BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional dan hampir semua negara menggunakan Bahasa Inggris sebagai media untuk berkomunikasi.

Dengan semakin banyaknya negara-negara yang saling bekerjasama, maka Bahasa Inggris semakin terasa peranannya sebagai Bahasa Internasional yang harus dikuasai dengan baik.

Karena begitu pentingnya penggunaan Bahasa Inggris, maka akan sangat menguntungkan apabila Bahasa Inggris diperkenalkan sejak usia dini. Hal ini akan mendukung seseorang untuk menguasai Bahasa Inggris dengan lebih mudah.

Dalam sambutannya Djohar(1992) mengatakan: [RIF92]

> " Di dalam konsep "Broad-based Learning", terjadi pergeseran tekanan pendidikan dari sekedar pendidikan kognitif menuju pendidikan utuh peserta didik yang mencakup perkembangan intelektual, fisik, emosional, sosial dan moral mereka. Untuk itu pertama-tama mereka perlu ditumbuhkan kemampuan untuk belajar menjaga diri dan mengenal lingkungan baik sosial, budaya maupun lingkungan fisik.
>
> Bahasa memegang peranan sangat penting dalam melaksanakan fungsi itu. Selain itu dunia yang semakin global, membuat Bahasa Inggris semakin menjadi kebutuhan setiap orang agar dapat memahami perkembangan budaya manusia. Oleh karena itu, seawal mungkin generasi bangsa harus

dimodali kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka baik lokal maupun global agar mereka sadar akan persyaratan kehidupan pada zamannya."

Pernyataan tersebut sesuai dengan sikap bangsa Indonesia saat ini, yaitu dengan mulai diterapkannya pelajaran Bahasa Inggris pada tingkat Taman Kanak-kanak (TK). Pada tingkat ini anak-anak mulai mempelajari Bahasa Inggris level dasar yaitu untuk mengenal bentuk-bentuk obyek dan mengenalnya dalam pengucapan Bahasa Inggris, misalnya seperti nama-nama binatang, nama-nama buah, alat transportasi, dan obyek-obyek yang biasa ditemui dalam kehidupan schari-hari seperti meja, kursi, buku, pensil, dan masih banyak lagi.

Pada tingkatan tersebut, anak-anak diajarkan untuk memahami bentuk suatu obyek dan menterjemahkannya ke dalam Bahasa Inggris.

Dari penjabaran tersebut kemudian timbul permasalahan, yaitu bagaimana mempermudah proses belajar Bahasa Inggris untuk anak-anak dan menyajikannya dalam bentuk yang menarik, sehingga disukai oleh anak-anak, dan mendorong minat anak-anak untuk belajar Bahasa Inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun aplikasi sebagai alat bantu mengenal obyek-obyek dalam Bahasa Inggris yang berbasis Multimedia dan difokuskan pada anak usia 5 tahun sampai 8 tahun dengan menggunakan Macromedia Flash MX 2004.

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan dalam aplikasi pembelajaran obyek-obyek dalam Bahasa Inggris tersebut. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Aplikasi yang dibuat sesuai dengan kemampuan anak usia 5 sampai 8 tahun, dengan memberikan informasi berupa gambar dan tampilan yang menarik, mudah dipahami dan disertai narasi sebagai bantuan.

b. Pembelajaran dipersempit dengan memfokuskan pada obyek-obyek yang mudah dikenali oleh anak-anak, tidak disertakan untuk *grammar* (tata bahasa).

c. Dalam aplikasi disertakan latihan soal dalam bentuk permainan dan kuis yang berhubungan dengan obyek-obyek yang telah dipelajari.

d. Aplikasi dibangun dengan menggunakan Macromedia Flash MX 2004, dan untuk *stand alone* komputer.

1.4 Tujuan Penelitian

Hal-hal yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat menampilkan obyek dalam bentuk gambar yang menarik, disertai dengan keterangan nama obyek baik dalam tulisan Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris, dan narasi untuk bantuan pembacaan atau pengucapan dalam Bahasa Inggris. Sehingga diharapkan dapat membantu sistem pengajaran dan memudahkan anak untuk memahami dan mempelajari Bahasa Inggris dengan mudah dan cepat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian aplikasi pembelajaran obyek dalam Bahasa Inggris:

a. Bagi Penulis

   i. Memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menambah wawasan sekaligus mencoba menerapkan pengetahuan yang telah didapat di Universitas Islam Indonesia, Fakultas Teknologi Industri, Jurusan Teknik Informatika.

   ii. Memberikan kesempatan kepada peneliti, untuk dapat melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana di Universitas Islam Indonesia.

b. Bagi Dunia Pendidikan

   i. Merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar dalam pendidikan di sekolah maupun di rumah.

   ii. Memperkenalkan Bahasa Inggris dalam bentuk pengenalan obyek kepada anak usia 5 sampai 8 tahun.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan berupa metode pengumpulan data dengan studi pustaka (*literature study*), dengan mengumpulkan data-data melalui buku-buku referensi yang berhubungan dengan rumusan masalah. Dan kemudian melakukan analisa data-data literature yang telah dikumpulkan melalui buku-buku dan situs-situs internet yang berhubungan dengan data yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dimaksudkan untuk memberi gambaran secara singkat tentang organisasi penulisan laporan penelitian yang terbagi dalam beberapa bab dan sub bab.

Secara garis besar sistematika penulisan laporan penelitian untuk pembuatan aplikasi pembelajaran obyek dalam Bahasa Inggris ini adalah sebagai berikut.

Bab pertama berisi pendahuluan yang memuat latar belakang penyebab munculnya persoalan akan kebutuhan sistem pembelajaran obyek dalam Bahasa Inggris untuk anak usia 5 sampai 8 tahun, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab kedua berisi landasan teori yang memuat teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi, diantaranya adalah konsep Multimedia dan pengertian e-learning dalam pendidikan. Dan pengenalan sistem aplikasi yang akan digunakan, yaitu Macromedia Flash MX 2004 dan penggunaan ActionScript 2.0.

Bab ketiga berisi tentang analisis kebutuhan perangkat lunak yang meliputi metode analisis untuk pembangunan aplikasi dan hasil dari analisis tersebut.

Bab keempat memuat tahapan perancangan yang meliputi metode perancangan sistem, proses navigasi, arsitektur perangkat lunak, rincian prosedur-prosedur dan hasil rancangan antar muka sistem.

Bab kelima mengutarakan tentang implementasi perangkat lunak, meliputi batasan implementasi dan implementasi perangkat lunak berupa menu utama serta *interface* atau rancangan antar muka dari aplikasi yang akan dibuat.

Bab keenam berisi tentang analisis kinerja perangkat lunak yang berupa dokumentasi hasil pengujian terhadap perangkat lunak yang dihasilkan dari proses yang dijalankan.

Bab ketujuh menguraikan kesimpulan dari proses-proses perancangan perangkat lunak yang telah dilakukan serta mengemukakan saran-saran selama pengembangan perangkat lunak.