

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Memasuki era kehidupan yang sangat kompleks, masyarakat dituntut untuk maju dan berkembang mengikuti perkembangan zaman. Dimana Perkembangan teknologi komunikasi saat ini sangat pesat. Sehingga hampir semua bidang seperti bisnis, komunikasi, dan pendidikan menggunakan alat bantu yang bernama komputer ataupun internet. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran sebagai salah satu metode untuk memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar.

Teknologi informasi yang semakin berkembang pesat dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi dalam berbagai macam hal. Salah satu contohnya yaitu teknologi informasi yang dimanfaatkan untuk memberikan pembelajaran kepada siswa SD melalui aplikasi pembelajaran.

Salah satunya adalah edukasi untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Sistem pembelajaran terutama Bahasa Inggris di

sekolah-sekolah pada umumnya kurang memanfaatkan teknologi informasi yang ada saat ini.

Oleh karena itu, aplikasi Edukasi Tebak Kata Bahasa Inggris diharapkan bisa menarik minat siswa untuk lebih serius mempelajari Bahasa Inggris. Dengan menggunakan Edukasi untuk membantu siswa lebih mudah mempelajari bahasa Inggris, para siswa bisa mengisi waktu senggang sambil belajar.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Perumusan masalah yang diangkat pada tugas akhir ini adalah bagaimana membuat sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk media pembelajaran.

1.3 Ruang Lingkup

Lingkup permasalahan yang digunakan meliputi:

1. Pengguna yaitu Siswa kelas 1 sampai 3 Sekolah Dasar.
2. Dibuat khusus sistem berbasis Android dan minimal Android yang bisa digunakan versi gingerbread 2.3 sampai maksimal Android versi jelybean 4.1.
3. Menggunakan objek gambar jenis binatang, buah buahan, alat tulis, transportasi, olah raga, sayur-sayuran, alat olah raga.

4. Terdapat pertanyaan berupa teks tentang jenis binatang, buah-buahan, sayuran, transportasi, alat tulis dan beberapa objek gambar yang bisa dipilih. Dan terdapat jawaban benar atau salah yang akan ditampilkan.
5. Kategori 1 terdapat 6 objek gambar yang akan ditampilkan untuk pilihan. Dan pada kategori 2 terdapat 9 objek gambar yang akan ditampilkan. Dan untuk kategori 3 terdapat 12 objek gambar yang akan ditampilkan.
6. Setelah menjawab soal, nilai disimpan pada setiap kategori, jika memenuhi target minimum 70% sampai 100% dari jumlah pertanyaan, maka akan disimpan dan akan melanjutkan ke kategori berikutnya. Jika tidak memenuhi target 70% maka akan mengulang pada Kategori yang dikerjakan, pertanyaan dan objeknya diacak.
7. bisa melihat nilai hasil jawaban setelah menjawab pada kategori yang dikerjakan selesai.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan dan penulisan tugas akhir ini adalah bagaimana untuk mengimplementasikan Aplikasi edukasi Bahasa Inggris yang lebih menarik dan interaktif.