BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang perkembangannya paling cepat dan teknologi yang paling efektif untuk memenuhi kebutuhan manusia. Teknologi komputer juga telah diterapkan diberbagai macam bidang seperti pendidikan, bisnis, keamanan, pemerintahan, dan sebagainya.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang banyak diterapkan dalam dunia pendidikan ialah teknologi multimedia pembelajaran yang dapat berupa animasi, game, dan lain sebagainya. Multimedia pembelajaran sangat berkembang pesat sesuai dengan kemajuan teknologi komputer, dan multimedia pembelajaran ini sangat menarik untuk diterapkan dalam dunia pendidikan terutama dalam proses belajar dan mengajar. Multimedia pembelajaran ini juga dapat digunakan oleh semua golongan mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, sampai orang tua.

Di SMAK 2 Penabur Bandung terdapat berbagai macam mata pelajaran yang dipelajari dan diajarkan salah satunya adalah mata pelajaran bahasa inggris. Bahasa inggris adalah salah satu mata pelajaran yang di anggap sangat penting, karena bahasa inggris telah ditetapkan sebagai salah satu bahasa internasional. Dalam mata pelajaran bahasa inggris yang diajarkan di SMAK 2 Penabur Bandung memiliki beberapa materi dan salah satu materi yang diajarkan adalah materi tentang *grammar*. *Grammar* adalah aturan untuk membentuk kata-kata dan membuat kalimat. Dan salah satu materi *grammar* yaitu *proun* yang memiliki enam

belas *tenses*. Di SMAK 2 Penabur Bandung, khususnya untuk kelas X dan kelas XI siswa dan siswi hanya mempelajari 12 *tenses*. Dalam pelajaran bahasa inggris yang dilaksanakan di SMAK 2 Penabur Bandung, siswa-siswi dituntut untuk dapat memahami mata pelajaran bahasa inggris dengan baik dan benar dalam waktu 2 jam dalam setiap kali pertemuan dan masih kurang dapat memahami penggunaan *tenses* secara praktek dalam kegiatan sehari-hari. Data siswa SMAK 2 BPK Penabur Bandung yang mempelajari *grammaer tenses* adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Data Siswa yang Mengikuti Pembelajaran *Grammar Tenses*

NO	KELAS	L	P	JUMLAH
1	X-A MIA	9	17	26
2	X-B MIA	22	17	40
3	X-C MIA	21	19	40
4	X-D MIA	21	19	40
5	X-E MIA	20	18	38
6	X-F IIS	9	17	26
7	X-G IIS	15	17	32
8	X-H ISS	15	19	34
9	X-I ISS	15	18	33
10	XI-A-MIA	11	19	30
11	XI-B MIA	24	13	37
12	XI-C MIA	24	11	35
13	XI-D IIS	10	25	35
14	XI-E IIS	16	23	39

15	XI-F IIS	17	18	35

Hal ini yang mendorong penulis untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis multimedia dengan mengangkat judul "**Aplikasi Multimedia Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada *Grammar Tenses* Kelas X dan XI"** dengan tujuan aplikasi yang akan dibangun bisa membantu proses belajar dan mengajar mata pelajaran bahasa inggris di SMAK 2 Penabur Bandung.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka dapat di identifikasikan masalah-masalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya waktu belajar mengajar dikelas sehingga materi yang membutuhkan pembahasan dalam waktu lama harus dijelaskan dalam waktu singkat.
2. Dalam pembelajaran yang diterapkan pada saat ini di pembelajaran bahasa inggris tentang *grammar tenses* masih kurang dalam hal penjelasan mengenai cara penggunaan *tenses* dalam kegiatan sehari-hari.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Bagaimana membuat media pembelajaran agar setiap siswa lebih mudah untuk memahami mata pelajaran bahasa inggris pada *grammar tenses*.
2. Bagaimana membuat media pembelajaran agar setiap siswa lebih mudah untuk mempraktekan penggunaan *tenses* dengan baik.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitan ini adalah untuk membuat suatu aplikasi multimedia pembelajaran tentang mata pelajaran bahasa inggris pada *grammar* di SMAK 2 Penabur Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat suatu aplikasi multimedia pembelajaran yang menampilkan semua materi tentang mata pelajaran bahasa inggris pada *grammar*. untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa inggris pada *grammar*.
2. Membuat suatu aplikasi multimedia pembelajaran yang menampilkan materi cara penggunaan *tenses* dalam bentuk *video* percakapan.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi dua yaitu :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dapat dibagi menjadi beberapa bagian :

