

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi universal pada ruang lingkup internasional. Keterampilan untuk bisa berbahasa Inggris saat ini menjadi kebutuhan. Belajar dapat dilakukan dengan banyak cara, salah satunya dengan belajar secara mandiri. Untuk belajar bahasa Inggris secara mandiri dapat dilakukan dengan cara mendengar dan menulis sehingga memerlukan media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan pada saat belajar secara mandiri.

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apa pun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau keterampilan pelajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran akan membantu seseorang pada saat belajar secara mandiri karena dapat membenarkan apa yang dipelajarinya. Contohnya pengucapan dan penulisan kata-kata dalam berbahasa Inggris.

Selain itu pembelajaran saat ini juga ditekankan untuk seseorang agar dapat melakukan proses pembelajaran kapanpun dan dimanapun secara mudah dan praktis tanpa perlu harus dihadapkan pada sebuah komputer. Pengembangan aplikasi mobile learning yang memanfaatkan unsur-unsur multimedia (seperti teks, gambar, suara, animasi, video, atau kombinasi semuanya) secara interaktif

memiliki potensi strategis untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi.

Oleh karena itu aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis android menjadi salah satu solusi yang tepat. Ada banyak metode yang dapat digunakan, namun disini penelitian yang dilakukan menggunakan metode Linear search. Linear search adalah proses membandingkan setiap elemen larik satu persatu secara beruntun, mulai dari elemen pertama sampai elemen yang dicari ditemukan atau seluru elemen sudah diperiksa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah adalah Bagaimana mengimplementasi metode *Linear Search* pada aplikasi pembelajaran bahasa Inggris.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup permasalahan yang di teliti adalah sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran terdiri dari kosa kata *vocabulary* yang terdiri dari *verb*, *noun*, *adverb*, dan *adjective* terjemahan dari Inggris - Indonesia
2. Aplikasi ini dapat digunakan pada sistem operasi android minimal versi android lollipop 5.0

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu :

Mengimplemmentasikan metode *Linear search* pada aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Agar dapat menjadi salah satu media pembelajaran bagi seorang pemula
2. Agar dapat meningkatkan kemampuan dalam mendengar dan menulis kata dalam bahasa Inggris.
3. Agar dapat membantu seorang pemula dalam proses belajar bahasa Inggris secara mandiri.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan dari penelitian yang dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tinjauan pustaka untuk membedakan penelitian ini dari penelitian yang sebelumnya dan dasar teori yang dibutuhkan dalam proses analisis pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi bahan/data dan peralatan yang dibutuhkan dalam proses analisis dan pembuatan sistem, prosedur dan pengumpulan data penelitian, serta analisis dan rancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi dan uji coba sistem yang membahas implementasi dari metode yang digunakan, kelebihan dan kekurangan yang diperoleh, serta pembahasan kajian/bahasan tentang hasil pengujian yang diperoleh dari penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang berisi jawaban dari pertanyaan penelitian yang dinyatakan dalam perumusan masalah, dan saran yang perlu dilanjutkan atau direalisasikan.