

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan mobilitas komunikasi dan informasi yang kian cepat memerlukan kesiapan semua pihak untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara lebih efektif. Hal tersebut diperlukan agar kita tidak hanya dimanfaatkan oleh pihak lain tetapi dapat memanfaatkan teknologi informasi tersebut untuk kesejahteraan kita. Pemanfaatan media komunikasi dan informasi tidak terlepas dari penggunaan bahasa. Menguasai bahasa menjadi tuntutan pertama jika kita ingin berkomunikasi dan mendapatkan informasi secara efektif.

Bahasa yang saat ini dianggap sebagai bahasa yang dapat digunakan secara luas dan efektif adalah Bahasa Inggris. Hal tersebut disebabkan oleh karna penduduk dunia sebagian besar sebagai pengguna dan mempunyai kepentingan untuk menggunakan Bahasa Inggris. Apalagi jika dikaitkan dengan globalisasi yang ditandai dengan berkembang pesatnya internet maka penguasaan Bahasa Inggris adalah merupakan suatu keharusan agar kita dapat mengakses informasi dan

berkomunikasi secara efektif dan efisien. Selain sebagai bahasa dunia Bahasa Inggris juga digunakan sebagai bahasa dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, budaya dan lainnya. Dari uraian di atas kita dapat memetik suatu isyarat bahwa Bahasa Inggris hendaknya sudah dikenalkan pada siswa sejak dini. Pengenalan bahasa semenjak dini dikondisikan sedemikian rupa sehingga ada ketertarikan siswa untuk belajar mengeksplorasi pengalaman sendiri dalam menggunakan bahasa sebagai media perantara pesan yang efektif. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan interaktif untuk mempermudah dan menarik minat siswa sekolah dasar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dibuat suatu rumusan masalah, yaitu :

“Bagaimana menerapkan aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan interaktif untuk sekolah dasar kelas V”.

### **1.3 Ruang Lingkup**

Mengingat luasnya permasalahan yang timbul maka diperlukan batasan untuk menghindari meluasnya masalah dalam pembahasan yaitu .

1. Akan dibuat suatu perangkat lunak berupa media pembelajaran kata Bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar kelas V
2. Terdapat 2 fitur, yaitu pembelajaran dan tes.
3. Terdapat 12 macam pembelajaran dan 12 macam tes, yaitu hewan, buah, sayur, alat transportasi, alam, kegiatan sehari-hari, waktu, bagian tubuh, warna, umum, olahraga, dan perasaan.
4. Dalam tes user harus menemukan jawaban yang tepat.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi media pembelajaran kata Bahasa Inggris berbasis JavaSE. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan akan membantu siswa dalam proses pengenalan kata Bahasa Inggris