

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah dilakukan dalam proses belajar mengajar dengan harapan pengajaran guru akan lebih menyenangkan dan berkesan dan pembelajaran bagi siswa akan lebih bermakna. Sejak beberapa tahun belakangan ini, teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi.

Bahasa Inggris pada saat ini merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam segala bidang baik pendidikan maupun pekerjaan bahkan dalam kehidupan sehari-hari karena bahasa Inggris itu sendiri telah menjadi bahasa Internasional dimana sebagian besar negara menggunakan bahasa ini. Di Indonesia sendiri walaupun bahasa Inggris bukan merupakan bahasa nasional atau bahasa utama, pelajaran bahasa Inggris sudah dimulai sejak Sekolah Dasar (SD) bahkan ada yang sejak memasuki *playgroup*. Namun, masih banyak pelajar yang belum bisa berbicara menggunakan bahasa Inggris untuk memperkenalkan dirinya sendiri. Hal ini disebabkan pelajaran bahasa Inggris di sekolah kadang kala membosankan, kaku dan kurang interaktif. Pelajar pun biasanya cenderung malas untuk mempelajari ulang dan mempraktekkan bahasa Inggris di rumah akibat tidak adanya instruktur / insan yang bisa

berinteraksi satu sama lain. Dengan menerapkan metode pembelajaran interaktif melalui aplikasi yang berfokus pada pembelajaran vocabulary yang disertai dengan games yang menarik, maka diharapkan akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan pun manfaat multimedia sudah dirasakan oleh semua pihak khususnya pelajar. Pelajar dapat menggunakan fasilitas ini untuk melakukan pembelajaran secara interaktif sehingga membuat pelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengambil judul skripsi “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia untuk anak sekolah dasar” yakni sebuah sistem pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

Saat ini kebanyakan metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat manual, untuk beberapa bab pada mata pelajaran bahasa Inggris khususnya dalam lingkup sekolah dasar ini, banyak membutuhkan visualisasi dengan animasi, teks, gambar-gambar agar lebih menarik. Serta di dukung dengan audio cara pembacaannya dimana, siswa tidak hanya tau apa terjemahan suatu benda akan tetapi juga mengetahui cara membacanya. Fakta menyatakan bahwa menyampaikan informasi dengan multimedia dapat meningkatkan ingatan dalam belajar karena materi dalam bentuk audio visual akan lebih mudah ditangkap dan secara fisiologis manusia akan lebih peka menggunakan inderanya. Metode pembelajaran yang bersifat monoton membuat siswa sulit untuk memahaminya dan pada akhirnya siswa menjadi malas untuk mempelajarinya, sehingga banyak alasan klasik yang membatasi siswa untuk belajar atau terlalu sibuk. Alasan bahwa bahasa Inggris terlalu

sulit atau siswa tidak membutuhkan kemampuan bahasa asing yang satu ini tidak bisa diterima, mengingat pentingnya untuk belajar bahasa inggris di era globalisasi dan informasi pada saat ini. multimedia memungkinkan cara yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Dengan adanya aplikasi multimedia interaktif ini diharapkan akan dapat menambah minat belajar siswa dan aplikasi inipun dibuat sebagai media belajar siswa menggunakan pemanfaatan metode pembelajaran berbasis multimedia dengan tampilan menarik dan interaktif yang disertai dengan visualisasi gambar-gambar, dan juga melalui games interaktif, dimana anak – anak sekarang cenderung lebih tertarik untuk mempelajari hal dalam bentuk digital, diharapkan dapat meningkatkan keinginan belajar siswa untuk mempelajari bahasa inggris serta dapat mempermudah siswa untuk mempelajari dan memahami nya

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, maka akan di identifikasi beberapa permasalahan yang ada yaitu :

1. Bagaimana Pemanfaatan media multimedia untuk sistem pengajaran bahasa inggris untuk anak Usia Dini
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat menarik minat belajar siswa.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan

1. Membuat aplikasi multimedia pembelajaran interaktif bahasa inggris untuk siswa sekolah dasar,
2. Membuat Aplikasi yang dapat membantu serta mendukung proses pembelajaran bahasa inggris untuk siswa

Manfaat

1. Mendapatkan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif bahasa inggris untuk siswa sekolah dasar
2. Siswa dapat terbantu dalam proses belajar mereka dengan adanya aplikasi ini.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang dapat terjadi, maka permasalahan tersebut akan dibatasi antara lain :

1. Perancangan aplikasi ini ditujukan untuk siswa siswi tingkat sekolah dasar kelas 1.
2. Pembelajaran menitik beratkan pada kosa kata (Vocabulary).
3. Vocabulary yang dipakai adalah tentang colors, animals, part of body, Calendar, Alphabet, Family, Classroom, Number, Fruit dan clothes
4. Greeting yang dipakai adalah ucapan waktu
5. Kuis berupa game sederhana

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

1. Identifikasi Permasalahan

Identifikasi masalah dilakukan dengan cara analisa cara-analisa pembelajaran bahasa inggris dengan mudah. Sehingga bisa diperoleh beberapa masalah yang ada kaitannya dengan pembuatan aplikasi multimedia

2. Studi Literatur

Diperlukan literatur yang berhubungan dengan aplikasi multimedia melalui studi pustaka di perpustakaan. Karena dirasa kurang, maka perlu dicari literatur-literatur tersebut melalui internet.

3. Perancangan sistem informasi panduan untuk pembelajaran *bahasa inggris*.

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem informasi dengan mengambil data yang berhubungan dengan pembelajaran *bahasa inggris* dan *interface aplikasi*.

4. Implementasi

Pada tahap ini merupakan tahapan implementasi dari sistem yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini dibagi dalam beberapa bab sedemikian rupa sehingga antara bab satu dengan yang lainnya dapat saling melengkapi dan berhubungan, sistematika tersebut yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, berisi latar belakang masalah dari tugas akhir ini sehingga dapat menjelaskan secara rinci dari judul yang dipakai. Selain itu juga berisi perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi pengerjaan Tugas akhir, sistematika penulisan.

BAB II : TEORI PENUNJANG

Pada bab ini, berisi teori-teori penunjang yang dapat mendukung tugas akhir.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini, berisi perancangan dan desain aplikasi media pembelajaran *bahasa inggris* untuk anak usia dini.

BAB IV : IMPLEMENTASI

Pada bab ini, berisi implementasi Aplikasi multimedia interaktif pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini beserta Hasil kuisioner uji coba.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.