

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran yang menarik perhatian. Dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri atau bentuk yang menarik dan lebih komunikatif dan menyenangkan.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi melalui media elektronik menggunakan Adobe Flash membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri dan membantu mengembangkan kreatifitas anak didik dalam belajar. Para siswa kelas 3 SD Negeri 28 Pangkalpinang 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 menggembirakan. 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.

Dengan mengambil metode pembelajaran ini diharapkan anak – anak kelas 3 SD Negeri 28 Pangkalpinang sudah memiliki keterampilan membaca dan menulis bahasa inggris dengan benar. Sehingga anak didik dapat belajar dengan benar disekolah tentang materi pelajaran yang mengacu pada keterampilan berbahasa inggris yang sesuai dengan materi kelas 3 di SD Negeri 28 Pangkalpinang.

Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran menggunakan Adobe Flash yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep belajar sambil bermain dan serta penting dilakukan penelitian

dengan judul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS 3 SDN 28 PANGKALPINANG”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan indentifikasi masalah yang diruaikan di atas, disimpulkan bahwa rumusan masalah yang akan diambil adalah “Bagaimana membuat media pembelajaran bahasa Inggris agar membantu para siswa kelas 3 SDN 28 Pangkalpinang dalam meningkatkan kemampuan pemahaman dalam berbahasa Inggris?”

1.3 Batasan Masalah

- a. Media pembelajaran yang diterapkan pada anak – anak SD kelas 3 di SD Negeri 28 Pangkalpinang.
- b. Menggunakan Adobe flash.
- c. Media Pembelajaran hanya sebatas mata pelajaran Bahasa Inggris.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan

Adapun Tujuan KP ini adalah membuat media pembelajaran bahasa inggris untuk membantu dan mempermudah meningkatkan kemampuan dalam mengingat pembelajaran bahasa Inggris dengan penggunaan Adobe Flash sebagai media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat

- a. Untuk mempermudah pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas 3 SD Negeri 28 Pangkalpinang.
- b. Diharapkan guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran menggunakan Adobe Flash.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode *waterfall*, dimana pengembangan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash ini menggunakan 3 tahap yaitu :

a. Konsep

Tahap konsep ini menentukan sebuah aplikasi yang digunakan dan spesifikasi umum.

b. Perancangan

Tahap perancangan ini membuat spesifikasi secara terperinci yang digunakan seperti perancangan tampilan menu aplikasi.

c. Pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk keperluan seperti *image*, berikut pembuatan gambar animasi dan lain – lain yang diperlukan untuk tahapan berikutnya.

1.6 Sistematika penulisan

BAB I **Pendahuluan**

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

BAB II **Landasan Teori**

Bab ini menjelaskan landasan teori sesuai topic yang diambil serta teknologi yang digunakan dalam penelitian, serta landasan teori berisi tentang teori yang mendasari pembahasa secara detail, dapat berupa definisi atau model pembelejaraan.

BAB III **Organisasi**

Dalam bab ini berisi tentang penjelasan mengenai SD Negeri 28 Pangkalpinang serta sejarah dan struktur organisasi dan tugas setiap bagian organisasi. Serta dilengkapi foto dan gambar mendukung.

BAB IV **Pembahasan**

Definisi masalah dan analisis serta rancangan gambaran penyelesaian masalah dan pembahasannya.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dari hasil pembbuatan media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas 3 SDN 28 Pangkalpinang dan saran yang berguna untuk pengembangan kedepannya.