

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebuah perusahaan startup teknologi asal Indonesia yang berfokus pada pendidikan, yaitu Ruangguru menyebutkan bahwa Bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling banyak digunakan di dunia karena dianggap sebagai sebuah bahasa yang relatif mudah untuk dipelajari sehingga bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa internasional. Bahasa Inggris merupakan ilmu yang bersifat universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Perkembangan yang pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan bahasa Inggris di bidang *speaking*, *writing*, *listening*, dan *reading*. Untuk dapat menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan bahasa asing yang kuat sejak dini.[1]

Hasil wawancara bersama Kepala Sekolah Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta yang terletak di kota Yogyakarta, siswa kelas 1 dan 2 kurang memahami pembelajaran bahasa Inggris dikarenakan tidak ada mata pelajaran bahasa Inggris pada sekolah dasar tersebut. Pelajaran bahasa Inggris digantikan dengan pelajaran tari tradisional, tetapi untuk menunjang siswa dan siswinya di masa sekolah yang akan mendatang dengan meningkatkan pengetahuan anak tentang bahasa Inggris, Kepala Sekolah Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta berinisiatif ingin tetap mengenalkan bahasa Inggris secara sederhana yang berlangsung 10-15 menit sebelum pelajaran biasa dimulai.

Menurut Waryanto, Nur Hadi (2008) Sampai hari ini media yang digunakan para guru dalam menyampaikan materi hanya memberikan visualisasi dalam bentuk yang sederhana, membuat guru menjadi kesulitan karena alat peraga yang digunakan, sehingga belum dapat memberikan hasil pemahaman yang maksimal kepada anak. Sajian audio visual *non-linear* atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia interaktif menjadikan visualisasi lebih menarik.[2] Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dan siswi untuk mengenal bahasa inggris dasar seperti abjad, angka, warna, dan pohon keluarga. Abjad, Angka, Warna, dan Pohon Keluarga dijadikan sebagai materi pengenalan bahasa inggris dikarenakan menurut Kepala Sekolah Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta keluarga merupakan tokoh yang paling melekat pada kehidupan anak untuk setiap harinya selain itu angka, huruf, dan warna merupakan hal yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk membuat aplikasi multimedia interaktif pengenalan bahasa inggris dengan tema Bahasa Inggrisku atau *My English* untuk Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta yang dapat dijalankan pada *desktop*. Pada aplikasi ini terdapat beberapa sub menu pilihan salah satunya *game*. Dalam *game* ini tidak ada *scoring* karena *game* ini lebih berfokus agar siswa dapat belajar mengenai abjad, angka, warna, dan pohon keluarga dalam bahasa inggris hingga hafal dan paham. Dalam menyajikan visualisasi data menggunakan teks, gambar atau animasi, dan audio dari suatu informasi secara sederhana, dengan dilengkapi *background music* diharapkan agar siswa dan siswi Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta dapat mengenal bahasa inggris secara menarik, sehingga materi akan tertanam dalam memori anak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “*Bagaimana membuat Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta?*”

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi multimedia interaktif pengenalan bahasa inggris hanya ditujukan untuk siswa kelas 1 dan 2 yang akan disampaikan oleh guru.
2. Materi pengenalan bahasa inggris hanya mengenai abjad, angka 1 – 20, warna, dan pohon keluarga.
3. Pembuatan *asset* aplikasi menggunakan *software Adobe Illustrator CS6*.
4. Pembuatan aplikasi menggunakan *software Adobe Flash CS6*.
5. Game dibangun dengan resolusi 720 x 1280px, dan hanya mendukung tampilan *landscape*.
6. Aplikasi ini dapat dijalankan pada desktop dengan sistem operasi *Windows 10*.
7. Penelitian hanya dilakukan pada Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan sebuah aplikasi pengenalan bahasa inggris yang dapat digunakan tanpa internet.
2. Membantu Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta dalam hal pengenalan bahasa inggris untuk siswa kelas 1 dan 2.
3. Menyelesaikan permasalahan mengenai kurang pemahannya siswa Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta tentang bahasa inggris akibat tidak adanya pelajaran tersebut.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti
  - a. Penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh saat kuliah.
  - b. Sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang *IT (Information Technology)*.
2. Bagi Obyek Penelitian
  - a. Untuk membantu guru dalam mengenalkan materi dan memberikan gambaran materi secara visual kepada siswa.
  - b. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan cara yang berbeda sehingga tidak bosan.
3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

- a. Sebagai bahan masukan bagi Universitas Amikom Yogyakarta untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran agar dosen menjadi lebih kreatif, efektif, dan efisien.

