

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Depdiknas (2003) bahasa merupakan kunci penentu menuju keberhasilan dan memiliki peran sentral, khususnya dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional seseorang dan dalam mempelajari semua bidang studi. Bahasa diharapkan bisa membantu seseorang untuk mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, menemukan serta menggunakan kemampuan-kemampuan analitis dan imajinatif dalam dirinya.

Bahasa Inggris pun memiliki peranan yang penting dalam upaya untuk berkomunikasi dan penjemabatan dengan pihak dunia luar karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang resmi digunakan. Mengingat pentingnya peranan Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, hendaknya mempelajari Bahasa Inggris dilakukan sejak usia anak-anak. Hal itu pula yang menjadi dasar bagi LBB NEC menyelenggarakan kursus Bahasa Inggris mulai dari tingkat taman kanak-kanak hingga SMP. Diharapkan dengan kursus Bahasa Inggris sejak usia anak-anak dapat membuat mereka fasih dalam menuturkan Bahasa Inggris yang baik dan benar serta penuh percaya diri.

Belajar Bahasa Inggris di LBB NEC saat ini masih dilakukan secara konvensional. Seiring dengan perkembangan teknologi pada saat ini, LBB NEC

ingin memanfaatkan teknologi yang ada yaitu komputer sebagai sebuah media pembelajaran Bahasa Inggris.

Aplikasi ini dikembangkan dengan menerapkan metode pembelajaran *Direct Method* yang dapat mendukung sistem pembelajaran konvensional yang diterapkan pada LBB NEC Surabaya. Metode tersebut adalah bagaimana membawa subjek pembelajaran ke dalam lingkungan yang menjadikan Bahasa Inggris sebagai bahasa utama dan melatih siswa melupakan bahasa ibunya sebagai acuan (Stern, 1983).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu, bagaimana merancang bangun suatu aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk pemula tingkat sekolah dasar pada LBB NEC Surabaya.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam aplikasi adalah *Direct Method*.
2. Aplikasi ini tidak menyediakan fasilitas untuk menerima input suara dari pengguna. Pengguna hanya mengikuti atau menirukan suara dari aplikasi dengan didampingi pengajar.
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *Tutorial* serta *Drills and Practice*.
4. Aplikasi ini meliputi materi berupa gambar, suara, *vocabulary*, *listen and repeat* serta evaluasi.

1.4 Tujuan

Tujuan pada penelitian ini adalah merancang bangun aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk pemula tingkat sekolah dasar pada LBB NEC Surabaya.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Pengajar:

1. Sebagai media alternatif pengajaran Bahasa Inggris.
2. Antar muka dirancang untuk memudahkan penambahan materi pembelajaran maupun evaluasi.

b. Siswa:

1. Sebagai media alternatif pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Antar muka yang sederhana memudahkan penggunaan aplikasi.
3. Materi berbasis *audio visual* diharapkan menambah rasa ketertarikan untuk belajar Bahasa Inggris.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun dengan tujuan agar segala aktifitas yang dilakukan dalam tugas akhir ini dapat terekam dalam bentuk laporan secara jelas dan sistematis. Penyajiannya dibagi berdasarkan beberapa bab.

Pada bab pertama diuraikan secara garis besar pendahuluan. Isi pendahuluan meliputi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan tugas akhir.

Pada bab kedua landasan teori dibahas tentang teori-teori yang digunakan. Landasan teori tersebut adalah aplikasi, belajar dan pembelajaran, pembelajaran bahasa asing, media pembelajaran, pembelajaran berbantuan komputer, pencitraan dan belajar, *Direct Method*, tingkatan Bahasa Inggris untuk pemula, bimbingan belajar, konsep dasar sistem, analisa dan perancangan sistem, konsep dasar basis data, *test case* dan skala Likert.

Pada bab ketiga perancangan sistem dibahas tentang rancangan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk pemula tingkat sekolah dasar pada LBB NEC Surabaya. Perancangan sistem berisi model pengembangan yang di dalamnya meliputi *System Flow* dari aplikasi yang akan dibangun, desain sistem yang terdiri dari *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), struktur *database*, desain *interface input*, desain *interface output*, dan perancangan evaluasi hasil.

Pada bab keempat implementasi dan evaluasi diuraikan tentang aplikasi yang telah dibuat dan pengujian aplikasi tersebut. Salah satu bentuk pengujian dilakukan dengan memberikan angket kepada staff pengajar dan siswa LBB NEC Surabaya untuk mengetahui sejauh mana aplikasi tersebut dapat diterima oleh siswa LBB NEC Surabaya.

Pada bab kelima penutup diuraikan mengenai kesimpulan serta saran-saran. Saran diperlukan untuk pengembangan aplikasi/penelitian pada masa mendatang.