

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar menemani kehidupan manusia dan seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dalam bidang transportasi, komunikasi, maupun pendidikan. Dengan perkembangan ilmu teknologi ini membantu manusia memasuki era global yang tak terbatas dengan berbagai macam bidang teknologi. Teknologi juga memiliki peran besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan pada sekolah-sekolah. Salah satu teknologi yang memberikan informasi dan sangat menarik digunakan khalayak umum adalah teknologi multimedia. Manusia dimudahkan dengan adanya multimedia karena dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang diberikan akan lebih jelas dan menarik.

Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Sebagai salah satu contohnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk proses pembelajaran.

Sekolah Dasar Harapan Sungailiat merupakan SD imbas dari Gugus II Kenanga yang terletak di Jl. Cendrawasih 1 No. 140 Sungailiat yang berstatus sekolah swasta dan terakreditasi A. Selama ini penyajian materi pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas 6 SD Harapan Sungailiat masih menggunakan metode konservatif, yakni guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak buku pelajaran. Ada juga guru yang menggunakan media gambar. Namun peserta didik cepat merasakan kebosanan saat menerima pelajaran karena media yang kurang menarik dan menyebabkan kegiatan belajar kurang efektif dan tingkat keberhasilan belajar siswa yang tidak sesuai harapan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis membuat

sebuah Aplikasi Pembelajaran Interaktif dengan judul “**Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk Anak Kelas 6 SD Harapan Sungailiat Menggunakan Adobe Flash CS6**”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris yang menarik yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan?

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan penelitian ini adalah :

- a. Menghasilkan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk siswa SD kelas 6 SD Harapan.
- b. Mengembangkan wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.
- c. Memberikan *alternative* baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada siswa.

1.4 Batasan Masalah

Pada pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa inggris memiliki cakupan yang sangat luas dengan penereapan dan fungsi pada masing-masing bidang. Maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih spesifik, yaitu :

- a. Menggunakan Kurikulum Sekolah Dasar dan Tahun Ajaran 2013/2014
- b. Objek penelitian dilakukan pada siswa kelas 6 SD Harapan Sungailiat
- c. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS6
- d. Aplikasi pembelajaran interaktif ini menjelaskan tentang materi pembelajaran dan latihan soal bahasa Inggris untuk anak SD kelas 6 semester 1.

1.5 Metode Penelitian

a. Studi Pustaka

Penulis mencari informasi dan pengetahuan mengenai media pembelajaran bahasa Inggris baik melalui buku, tutorial, internet.

b. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melihat langsung keadaan objek penelitian di lapangan yaitu di Sekolah Dasar Harapan Sungailiat.

c. Kearsipan (*Documentation*)

Dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran bahasa Inggris dengan guru pengajar.

d. Analisa

Dalam melakukan analisa terhadap masalah, penulis memanfaatkan salah satu diagram yang disediakan oleh *Unified Modelling Language* (UML) yaitu *Activity Diagram*. *Activity Diagram* ini digunakan untuk menguraikan proses / metode pembelajaran yang sedang berlangsung.

e. Rancangan Aplikasi

Dalam merancang aplikasi, penulis menggunakan *flowchart*, membuat rancangan layar dan memanfaatkan salah satu diagram dari UML yaitu *Use Case Diagram*. *Use case diagram* digunakan untuk menjelaskan apa saja rancangan yang sesuai untuk membuat media pembelajaran interaktif.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, batasan permasalahan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan landasan teori sesuai dengan topik yang diambil dan teknologi yang digunakan dalam pengerjaan KP.

BAB III ORGANISASI

Bab ini menjelaskan mengenai instansi KP yang berisi sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang setiap bagian organisasi, arsitektur teknologi informasi pada sekolah, dan proses pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang definisi masalah, identifikasi kebutuhan, *use case* diagram aplikasi, rancangan layar, dan *flowchart*, dan tampilan layar aplikasi.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran untuk tahap pengembangan selanjutnya.