

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengenalan bahasa Inggris dasar merupakan fondasi penting dalam pendidikan, terutama mengingat peran bahasa Inggris sebagai bahasa internasional yang dominan dalam berbagai bidang seperti akademik, bisnis, dan teknologi. Meski demikian, banyak anak TK yang merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak interaktif. Keterbatasan waktu di kelas serta ketersediaan bahan ajar yang tidak memadai menjadi hambatan utama dalam proses pembelajaran.

Dengan kemajuan teknologi, khususnya perangkat mobile dan aplikasi berbasis Android, terdapat peluang besar untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Penggunaan aplikasi berbasis Android memungkinkan anak TK untuk belajar kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas yang sangat dibutuhkan. Aplikasi ini dapat dirancang untuk menggunakan media gambar dan audio, yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak TK. Gambar membantu dalam memperjelas konsep dan memperkaya visualisasi, sementara audio memberikan contoh pengucapan yang benar serta melatih keterampilan mendengarkan.

Penggunaan metode *Waterfall* dalam pengembangan aplikasi ini menawarkan pendekatan yang terstruktur dan sistematis, yang dimulai dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Metode ini memastikan setiap tahap pengembangan dilakukan dengan cermat dan berurutan, sehingga kualitas aplikasi yang dihasilkan dapat terjamin dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Namun, tantangan utama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Android ini adalah bagaimana membuat konten yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan menarik. Konten yang disajikan harus mampu menarik perhatian anak TK, memotivasi mereka untuk terus belajar, dan memberikan umpan balik yang konstruktif dan *real-time*. Selain itu, aplikasi harus

mudah digunakan dan dapat diakses oleh anak TK dengan berbagai tingkat kemampuan teknologi.

Penting untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai kebutuhan dan preferensi anak TK dalam belajar bahasa Inggris. Ini termasuk bagaimana mereka merespon berbagai jenis media pembelajaran, apa yang memotivasi mereka, dan bagaimana aplikasi dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan ini secara efektif. Pengembangan aplikasi ini juga harus mempertimbangkan aspek teknis seperti desain antarmuka yang *user-friendly*, navigasi yang intuitif, serta penggunaan teknologi yang memungkinkan pembelajaran yang adaptif dan personalisasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pengenalan bahasa Inggris dasar berbasis Android dengan menggunakan metode Waterfall. Penelitian ini akan fokus pada identifikasi metode penyajian konten yang efektif, pengembangan aplikasi yang interaktif dan menarik seperti komunikasi dua arah atau lebih pada komponen komunikasi dengan penyajian konten audio gambar pada pembelajaran, dan permainan menjawab soal gambar yang sesuai dengan respon salah atau benar, serta evaluasi dampaknya terhadap minat dan pemahaman anak TK.

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan anak TK dapat belajar bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka sejak dini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengajaran bahasa Inggris dasar.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menyajikan konten yang menarik dan interaktif seperti menyajikan konten audio visual gambar dalam pembelajaran bahasa Inggris?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat anak TK dalam mempelajari kosa kata bahasa Inggris secara mandiri di rumah dengan bantuan media pembelajaran berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini berbasis android dan dibangun menggunakan Flutter dan menggunakan database MySQL.
2. Aplikasi ini terdapat 2 *user* yakni anak TK sebagai pengguna & *admin* dengan hak akses mengelola materi pembelajaran
3. Metode pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu metode *waterfall*.
4. Aplikasi ini merupakan aplikasi pembelajaran pada anak TK agar bisa belajar dan bermain Bahasa Inggris studi kasus pada TK Amelia

1.4 Tujuan

1. Dengan cara mengembangkan metode penyajian konten pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif dan menarik menggunakan gambar dan audio untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak TK.
2. Merancang media pembelajaran berbasis Android yang efektif dalam meningkatkan minat anak TK untuk belajar kosa kata bahasa Inggris secara mandiri di rumah.

1.5 Manfaat

1. Pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu anak-anak TK mengembangkan keterampilan bahasa inggris, seperti kosa-kata, pengucapan, dan keterampilan berbicara.
2. Dapat belajar secara mandiri dengan media yang lebih menarik dengan memanfaatkan fasilitas android untuk lebih kreatif dalam belajar.
3. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan kosa kata bahasa inggris khususnya dengan strategi dan pendekatan bermain gambar.