BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan untuk berkomunikasi dalam bahasa asing kini menjadi suatu nilai lebih bagi seseorang, baik dalam pergaulan sehari-hari maupun dalam lingkungan pekerjaan. Salah satu bahasa asing yang populer karena statusnya sebagai bahasa internasional adalah bahasa Inggris. Penggunaannya semakin banyak dijumpai di berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia yang antara lain meliputi bidang hiburan, bisnis, serta pendidikan. Untuk dapat mempelajari bahasa Inggris pun tidak sulit, selain banyak kursus yang menawarkan program pelatihan, bahasa Inggris juga diajarkan di lembaga pendidikan formal mulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi.

Akan tetapi, rendahnya kualitas pendidikan formal di Indonesia telah mendorong sebagian besar orang untuk mengambil alternatif lain dalam mendapatkan pendidikan bahasa Inggris yang bermutu. Banyak orangtua murid yang mendaftarkan anaknya ke sejumlah tempat les atau kursus bahasa Inggris yang mahal yang mungkin menyita sebagian besar waktu anak mereka, serta masih banyaknya orang dewasa yang mengikuti berbagai kursus tersebut membuktikan bahwa mata pelajaran bahasa Inggris yang didapat di lembaga pendidikan formal dianggap belum cukup baik bagi sebagian besar masyarakat.

Jika dilihat dari tahapan belajarnya, maka fondasi seorang peserta didik pada lembaga pendidikan formal dalam mata pelajaran bahasa Inggris didapat pada tingkat

sekolah dasar. Secara umum aktivitas belajar yang dilakukan seorang siswa sekolah dasar dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Inggris adalah dengan membaca buku pelajaran bahasa Inggris, memperhatikan guru mengajar di kelas, atau berbicara dengan sesama teman atau guru menggunakan bahasa Inggris.

Namun metode tersebut banyak terhambat oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang menghambat adalah harga buku pelajaran yang pada umumnya hampir tidak terjangkau untuk sebagian siswa, serta daya tarik buku pelajaran yang masih di bawah buku bacaan lainnya seperti tabloid, majalah, atau komik. Faktor lain yang menghambat datang dari individu yang terlibat dalam proses belajar-mengajar. Sepanjang jam pelajaran, kemampuan dan cara penyampaian tiap guru tidaklah sama, begitu juga kemampuan siswa dalam memahami suatu pelajaran yang dijabarkan di dalam kelas. Ada pula faktor yang menjadi masalah yang agak sulit ditangani adalah rendahnya minat sebagian besar siswa untuk menjalani aktivitas belajar, baik secara mandiri ataupun berkelompok.

Dengan memanfaatkan fasilitas teknologi informasi, yaitu komputer dan multimedia, berbagai faktor penghambat tersebut dapat ditekan seminimal mungkin, bahkan mungkin dihilangkan. Tampilan informasi berupa teks yang disertai gambar statis sebagaimana yang didapat dari buku pelajaran akan diperkaya dengan hadirnya gambar yang bergerak (animasi) dan suara (audio), sehingga siswa akan tertarik untuk menjelajahi lebih dalam informasi yang ditampilkan oleh aplikasi komputer berbasis multimedia. Kesulitan yang ditemui guru saat mengajar dapat dikurangi dengan bantuan ilustrasi yang terkomputerisasi. Minat siswa dalam belajar dapat ditingkatkan dengan unsur hiburan pada alat belajar mereka yang dapat diperoleh dari berbagai elemen media seperti animasi dan suara.

Salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar adalah perangkat ajar. Perangkat ajar adalah aplikasi yang melibatkan proses interaktif antara seorang pelajar dengan sistem penyampaian terkomputerisasi. Perangkat ajar sangat cocok untuk digunakan baik di sekolah yang memiliki fasilitas komputer maupun untuk digunakan secara pribadi oleh siswa dengan memanfaatkan fasilitas komputer di rumah atau di tempat lain yang memadai.

Berdasarkan masalah yang sebelumnya telah disebutkan, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian skripsi berjudul "Analisis dan Perancangan Perangkat Ajar Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas Lima SDN 02 Menteng Berbasis Multimedia" yang diharapkan mampu memberikan suatu solusi yang optimal bagi permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya.

