

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama maupun berinteraksi [1]. Indonesia menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa untuk saling berkomunikasi akan tetapi seiring perkembangan waktu bahasa yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang hampir seluruh negara mempergunakannya sebagai media untuk berinteraksi atau berkomunikasi. Bahasa Inggris sendiri terbagi menjadi 2 yaitu aktif dan pasif dimana bahasa Inggris aktif lebih mengarah kepada pengucapan atau dialog. Bahasa Inggris aktif mulai diajarkan pada saat di sekolah dasar mulai dari pengenalan alfabet hingga disusun menjadi satu rangkaian kata atau benda.

Salah satu metode yang diajarkan dalam pendidikan di Indonesia yaitu menggunakan media gambar baik pada buku atau poster dimana para siswa dapat mengetahui benda apa yang hendak mereka ucapkan. Cara belajar yang menyenangkan yaitu belajar menggunakan teknologi.

Teknologi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih mudah dan siswa dapat belajar sendiri tanpa perlu didampingi oleh guru.

Kinect merupakan teknologi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. *Kinect* sendiri terdapat *microphone* sebagai alat untuk menerima suara yang dikeluarkan

oleh user dimana suara tersebut dapat digunakan sebagai eksekutor atau kontrol sebuah program. Dari sinilah penulis ingin membuat skripsi yang berjudul “Penerapan Kinect sebagai Media Pembelajaran Anak untuk Pengucapan Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar di SD MUHAMMADIYAH BODON” yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan sebagai alat bantu pengucapan yang benar dalam belajar bahasa Inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Sebagaimana latar belakang di atas maka terjadi rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana cara untuk mengetahui pengucapan bahasa Inggris yang benar dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang di hadapi adalah:

1. Alat utama yang digunakan adalah Kinect Xbox.
2. Pengucapan harus menggunakan bahasa Inggris dengan benar.
3. Soal yang diberikan sesuai dengan kurikulum yang diajarkan.
4. Penelitian difokuskan untuk siswa SD Muhammadiyah Bodon kelas 3.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Menunjukkan metode pembelajaran bagi anak-anak kecil untuk belajar sambil bermain sehingga anak tidak cepat bosan.

2. Menunjukkan bahwa kinect dapat digunakan sebagai alat bantu untuk edukasi.
3. Membantu memudahkan guru dalam pembelajaran bahasa inggris dalam hal pengucapan bahasa inggris.
4. Anak dapat belajar bahasa inggris sendiri tanpa perlu diawasi oleh pendamping.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1.5.1 Metode pengumpulan data

1.5.2 Metode Analisis

1.5.3 Metode Perancangan

Flowchart, Struktur Navigasi, User Interface

1.5.4 Metode Pengembangan

Menggunakan metode MDLC dari Sutopo

1.5.5 Metode Testing

White Box, Black Box

1.5.6 Metode Implementasi