

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan ketrampilan, menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah [1]. Pada tahap pendidikan sekolah dasar terutama kelas 1 SD siswa akan cenderung tertarik pada pembelajaran yang didalamnya terdapat warna yang cerah serta gambar yang menarik perhatian siswa. Dengan adanya itu semua siswa akan lebih mudah dalam mempelajari dan mengingat apa yang telah dipelajari sebelumnya.

Sistem Pembelajaran yang digunakan pada Sekolah Dasar Negeri Karangaji 3 saat ini adalah guru menerangkan didepan kelas menggunakan papan tulis. Hal ini dirasa membosankan dan kurang interaktif oleh siswa. Hal ini menyebabkan proses belajar mengajar kurang efektif dan menyenangkan, oleh karena itu peneliti mencoba untuk membuat multimedia pembelajaran bahasa Inggris agar penyajian materi lebih menarik untuk siswa terutama siswa kelas 1.

Multimedia sendiri memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami topik dan materi melalui berbagai cara yang berbeda. Multimedia juga dapat mengubah aturan antara guru dan siswa, sekaligus mengubah interaksi guru dan siswa dengan cara member kesempatan kepada siswa berkreasi dalam menginterpretasikan informasi yang diperoleh.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *prototyping* sebagai metode pengembangan sistem. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data – data tentang nama hewan, nama buah, dan beberapa data lain untuk mendukung pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Inggris yang akan dibuat oleh peneliti. Di dalam aplikasi ini peneliti juga menambahkan beberapa lagu pengenalan kata dalam bahasa Inggris yang dapat diajarkan kepada siswa sehingga siswa

lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dengan baik dan menjadikan pembeda dengan penelitian sebelumnya.

Adapun penelitian yang sama pernah dilakukan oleh Siti Maesaroh dan Nur Malkiah (2016) yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar”, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif bahasa Inggris serta dapat mempermudah guru bahasa Inggris untuk memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan diharapkan para siswa dapat memahami materi bahasa Inggris dengan mudah [2].

Dengan adanya Multimedia Pembelajaran ini peneliti berharap proses pembelajaran bahasa Inggris dapat menyenangkan bagi siswa dan memberikan kemudahan bagi guru untuk menerangkan materi yang akan diajarkan, sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan menyenangkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menyajikan pembelajaran bahasa inggris dengan cara yang menarik dan Interaktif serta mudah di pahami oleh siswa kelas 1 SD.
2. Bagaimana cara mengaplikasikan multimedia dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas 1 SD.

1.3. Batasan Masalah

Sebelum melakukan perancangan dan permasalahan tidak keluar dari pembahasan yang telah direncanakan, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Program aplikasi yang dibuat adalah multimedia pembelajaran pengenalan kata bahasa Inggris untuk kelas 1 SD.
2. Objek penelitian di Sekolah Dasar Karangaji 03.
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS 3.
4. Untuk materi yang digunakan hanya materi tentang mengeja.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan media pembelajaran bahasa inggris untuk kelas 1 SD yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
2. Mengatasi permasalahan pembelajaran bahasa inggris yang masih dilakukan secara manual.
3. Memudahkan guru untuk melakukan proses belajar bahasa inggris di kelas 1 SD dengan media yang lebih menarik.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan ilmu yang telah didapat di perguruan tinggi dalam bentuk aplikatif dan bermanfaat bagi masyarakat sekitar.

1.5.2 Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya multimedia pembelajaran ini guru dapat lebih mudah menyampaikan pembelajaran bahasa inggris kepada peserta didik.

1.5.3 Bagi Siswa

Peneliti berharap siswa dapat mempelajari bahasa inggris dengan lebih menarik dan menyenangkan melalui multimedia pembelajaran yang akan dibuat. Peneliti juga berharap siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika Penulisan terdiri dari :

1. Bagian awal skripsi
2. Bagian pokok skripsi yang terdiri dari :

a) Bab I : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan secara singkat tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

b) Bab II : Landasan Teori

Bab ini menampilkan beberapa referensi terkait dengan penelitian serupa dan juga menguraikan sekilas tentang pengertian Multimedia, Adobe Flash, dan menjelaskan tentang kerangka pemikiran yang melatarbelakangi penelitian ini.

c) Bab III : Metode Penelitian

Bab ini berisi pembahasan mengenai metode penelitian dan perancangan sistem aplikasi yang akan digunakan.

d) Bab IV : Hasil penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan implementasi dari pembuatan aplikasi.

e) Bab V : Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang akan bermanfaat untuk pengembangan aplikasi yang selanjutnya.

3. Bagian akhir skripsi terdiri dari Daftar Pustaka dan Lampiran.