

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SD kanisius Pondok Kulon adalah Sekolah yayasan Agama katolik di pondok Kulon Yogyakarta. Menurut kepala sekolah SD Kanisius Bpk Ignatius Yulianto SD KANISIUS pondok kulon didirikan pada tahun 1967. Pada waktu itu sekolah ini belum mempunyai gedung tersendiri. Sekolah ini mendapat bantuan dari warga setempat dengan mengumbang tempat bale Desa digunakan untuk melaksanakan pendidikan kepada anak anak setempat. Proses pendidikan yang dilaksanakan di tempat bale desa tersebut tidak memandang pada Agama Suku dan Ras tetapi mementingkan pendidikan bagi anak anak. Kepala sekolah pertama pada saat itu adalah Bapak P. S Praptoharjono pada tanggal 14/02/1986. Jumlah anak yang sekolah 22 dari 13 laki dan 9 perempuan. Sekolah ini mendapat dukungan yang kuat dari kepala desa bernama bapak Margono. Pada tanggal 20 agustus 1987 tempat bale Desa yang dipakai untuk sekolah dirubah menjadi sekolah SD Kanisius bukan lagi tempat Bale Desa dengan catatan Hak Pake bukan hak milik. Pada jaman dulu pelajaran Bahasa Inggris belum dapat dipelajari di sekolah sekolah Dasar. Pemerintah Indonesia menerapkan kurikulum baru pada tahun 2004 bahwa bahasa Inggris sudah bisa dipelajari di sekolah Dasar tentang hal hal yang bersifat umum dalam kehidupan sehari hari. Tujuannya agar mempersiapkan anak anak supaya sudah terbiasa dengan Bahasa inggris dalam kosa kata yang bersifat umum. Pada saat sudah berada di bangku SMP anak anak sudah mengenal

kosa kata yang bersifat umum. Namun kurikulum pelajaran Bahasa Inggris di SD ditindaklanjuti oleh pemerintah untuk dipelajari anak-anak SD

Pada tahun 2013 pemerintah Indonesia dari menteri pendidikan mengambil kebijakan untuk menggantikan mata pelajaran Bahasa Inggris yang sebelumnya menjadi mata pelajaran pokok untuk anak SD menjadi mata pelajaran tambahan untuk anak SD. Di sekolah dasar bisa mengajar pelajaran Bahasa Inggris tetapi tidak masuk dalam ujian EPTANAS hanya bersifat EXTRA KURIKULER. Sekolah dasar Kanisius Pondok Kulon tetap mengajarkan Bahasa Inggris di sekolah dengan maksud dan tujuan untuk mempersiapkan anak-anak pada saat masuk di bangku SMP, mereka sudah terbiasa dengan kosa kata yang bersifat umum dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Inggris juga bukan hanya menjadi Bahasa Internasional saja pada jaman teknologi sekarang tetapi semua alat-alat dan bahan-bahan menggunakan tulisan berbahasa Inggris. Oleh karena itu sekolah dasar Kanisius Pondok Kulon memulai mengajarkan murid-muridnya untuk bisa mengenal nama alat-alat, bahan-bahan, buah-buahan dan nama apa saja yang berkaitan dengan Bahasa Sehari-hari.

Aplikasi multimedia adalah aplikasi yang dirancang serta dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen seperti teks/dokumen, suara, gambar animasi dan video. Pemanfaatan dari aplikasi multimedia dapat berupa company profile, video untuk tutorial, e-learning maupun computer based training. Istilah multimedia pembelajaran berbeda-beda. Ada yang menyebut dengan CALL (Computer assisted

language meaning) CAI (computer-assisted instruction), CELL (computer-enhanced language learning) atau CBI (Computer Based Instruction). [39]

Pada masa sekarang Dunia Teknologi semakin berkembang dan maju di bidang apapun. Dunia teknologi membuat Manusia semakin berkembang untuk mengetahui dan mengenal perkembangan jaman. Salah satu teknologi yang berkaitan dengan bidang IT yaitu MULTIMEDIA INTERAKTIF. Peneliti membuat aplikasi Multimedia Interaktif untuk membantu orang yang tidak bisa membaca, menulis, mendengar dan melihat dengan cara membuat aplikasi tampilan belajar Bahasa Inggris. Dalam sebuah aplikasi yang akan dibuat berisikan nama bahan-bahan, alat buah-buahan makanan dan nama-nama yang kita temukan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan apa yang dipelajari oleh anak-anak SD kelas dua di SD Kanisius Pondok Kulon.

Karena Dunia teknologi semakin berkembang dan maju sehingga memudahkan manusia untuk saling berinteraksi antara satu sama lain melalui multimedia. Penggunaan multimedia pembelajaran yang masih minim, sehingga mendorong penulis untuk membantu pembuatan sebuah multimedia interaktif pembelajaran di sekolah dasar Kanisius Pondok Kulon Yogyakarta untuk menyampaikan materi ajar bahasa Inggris kelas dua dan membangun kemajuan sekolah dalam pemanfaatan teknologi jaman sekarang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka Rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membuat media interaktif pembelajaran bahasa Inggris untuk anak SD kelas Dua di SD Kanisius Pondok Kulon Yogyakarta dapat menggunakan media interaktif dalam proses pendidikan dan mengembangkan media interaktif pembelajaran berbantu komputer?

