

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi multimedia menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara seseorang untuk belajar dan memahami suatu materi pengetahuan. Teknologi multimedia dipandang sebagai revolusi ketiga dalam teknologi informasi, setelah automasi (komputasi) dan internet (*networking*). Pada dasarnya perkembangan teknologi multimedia telah banyak menciptakan, memproses, menyimpan, mengirim dan menyajikan informasi berupa teks, gambar, foto, *video*, *audio*, animasi (gambar gerak). Kemampuan ini sudah banyak menghasilkan aplikasi yang sangat bermanfaat untuk digunakan oleh pengguna.

Trianto (2010), berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut guna untuk dijadikan sebagai bahan pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

Dalam mata pelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi untuk siswa kelas 6 Sekolah Dasar Katolik (SDK) DON BOSKO 1 KUPANG masih terdapat masalah, yaitu kurangnya minat belajar, kurang adanya interaksi antara guru dan siswa, serta kurangnya pelafalan siswa dalam Bahasa Inggris.

Penerapan materi yang terbatas ini menyebabkan proses belajar mengajar menjadi monoton dan mengurangi minat siswa untuk belajar lebih mendetail. Meskipun semenjak tahun ajaran 2014/2015 mata pelajaran Bahasa Inggris tidak termasuk dalam kurikulum dan hanya menjadi mata pelajaran tambahan saja, namun Bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang paling banyak digunakan maka penguasaan sejak dini akan Bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang mutlak di era globalisasi ini.

Berdasarkan masalah yang ada, maka dikembangkan sebuah **“MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR”** yang akan dikemas secara menarik sehingga diharapkan dapat menjadi suatu pembelajaran interaktif yang inovatif bagi siswa-siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu, pengetahuan siswa dalam berbahasa Inggris khususnya dalam pengenalan alat transportasi masih kurang. Hal ini disebabkan karena proses belajar mengajar di sekolah yang masih konvensional, dimana siswa diajarkan dengan menggunakan buku cetak, buku bergambar dan penjelasan materi di papan tulis sehingga siswa kurang tertarik dalam kegiatan belajar, serta membuat siswa kurang memahami materi dengan baik.

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan akan dibatasi pada perancangan multimedia pembelajaran, yaitu materi yang diterapkan terbatas pada materi Bahasa Inggris Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Tahun ajaran 2006 terintegrasi untuk siswa kelas 6 mengenai alat transportasi dan fungsinya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang multimedia pembelajaran sebagai sarana pembelajaran bagi siswa kelas 6 Sekolah Dasar untuk mengenalkan nama alat transportasi dan fungsinya dengan benar.

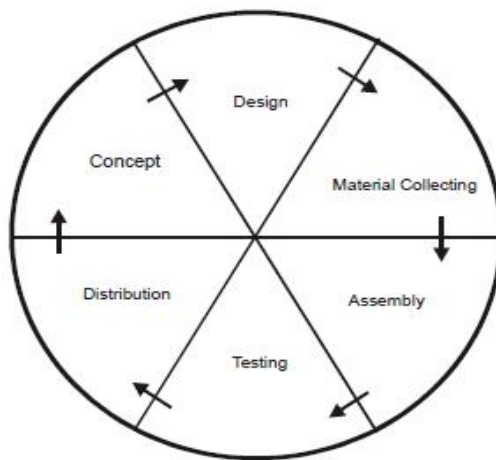
1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari perancangan multimedia pembelajaran, antara lain:

1. Meningkatkan minat belajar siswa dalam menyimak pelajaran yang diberikan guru.
2. Membuat siswa mampu untuk mengingat dan menghafal bahan ajar.
3. Membantu guru dalam menyajikan materi belajar bagi siswa, membuat siswa lebih aktif dalam belajar, serta memusatkan perhatian siswa.

