BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat, hampir di semua bidang sudah menggunakan teknologi informasi sebagai alat bantu untuk mempermudah pekerjaan manusia. Salah satunya dengan menggunakan komputer, komputer dikenal sebagai suatu alat yang dapat membantu pekerjaan manusia, sehingga mampu mencapai tujuan dengan cepat dan akurat.

Contoh sederhananya adalah penggunaan teknologi informasi di bidang pendidikan. Pengaruh dari teknologi informasi terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kualitas mutu pendidikan itu sendiri. Para tenaga pengajar terasa terbantu dengan adanya penggunaan teknologi informasi di bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi informasi di bidang pendidikan, proses belajar mengajar pun menjadi lebih menyenangkan. Salah satunya dapat di aplikasikan pada mata pelajaran Bahasa inggris.

Bahasa inggris merupakan bahasa yang paling banyak digunakan di dunia. Bahasa ini merupakan bahasa ibu untuk lebih dari 400 juta orang diseluruh dunia. Dalam setiap hari jutaan orang menggunakan bahasa inggris di tempat kerja maupun di kehidupan sosial. Ketika kepala pemerintahan bertemu, bahasa inggris adalah bahasa yang paling sering digunakan dan ketika orang-orang dari bangsa yang berbeda saling bertemu, bahasa inggris adalah satu-satunya bahasa penghubung yang digunakan oleh mereka. Itulah pentingnya bahasa inggris di masa sekarang ini, marilah kita belajar dari sekarang agar menguasai bahasa inggris untuk masa depan yang lebih baik.

Kebanyakan sekolah-sekolah di Indonesia, metode pembelajaran bahasa inggrisnya masih menggunakan buku sebagai medianya. SMAN 1 Jatisari adalah contoh sekolah yang masih menggunakan buku sebagai media belajarnya, khususnya dalam prose belajar mengajar mata pelajaran bahasa inggris. Terkadang, siswa merasa jenuh dengan metode pembelajaran seperti itu. Siswa ingin sesuatu yang membuat dirinya merasa nyaman dengan proses belajar mengajar di sekolah.

Kadangkala beberapa buku isinya tidak dilengkapi dengan latihan *listening* dan *pronunciation*. Jika tidak dirawat dengan baik, media cetak akan cepat rusak atau hilang, hal yang seperti itulah yang membuat siswa malas untuk melakukannya. Kelebihan metode pembelajaran menggunakan komputer salah satunya adalah komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan dan melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi.

Hal ini karena tersedianya animasi, grafik, warna dan musik dalam komputer sehingga dapat menambah realisme. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan

menarik karena dua unsur media, yaitu audio dan visual. Diharapkan dengan menggunakan metode pembelajaran seperti itu, dapat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak.

Dengan permasalahan seperti itu, dibutuhkan media pembelajaran alternatif bahasa inggris yang diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mengerti dan memahami tentang pelajaran bahasa Inggris. Atas dasar inilah penulis tertarik menetapkan judul **"Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada SMAN 1 Jatisari".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian singkat di atas pada SMAN 1 Jatisari terutama pada proses belajar bahasa inggris, penulis mengidentifikasi masalah yang ada yaitu :

1. Proses belajar mengajar terutama mata pelajaran bahasa inggris pada SMAN 1 Jatisari masih menggunakan buku sebagai medianya.
2. Tidak dilengkapi dengan latihan *listening* dan *pronunciation*.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian singkat di atas pada SMAN 1 Jatisari terutama pada proses belajar bahasa inggris, penulis merumuskan masalah yang timbul yaitu :

1. Bagaimana metode mengajar Bahasa inggris yang saat ini berjalan di SMAN 1 Jatisari.
2. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran bahasa inggris berbasis multimedia di SMAN 1 Jatisari.

3. Bagaimana pengujian aplikasi pembelajaran bahasa inggris di SMAN 1 Jatisari agar bisa berjalan dengan baik.
4. Bagaimana implementasi aplikasi pembelajaran bahasa inggris di SMAN 1 Jatisari.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi pembelajaran bahasa inggris, sehingga para siswa merasa nyaman untuk mengikuti materi yang disampaikan oleh guru.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui metode mengajar bahasa inggris yang saat ini berjalan di SMAN 1 Jatisari.
2. Untuk merancang aplikasi pembelajaran bahasa inggris berbasis multimedia di SMAN 1 Jatisari.
3. Untuk mengetahui pengujian aplikasi pembelajaran bahasa inggris di SMAN 1 Jatisari agar bisa berjalan dengan baik.
4. Untuk mengetahui implementasi aplikasi pembelajaran bahasa inggris di SMAN 1 Jatisari.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru Bahasa Inggris

Kegunaan Praktis Penelitian ini bagi Guru Bahasa Inggris adalah memberikan kemudahan dan pengalaman mengajar yang baru kepada para siswa.

b. Bagi Siswa

Untuk memberikan kenyamanan dalam proses belajar bahasa inggris, sehingga para siswa dapat menangkap materi dengan baik.

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Kegunaan penelitian ini dalam bidang Pengembangan Ilmu adalah dapat memberikan suatu karya peneliti baru yang dapat mendukung dalam pengembangan teknologi informasi.

b. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti adalah dapat menambah wawasan dengan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh secara teori di lapangan.

c. Bagi peneliti lain

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lain adalah dapat dijadikan sebagai acuan terhadap pengembangan ataupun pembuatan dalam penelitian yang sama.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini sebagai berikut :

1. Soal yang ada dalam aplikasi ini hanya mengikuti silabus yang sudah ada.
2. Silabus pembelajarannya berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).
3. Aplikasi ini hanya untuk siswa/siswi kelas XII (dua belas) SMAN 1 Jatisari.
4. Aplikasi ini hanya menggunakan media komputer sebagai penerapan proses belajar mengajarnya.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penulis melakukan penelitian di SMAN 1 Jatisari Jl. Raya Jatisari Kec. Jatisari Kab. Karawang, Jawa Barat Telp : 0264-360483.

1.6.2. Waktu Penelitian

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Maret 2015				April 2015				Mei 2015				Juni 2015			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	***Requirement Analysis***																
	Observasi																
	Wawancara																
2	***Design***																
	Perancangan Diagram																
	Perancangan Antar Muka																
3	***Implementation***																
	Prototype																
	Coding																
4	***Testing***																

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III. METODE PENELITIAN

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

BAB IV. HASIL dan PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB V. KESIMPULAN dan SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan