

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak dapat terlepas dari teknologi. Teknologi ini dapat dilihat dari perkembangan komputer yang sangat pesat, sebab sekarang ini komputer merupakan sumber IT (Information Technology) yang paling dominan (Purnama, 2003). Hampir semua tingkat usia menggunakan komputer sebagai alat bantu mengerjakan pekerjaan ataupun sebagai alat bantu penghilang stress.

Saat ini, perkembangan komputer yang begitu pesat sudah merambah dalam berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Terkadang proses belajar mengajar yang hanya menggunakan buku teks akan membuat anak menjadi cepat bosan dan berakibat malas untuk belajar (Hendra, 2004). Terutama anak TK yang masih dalam usia bermain tentulah akan merasa bosan jika kegiatan belajar dilakukan dengan monoton. Anak-anak memiliki daya konsentrasi yang sangat terbatas. Dalam hal belajar, mereka cenderung tidak bisa berkonsentrasi dan serius (Hermansyah, 2008). Hal ini pulalah yang menyebabkan kurangnya konsentrasi anak TK dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru pendidik di sekolah.

Salah satu materi belajar untuk anak-anak adalah Bahasa Inggris, yang merupakan Bahasa Internasional sehingga sangat perlu diajarkan sejak usia dini. Bahkan di Taman Kanak-Kanak juga sudah mulai diajarkan Bahasa Inggris (hermansyah, 2008). Sedangkan untuk mengajarkan Bahasa Inggris pada usia anak-anak (antara 4-6 tahun)

bukanlah perkara mudah, apalagi jika hanya dilakukan secara monoton melalui buku-buku pelajaran. Anak-anak akan sangat sulit berkonsentrasi dan mudah merasa bosan apalagi jika menyangkut hal-hal yang verbal.

Melihat permasalahan tersebut, penulis ingin mengembangkan sebuah metode pengajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang dirasa dapat membantu tugas pendidik dalam menumbuhkan minat belajar bagi anak didiknya khususnya dalam belajar Bahasa Inggris. Metode pengajaran yang ingin dibangun adalah sebuah aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak TK yang berbasis multimedia.

Multimedia merupakan kombinasi teks, grafik, gambar, video dan audio dalam bentuk digital (Lenon, 2002). Penggunaan multimedia secara efektif dalam proses belajar mengajar dapat membantu anak-anak mengembangkan berbagai keterampilan (Pillai, 2001). Pembangunan aplikasi yang berbasis multimedia ini bertujuan untuk mengembangkan suatu aplikasi multimedia yang dapat membantu proses belajar bagi anak TK dengan metode visualisasi yang dapat menggugah minat belajar anak serta menumbuhkan kreatifitas anak dalam belajar khususnya belajar Bahasa Inggris.

Aplikasi multimedia ini akan dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS3 untuk pembuatan aplikasinya, sedangkan untuk pengolahan gambarnya digunakan Adobe Photoshop CS3 dan Corel Draw X4. Untuk pengolahan suara digunakan Cool Edit Pro 2.1. Sedangkan untuk pengolahan video digunakan tool Camtasia Studio 7 dan Ulead Video Studio 11. Materi pembelajaran yang diusung berupa pembelajaran alphabet, angka, warna, nama buah, nama

hewan, bentuk benda, pengenalan organ tubuh serta pengenalan alat transportasi. Aplikasi multimedia ini akan disajikan dalam Bahasa Inggris. Setelah materi disampaikan, anak-anak juga dapat berlatih melalui soal latihan yang disediakan. Untuk media refreshing disediakan 2 buah game yang dapat mengasah otak anak TK yaitu seperti memasang bentuk ke dalam frame serta bermain puzzle.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini, yaitu bagaimana mengembangkan suatu aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak TK berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar anak TK dalam mempelajari Bahasa Inggris?

I.3. Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk mengembangkan suatu aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak TK berbasis multimedia sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak TK dalam mempelajari Bahasa Inggris.

I.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembangunan sistem yang akan dibuat ini adalah aplikasi ini hanya diperuntukkan bagi anak TK yang sudah pernah mengoperasikan komputer sebelumnya.

I.5. Metodologi Penelitian

Adapun metode yang dilakukan penulis dalam proses penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari buku-buku referensi maupun sumber lain mengenai materi yang sering diajarkan ke anak TK. Studi pustaka ini berkaitan dengan pemahaman literatur yang berkaitan dengan perancangan yang mendukung pembangunan aplikasi bermain dan belajar bagi anak TK berbasis multimedia. Kegunaan metode ini adalah untuk dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan bertanya jawab secara langsung dengan responden dengan sejumlah pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan dimaksudkan untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian untuk pembangunan perangkat lunak.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Analisis Sistem, yaitu proses untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun, yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- b. Perancangan Sistem, yaitu proses untuk mendefinisikan perancangan sistem yang akan dibangun, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

- c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
- d. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian fungsionalitas perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan dokumen Perencanaan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL), serta pengujian perangkat lunak pada pengguna.

I.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, kebutuhan khusus, dan sistematika penulisan laporan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan hasil-hasil penelitian atau analisis terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau dalam Tugas Akhir. Pada akhir tinjauan pustaka ditunjukkan perbedaan atau sifat khusus dari penelitian yang akan dilakukan, yang membedakan dengan penelitian-penelitian terdahulu.

3. BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat

dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

4. BAB IV ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian analisis serta tahapan-tahapan perancangan perangkat lunak yang dibuat oleh penulis.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil implementasi perangkat lunak beserta hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap perangkat lunak.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.