

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris saat ini sudah menjadi bahasa yang penting sebagai alat komunikasi di dunia internasional. Bahasa Inggris perlu diperkenalkan dan dipelajari sejak usia dini. Saat ini bahasa Inggris sudah dijadikan salah satu bagian dari kurikulum di taman kanak-kanak, termasuk di Taman Kanak-kanak Kusuma I Nologaten Yogyakarta. Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru di TK Kusuma I Nologaten dapat disimpulkan bahwa anak-anak sulit untuk fokus apabila kegiatan belajar kurang menarik perhatian mereka, dan pelajaran bahasa Inggris sedikit sulit untuk dipahami karena proses belajar masih dilakukan secara klasikal dan kurangnya media yang menarik serta mendukung untuk belajar. Maka diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak apabila penyampaiannya dapat dilakukan secara menarik berbentuk multimedia yang meliputi teks, audio-visual, animasi dan video yang dapat meningkatkan kemungkinan anak menguasai bahasa Inggris.

Namun kurangnya media untuk belajar membuat pelajaran ini menjadi sedikit kurang menarik minat dan sulit dipahami oleh anak-anak. Perlu adanya sistem dan perangkat pengajaran yang baik agar mudah dipahami oleh anak-anak. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu perangkat atau media ajar yang akan membantu guru dalam mengajar dan anak-anak dalam belajar. Media ini berisi pelajaran yang dirancang dengan tampilan yang menarik dalam bentuk media interaktif

dengan animasi yang akan membantu memudahkan guru dalam mengajar dan anak-anak dapat tertarik untuk belajar.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat ini perangkat atau media ajar dapat diwujudkan dengan sistem berbasis multimedia interaktif yang menarik minat anak-anak dilengkapi dengan animasi yang juga menarik. Multimedia interaktif juga sebagai media yang mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, dan video dalam satu kesatuan yang saling mendukung. Media pembelajaran interaktif bahasa Inggris ini diharapkan akan mampu membuat proses belajar mengajar akan menjadi lebih mudah, menarik, menyenangkan dan tidak membosankan untuk anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana Membuat Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Mengenai Alat Transportasi Bersama Apin Untuk Taman Kanak-Kanak Kusuma I Nologaten Yogyakarta Agar Menjadi Lebih Mudah, Menarik, Menyenangkan Dan Tidak Membosankan Anak-Anak?".

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dan penyusunan dapat dilakukan secara terarah dan tersusun dengan baik sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu ditetapkan batasan-batasan masalah yang dihadapi. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Media Interaktif ini diperuntukan untuk TK Kusuma I Nologaten Yogyakarta.

2. Media pembelajaran ini bukan untuk mengganti fasilitas yang sudah ada hanya sebagai pelengkap (alat bantu) dalam proses belajar.
3. Materi yang akan dibahas terbatas hanya meliputi beberapa contoh transportasi.
4. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *actionscript 2.0* yang terdapat pada software Adobe Flash CS6.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari diadakannya penelitian ini untuk membantu proses belajar di TK Kusuma I Nologaten Yogyakarta dengan dikemasnya proses belajar secara lebih menarik berbentuk media pembelajaran interkatif dengan animasi. Dengan maksud tersebut maka tujuan diadakannya penelitian adalah sebagai berikut :

- Sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- Mampu menunjang proses belajar mengajardi TK Kusuma I Nologaten Yogyakarta menjadi lebih menarik, menyenangkan dan anak-anak tidak menjadi bosan.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode analisis yang digunakan dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Mengenai Alat Transportasi Bersama Apin Untuk Taman Kanak-Kanak Kusuma I Nologaten Yogyakarta adalah:

1. Studi Observasi

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap obyek penelitian sehingga mendapatkan data yang relevan dan tidak diragukan kebenarannya.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap Kepala Sekolah dan Guru Taman Kanak-Kanak Kusuma I Nologaten Yogyakarta untuk mengetahui bagaimana sistem pembelajaran yang berjalan selama ini, kesulitan apa yang sering dihadapi dalam proses belajar mengajar, dan meminta pendapat mengenai perangkat ajar ini.

1.5.2 Metode Perancangan

Metode perancangan meliputi perancangan konsep, isi, naskah, flowchart dan grafik. Penulis menggunakan rancangan struktur aplikasi untuk merancang struktur isi yang akan dibangun dalam aplikasi ini.

1.5.3 Metode UjiCoba

Uji coba aplikasi dilakukan terbatas. Uji coba akan dilakukan pertama pada staff pengajar lalu pada murid di TK Kusuma I Nologaten Yogyakarta. Pada tahap ini anak-anak akan diberikan kuisioner melalui staff pengajar untuk penilaian terhadap aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini berisi 5 bab dengan masing-masing sub bab dan disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat landasan teori yang menguraikan mengenai teori umum dan teori khusus yang digunakan sebagai landasan penyusunan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan dijelaskan mengenai analisis pengguna, analisis dan mendefinisikan masalah, perancangan aplikasi yang mencakup deskripsi aplikasi, komponen aplikasi dan perancangan sistem yang mencakup perancangan konsep, perancangan naskah, perancangan isi dan perancangan kuis, serta menguraikan tentang objek yang menjadi pilihan sistem pembuatan skripsi ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas sistem yang diusulkan dan teknik pembuatan dengan software-software yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.