

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi melalui media elektronik berbasis multimedia membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri dan membantu mengembangkan kreatifitas anak didik dalam belajar. Hal ini harus mulai dikenalkan sejak dini sehingga potensi anak dapat digali sejak jenjang pendidikan SD. Mengingat lidah pada usia anak-anak masih lunak sehingga dapat dengan mudah dilatih dengan benar.

Para siswa SD Negeri 01 Dayu dalam pembelajaran bahasa inggris seringkali merasa kesulitan dalam belajar, selain itu belajar siswa belum bermakna, sehingga pengertian siswa tentang konsep salah. Akibatnya prestasi siswa baik secara nasional maupun internasional belum mengembirakan. Rendahnya prestasi disebabkan oleh faktor siswa yaitu mengalami masalah secara komprehensif atau secara parsial. Sedangkan guru yang bertugas sebagai pengelola pembelajaran seringkali belum mampu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara bermakna, serta penyampaiannya juga terkesan monoton tanpa memperhatikan potensi dan kreativitas siswa sehingga siswa merasa bosan karena hanya dianggap sebagai botol kosong yang siap diisi dengan materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa inggris, guru harus menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan kondisi siswa sehingga

siswa lebih memahami materi yang disampaikan dan lebih berkesan dengan pembelajaran yang telah disampaikan.

Dengan mengambil metode pembelajaran berbasis multimedia, diharapkan anak-anak SD Negeri 01 Dayu sudah memiliki keterampilan membaca dan menulis bahasa Inggris dengan benar sebelum mereka masuk SMP. Sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, belajar menjadi kegiatan menyenangkan dan menggugah, anak didik dapat belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah tentang materi pelajaran yang mengacu pada keterampilan berbahasa Inggris yang sesuai dengan materi kelas 3, 4 dan 5.

Penelitian yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Flash (Studi Kasus kelas 3-5 SD Negeri 01 Dayu)”, berupa media untuk membantu mempermudah pengajaran anak SD dalam mempelajari dan memahami materi dan membantu tenaga pendidik dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dengan adanya aplikasi multimedia dengan tampilan menarik, disertai gambar dan suara yang akan membuat anak mudah menerima materi..

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif bahasa Inggris agar membantu para siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dalam bahasa Inggris?

- b. Bagaimana mengaplikasikan alat bantu pembelajaran dengan sistem dibuat untuk pengajaran pada anak-anak SD Negeri 01 Dayu?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis merasa sangat perlu untuk membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula. Untuk menghindari kerancuan dan pelebaran masalah, penulis membatasi pokok permasalahan pada :

1. Pembuatan aplikasi perangkat pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Macromedia Flash 8.
2. Media pembelajaran interaktif yang diterapkan hanya pada anak-anak SD kelas 3-5 di SD Negeri 01 Dayu.
3. Aplikasi disusun dalam bentuk CD interaktif meliputi pembelajaran dan latihan soal.
4. Tidak menggunakan database dan tidak dionlinekan

1.4. Tujuan Penelitian

Pelaksanaan skripsi ini penulis mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk membuat pembelajaran interaktif bahasa inggris agar membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dalam pelafalan bahasa inggris.
- b. Untuk mengaplikasikan alat bantu pembelajaran dengan sistem yang dibuat untuk pengajaran pada anak-anak SD Negeri 01 Dayu.

1.5. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak terkait antara lain :

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, mendengar, menyentuh dan mengalami sendiri melalui media pembelajaran kemampuan siswa akan lebih baik.

2. Bagi Lembaga Penentu Kebijakan Kurikulum Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu kebijakan kurikulum pengajaran yang menggunakan teknologi multimedia untuk anak-anak SD sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, dinamis, dan interaktif serta dapat menggali potensi kecerdasan anak sejak dini. Selain itu dapat menghemat waktu dan tenaga bagi para pengajar karena proses pembelajarannya tidak hanya dapat dilakukan di sekolah, tapi juga dapat dilakukan di luar sekolah atau di rumah.

2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat berhasil dan mampu menemukan metode pengajaran yang dapat merangsang potensi kecerdasan anak dengan sistem multimedia kemudian menerapkannya.

3. Bagi Penulis

Mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru dan menginspirasi dalam dunia kerja di masa yang akan datang terutama dibidang pendidikan.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini meliputi :

1. Telaah Penelitian yang berisi tentang hasil – hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
2. Landasan Teori berisi tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang cara menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan. Laporan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

Metode Penelitian ini meliputi :

1. Waktu dan Tempat
2. Peralatan Utama dan Pendukung
3. Alur Penelitian (dilengkapi dengan diagram alir/ flowchart)
4. Perancangan Sistem

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.2 Analisa atau Pembahasan

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran