

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi dalam komunikasi. Komunikasi adalah penyampaian ide, gagasan, atau pesan yang harus dilakukan sebaik mungkin agar tidak terjadi *miss understanding* antara pemberi dan penerima. Dalam melakukan komunikasi, terdapat satu bahasa acuan yang dijadikan sebagai standar dalam melakukan komunikasi dengan orang lain. Selain bahasa Indonesia bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang penting. Pentingnya bahasa Inggris ini harus ditanamkan sejak dini agar masyarakat Indonesia tidak mengalami kendala untuk melakukan komunikasi. SD Negeri Cipagalo 03 adalah salah satu SD di daerah Bojongsoang yang berlokasi di Jl. Raya Bojongsoang, Kecamatan Buah Batu. Pelajaran bahasa Inggris pada sekolah ini masih menggunakan sistem yang sama dengan sekolah lainnya. Pelajaran Bahasa Inggris di sekolah ini diberikan kepada siswa kelas III SD sampai kelas VI SD.

Sistem pembelajaran yang digunakan pada sekolah ini adalah *quiz*, *listen* dan *repeat* kemudian mengerjakan soal lembar kerja siswa. Materi yang diberikan berupa pembelajaran tentang *reading*, *listening*, dan *writing*. Sistem penilaian pada SD ini menggunakan ulangan harian, ujian tengah semester, keaktifan, tugas dan ujian kenaikan kelas. SD Negeri Cipagalo menggunakan kurikulum 2006. Dan untuk pembelajaran bahasa dengan materi *listening* menggunakan alat bantu *speaker*. Sedangkan materi yang lainnya murid mengerjakan pada lembar kerja siswa yang sudah disediakan atau biasa disebut lembar kerja siswa, dari hasil *survey* pembelajaran tersebut tidak menarik dan membuat murid menjadi bosan. Sehingga materi yang dipelajari tidak mudah diserap oleh para murid.

Dengan masalah tersebut muncullah ide untuk pembuatan lembar kerja siswa tersebut kedalam multimedia dan para siswa dengan mudah berinteraksi belajar bahasa Inggris, oleh karena itu aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi

pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia. Dengan tujuan dapat memberikan berbagai animasi, dan belajar secara interaktif. Fitur yang akan dibuat berupa fitur latihan *quiz*, fitur *match picture*, fitur-fitur tersebut adalah sesuai pembelajaran yang ada di lembar kerja siswa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, disusun rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara memfasilitasi siswa dalam belajar membaca dan belajar percakapan dalam pelajaran bahasa Inggris?
- b. Bagaimana membuat pembelajaran bahasa Inggris yang berbentuk animasi visual?
- c. Bagaimana cara melatih kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris?
- d. Bagaimana cara menampilkan soal latihan yang ada di lembar kerja siswa ke dalam aplikasi multimedia?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

- a. Membuat fitur animasi interaktif untuk materi percakapan dalam bahasa Inggris.
- b. Membuat fitur *match the picture* untuk membantu visualisasi kalimat dalam bahasa Inggris.
- c. Membuat permainan yang dapat melatih motorik siswa dalam bahasa Inggris.
- d. Membuat fitur latihan *quiz* dalam bentuk *essay* dan pilihan ganda untuk materi pembelajaran *English 1-6* berbasis multimedia.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

- a. Aplikasi ini tidak menggunakan *database*, sehingga tidak ada aktifitas *update* jika terjadi perubahan kurikulum pembelajaran.
- b. Aplikasi pembelajaran ini dibuat menggunakan Adobe Flash Profesional CS6 dengan Action Script.
- c. *Main resource* pada aplikasi ini dari Lateva buku pengayaan bahasa Inggris untuk SD atau MI kelas III semester 2 kurikulum 2006.
- d. Materi yang disampaikan hanya terkait pada pembahasan unit 1 sampai unit 6.

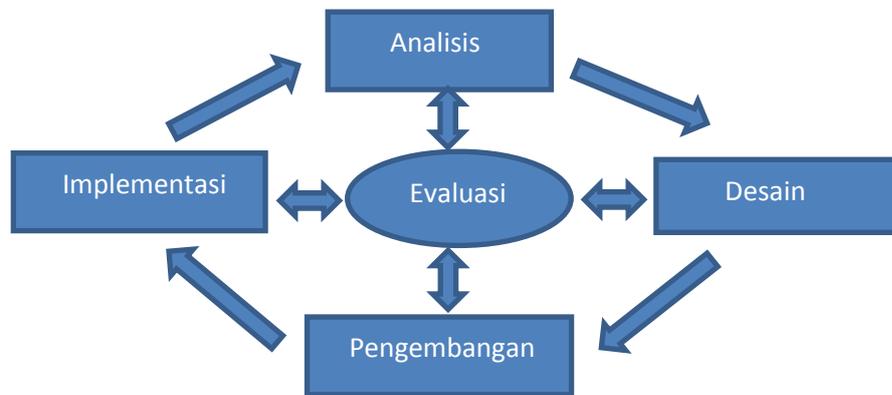
## 1.5 Definisi Operasional

Aplikasi pembelajaran membaca bahasa Inggris untuk kelas III SD Negeri Cipagalo 03 ini merupakan sarana pembelajaran siswa dan siswi. Aplikasi ini memiliki fitur di antaranya materi, *games* dan *quiz*.

Aplikasi alat bantu pengerjaan tentang materi percakapan membaca ini digunakan oleh guru dan siswa. Di mana guru berperan sebagai pembimbing yang dapat mengoperasikan komputer atau laptop. Aplikasi pembelajaran ini digunakan pada saat belajar mengajar di kelas dengan bantuan seperangkat alat komputer di ruang laboratorium komputer.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan pada pembuatan aplikasi adalah *ADDIE*.<sup>[1]</sup>



Gambar 1-1 Metode ADDIE

Metode ADDIE terdiri dari 5 fase dan berikut tahapan yang akan dilakukan untuk membuat aplikasi pembelajaran ini:

### a. Analisis

Pada tahap ini akan dilakukan pengamatan mengenai untuk siapa aplikasi ini digunakan, bagaimana cara untuk menyajikan pada siswa dan materi apa yang akan dipelajari serta kendala pada materi tersebut. Dihubungkan dengan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris hanya diperuntukan bagi siswa kelas III SD. Penyajian aplikasi ini saat berada di kelas. Lalu melakukan wawancara pada guru bahasa Inggris dan siswa terkait dengan cara pengajaran dan materi.

### b. Desain

Tahapan ini merancang bentuk dan tampilan aplikasi secara keseluruhan terkait dengan materi sistem pembelajaran bahasa Inggris, desain disusun dengan mempelajari masalah, kemudian mencari solusi melalui analisis kebutuhan pada proses sebelumnya serta menentukan objek dan tampilan latar yang sesuai pada materi yang disajikan sehingga aplikasi tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Kemudian siswa

juga dapat mengerti mengenai percakapan dan membaca. Aplikasi ini dilengkapi dengan visualisasi interaktif, animasi, video, audio dan gambar.

**c. Pengembangan**

Tahapan ini adalah tahapan pengembangan di mana desain yang sudah tersusun ditindak lanjuti prosesnya melalui uji coba desain. Tahap pembuatan *storyboard* pada tahapan ini akan dilakukan unsur audio terkait pembelajaran bahasa Inggris kelas III.

**d. Implementasi**

Implementasi dengan cara mencoba menjalankan aplikasi pembelajaran dan memeriksa apakah komponen yang telah di kembangkan berjalan dengan benar dan sesuai dengan materi pembelajaran.

**e. Evaluasi**

Tahapan evaluasi ini adalah tahap di mana aplikasi pembelajaran akan diserahkan dan dinilai oleh pengguna. Kemudian pengguna akan melakukan evaluasi terhadap aplikasi pembelajaran, apakah aplikasi pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi pengguna berfokus pada persyaratan fungsionalitas perangkat lunak. Jika pengguna merasa ada kekurangan maka pembangunan aplikasi pembelajaran akan diulang dari tahap awal yaitu tahap analisis.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah Jadwal pengerjaan Proyek Akhir:

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	April 2016				Mei 2016				Juni 2016				Juli 2016				Agustus 2016				September 2016				Desember 2016			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis	■	■																										
Desain Sistem			■																									
Pengkodean				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
Pengujian																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■