

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pesat adalah salah satu kata yang bisa menggambarkan tentang bagaimana perkembangan teknologi informasi pada saat ini, dan manusia membutuhkan berbagai informasi yang mudah di akses, cepat, dan akurat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Teknologi informasi menjadi sebuah media yang sering digunakan oleh berbagai bidang, adapun bidang itu adalah bidang bisnis, bidang pendidikan dan lain sebagainya. Teknologi Informasi dapat di akses menggunakan sebuah Perangkat Komputer, SmartPhone, dan perangkat lainnya dengan memanfaatkan sebuah jaringan internet. Dimana dengan internet penggunaanya dapat mengakses informasi apapun dan dimanapun secara cepat dan mudah.

Pada bidang pendidikan pemanfaatan teknologi informasi banyak diterapkan, seperti penggunaan komputer sebagai salah satu alat bantu baru atau sebagai media dalam proses belajar mengajar. Dan pemanfaatan teknologi ini bertujuan agar dapat membantu proses belajar mengajar yang terjadi bisa lebih efektif.

Media Pembelajaran berbasis Flash adalah salah satu contoh pemanfaatan teknologi informasi pada bidang pendidikan, dimana aplikasi flash ini dapat menyajikan materi pelajaran dengan menarik dan interaktif yang dapat mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang baik dan mudah dimengerti.

SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN adalah salah satu sekolah yang beroperasi di bidang pendidikan. kegiatan proses pembelajaran bahasa Inggris pada SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN sudah berjalan cukup baik namun dirasa masih kurang maksimal, karena kurangnya media yang variatif dan interaktif. yang dapat membuat proses pembelajaran bahasa Inggris akan lebih menyenangkan bagi siswa dan tidak terlalu membosankan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan merancang sebuah aplikasi media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu proses belajar siswa dan siswi pada SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN, maka dari itu penulis ingin menjadikan penelitian ini sebagai bahan skripsi dengan judul “
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA SMP PLUS
NUURUL MUTTAQIIN BERBASIS FLASH UNTUK KELAS VII ”

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Dilihat dari uraian latar belakang penelitian diatas , maka dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah dan rumusan masalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi masalah

1. Kurangnya alat bantu dalam proses pembelajaran bahasa Inggris kelas SMP PLUS Nuurul Muttaqiin, karena masih menggunakan metode konvensional yang hanya menggunakan media buku.
2. Belum adanya media pembelajaran yang mempunyai fitur audio, visual, agar proses pembelajaran untuk siswa/siswi lebih menyenangkan dan tidak terlalu membosankan.

1.2.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris pada SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN
2. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa pada SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN
3. Bagaimana merancang sebuah media alternatif untuk membantu siswa memahami mata pelajaran Bahasa Inggris

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan, juga untuk memberikan alat bantu pada proses pembelajaran Bahasa Inggris pada SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN.

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris pada SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN.
2. Untuk menyediakan alat bantu alternatif pada proses pembelajaran pada SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN terutama pelajaran Bahasa Inggris.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam Penulisan Skripsi ini penulis mengharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis, sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Bagi SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN, dengan adanya penelitian ini akan menghasilkan produk berupa aplikasi flash, yang diharapkan dapat menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

1.4.2 Kegunaan Akademik

Bagi Penulis, dengan adanya penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang bermanfaat.

1.5 Batasan Masalah

Adapun Batasan-batasan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran ini hanya membahas mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa/i kelas VII.
2. Aplikasi ini hanya menyediakan menu Materi berbasis video audio, Latihan, dan fitur tambahan berbentuk kamus.
3. Materi pada aplikasi ini mengacu pada Kurikulum 2013 pada Buku Bahasa Inggris "*When English Rings A Bell Edisi Revisi 2016*".
4. Untuk *score* pada penilaian *quiz* pada aplikasi bobotnya disesuaikan dengan Permendikbud Nomor 104 tahun 2014

1.6 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada :

Nama Perusahaan : SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN

Lokasi : Jl. Raya Cisurupan No. 154, Cisurupan, Kec.

Cisurupan, Kab. Garut Prov. Jawa Barat

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

NO	Aktivitas	Tahun 2018															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah																
	a. Observasi	■	■	■	■												
	b. Wawancara			■	■	■											
2	Perancangan																
	a. Perancangan Prosedur				■	■	■	■									
	b. <i>Desain & Coding</i>							■	■	■	■	■	■				
	c. Perancangan Basis Data								■	■	■	■	■				
3	Pengujian																
	a. Pengujian Perangkat Lunak													■	■	■	
	b. Evaluasi														■	■	■

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan jawaban yang melatar belakangi masalah pada bab 1, dan saran yang nantinya akan berguna bagi pengembang perangkat lunak ini ke depannya.