

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah segala bentuk wujud yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Menurut Dimas Andika Pratama (2012), media pembelajaran adalah suatu alat yang dipergunakan oleh seorang guru untuk melakukan suatu proses belajar mengajar, baik didalam kelas (indoor) maupun diluar kelas (outdoor). Media pembelajaran dapat mempermudah seorang guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan kepeserta didik. Tanpa adanya suatu media pembelajaran, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Salah satunya yaitu tentang penggunaan komputer sebagai media pembelajaran disekolah-sekolah dasar.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan guru untuk mempermudah menyampaikan materi yang akan diberikan kepada peserta didik diantaranya adalah media pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah-sekolah pada umumnya tidak menggunakan sistem pembelajaran yang interaktif dan kurang memanfaatkan teknologi informasi yang ada.

Oleh karena itu penulis bermaksud untuk membuat aplikasi pembelajaran untuk anak-anak sekolah dasar yang meliputi pembelajaran bahasa Inggris. Sehingga diharapkan bisa membantu dalam penyampaian materi agar lebih menarik dan interaktif, dan juga dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana membuat aplikasi pembelajaran yang interaktif, mudah dipahami dan dimengerti oleh anak sekolah dasar kelas satu?

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup permasalahan yang diteliti adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dibuat menggunakan Java SE.
- b. Aplikasi difokuskan untuk anak-anak sekolah dasar kelas satu.
- c. Aplikasi dapat menampilkan gambar berformat PNG, teks dan suara berformat WAV.
- d. Terdapat dua pilihan kuis berupa pilihan ganda dan Tebak Gambar (input keyboard).
- e. Hasil akhir kuis berupa skor dan soal kuis random.
- f. Aplikasi berupa CD interaktif.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk membantu murid SD kelas I (satu) belajar Bahasa Inggris dengan mudah melalui media pembelajaran dan juga membantu guru bahasa Inggris dalam proses belajar mengajar.