

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan pada suatu kelas merupakan sebuah bentuk pembelajaran antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, Pembelajaran merupakan suatu proses yang dapat membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Salah satu bentuk dukungan terhadap pembangunan pengetahuan siswa adalah dengan memanfaatkan sarana yang ada, yakni komputer sebagai produk IPTEK, dalam menunjang pembelajaran tersebut. Pemanfaatan komputer dalam pembelajaran beserta keuntungannya telah lama dikaji dan dieksplorasi. Mutakhirnya teknologi komputer memungkinkan pengemasan, pengkajian, dan pembuatan media pembelajaran yang memuat unsur *text*, *graphic*, *audio*, dan *video* dalam satu program. Dalam pengembangan media pembelajaran *software* yang mendukung fitur dalam pembuatan sebuah media adalah salah satunya *Adobe Animate CC*. *Adobe Animate CC* merupakan sebuah konsep gabungan pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam sebuah media pembelajaran.

Mata Pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu dari pelajaran yang memiliki empat aspek yaitu Kemampuan membaca, menulis, mendengar, dan juga berbicara. Apabila aspek yang telah disebutkan tadi bisa terpenuhi maka pembelajaran bahasa akan menjadi lebih efektif. Faktor keberhasilan ketika dalam proses belajar mengajar adalah bisa menghadirkan siswa dalam kondisi yang santai dan menyenangkan untuk diikuti dengan tetap tujuan pembelajaran bisa tercapai.

dengan memasuki era persaingan global, bahasa Inggris sangat begitu penting dalam bidang pendidikan. alasan lainnya adalah karena bahasa Inggris ini adalah status bahasa nya yang internasional. sebagai bagian dari bahasa yang selalu dipakai di berbagai aspek, penguasaan terhadap bahasa Inggris ini akan menjadi sebuah nilai yang tinggi bagi masyarakat Indonesia. oleh karena itu, penguasaan bahasa Inggris ini baik secara lisan maupun itu tulisan sangatlah penting bagi peserta didik, ada fase penting yang akan dilalui oleh peserta didik kelas VII SMP. pada fase ini mulainya peralihan dari masa belajar di sekolah dasar (SD) dan juga masa belajar di sekolah menengah pertama (SMP).

Proses pembelajaran yang selama ini diterapkan yaitu masih menggunakan metode tatap muka dan juga dengan bantuan buku paket sebagai sarana pembelajaran. sistem pembelajaran ini memiliki beberapa kendala dari sisi guru maupun siswa. Permasalahan yang dialami guru adalah sulitnya menyampaikan materi pelajaran dikarenakan alat bantu yang dimiliki oleh guru hanya buku paket. lalu Permasalahan yang muncul pada siswa seringkali merasa kesulitan ketika memahami beberapa materi pelajaran terutama pada bagian *Speaking* dan juga *listening*. Selain itu dengan kondisi pandemi saat ini yang membuat aktivitas

sekolah menjadi *online* membuat siswa lebih kesulitan untuk belajar mandiri di rumah

banyak sekali siswa yang sudah paham dengan kosakata dalam bahasa Inggris dan juga tata cara berbahasa Inggris dengan baik. Akan tetapi saat dipertemukan dengan sebuah pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris, mereka tidak bisa menjawab sama sekali. Hal ini disebabkan karena siswa lebih banyak mempelajari bahasa Inggris hanya melalui teori tanpa mempraktekannya secara langsung, sehingga ketika digunakan dalam kehidupan sehari-hari siswa merasa kesulitan.

Media pembelajaran ini adalah alat bantu yang diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar yang didesain sedemikian rupa untuk mata pelajaran bahasa Inggris. Dengan adanya alat bantu ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa SMP kelas VII untuk mempelajari dan lebih termotivasi dalam belajar serta siswa lebih paham. Media pembelajaran berbasis multimedia ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang mampu memuat unsur *text*, *graphic*, *audio*, dan *video* diharapkan dapat membantu secara optimal dalam pembelajaran interaktif. Salah satunya adalah pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Inggris. Materi tentang Bahasa Inggris selain harus paham dengan beberapa teori kita juga perlu pemahaman lebih melalui praktek secara langsung. Selain itu, materi Bahasa Inggris akan lebih mudah dipahami apabila disajikan secara visual dengan tambahan suara dan animasi yang menarik.

