

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Saat ini orang-orang sudah semakin terbiasa menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi sehari-hari. Tak heran jika kini pelajaran bahasa Inggris pun mulai diperkenalkan di lapisan sekolah terendah, termasuk Taman Kanak-kanak. Namun perlu diingat, bahwa pendekatan bahasa Inggris untuk anak TK tentunya berbeda dengan dewasa. Pada pembelajaran *grammar* bahasa Inggris untuk anak TK misalnya, pendekatan *Picture and Picture* dinilai sebagai metode yang paling tepat dalam menyampaikan materi belajar bahasa Inggris untuk anak TK.

*Picture and Picture* adalah sebuah metode belajar bahasa Inggris untuk anak TK yang menggunakan gambar. Dalam menggunakan metode ini, para pengajar diharuskan menyediakan banyak gambar, untuk kemudian dipasang atau diurutkan menjadi sebuah urutan kalimat yang logis.

Sebelum memulai materi belajar bahasa Inggris untuk anak TK, biasanya para pengajar harus menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai terlebih dahulu. Setelah selesai

menyajikan materi sebagai pengantar, selanjutnya para pengajar akan menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi, baru kemudian menunjuk atau memanggil anak secara bergantian untuk memasang dan mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan kalimat yang bisa dibaca.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris dasar untuk Paud dan TK Terpadu Islam Plus Al-Iklas berbasis multimedia sehingga dapat meningkatkan minat belajar pada anak dalam mempelajari Bahasa Inggris.

## **1.3. Ruang Lingkup**

Aplikasi ini membahas beberapa batasan permasalahan dalam implementasinya, untuk menghindari kerancuan dan ketidakjelasan dalam pembahasan. Adapun beberapa hal yang menjadi batasan tersebut adalah:

1. Aplikasi ini berbasis desktop hanya diperuntukkan bagi anak usia Paud dan TK.

2. Aplikasi ini menyampaikan tentang pengenalan alphabet, pengenalan hewan, pengenalan buah dan pengenalan warna dalam bahasa Inggris.
3. Aplikasi ini menyediakan kuis sebagai wahana permainan dan pengujian kemampuan anak dalam pengenalan bahasa Inggris.
4. Aplikasi ini dapat mengeluarkan gambar dan suara.
5. Tampilan grafis masih 2D(dua dimensi).

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah membuat suatu aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris dasar berbasis multimedia sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah dipelajari dan dipahami oleh anak usia dini (Paud dan TK) dengan konsep *edutainment*.