1. Bagi Lembaga Pendidikan dan Pengajar

   Kegunaan penelitian ini bagi lembaga pendidikan dan pengajar adalah dapat memberikan kemudahan dan melancarkan proses belajar mengajar

2. Bagi Siswa

   Dengan adanya aplikasi ini dharapkan dapat menarik minat setiap siswa untuk lebih tertarik mempelajari mata pelajaran bahasa inggris khususnya pada *grammar tenses* dan dapat membantu siswa menjadi lebih aktif.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

   Kegunaan dari penelitian ini untuk penulis sendiri ialah dapat menambah yang lebih terhadap pemasalahan yang telah diteliti

2. Bagi Peneliti lain

   Kegunaan dari penelitian ini bagi peniti lain ialah dapat dijadikan sebagai referensi atau sebagai studi perbandingan untuk sebuah penelitian yang dilakukan.

3. Bagi Pengembang Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu pedoman pada saat akan diterapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi yang akan dibuat berupa pembelajaran dengan materi tentang mata pelajaran bahasa inggris pada *grammar* dimana *grammar* yang diambil dalam bentuk *prounoun tenses*. *Tenses* terdiri dari enam belas *tenses* dan di SMAK 2 Penabur hanya mempelajari 12 *tenses* meliputi *present tense, present continuous tense, present perfect tense, present perfect continuous tense, past tense, past continuous tense, past perfect tense, past perfect continuous tense, future tense, future continuous tense, future perfect tense,* dan *future perfect continuous tense.*
2. Materi yang dibuat dalam aplikasi ini berdasarkan materi mata pelajaran bahasa inggris pada *grammar* dan buku bahasa inggris yang digunakan di kelas X dan XI SMAK 2 Penabur.
3. Aplikasi yang akan dirancang berbasis *desktop* dan dapat digunakan untuk membantu proses belajar di sekolah maupun di rumah.
4. Aplikasi yang akan dirancang menyediakan pengujian terhadap hasil dari pembelajaran berupa bentuk kuis secara pilihan ganda, *essay* dan penyusunan kalimat acak.

1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Berikut adalah lokasi dan jadwal penelitian yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini :

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di salah satu lembaga yang bergerak dalam dunia pendidikan yaitu di SMAK 2 Penabur yang beralamat di Jl. Dursasana No.08 Bandung no.telepon 022-6003497.

1.6.2 Waktu Penelitian

Berikut adalah jadwal yang dilakukan selama kegiatan penelitian :

Tabel 1.2 Estimasi Waktu Penelitian

Tahun 2015																
No.	**Kegiatan**	**September**				**Oktober**				**November**				**Desember**		
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
1	Identifikasi kebutuhan dasar pemakai																
2	Membangun prototipe dasar																
3	Penggunaan prototipe oleh pemakai																
4	Meningkatkan (memperbaiki) prototype																
5	Penyelesaian prototype																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian yang terdiri dari :

1. Bagian awal dari penulisan skripsi ini terdiri dari judul, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan daftar simbol.
2. Bagian isi dari penulisan skripsi ini terdiri dari :
   a. BAB I : Pendahuluan

      Pada bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

   b. BAB II : Landasan Teori

      Pada bab ini menguraikan tentang kajian pustaka dan sumber - sumber lain yang digunakan untuk medukung penelitian ini.

   c. BAB III : Objek dan Metode Penelitian

      Bab ini menguraikan tentang objek penelitian, metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem, dan alat bantu analisis dan perancangan dari aplikasi yang dibuat.

   d. BAB IV : Hasil dan Pembahasan

      Bab ini menguraikan tentang perancangan sistem, perancangan antarmuka aplikasi, implementasi aplikasi dan pengujian aplikasi.

   e. BAB V : Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil implementasi dan pengujian yang dilakukan serta diberikan saran-saran untuk pengembangan selanjutnya.

3. Bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.