1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penyusunan skripsi ini meliputi:

a. Penggunaan aplikasi perangkat ajar bahasa Inggris yang diperuntukkan hanya kepada siswa sekolah dasar kelas lima pada SDN Menteng 02 Jakarta
b. Perancangan aplikasi multimedia berupa perangkat ajar yang dirancang sesuai hasil analisis kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem.
c. Analisis kebutuhan siswa sekolah dasar kelas lima serta pihak sekolah pada SDN Menteng 02 Jakarta.
d. Implementasi aplikasi perangkat ajar bahasa Inggris pada laboratorium komputer pada SDN Menteng 02 Jakarta.

e. Perancangan basis data seperlunya untuk menampung data mata pelajaran bahasa Inggris dan komponen media yang digunakan oleh aplikasi.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi adalah:

a. Menganalisis data kebutuhan calon pengguna perangkat ajar.
b. Mewujudkan suatu aplikasi perangkat ajar berbasis multimedia yang memenuhi kriteria kebutuhan pengguna.
c. Membantu guru dalam menjabarkan suatu topik lewat aplikasi komputer, yang mampu menghadirkan kombinasi grafis dan suara yang dapat diakses hanya dengan menekan tombol pada *keyboard* atau menggerakkan dan menekan tombol pada *mouse*.
d. Menarik minat siswa untuk mengeksplorasi mata pelajaran bahasa Inggris.
e. Memaksimalkan pemanfaatan laboratorium komputer yang mana akan digunakan pada saat pelajaran bahasa Inggris menggunakan perangkat ajar.
f. Menambah pilihan media penyampaian pelajaran di luar buku pelajaran.

Sedangkan manfaat yang akan diperoleh antara lain:

a. Terkumpulnya data mengenai kebutuhan pengguna perangkat ajar.
b. Adanya suatu alternatif baru dalam memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai berbagai topik pelajaran yang akan sulit dipahami oleh siswa apabila dipelajari dengan cara membaca dari buku pelajaran yang ada.

c. Tersedianya suatu media interaktif yang diharapkan mampu mengurangi kejenuhan yang mungkin dialami sebagian siswa selama menjalani proses belajar mengajar di dalam lingkungan sekolah, juga mampu merangsang kreativitas, rasa ingin tahu serta daya ingat siswa.

d. Semakin meningkatnya frekuensi pemakaian laboratorium komputer sebagai salah satu sarana sekolah yang memakan biaya tidak sedikit dalam pengadaannya, sehingga manfaatnya dapat lebih dirasakan oleh kedua belah pihak, baik peserta didik maupun pihak penyedia sarana dan penyelenggara pendidikan.

1.4 Metodologi

Metodologi yang akan digunakan selama penyusunan skripsi terdiri dari :

a. *Studi Kepustakaan.*

Dilaksanakan dengan mengumpulkan dan mempelajari teori serta hal lain yang berhubungan dengan topik skripsi yang disusun yang terdapat dalam buku, karya ilmiah, dan internet.

b. *Metode Analisis.*

Analisis yang dilakukan antara lain:

Penulis mengumpulkan data dari wawancara dengan guru mata pelajaran yang akan dibuatkan perangkat ajar, kemudian mengumpulkan hasil kuisoner dari seluruh siswa pada kelas yang akan dibuatkan perangkat ajar.

c. *Metode Perancangan.*

Pada tahap ini penulis merancang, membuat, dan menguji perangkat ajar yang telah dibuat. Perancangannya meliputi tahapan berikut:

1) Perancangan struktur menu.
2) Perancangan *State Transition Diagram* (STD).
3) Perancangan basis data.
4) Perancangan layar.
5) Perancangan program.

1.5 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan skripsi ini dibagi atas lima bab, yang masing-masing bab terbagi lagi dalam beberapa sub-bab yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas tentang latar belakang penelitian, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang digunakan dalam menyusun skripsi ini serta sistematika penulisan

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menjabarkan berbagai teori yang menjadi landasan bagi pengenalan permasalahan dan pemunculan ide yang menjadi pemicu penulisan skripsi. Teori yang dicantumkan di antaranya adalah teori mengenai multimedia, perangkat ajar, rekayasa perangkat lunak, perancangan antarmuka, dan perancangan basis data.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diperankan tahapan analisis perangkat ajar, penggambaran kegiatan pengajaran bahasa Inggris di sekolah, menganalisis kebutuhan dan permasalahan, memberikan urutan-urutan yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah serta menerangkan tahap-tahap dari perancangan perangkat ajar yang dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini menjabarkan perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi perangkat ajar, penjelasan cara pengoperasian perangkat ajar dan evaluasi hasil penggunaan perangkat ajar.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan akhir dari penulisan skripsi yang menjelaskan kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan sebelumnya serta saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.