

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang telah dipakai oleh banyak Negara di dunia tidak terkecuali dengan Indonesia. Tak dapat dipungkiri lagi jika bahasa Inggris menjadi bahasa yang wajib dipelajari oleh masyarakat, terutama kalangan pelajar, baik dari jenjang Taman Kanak-Kanak hingga Perguruan Tinggi.

Perkembangan teknologi dan komputer membuka peluang pemanfaatan dan pengolahan grafis menjadi bahan-bahan visual yang sangat bervariasi. Media grafis banyak digunakan dan dihadirkan pada gambar gerak yang dimanipulasi atau diolah lebih lanjut sehingga menimbulkan efek gerakan. Media visual, termasuk grafis, juga memiliki kekuatan dan kemampuan dalam menyampaikan pesan. Banyak orang masih beranggapan bahwa media grafis yang dimanipulasi ke dalam gambar gerak lebih efektif digunakan dalam pembelajaran.

Tetapi, masih banyak masyarakat di Indonesia yang merasa bahwa bahasa asing ini cukup sulit untuk dipelajari. Kadang kala, mereka “terjebak” dalam mengerjakan soal yang terdapat *tenses* (waktu). Hal inilah yang kadang juga bisa membuat seseorang enggan untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, hal ini tidak menutup kemungkinan akan laku kerasnya media pembelajaran bahasa Inggris selain buku dan kamus dan juga lembaga *non-formal* (kursus).

Meskipun media pembelajaran telah disediakan, jika seseorang yang bersangkutan tetap enggan atau tidak tertarik untuk mempelajarinya, tentu hal itu tidak berefek apa-apa pada seseorang tersebut. Jadi, bukan hanya media saja yang dapat membantu, tetapi juga kesungguhan dalam mempelajari bahasa Inggris. Jika ditinjau lebih dalam, mengenai struktur tata bahasa Inggris, terdapat lebih dari tiga materi *grammar*. Diantaranya adalah *Past Tense* (Waktu Lampau), *Present Tense* (Waktu Sekarang), dan *Future Tense* (Waktu Akan Datang). Untuk bentuk *Future Tense* dapat dijadikan atau dimasukkan ke dalam bentuk pola *Present Tense* (Waktu Sekarang).

Atas dasar pertimbangan itu, maka peneliti tertarik untuk membuat suatu media pembelajaran enam belas *tenses* (waktu) bahasa Inggris yang interaktif dengan judul:

**“Perancangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran 16 Tenses Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Macromedia Flash”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dirumuskanlah permasalahan dalam Tugas Akhir ini, yaitu bagaimana merancang dan membangun suatu aplikasi pengajaran berbantuan komputer mata pelajaran bahasa Inggris studi kasus *tenses* (waktu) untuk membantu seseorang, terutama kaum pelajar agar lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan dan pembangunan media pembelajaran ini memiliki batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang digunakan hanya bahasa Inggris dengan tema tertentu, yaitu pembahasan mengenai penggunaan enam belas *tenses* (waktu) Bahasa Inggris.
2. Bagi mereka yang berada pada tingkatan usia siswa Taman Kanak-Kanak hingga Sekolah Dasar yang ingin mempelajari enam belas *tenses* (waktu) bahasa Inggris, sebaiknya didampingi oleh guru atau orang tua.
3. Metode penyampaian materi adalah metode bercabang dan bersifat *tutorial*.
4. Jenis perangkat lunak yang akan dibentuk merupakan jenis *tutorial on-line* yaitu penyajian materi pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang berisikan objek gambar dan teks.
5. Tata Bahasa Inggris yang digunakan adalah *British Style*.
6. Pembuatan aplikasi pembelajaran ini menggunakan *software* Macromedia Flash dan *software* pendukung lainnya.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk merencanakan, membuat atau memproduksi dan menguji perangkat lunak berbentuk multimedia untuk membantu pembelajaran enam belas *tenses* (waktu) bahasa Inggris dalam bentuk yang lebih interaktif dengan media perangkat lunak animasi *Flash*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penulisan tugas akhir ini, yaitu:

1. Mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran yang disajikan melalui pengajaran berbantuan computer.
2. Menambah pengetahuan pada bidang perancangan aplikasi bahasa Inggris.
3. Aplikasi berbantuan komputer *tenses* (waktu) dapat digunakan sebagai media yang membantu proses belajar mengajar pada materi pelajaran bahasa Inggris.

## 1.6 Sistematika Penulisan

1. Bagian Awal, terdiri dari: Judul, Pengesahan, Motto dan Persembahan, Kata Pengantar, Abstrak, Daftar Isi, Daftar Gambar, Daftar Tabel, dan Daftar Pustaka.
2. Sistematika yang digunakan dalam penyusunan karya tulis Tugas Akhir ini dibagi menjadi lima bab. Pembagian bab karya tulis ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I : Pendahuluan**

Diuraikan secara garis besar tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penulisan, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

## **BAB II : Landasan Teori**

Pada bab ini akan menjelaskan secara singkat dasar-dasar teori yang mendukung pembahasan yang berhubungan dengan “Media Pembelajaran 16 *Tenses* (waktu) Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Macromedia Flash”.

## **BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini berisikan analisis permasalahan dan pembahasan tentang rancangan aplikasi pembelajaran enam belas *tenses* (waktu) bahasa Inggris dengan menggunakan Macromedia Flash.

## **BAB IV : Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini akan memfokuskan tentang implementasi penggunaan program dan persiapan-persiapan teknis daripada media pembelajaran enam belas *tenses* (waktu) bahasa Inggris.

## **BAB V : Penutup**

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari penjelasan bab-bab sebelumnya, sehingga dari kesimpulan tersebut akan munculnya saran yang berguna untuk melengkapi dan menyempurnakan pengembangan aplikasi pengajaran untuk masa yang akan datang.

1. Bagian Akhir, terdiri dari Daftar Pustaka dan Lampiran.