

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dunia ini terdapat banyak ragam bahasa yang membuat perbedaan diantara suatu daerah dengan daerah lainnya ataupun suatu bangsa dengan bangsa yang lainnya. Seperti yang sudah kita tahu, Bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan luas secara internasional, digunakan di seluruh dunia sebagai penghubung komunikasi antar masyarakat yang berbeda-beda latar belakang geografis.

Namun, pada era informasi dan teknologi ini, Bahasa Inggris tidak hanya digunakan sebatas itu saja, kini Bahasa Inggris hampir mencakup segala aspek di kehidupan sehari-hari kita, baik infrastruktur, pendidikan, dunia kerja, hubungan sosial, dan hiburan. Dengan demikian, tentunya sangat penting bagi kita untuk menguasai bahasa tersebut sejak dini.

Media pembelajaran bukanlah hal yang baru bagi kita, akan tetapi pada saat ini penggunaan media pembelajaran yang ada kurang efektif karena media yang digunakan masih dalam bentuk konvensional (buku). Media pembelajaran berbentuk buku cenderung memiliki kekurangan, yaitu pada proses pencarian arti memakan waktu yang lama. Hal tersebut yang menyebabkan seseorang menjadi malas untuk mempelajarinya sebagai media belajar, sehingga tidak jarang penggunaan media pembelajaran banyak menemukan kesalahan.

Dengan adanya teknologi komputer, hampir semua kebutuhan informasi maupun kebutuhan lainnya sudah dibuat dalam bentuk aplikasi. Salah satunya adalah aplikasi media pembelajaran digital untuk mempermudah pengguna menemukan arti kosakata yang dicari tanpa harus membuka media pembelajaran konvensional.

Meskipun kini sudah terdapat media pembelajaran digital, tetapi masih terdapat masalah yang muncul. Media pembelajaran digital sekarang ini hanya menampilkan tulisan dari arti kosakata yang dicari saja. Hal tersebut akan membosankan dan sulit untuk dipelajari untuk kalangan anak usia sekolah dasar (SD).

Oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang bersahabat dengan anak usia SD. Aplikasi pembelajaran yang berbentuk seperti media pembelajaran sederhana yang didalamnya tidak hanya mengandung arti kosakata yang diartikan saja, tetapi juga terdapat fitur gambar, animasi, dan cara pelafalannya dalam bentuk suara mengenai kata yang dicari.

Fitur-fitur tersebut akan memudahkan anak usia SD dalam memahami kosakata benda dalam Bahasa Inggris menggunakan aplikasi pembelajaran yang mudah dipahami, menarik dan interaktif.

Aplikasi pembelajaran yang dipilih peneliti adalah media pembelajaran Bahasa Inggris yang akan diimplementasikan untuk anak SD kelas 3. Diharapkan dengan pembuatan aplikasi ini, dapat menolong anak untuk lebih semangat belajar sehingga dapat mendongkrak prestasi anak.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mengangkat judul “aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak SD menggunakan construct 2”.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang dapat disimpulkan dari latar belakang tersebut adalah “Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan mudah dipahami untuk anak SD?”

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai.

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini diterapkan untuk siswa sekolah dasar (SD) kelas 3.
2. Kosakata yang terdapat didalam aplikasi dibatasi hanya berisi kosakata benda yang mudah dipelajari untuk anak SD.
3. Aplikasi ini berisi beberapa fitur yang ditampilkan, antara lain :
 - a) Arti kata dalam Bahasa Inggris dan cara membacanya,
 - b) Gambar dan animasi,
 - c) Ulasan materi yang telah dibahas dalam bentuk latihan soal.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi pembelajaran yang berguna untuk siswa kelas 3 SD dalam mengenal kata benda serta menterjemahkan dalam Bahasa Inggris dengan metode yang sangat sederhana, jelas, dan menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1) Bagi Pengguna

Aplikasi ini dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat membantu pengguna belajar mengenal kosakata benda, menterjemahkan kata benda dalam bahasa asing, menguasai materi yang diajarkan, dan terdapat latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa mengenai kosakata Bahasa Inggris yang telah disampaikan pada materi.

2) Bagi Peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mempelajari hal baru selain yang didapat di perkuliahan, menerapkan pengetahuan yang didapatkan selama perkuliahan dalam kehidupan, mengasah kemampuan dalam membuat aplikasi pembelajaran dengan aplikasi Construct 2, serta mendapatkan metode belajar yang lain selain belajar dengan guru di sekolah yaitu dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

1.6 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.