# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini kemajuan teknologi sangatlah pesat, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis. Hal ini merupakan dampak yang timbul dari kemajuan teknologi. Selain itu, dunia informasi seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Teknologi informasi sendiri telah berkembang pesat semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih itu adalah komputer.

Komputer adalah hasil karya manusia yang mampu membawa perubahan besar dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran, komputer dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang terkandung dalam pembelajaran kepada peserta didik. Komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memproses data serta mampu mengkombinasikan teks, suara, gambar, dan gerak serta sanggup menyajikan informasi interaktif. Hal itu membuat proses pembelajaran dapat dimaksimalkan dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada pembelajaran tingkat dasar, jenjang pendidikan awal merupakan suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan. Salah satu kemampuan dasar yang perlu diperoleh siswa yaitu, kemampuan bahasa. Saat ini salah satu bahasa yang penting dipelajari adalah

bahasa Inggris karena merupakan bahasa yang sering digunakan sebagai bahasa internasional. Sarana yang menunjang dan situasi yang menyenangkan, serta didukung dengan media yang mempunyai fitur seperti adanya visual, audio, animasi, akan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan observasi penulis selama kegiatan penelitian, kegiatan proses pembelajaran bahasa Inggris pada siswa tingkat dasar masih kurang maksimal, ini disebabkan kurangnya media yang variatif dan interaktif. Padahal dengan media interaktif proses pembelajaran bahasa Inggris akan lebih menyenangkan bagi siswa dan tidak terlalu membosankan.

## 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

### 1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka masalah dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Kurangnya alat bantu dalam proses pembelajaran bahasa Inggris kelas 1 di MI Idris Asadul Usud, karena masih menggunakan metode konvensional yang hanya menggunakan media buku.
2. Belum adanya media yang mempunyai fitur audio, visual, animasi agar proses pembelajaran untuk siswa lebih menyenangkan dan tidak terlalu membosankan.

### 1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penulis membuat rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah media pembelajaran bahasa Inggris kelas 1 yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Bagaimana untuk menguji media pembelajaran bahasa Inggris kelas 1.
3. Bagaimana mengimplementasikan media pembelajaran bahasa Inggris kelas 1 sebagai alat bantu proses belajar mengajar.

## 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membuat sebuah media pembelajaran yang menunjang proses belajar mengajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

### 1.3.2 Tujuan penelitian

Sedangkan tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat media pembelajaran bahasa Inggris kelas 1 sebagai alat bantu proses belajar mengajar.
2. Menguji media pembelajaran bahasa Inggris kelas 1 sebagai alat bantu proses belajar mengajar.
3. Mengimplemetasikan media pembelajaran bahasa Inggris kelas 1 dalam proses belajar mengajar.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian digunakan untuk melihat manfaat yang diperoleh dari diadakanna suatu penelitian, yang terbagi menjadi kegunaan proktis dan kegunaan akademis.

### 1.4.1 Kegunaan praktis

1. Bagi guru kelas 1 tingkat dasar

   Sebagai media pembelajaran interaktif sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar bahasa inggris.

2. Bagi siswa/i kelas 1 tingkat dasar

   Sebagai media belajar interaktif yang dapat dipelajari sendiri atau secara kelompok di rumah, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa terhadap bahasa Inggris.

### 1.4.2 Kegunaan akademis

Kegunaan akademis terbagi dalam dua poin, yaitu :

1. Bagi Peneliti Lain

   Sebagai sumber referensi untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang memiliki tema dan tujuan yang sama.

2. Bagi Penulis

   Peneliti mendapatkan informasi yang belum pernah didapatkan sebelumnya dan untuk mengimplementasikan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan.

## 1.5 Batasan Masalah

Dengan beberapa permasalahan di atas, maka diberikan batasan terhadap ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti untuk memaksimalkan hasil penelitian, diantaranya :

1. Target pengguna adalah guru dan siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Idris Asadul Usud.
2. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis desktop dengan tampilan 2D (dua dimensi) dan hanya aplikasi pendukung.
3. Aplikasi yang dibangun menggunakan basis data lokal, hanya mampu menyimpan sejumlah data kecil.
4. Penilaian di aplikasi hanya untuk evaluasi dan bukan untuk nilai rapot.

## 1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Idris Asadul Usud Jl Raya Jend. Amir Machmud Gang Umen No 21 Padasuka, Cimahi. Dengan rincian waktu penelitian sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Jadwal Penelitian**

| NO | Kegiatan | Tahun 2015 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Agustus | | | | September | | | | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | |
| | Minggu | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | **Pembuatan Prototype** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Analisis Kebutuhan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Perancangan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Pembuatan Aplikasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **2** | **Menguji Prototype** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Pengujian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Evaluasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Perbaikan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **3** | **Implementasi Aplikasi** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB 11 LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian. Seperti teori pengertian multimedia, media pembelajaran, pengertian belajar, mata pelajaran bahasa Inggris dan *tools* yang digunakan.

**BAB 111 OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai objek penelitian, metode yang digunakan dalam mengumpulkan data, metode yang digunakan dalam pengembangan sistem, dan analisis prosedur yang berjalan.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan deskripsi sistem yang akan diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang diusulkan, pengujian, dan implementasi sistem yang dibangun.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian dan implementasi aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris yang telah dibuat, serta saran-saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.