

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahasa Inggris adalah alat untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan karena menggunakan bahasa tersebut merupakan suatu keharusan pada era globalisasi dewasa ini. Dengan demikian bahasa Inggris berfungsi sebagai alat berkomunikasi dalam rangka mengakses informasi, bertukar informasi serta memiliki bahasa dalam budaya Inggris.

Penguasaan kosa kata secara umum dianggap sebagai bagian penting dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Siswa sering diajarkan kata-kata baru sebagai bagian dari mata pelajaran dan banyak pula orang dewasa yang menganggap pembentukan kosa kata sebagai suatu yang menarik.

Demikian juga sebaliknya tanpa memiliki kosa kata yang memadai seorang siswa akan mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi berbahasa sebagaimana yang diharapkan. Melihat berbagai masalah yang dihadapi siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris khususnya penguasaan kosa kata penulis mencoba mencari jalan keluar dengan menerapkan metode penyusunan kata yang menarik melalui karya tulis dengan judul "**Aplikasi Pembelajaran**

## **Bahasa Inggris Berbasis Multimedia untuk Siswa Sekolah Dasar”.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka masalah yang dirumuskan yaitu :

1. Bagaimana menerapkan aplikasi sebagai media belajar bahasa inggris yang berbentuk quis.
2. Bagaimana membangun aplikasi yang menarik yang disertai gambar dan audio.

### **1.3 Ruang Lingkup**

Dalam pembangunan sistem ini terdapat batasan sebagai berikut:

1. Terdapat 3 menu utama yaitu menu pembelajaran Vocabulary, menu Help dan menu Quis.
2. Menu vocabulary berisi 20 kosakata tentang jenis hewan, buah-buahan, sayuran, warna, benda dan pekerjaan dalam bahasa inggris, dilengkapi dengan gambar dan suara bagaimana cara membacanya.
3. Soal yang ditampilkan akan secara acak (Random) sebanyak masing-masing 10 soal.
4. Menu Quis berisi 3 level yang masing-masing menggunakan suara dan gambar sebagai petunjuk ataupun pertanyaan. Penjelasan level sebagai berikut :

- a. Level 1 (Fine the picture) berbentuk ada pertanyaan kemudian pemilihan gambar yang sesuai dengan pertanyaan.
  - b. Level 2 (Fine the Name) berbentuk pilihan ganda (A,B,C, dan D) yang berdasarkan gambar pertanyaan ada score serta suara yang digunakan sebagai cara membacanya.
  - c. Level 3 (Typing Quiz) berbentuk pertanyaan "what is this" berdasarkan gambar yang ditampilkan kemudian jawaban diketikkan juga ada waktu dan score serta suara yang digunakan sebagai cara membacanya.
5. Dalam aplikasi ini cocok digunakan untuk anak sekolah dasar

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian Adalah sebagai berikut :

1. Membangun Aplikasi kosa kata bahasa inggris untuk membantu pengguna dalam proses pengenalan kata Bahasa Inggris.
2. Mengukur kemampuan pengguna dalam berbahasa inggris melalui quis.