## **1.6 Metode Penelitian**

Sebagai penunjang keakuratan dalam melakukan penelitian ini, maka penulis mengambil beberapa metode yaitu:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis dalam melakukan penelitian.

#### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan Kepala Sekolah Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

#### **1.6.1.3 Metode Studi Pustaka**

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai buku referensi yang berkaitan dengan penelitian.

#### **1.6.1.4 Metode Literatur**

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi multimedia interaktif dan teknik-teknik yang dipakai.

#### 1.6.1.5 Metode Koestlner

Pengumpulan data melalui penyebaran sekumpulan pertanyaan kepada responden, yang butir-butir pertanyaannya berhubungan dengan masalah penelitian dan mempunyai makna, guna menguji hipotesis.

#### 1.6.2 Metode Analisis

Seperti yang dijelaskan pada latar belakang pembuatan aplikasi multimedia interaktif pengenalan bahasa Inggris ini, masalah yang harus diselesaikan dengan aplikasi multimedia yang akan dibuat adalah bagaimana cara mempermudah pengajar dalam mengilustrasikan materi secara interaktif, dimana siswa dapat melihat secara langsung visualisasi dari abjad, angka, warna, dan pohon keluarga. Untuk menganalisis masalah yang ada penulis menggunakan metode analisis SWOT untuk menganalisisnya yang terdiri dari *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman). Selain itu, penulis juga menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

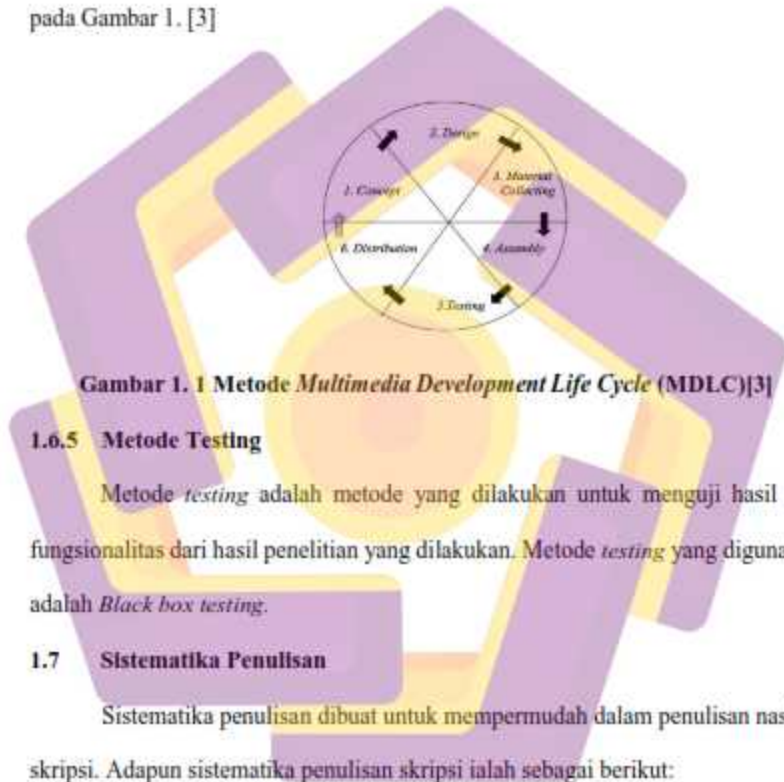
#### 1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan aplikasi ini akan menggambarkan tentang rancangan yang akan dibangun sehingga menjadi lebih terarah dan jelas. Perancangan yang akan dibuat meliputi perancangan ide atau konsep, desain interface, dan pengumpulan materi.

#### 1.6.4 Metode Pengembangan

Menurut Luther (1994), metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan

*distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap konsep memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Sutopo (2003) mengadopsi metodologi Luther dengan memodifikasi, seperti yang terlihat pada Gambar 1. [3]



**Gambar 1. 1 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)[3]**

### 1.6.5 Metode Testing

Metode *testing* adalah metode yang dilakukan untuk menguji hasil dan fungsionalitas dari hasil penelitian yang dilakukan. Metode *testing* yang digunakan adalah *Black box testing*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ialah sebagai berikut:

## BAB I. PENDAHULUAN

Bab pertama berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

## **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ketiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan, termasuk analisis kebutuhan dan uraian tentang proses perancangan aplikasi multimedia interaktif.

## **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab keempat berisikan tentang tahap produksi, termasuk pembuatan asset, proses editing, compositing, rendering, testing, dan implementasi.

## **BAB V. PENUTUP**

Bab terakhir menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi skripsi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.