1.6 Metodologi

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode tahapan pengembangan multimedia, Soetopo (2010). Adapun tahapan pengembangan multimedia dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1. Tahapan Pengembangan Multimedia

1. *Application Concept* (Konsep)

Tahap *Concept* (Konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna multimedia pembelajaran. Selain itu menentukan macam-macam multimedia dalam bentuk presentasi dan tujuan multimedia dalam wujud pelatihan dan pembelajaran. Tujuan pengembangan multimedia pembelajaran adalah untuk memberikan informasi serta pengetahuan tentang alat transportasi kepada siswa menggunakan Bahasa Inggris.

Materi disajikan dengan waktu yang sudah ditentukan oleh *User* (perancang multimedia pembelajaran), pemutaran materi dapat digunakan secara otomatis oleh siswa (pengguna).

2. *Application Design* (Perancangan)

Tahap *Design* (Perancangan) adalah tahap membuat perancangan arsitektur multimedia dengan kebutuhan material atau data yang disesuaikan dengan multimedia yang akan dirancang. Pada multimedia pembelajaran ini akan dikembangkan dengan tampilan yang sangat menarik agar siswa mudah saat menggunakan multimedia pembelajaran.

Aplikasi penunjang utama perancangan multimedia pembelajaran ini adalah *Macromedia Flash 8* dan beberapa aplikasi bantu (*Hardware* dan *Software*) yang diperlukan untuk perancangan multimedia pembelajaran. Dalam tahap ini dirancangnya Hirarki *Menu* dan *Storyboard*.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan) adalah tahap dimana data atau materi dikumpulkan sesuai kebutuhan dan dari permasalahan yang ada. Data atau materi tersebut antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, *video*, *audio*. Misalnya gambar dan *sound effect* yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran.

Pada tahap *Material Collecting* dikerjakan dengan tahapan pengembangan multimedia yaitu merekayasa multimedia pembelajaran. Tujuan. Target multimedia pembelajaran ini adalah siswa Sekolah Dasar Katolik (SDK) Don Bosko 1 Kupang.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *Assembly* adalah tahap dalam pembuatan multimedia pembelajaran dengan menggunakan beberapa aplikasi, antara lain:

- a. *Macromedia Flash 8*, aplikasi utama yang digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran.
- b. *Adobe Photoshop CS 4*, aplikasi tambahan yang digunakan untuk meng-*edit file* gambar dan sebagai alat untuk mewarnai gambar yang hasilnya akan dijadikan animasi.
- c. *Adobe Audition 1.5*, aplikasi tambahan yang digunakan untuk merekam dan meng-*edit* suara.
- d. *Ulead Video Studio 11*, aplikasi yang digunakan untuk mengedit *video*.

5. *Testing* (Pengujian)

Tahap *Testing* adalah tahap yang dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program kemudian dilihat apakah terdapat kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap *alpha test*, dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Metode pengujian yang dilakukan di sini adalah *Black Box*. Metode ini dipakai karena pengujian tidak melihat isi dari kode program.

6. *Distribution* (Distribusi)

Pada tahap *Distribution*, hasil jadi multimedia pembelajaran akan disimpan dalam media penyimpanan dengan kapasitas penyimpanan yang sama besar atau lebih. Jika pengguna sangat tertarik dengan hasil jadi multimedia pembelajaran tersebut, maka dapat dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak untuk dijadikan bahan belajar dimanapun dan kapan saja.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian laporan ini dapat dipahami, maka disajikan dalam bentuk sistematika penulisan antara lain:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang penelitian terdahulu, gambaran umum multimedia, pembelajaran interaktif, *macromedia flash 8*, *adobe photoshop cs 4*, pengertian suara, animasi, Bahasa Inggris, transportasi dan gambaran umum (SDK) Sekolah Dasar Katolik Don Bosko 1 Kupang.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis sistem dan perancangan sistem berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada (SDK) Sekolah Dasar Katolik Don Bosko 1 Kupang yang dijadikan tempat penelitian.

BAB IV Implementasi Sistem

Bab ini berisi tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada Bab III.

BAB V Pengujian dan Hasil

Bab ini berisi tentang mengimplementasikan sistem perangkat lunak untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dirancang.

BAB VI Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik yang ada.