

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Inggris sekarang ini semakin memegang peranan penting. Buktinya adalah hampir di setiap Negara di belahan dunia ini menggunakan bahasa Inggris, baik itu dalam bahasa percakapan maupun bahasa ilmu pengetahuan. Media yang banyak dipakai sebagai alat bantu pembelajaran sejak jaman dahulu sampai sekarang adalah buku. Buku memang sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, karena buku sangat praktis. Walaupun demikian, buku juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan dari media ini adalah banyak sekali tulisan yang harus dipahami kembali oleh pelajar yang membacanya menjadi gambaran-gambaran mental, sehingga membutuhkan daya imajinasi, dan pelajaran dengan menggunakan media buku ini nampaknya kering, sulit, serta membosankan. Apabila siswa mulai bosan dengan pelajaran yang disajikan, maka kemungkinan besar siswa tersebut tidak akan menyukai pelajaran itu. Akibatnya siswa tersebut akan merasa malas atau enggan untuk belajar.

Hampir setiap pelajar mempunyai masalah di dalam belajar. Hal ini penyebab utamanya adalah karena kebanyakan guru mendasarkan kecepatan mengajar mereka kepada mayoritas. Sehingga hasilnya adalah siswa yang lebih cerdas menantikan yang lain, sementara yang lebih lamban tidak dapat mengimbangnya.

Seringkali apabila mereka ketinggalan di pelajaran pertamanya, dalam pelajaran berikutnya mereka hanya bisa duduk tidak berdaya.

Untuk menghindari masalah-masalah tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif sehingga dapat membantu proses belajar mengajar di TK. Media yang baik tidak hanya terdiri dari satu media saja, melainkan media yang baik mencakup gabungan beberapa media (multimedia). Lembaga riset dan penerbitan komputer, yakni *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50%

dari yang dilihat dan didengar 80% dari yang dilihat, diengar, dan dilakukan sekaligus.

Oleh sebab itu, maka dengan menggunakan Media pembelajaran interaktif bahasa Inggris dapat menjadi lebih efektif, karena Media pembelajaran interaktif bahasa Inggris ini dapat mengabungkan antara apa yang dilihat, apa yang didengar, dan apa yang dilakukan sekaligus. Selain itu pengguna Media pembelajaran interaktif ini dapat membantu siswa yang lebih lamban untuk bekerja lebih ekstra dirumah. Mereka tinggal mengulang materi mana yang tidak mereka mengerti. Sehingga nantinya mereka dapat mengikuti pelajaran berikutnya yang diajarkan di sekolah. Setelah penyampaian materi pembelajaran bahasa Inggris selesai, pembelajaran ini akan memberikan sebuah game untuk menguji daya ingat anak-anak terhadap pelajaran bahasa Inggris yang baru saja dipelajarinya.

Dengan komputer dapat disajikan media pembelajaran berbasis Multimedia yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual. Beberapa perangkat lunak yang mendukung dalam penerapannya adalah Adobe Flash, Swish Max, Visual Basic dan lain-lain. Dalam hal ini perancang akan menggunakan perangkat lunak berbasis Flash, Adobe Flash merupakan software multifungsi. Terlepas dari fungsi awalnya, yaitu mempermudah pembuatan animasi web, ternyata Flash berkembang pesat hingga dapat dimanfaatkan sebagai software multimedia yang luar biasa. Bahkan Flash dengan action script-nya dapat dimanfaatkan menjadi program pembuat game, Media pembelajaran interaktif yang mudah dan efektif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat penulis rumuskan masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang media pembelajaran bahasa Inggris pada Taman Kanak-kanak (TK), sehingga siswa menjadi tertarik untuk mempelajari bahasa Inggris. Oleh karena itu dibuatlah media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia.

2. Bagaimana merancang sebuah program pembelajaran tentang bahasa Inggris yang efektif dan menarik untuk siswa TK melalui media pembelajaran interaktif dengan dilengkapi soal-soal sebagai latihan.
3. Menggabungkan berbagai unsur media seperti suara, gambar, video, animasi, dan teks sehingga lebih dinamik.

### **1.3 Batasan Masalah**

Pada Tugas Akhir ini penulis akan menentukan batasan masalah agar tidak lepas dari maksud dan tujuan, yaitu:

1. Program ini diperuntukkan bagi tingkat pemula khususnya siswa TK, dan untuk para guru TK sebagai media pembelajaran.
2. Program ini menerjemahkan satu kata dalam Bahasa Indonesia kedalam Bahasa Inggris.
3. Program ini dilengkapi dengan gambar dari kata yang dimaksud serta suara untuk melafalkannya dengan benar.
4. Software yang digunakan adalah Adobe Flash, Adobe Photoshop dan Cool Edit Pro.

### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih baik, yakni melalui media pembelajaran interaktif, yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar siswa TK.

### **1.5. Manfaat**

1. Bagi Guru
  1. Mengembangkan model pembelajaran yang efektif, efisien, dan yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan komunikatif mereka.
  2. Membantu memperbaiki atau meningkatkan proses dan hasil belajar mengajar.

3. Membantu meningkatkan kualitas profesionalisme guru sebagai pendidik.
2. Bagi Siswa
    1. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami bahasa lisan dan tulisan secara akurat dan lancar.
    2. Meningkatkan rasa senang dan motivasi belajar.
    3. Meningkatkan keaktifan, kreatifitas, dan hasil belajar siswa yang lebih tinggi.
  3. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah adalah sebagai alat bantu pembelajaran dalam mengajar Bahasa Inggris.