

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan menjadi suatu hal yang sangat penting. Tingginya tingkat pendidikan menjadi salah satu faktor kemajuan suatu negara. Salah satu fase penting dalam sejarah perkembangan kehidupan manusia adalah masa kanak-kanak. Para ahli menyebutnya sebagai masa Golden Age atau masa keemasan. Pada masa ini, kemampuan otak anak untuk menyerap informasi sangat tinggi. Secara fisik, perkembangan baik motorik halus dan kasarnya juga mulai berkembang.

Penguasaan bahasa terutama bahasa Inggris menjadi suatu kemampuan yang penting untuk dikuasai. Teknologi yang semakin berkembang dimana semua gadget dan alat teknologi keluaran terbaru menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar untuk memberikan petunjuk para penggunanya. Banyak sumber pembelajaran baik dari buku maupun media internet yang menggunakan bahasa Inggris. Dengan menguasai bahasa Inggris, dapat menambah pengetahuan dari berbagai sumber tersebut. Bahasa Inggris sudah menjadi bahasa universal dan mendominasi semua aspek dalam hal komunikasi di dunia internasional. Lembaga pendidikan dunia *EF English First* mengumumkan laporan tentang indeks kemampuan berbahasa Inggris atau *EF English Proficiency Index (EF EPI)* di 44 negara. Kemampuan bahasa Inggris di Indonesia berada sangat rendah di urutan ke-34, sedangkan Malaysia di urutan ke-9. *EF EPI index* juga menunjukkan fakta

menarik, korelasi antara kemampuan berbahasa inggris dengan pendapatan nasional per orang di masing-masing negara. Korelasinya jelas terlihat antara tingginya pendidikan dan kemapanan suatu negara. Indonesia dapat meningkatkan *value* Sumber Daya Manusia (SDM) dan akan lebih dihargai pada dunia kerja internasional jika memiliki kemampuan bahasa inggris yang baik. Maka dari itu, Bahasa Internasional ini perlu dipelajari sejak dini karena anak-anak akan lebih cepat menyerap dan tentunya dapat meningkatkan kemungkinan menguasai bahasa inggris di kemudian hari. [1]

Studi mengenai pentingnya masa kanak-kanak sudah banyak dilakukan. Di Indonesia ditandai dengan tumbuhnya lembaga yang menangani pendidikan anak usia dini. Pendidikan ini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Beberapa penelitian telah dihasilkan berkaitan dengan apa yang terjadi pada tahun pertama dari kehidupan mempunyai signifikansi yang berlangsung lama pada pertumbuhan anak-anak dan kehidupan orang dewasa.

Saat ini masih banyak anak-anak yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata. Salah satu penyebabnya adalah cara pengajaran yang kurang menarik atau membosankan sehingga membuat anak menjadi malas untuk belajar bahasa inggris. Anak-anak usia 4-6 tahun lebih menyukai bermain ketimbang belajar secara teoritis. Oleh karena itu, perlu adanya sistem dan perangkat pembelajaran yang baik agar mudah dimengerti anak.

Perangkat pembelajaran ini berbasis multimedia interaktif dilengkapi dengan tampilan, suara, dan gambar yang diharapkan dapat membantu anak dengan mudah serta tidak jenuh atau bosan dalam mengenal dasar bahasa Inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

Bagaimana merancang dan membuat aplikasi "*Mr. English*" dengan konsep multimedia interaktif berbasis *flash* dan difokuskan pada pembelajaran bahasa Inggris alphabet dan angka sebagai pengenalan dasar bagi anak.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dapat berjalan pada dekstop menggunakan Adobe Flash CS3 dan Action Script 2.0
2. Aplikasi ini mencakup pengenalan dasar bahasa Inggris alphabet dan angka, game, dan video.
3. Aplikasi dengan desain dan tampilan yang di tuju khusus untuk anak usia dini (4-6 tahun).
4. Pembuatan perancangan interface (antar muka) menggunakan Adobe Flash CS3

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana perancangan dan pembuatan aplikasi dengan konsep multimedia menggunakan Adobe Flash CS3 dan Action Script 2.0
2. Membuat aplikasi multimedia interaktif berbasis *flash* yang diimplementasikan untuk anak usia dini dalam belajar bahasa inggris dasar.

Tujuan dari penelitian adalah:

1. Mengubah cara belajar konvensional menjadi cara pembelajaran dengan multimedia interaktif.
2. Mengembangkan kreativitas anak, karena dalam aplikasi memiliki unsur ketepatan dan daya nalar.
3. Meningkatkan minat belajar anak dalam mempelajari bahasa inggris.
4. Aplikasi ini dirancang sebagai alat bantu dalam pengajaran dasar bahasa inggris ataupun digunakan secara mandiri (tanpa guru) oleh anak.

1.5 Metode Penelitian

Langkah-langkah yang diambil pada penyusunan skripsi adalah:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Studi Literatur

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang valid dan terpercaya.

1.5.1.2 Wawancara

Dalam mendapatkan informasi yang valid maka dilakukan wawancara dengan guru tentang cara pembelajaran dan kurikulum bahasa Inggris di beberapa taman kanak-kanak dan PAUD.

1.5.1.3 Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengunjungi dan mengamati beberapa taman kanak-kanak dan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Selain itu juga mengamati beberapa aplikasi pembelajaran multimedia interaktif dari web internet dengan tujuan memperoleh referensi yang akan bermanfaat dalam penelitian.

1.5.2 Analisis Sistem

Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis sistem adalah

1.5.2.1 Analisis kebutuhan sistem

1.5.2.2 Analisis kelayakan sistem

1.5.3 Metode Perancangan

1.5.3.1 Storyboard

1.5.3.2 Flowchart view

1.5.3.3 Struktur navigasi

1.5.4 Metode Pengembangan

Metodologi yang digunakan untuk pengembangan aplikasi “*Mr. English*” adalah metodologi pengembangan multimedia. Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap yaitu, *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*

1.6 Sistematika Penulisan

Metode dan sistematika penulisan laporan didasarkan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada laporan “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi “*Mr. English*” untuk Anak Usia Dini dengan Konsep Multimedia Interaktif” adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun yang dibahas memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang tinjauan pustaka, definisi mengenai multimedia, media pembelajaran interaktif, pendidikan bahasa

inggris untuk anak usia dini, analisis sistem, metode pengembangan aplikasi, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis kelayakan sistem. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep dan merancang isi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat tentang implementasi dari hasil perancangan sistem, memproduksi sistem, pembahasan pada tampilan-tampilan aplikasi, mengetes sistem, dan memelihara sistem. Selain itu juga berisi script program dari sistem yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini memuat tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis terhadap aplikasi Mr. English yang telah dibuat dan saran-saran bagi pengembangan aplikasi ini.