaran efektif dalam mempelajari bahasa adalah dengan mengucapkan. Adakalanya seseorang dapat menuliskan dan membaca text bahasa inggris namun gagap dalam pengucapannya.

Pembelajaran adalah segala bentuk wujud yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media merupakan bagian yang tidak dapat di pisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Terdapat berbagai media jenis pembelajaran yang di gunakan guru untuk mempermudah menyampaikan materi yang akan di berikan kepada siswa diantaranya adalah media pembelajaran bahasa inggris. Pembelajaran bahasa inggris di sekolah-sekolah

pada umumnya tidak menggunakan sistem pembelajaran yang interaktif dan kurang memanfaatkan teknologi yang ada.

Oleh karena itu penulis bermaksud untuk membuat aplikasi pembelajaran untuk anak Sekolah Menengah Pertama yang meliputi pembelajaran bahasa Inggris. Sehingga diharapkan bisa membantu untuk penyampaian materi agar lebih menarik dan interaktif, dan juga dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan masalah yang ada, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana membuat aplikasi pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami dan dimengerti oleh anak sekolah menengah pertama kelas VII semester I.

1.3. RUANG LINGKUP

Berdasarkan rumusan masalah di atas adapun ruang lingkup permasalahan yang diteliti adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi dikembangkan dalam Sistem Operasi Android Versi 4.0 (Ice Cream Sandwich).
2. Aplikasi difokuskan untuk anak sekolah menengah pertama kelas I semester I.

3. Aplikasi terdiri dari 6 chapter .
4. Terdapat latihan soal, kuiz, jawaban dan skor.
5. Soal maksimal 10.
6. Semua soal di ambil dari buku bahasa inggris kelas VII, semester pertama, kurikulum 2013.
7. Aplikasi dapat menangkap kalimat, bukan hanya kata.
8. Dalam aplikasi ini ada teks, suara, dan gambar.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Setelah melakukan penelitian dengan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user, orang tua ataupun guru, dan mendapatkan masalah yang terjadi pada siswa, seperti minimnya keterampilan berbicara bahasa Inggris serta siswa menganggap bahwa pelajaran bahasa Inggris merupakan suatu pelajaran yang membosankan. Hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan, perlu dibuat sistem mengenai pembelajaran bahasa Inggris anak-anak dimana pembelajaran ini hanya berfokus pada pengucapan bahasa Inggris anak-anak dengan fitur-fitur yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi tersebut.