

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer sangatlah pesat, saat ini teknologi komputer sudah menjadi sarana informasi dan pendidikan. Dalam dunia pendidikan, komputer dapat dipergunakan sebagai alat bantu (media) dalam proses belajar mengajar baik untuk guru maupun siswa yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial, alat peraga, dan juga alat uji. Komputer dengan kemampuan multimedia mampu menyajikan berbagai informasi secara audio visual dan juga interaktif. Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi baru dalam bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap. Belajar dengan komputer dapat diperkenalkan secara dini kepada anak, yaitu dengan program-program aplikasi yang bersifat memadukan antara pendidikan (*education*) dengan hiburan (*entertainment*).

Salah satu pendidikan yang diberikan kepada siswa kelas 3 Sekolah Dasar adalah Bahasa Inggris. Dengan mengenalkan Bahasa Inggris sejak dini diharapkan nantinya siswa kelas 3

Sekolah Dasar dapat menguasai dan berkomunikasi secara lancar dengan menggunakan Bahasa Inggris tersebut.

Maka dibuatkan sebuah aplikasi **“Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Multimedia Berbasis Web”** yang menggunakan multimedia sebagai *interface* dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan tujuan menambah daya tarik siswa dalam belajar. Karena saat ini *e-learning* sudah tidak asing lagi maka aplikasi ini juga menggunakan web sebagai perantara dalam proses belajar. Dengan dibangun aplikasi tersebut diharapkan dapat menumbuhkembangkan minat, kreatifitas dan imajinasi siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan pokok permasalahan yaitu: Bagaimana menghasilkan aplikasi media pembelajaran menggunakan multimedia dengan konsep mendidik (*education*) dan menghibur (*entertainment*) yang dapat membuat siswa kelas 3 Sekolah Dasar tertarik untuk belajar Bahasa Inggris?

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Dalam membangun aplikasi ini perlu batasan untuk menghindari meluasnya masalah dalam pembahasan, yaitu:

1. Aplikasi ini dibuat untuk pembelajaran siswa kelas 3 Sekolah Dasar.
2. Materi disesuaikan dengan kurikulum kelas 3 Sekolah Dasar untuk anggota tubuh, hewan dan warna.
3. Sistem pembelajaran yang meliputi pembelajaran materi dan latihan soal.
4. Terdapat gambar dan audio dalam setiap sesi pembelajaran.
5. Soal terdiri dari 2 jenis yaitu soal latihan tingkat pertama (*Drag and Drop*) dan soal latihan pilihan ganda (bersifat *random*) dengan sistem penilaian berupa skor.

6. Pada soal *Drag and drop* belum bisa diakses lewat mobile.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan multimedia berbasis web sebagai alternatif dengan konsep belajar siswa yang mendidik dan menghibur.