Dengan melihat alasan di atas, maka penulis memberi judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Multimedia di SMP Pasundan 4 Bandung”**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah dan juga rumusan masalah yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berikut adalah beberapa uraian dari masalah berdasarkan latar belakang yang didapat dalam penelitian :

1. Proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa inggris cukup sulit diterangkan secara teori saja tanpa adanya praktek secara langsung.
2. Belum ada inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik membuat motivasi belajar siswa.
3. Belum ada media belajar yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah.

1.2.2 Rumusan Masalah

Ada pun beberapa rumusan masalah yang dapat diambil sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem pengajaran yang sedang berjalan di SMP Pasundan 4 Bandung?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran bahasa inggris berbasis multimedia?
3. Apakah media pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi kelayakan sebagai bahan ajar bagi siswa?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada di SMP Pasundan 4 Bandung dapat dijelaskan maksud dan tujuan penelitian sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk membangun suatu aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran mereka agar lebih interaktif dan juga materi lebih mudah dipahami dan menyenangkan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media media pembelajaran bahasa inggris berbasis multimedia untuk siswa kelas VII secara optimal.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi sebagai bahan ajar bagi siswa.

3. Membantu siswa untuk lebih efektif mempelajari bahasa Inggris selain di lingkungan sekolah.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berikut beberapa kegunaan dari penelitian dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah
 - a) Lebih mengefektifkan sarana yang ada
 - b) Memberikan alternatif manajemen pembelajaran.
2. Bagi Praktisi Pendidikan
 - a) Mendorong inovasi praktisi pendidikan dalam bidang teknologi pendidikan.
 - b) Menambah referensi praktisi pendidikan.
 - c) Mendorong pengembangan lanjutan dan pengembangan yang sejenis.
3. Bagi Siswa
 - a) Memberikan keleluasaan belajar terkait dengan kemudahan pengaksesan media belajar digital.
 - b) Menambah pengetahuan penggunaan komputer yang bertanggung jawab dan bermanfaat.

1.5 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian terdapat beberapa batasan masalah yang menjadi tolak ukur dalam perancangan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia untuk siswa kelas VII di SMP Pasundan 4 Bandung.
2. Materi yang disajikan adalah *Introduction* yang di dalamnya membahas tentang cara memperkenalkan diri sendiri (*introduce myself*) dan memperkenalkan orang lain (*introduce other people*)
3. Aplikasi ini diperuntukkan guru dan siswa SMP Pasundan 4 Bandung kelas VII dan untuk digunakan juga sebagai media untuk belajar di rumah bagi siswa tersebut.
4. Aplikasi pembelajaran ini hanya sebagai media bantu belajar dan latihan. Nilai hasil latihan dari aplikasi ini bersifat opsional untuk dimasukkan pada nilai siswa
5. Aplikasi ini berbasis *Desktop* hanya bisa diterapkan pada Komputer

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Ada pun Lokasi tempat dan waktu kami dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut.

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek pada penelitian ini adalah di Jl. Kebon Jati No.31, Kb. Jeruk, Kec. Andir, Kota Bandung, Jawa Barat 40181.

1.6.2 Waktu Penelitian

Berikut tabel waktu penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti :

Tabel 1.1 Tabel Waktu Penelitian Tahun 2022

No	Nama Kegiatan	Tahun 2022																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		Minggu Ke-				Minggu Ke-				Minggu Ke-				Minggu Ke-				Minggu Ke-			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah	■	■																		
2	Pengumpulan Data		■	■	■																
3	Analisis Kebutuhan			■	■																
4	Merancang Sistem Informasi					■	■														
5	Membangun Sistem Informasi						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
6	Implementasi dan Pengujian Program																	■	■	■	■

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan skripsi ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan Skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, identifikasi dan perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan teori dan pembahasan mengenai pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku atau internet yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literatur yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Berisi objek penelitian, metode penelitian, metode pendekatan dan pengembangan sistem dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai analisa sistem yang diusulkan mulai dari perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian, dan implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dari sistem yang telah penulis uraikan pada bab-bab sebelumnya.