BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dengan adanya perubahan zaman seperti saat ini, terjadi perubahan di semua aspek kehidupan, seperti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, semua perubahan itu juga berpengaruh terhadap perkembangan dalam bidang pendidikan, salah satunya dengan diterapkan pengajaran menggunakan beberapa media atau alat bantu ajar. Hal tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar juga membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan, dan siswa lebih termotivasi sehingga akan tercapi hasil belajar yang lebih baik.

Bahasa Inggris adalah alat untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Department pendidikan nasional, yang sedang mempersiapkan standar kompetensi dalam kurikulum 2004, menetapkan bahwa kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa Indonesia adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dengan menggunakan bahasa Inggris. Dengan demikian, bahasa Inggris berfungsi sebagai alat untuk membina hubungan interpersonal, bertukar informasi serta menikmati estetika bahasa dalam budaya Inggris. Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Inggris bertujuan untuk:

1. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, baik dalam bentuk lisan atau tulisan, yang meliputi kemampuan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).

2. Menumbuhkan kesadaran tentang hakikat bahasa dan pentingnya bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing unutk menjadi alat utama belajar.
3. Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antar bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya agar siswa memiliki wawasan lintas budaya dan dapat melibatkan diri dalam keragaman budaya.

Komponen pembelajaran bahasa Inggris yang meliputi pemahaman kosakata, pengucapan serta ejaan bahasa Inggris sangat penting dalam belajar bahasa Inggris. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran bahasa Inggris siswa di sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi dasar dan tujuan pengajaran itu sendiri.

Hal ini dikarenakan penguasaan kosakata, pengucapan serta ejaan bahasa Inggris siswa kurang memadai, sehingga sangat mengganggu pencapaian kompentesi seperti yang tertera dalam kurikulum.

Sekolah Dasar Negeri III Bulak Lor adalah salah satu sekolah yang memasukan bahasa Inggris dalam kurikulum pelajaran sebagai kompentesi pengajarannya. Oleh karena itu penulis mencoba mencari berbagai macam teknik dan strategi untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata, pengucapan serta pengejaan bahasa Inggris terutama pada siswa sekolah dasar kelas yang menjadi objek penelitian dan dari hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris di sekolah dasar tersebut maka siswa umur 10 tahun sampai 11 tahun atau kelas V masih berpotensi cukup bagus karena belum begitu sibuk dengan pelajaran tambahan seperti kelas VI yang akan menghadapi ujian nasional. Tapi bukan tanpa hambatan karena

sifat dari siswa sekolah dasar yang masih senang bermain, hal tersebut membuat konsentrasi terhadap pelajaran masih kurang sehingga siswa sulit untuk menguasai kosakata, pengucapaan serta ejaan bahasa Inggris yang di ajarkan oleh guru.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka Penulis tertarik untuk mengambil judul "**PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI SEKOLAH DASAR KELAS V DI SDN III BULAK LOR KABUPATEN INDRAMAYU"** dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah penyerapan ilmu dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan rumusan masalah ini akan memaparkan tentang masalah yang teridentifikasi dari hasil penelitian yang dilakukan serta memecahkan masalah tersebut dengan membuat rumusan masalah.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Pada hasil identifikasi permasalahan berdasarkan latar belakang di atas, dapat dikemukakan : siswa masih suka bermain dalam belajar sehingga masih sulitnya konsentrasi siswa untuk menguasai kosakata, pengucapan serta ejaan bahasa Inggris yang diajarkan oleh guru.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

a. Bagaimana cara membantu dan mempermudah siswa untuk melakukan pembelajaran bahasa Inggris.
b. Bagaimana membuat perangkat lunak pembelajaran bahasa Inggris yang bisa merangsang serta mengembangkan potensi para siswa dalam belajar.
c. Bagaimana pengujian perangkat lunak pembelajaran bahasa Inggris bagi sekolah dasar kelas V di SDN III Bulak Lor Kabupaten Indramayu

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut ini akan dijelaskan mengenai maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membuat sebuah perangkat lunak pembelajaran bahasa Inggris pada SDN III Bulak Lor guna mempermudah siswa dalam menyerap ilmu yang di ajarakan dari guru yang bersangkutan lewat media lain.

