

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pelajaran bahasa Inggris merupakan pelajaran yang diutamakan bagi siswa tingkat dasar. Pelajaran bahasa Inggris sangat dibutuhkan dalam menyambut era globalisasi. Pelajaran bahasa Inggris merupakan pelajaran yang baru dipelajari bagi siswa SD kelas 1, 2 dan 3. Dikarenakan pelajaran ini merupakan pelajaran yang baru dipelajari maka siswa SD kelas 1, 2 dan 3, seringkali mengalami kesulitan dalam mempelajarinya.

Pelajaran bahasa Inggris sangat banyak dikemas dalam bentuk buku. Penyajian dalam buku pun bermacam-macam ada yang menggunakan tulisan saja dan ada yang menggunakan gambar dan tulisan saja. Bagi psikologis anak-anak yang cenderung lebih suka bermain ketimbang belajar, membaca menjadi salah satu kendala sulitnya belajar dari buku. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa pelajaran bahasa Inggris yang diberikan oleh buku kurang diminati oleh siswa.

Masalah terakhir yang muncul adalah materi yang disampaikan oleh buku kurang interaktif. Untuk membangun minat siswa, diperlukan situasi yang lebih interaktif dibanding buku. Sejauh ini materi yang disampaikan oleh buku hanya mendidik siswa untuk membaca dan menulis dalam situasi belajar bukan dalam situasi bermain. Oleh karena itu diperlukan situasi yang lebih mengarahkan siswa seperti bermain sehingga siswa dapat lebih interaktif dalam kegiatan belajar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat ditarik rumusan masalah berupa bagaimana membangun APLIKASI PEMBELAJARAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SD NEGERI JONGGOL 1 JAMBON PONOROGO.

## **C. Tujuan Perangan**

Tujuan perancangan dari pembuatan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi pembelajaran vocabulary bahasa inggris untuk siswa SD Negeri Jonggol 1 Jambon Ponorogo.

Tujuan dari tugas akhir ini meliputi :

1. Mempermudah kegiatan belajar bahasa inggris siswa.
2. Meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa inggris.
3. Menciptakan materi yang interaktif daripada yang disediakan oleh buku.

## **D. Batasan Masalah**

Berikut ini adalah batasan masalah dari sistem yang akan dibangun.

1. Data yang diolah di dapat dari buku pelajaran bahasa inggris SD kelas 1, 2, dan 3.
2. Sistem yang akan dibangun menampilkan materi berupa gambar dan tulisan interaktif.
3. Sistem aplikasi yang dibangun akan menyediakan evaluasi berupa pertanyaan sesuai materi yang disampaikan.

## **E. Metodologi Perancangan**

### **1. Metode Pengumpulan data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **a. Studi pustaka**

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

#### **b. Observasi**

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.

#### **c. Wawancara**

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung mengenai hal – hal yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

### **2. Metode Pembangunan Aplikasi**

Dalam membangun aplikasi pembelajaran ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara *Waterfall* yang meliputi:

#### **a. Analisis**

Analisis merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembangunan aplikasi.

#### **b. Perancangan**

Tahap perancangan merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

c. Pengodean

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

d. Pengujian

Tahap ini merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun.

e. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu aplikasi yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.

**F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ditulis untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses

analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya.

### BAB III PERANCANGAN

Bab ini membahas perancangan terhadap sistem yang akan dibuat pembelajaran *vocabulary* bahasa inggris untuk siswa SD kelas 1, 2 dan 3.

### BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang.

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan sistem.

#### G. Jadwal Kegiatan

No	Tahap	May				Juni				Juli				Agustus				September				
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	
1.	Pengajuan judul dan analisa data																					
2.	Pengumpulan data dan pengolahan																					
3.	Pembangunan aplikasi																					
4.	Pengujian sistem																					
5.	Kesimpulan																					

**Tabel I.1 Tabel Jadwal Kegiatan Pembuatan Tugas Akhir**