1.3 Batasan Masalah

Dari Rumusan masalah tersebut, maka untuk membuat sebuah aplikasi yang berjudul " Media Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak SD kelas II di SD Kanisius Pondok Kulon Yogyakarta" dibutuhkan beberapa batasan masalah diantaranya:

1. Membuat aplikasi multimedia interaktif menggunakan Micromedia flash
2. Aplikasi ini berbasis Desktop
3. Menampilkan materi materi bahasa inggris yang akan diajarkan guru guru kepada anak anak
4. Kurikulum pengajaran Bahasa Inggris untuk anak SD kelas Dua di SD kanisius Pondok Kulon
5. Aplikasi apa yang dipergunakan oleh Guru guru dalam memberikan pengajaran Bahasa inggris kepada anak anak sehingga anak anak bisa memahami dengan baik

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

Maksud penelitian adalah Membuat dan merancang media interaktif pembelajaran bahasa Inggris untuk anak SD kelas Dua di SD Kanisius Pondok Kulon Yogyakarta Mata Pelajaran Bahasa Inggris menggunakan Macromedia Flash

1.4.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Meningkatkan persaingan SD Kanisius Pondok Kulon Yogyakarta melalui multimedia interaktif
2. Memberikan kemudahan kepada SD Kanisius Pondok Kulon Yogyakarta untuk menyampaikan materi ajar bahasa inggris menggunakan multimedia interaktif
3. Meningkatkan prestasi siswa- siswi dalam belajar bahasa inggris dengan adanya metode pembelajaran baru dalam menyampaikan materi

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan media interaktif pembelajaran bahasa Inggris ini adalah

1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata.

2. Bagi Pengajar dan Anak Didik

Sebagai sarana pengetahuan mengenai penggunaan media interaktif pembelajaran berbantu komputer terhadap mata pelajaran bahasa Inggris kepada siswa-siswi SD Kanisius Pondok Kulon Yogyakarta.

1.6. Metode penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan disampaikan, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan penelitian ini. Adapun beberapa tahapan dalam pengumpulan data sebagai berikut

1.6.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi dengan cara bertatap muka secara langsung kepada

responden dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung peneliti ini, yaitu yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang sudah ada.

Mengadakan Tanya jawab berlangsung dengan kepala Sekolah SD Kanisius Pondok Kulon Yogyakarta sekolah dan guru yang terkait dengan penelitian, untuk mendapatkan data yang benar.

1.6.3 Observasi

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap anak-anak bagaimana mereka mengikuti pelajaran materi bahasa Inggris yang disampaikan oleh guru-guru dan proses perkembangan pembelajaran bahasa Inggris di SD Kanisius Pondok Kulon Yogyakarta.

1.6.4 Metode Analisis

Berdasarkan hasil wawancara, maka peneliti menggunakan model analisis SWOT dalam penelitian.

1.6.5 Metode Perancangan

Menggunakan metode pengembangan pembelajaran multimedia interaktif menggunakan teori Iwan Binanto yaitu tahap Konsep (Concept), perancangan (Design), pengumpulan Data (Material Collecting), pembuatan (Assembly), percobaan (Testing), dan Distribusi (Distribution). Tahap-tahap ini dilakukan untuk

membuat aplikasi multimedia interaktif sejak menentukan materi yang ada dalam aplikasi, hingga alur program media.

1.6.6 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis multimedia interaktif yang dapat digunakan anak-anak SD kelas II adalah metode pengembangan kualitatif dalam mengembangkan aplikasi multimedia yang sebelumnya sudah ada. Akan tetapi, peneliti mengembangkan aplikasi ini untuk belajar bahasa Inggris pada anak yang berada di SD kelas II di SD Kanisius Pondok Kulon Yogyakarta.



1.6.7 Metode Testing

Peneliti melakukan testing atau percobaan terhadap aplikasi Media interaktif dengan menggunakan Blackbox testing, melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi interaktif hasil pembuatan pada penelitian dan pendistribusian kepada sekolah lokal yang membutuhkan. Selain Black Box Testing peneliti juga menggunakan testing lain yaitu white Box Testing untuk melakukan testing pada aplikasi yang media interaktif pembelajaran untuk anak SD kelas dua di SD kanisius Pondok Kulon

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini, menggunakan sistematika yang terdiri dari lima bab, adapun secara garis besar terdiri dari

BAB I. PENDAHULUAN

Pada Bab pendahuluan merupakan penjelasan dan penyempurnaan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika penulisan dari laporan penelitian

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan Dasar teori yang digunakan dalam proses perancangan, pembuatan, dan pengembangan aplikasi multimedia interaktif sebagai

multimedia interaktif pembelajaran bahasa inggris untuk anak SD kelas di SD Kanisius pondok kulon

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang penjelasan dan penguraian tentang perancangan media pembelajaran multimedia interaktif seperti merancang konsep yang akan dibangun dan gambaran umum obyek penelitian.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisi tentang penjelasan dari implementasi aplikasi serta contoh pengoperasian aplikasi yang telah dirancang.

BAB V. PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan, sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi obyek penelitian dan juga untuk pengembangan perancangan aplikasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang meendukung