

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa adalah alat yang digunakan untuk komunikasi, Bahasa Inggris merupakan bahasa paling banyak digunakan dalam berkomunikasi secara internasional. Bahasa Inggris akan lebih mudah diajarkan pada anak sejak usia dini. Namun, pada umumnya anak-anak mengalami kesulitan mempelajari bahasa asing, terutama bahasa Inggris. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna. Pemilihan suatu metode pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang baik dan maksimal.

Sebuah permainan atau *game* adalah sistem dimana pemain terlibat dalam sebuah konflik buatan, diisi pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan yang merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. *Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. *Game* sebenarnya penting untuk perkembangan otak anak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat pula berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk dapat menyelesaikan dengan cepat dan tepat.

Menurut Nugroho (2013:90) mengemukakan bahwa :
Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia diharapkan siswa bisa menerima materi pelajaran dengan baik dan siswa merasa belajar bahasa Inggris sangat menyenangkan karena anak kecil sangat suka dengan animasi yang dikemas dengan menarik. Media pembelajaran ini juga dapat sebagai motivasi dan referensi berbasis multimedia.

Pada penulisan skripsi ini penulis mencoba menyelesaikan permasalahan diatas dengan memanfaatkan teknologi komputer yang akan digunakan untuk meningkatkan intensitas dan efisiensi penyampaian media pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan interaktif untuk anak:

Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Pada SD Negeri 01 Tegal Alur Jakarta.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam skripsi ini yaitu :

1. Kurang efektifnya media pembelajaran yang ada sehingga menyulitkan anak untuk mengingat pelajaran.
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga cenderung membosakan dan monoton.
3. Tidak ada pembelajaran yang menggunakan animasi interaktif untuk membantu memudahkan para guru dan anak-anak dalam proses belajar mengajar.

1.3 Perumusan Masalah

Perumusan yang ada dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi usia dini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana teknologi yang berkembang (*mobile*) saat ini dapat memberikan kemudahan bagi anak-anak sekolah dasar dalam mengenal kosakata bahasa Inggris ?
2. Bagaimana cara membuat aplikasi pengenalan bahasa Inggris *mobile device* yang interaktif, dengan materi yang sesuai ?

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi anak-anak agar dapat mengenal kosakata bahasa Inggris dasar dengan metode pembelajaran yang tidak bersifat monoton karena terdapat *interface* yang dibuat semenarik mungkin sehingga menjadikan anak tidak mudah jenuh dalam belajar.
2. Memberikan keleluasaan pada anak, terutama dalam belajar bahasa Inggris melalui *mobile device* berbasis *Android* kapan dan dimana saja.

Sedangkan tujuannya adalah untuk melengkapi salah satu syarat yang telah ditentukan dalam mencapai kelulusan Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri).

1.5. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat mengenai proses belajar mengajar untuk dianalisa agar penulis dapat mengetahui

kelemahan atau kekurangan dalam pembelajaran pada SD Negeri 01 Pagi Tegal Alur Jakarta. Adapun metode penelitian yang penulis gunakan antara lain :

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi

Pengamatan secara langsung di tempat di SD Negeri Tegal Alur 01 Pagi Jl. Kamal raya Rt14 Rw09 No.14 kelurahan tegal alur Jakarta Barat, dengan mengamati proses cara belajar mengajar, dan mengamati apa yang menjadi kebutuhan anak-anak dalam belajar mengenal dan membaca huruf, angka, bagian tubuh, ruangan.

B. Wawancara

Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapatkan informasi secara lengkap dengan melakukan wawancara langsung ke kepala sekolah dan salah satu guru yang mengajar SD Negeri Tegal Alur 01 Pagi, dengan menanyakan proses belajar mengajar, apa yang membuat anak-anak sulit dalam belajar mengenal dan membaca kosakata bahasa inggris apa yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

C. Studi pustaka

Cara ini di lakukan penulis dengan mencari pengetahuan yang bersangkutan dengan objek penelitian, sebagai referensi dalam penulisan. Kepustakaan tersebut dapat berupa buku-buku, jurnal, *e-book* dan internet.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

A. Analisa Kebutuhan Sistem

Dari hasil analisa diatas, anak-anak, guru dan orang tua memerlukan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mudah dimengerti. Dalam hal ini

media pembelajaran interaktif adalah salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penulis membuat animasi interaktif tersebut dengan menggunakan *Adobe Flash CS6 Profesional* yang digunakan untuk pembuatan animasi, *Adobe Photoshop CS* yang digunakan untuk pengeditan gambar-gambar yang dipergunakan, *Cool Edit Pro 2.1* yang digunakan untuk mengedit suara. Selanjutnya diuji melalui teknik pengujian perangkat lunak yang meliputi pengujian *white box* dan *black box*. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa semua statement pada program telah dieksekusi selama pengujian dan semua kondisi logis telah diuji dengan baik. Kemudian dilakukan pengujian program pada anak usia dini yang langsung dipraktekkan dengan di damping oleh para orang tua untuk mendapatkan hasil kuisisioner yang telah di persiapkan oleh penulis. Hasil dari kuisisioner kemudian diolah untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah dikatakan sebagai alat bantu yang dapat membantu anak-anak dalam belajar.

B. Desain

Tahap ini merupakan salah satu tahapan perancangan dalam pembuatan aplikasi multimedia, arsitektur program, gaya tampilan dan kebutuhan material (bahan) untuk program.

C. Code Generation

Tahap *coding* adalah tahap dimana hasil desain *software* di terjemahkan ke dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh komputer. Dalam penelitian animasi menggunakan bahasa pemrograman *Actionscript 2.0* di *Adobe Flash CS6 Profesional*. Karena bahasa pemrograman ini cukup mudah untuk mendukung pembuatan animasi dengan kelebihanannya.

D. *Testing*

Tahap *testing* (uji coba) dilakukan setelah selesai tahap pembuatan. Pertama-tama dilakukan uji coba secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan. Selanjutnya dilakukan uji coba untuk evaluasi yang melibatkan anak dan orang tua. Dari hasil uji coba dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari orang tua. Dari hasil perbaikan dilakukan uji coba lagi agar meningkatkan kinerja aplikasi sehingga memenuhi kebutuhan kebutuhan dalam belajar mengajar.

E. *Support*

Hardware (perangkat keras) adalah sebuah alat atau benda yang kita bisa lihat, sentuh, pegang dan memiliki fungsi tertentu. *Software* (perangkat lunak) adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer. Data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau intruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui *software* atau perangkat lunak. Inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah. *Software* secara fisik tidak ada wujudnya. Untuk mengaktifkan hubungan antara komputer dan *hardware* perlu dibuat perangkat lunak.

1.6. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang terdapat pada program pembelajaran bahasa *Inggris* dasar ini meliputi proses belajar mengenal huruf, mengenal angka, mengenal bagian tubuh, mengenal ruangan. Serta anak dapat menjawab soal yang telah disediakan didalam animasi pembelajaran ini.