1.3.2. Tujuan penelitian

1. Untuk membantu dan mempermudah siswa melakukan pembelajaran bahasa Inggris.
2. Untuk membuat perangkat lunak pembelajaran bahasa Inggris yang lebih merangsang para siswa dalam belajar.

3. Untuk mengetahui pengujian perangkat lunak pembelajaran bahasa Inggris bagi sekolah dasar kelas V di SDN III Bulak Lor Kabupaten Indramayu.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini menjelaskan tentang manfaat yang akan diperoleh dari hasil penelitian yang diharapkan dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan baru, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi yang membaca hasil penelitian ini, serta bagi SDN III Bulak Lor.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris karna telah bersifat perangkat lunak sehingga siswa dapat melakukan eksplorasi dalam belajar.
2. Membantu guru dalam memberikan pembelajaran bahasa Inggris bagi para siswanya tanpa harus terpaku pada materi yang diberikan oleh gurunya saja.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisa dan mengembangkan suatu perangkat lunak pembelajaran bahasa Inggris yang akan membantu siswa dalam mengikuti pelajaran yang di sampaikan oleh gurunya.
2. Menambah wawasan akademik berbasis komputerisasi khususnya pembuatan perangkat lunak pembelajaran bahasa Inggris.

1.5. Batasan Masalah

Dalam penelitian pembangunan perangkat lunak untuk pembelajaran bahasa Inggris dilakukan pembatasan terhadap permasalahan dengan tujuan agar penelitian dapat dilakukan secara lebih terarah sehingga memudahkan proses pencapaian tujuan yang diharapkan dari penelitian ini. Batasan permasalahan dari perangkat lunak ini antara lain:

1. Perangkat lunak yang dibuat hanya meliputi pembelajaran bahasa Inggris penguasaan kosakata, pengucapan serta ejaan.
2. Perangkat lunak yang akan dibuat disesuaikan terhadap materi yang sudah ada di Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.
3. Perangkat lunak yang akan dibuat ini diperuntukan anak umur 10 tahun sampai 11 tahun atau siswa kelas V sekolah dasar.
4. Terdapat kamus Inggris-Indonesia yang isinya terdiri dari dua ratus kata.
5. Pembangunan perangkat lunak ini menggunakan bahasa pemrograman Java.

6. Latihan untuk membantu pembelajaran mengembangkan kefasihan dalam bahan yang telah di pelajari sebelumnya.
7. Terdapat enam video yang berisi pembelajaran.
8. Metode pengembangan sistem yang digunakan dengan metode prototype.
9. Metode perancangan sistem menggunakan metode perancangan beorientasi objek.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dibawah ini akan dijelaskan mengenai lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan oleh penulis.

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan tempat untuk melaksanakan penelitian Tugas Akhir ini adalah di SDN III Bulak Lor yang beralamat di Jalan Ampera Blok Kelir Desa Bulak Lor No. 87 Jatibarang-Indramayu 45371.

1.6.2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini di mulai pada bulan Agustus sampai dengan bulan November 2011.

Tabel 1.1 Waktu Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU															
		AGUSTUS 2011				SEPTEMBER 2011				OKTOBER 2011				NOVEMBER 2011			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
	c. Studi Pustaka																
2	Identifikasi kebutuhan user																
3	Membangun Prototype																
	a. Merancang Input/Proses/Output																
	b. Perancangan Kamus Data																
	d. Design dan Coding																
4	Pengujian Prototype																
5	Perbaikan Prototype																
6	Pengembangan Prototype																
7	integrasi																
8	Pengujian Perangkat Lunak																