

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan jaman menuntut sebuah kebutuhan baru, yaitu penguasaan bahasa asing untuk berkomunikasi, salah satunya adalah bahasa Inggris. Permasalahannya adalah kapan waktu yang tepat untuk mulai mempelajari bahasa Inggris? Menurut Satyadi (2009), mempersiapkan anak lebih awal akan jauh lebih baik, karena akan menjadi siap bila masa itu telah datang. Menurut Montessori (1992), enam tahun pertama masa anak sebagai jangka waktu yang paling penting bagi perkembangannya. Bagaimanakah Metode Pembelajaran Bahasa Inggris yang tepat untuk anak ? Anak usia dini tidak dapat dipaksakan untuk melakukan sesuatu, namun apabila mampu memperkenalkan kepada anak mengenai metode pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dan menarik, maka kemungkinan besar anak akan tertarik mempelajarinya.

Aktivitas Pembelajaran yang terjadi di sekolah cenderung memberi beban belajar yang berlebihan. Guru membuat proses belajar menjadi suatu proses yang menjadi beban dan cenderung membuat trauma. Budaya ini mengakibatkan penyelesaian pekerjaan rumah (*homework*) seringkali hanya ditujukan untuk menghindari *factor punishment* (hukuman). Meier (2000) mengemukakan masalah-masalah yang berlangsung di sekolah dengan istilah – istilah sebagai berikut: (1) *Boring* - ceramah yang membosankan, (2) *Pour and snore* – menyuapi dan siswa tertidur, (3) *Closed system* – sistem tertutup, (4) *Competition between*

learners – kompetisi diantara siswa, (4) *Joylessness* – tidak menyenangkan, (5) *Dogmatic* – tak terbantahkan, (6) *Passive learners* – siswa pasif.

Salah satu solusi untuk permasalahan di atas adalah menerapkan metode *Accelerated learning* dalam pembelajaran. Menurut Meier (2000), Metode *Accelerated Learning* (AL) adalah suatu metode pembelajaran alternatif yang menggunakan aspek audio dan visual dalam pembelajarannya. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah bahwa pembelajaran itu berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan. Menurut Doman(1991) Siswa SD merupakan subyek yang tepat dalam penggunaan metode ini, karena anak – anak lebih mudah mempelajari dan menirukan kata – kata yang singkat, suara yang besar dan jelas juga berulang – ulang secara konstan. Software – software yang mengaplikasikan metode AL sudah banyak beredar di pasaran, namun memiliki kekurangan sebagai berikut: (1) sistem yang statis tidak bisa menunjang perubahan soal, dimana lambat laun siswa akan menghafal soal yang ada sehingga kegiatan belajar terhenti, (2) tidak adanya penyimpanan nilai evaluasi siswa, dimana guru bisa mengikuti perkembangan pembelajaran siswa, dan (3) tidak adanya fitur penambahan materi – materi baru sesuai perkembangan jaman, sehingga kegiatan belajar bisa menjadi maksimal dan dinamis.

Berdasarkan kondisi yang ada maka perlu dibuatnya suatu Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbantuan Komputer dengan Metode AL yang mampu memfasilitasi siswa untuk memaksimalkan kemampuan belajar mereka. Aplikasi ini diharapkan membantu siswa dalam menguasai pembelajaran bahasa Inggris, serta membantu guru dalam melakukan proses evaluasi, perencanaan dan

pengambilan keputusan. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah bahwa pembelajaran itu berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana merancang bangun aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbantuan komputer untuk siswa SD kelas I dengan metode *Accelerated Learning*.
2. Bagaimana merancang bangun evaluasi pembelajaran bahasa Inggris berbantuan komputer untuk siswa SD kelas I dengan metode *Accelerated Learning*.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Data berdasarkan keterangan dari pihak Sekolah Dasar yang diambil pada periode tahun 2009/2010 bertempat di kota Amlapura, Karangasem.
2. Aplikasi ini membahas pelajaran bahasa Inggris khususnya untuk SD kelas 1 yang digunakan di sekolah yang bersangkutan, termasuk diantaranya *objects in class, numbers, colors, fruits dan flowers*.
3. Metode pembelajaran yang digunakan dalam aplikasi ini adalah metode AL. Metode ini merupakan metode yang mengimplentasikan penggunaan text, suara dan animasi sehingga membantu siswa dalam penguasaan bahasa Inggris.
4. Pada aplikasi pembelajaran bahasa Inggris ini menyediakan fasilitas untuk penambahan soal dan materi, dan aplikasi ini berbasis desktop.

5. Bentuk pembelajaran yang terdapat pada aplikasi pembelajaran bahasa Inggris ini diantaranya berupa simulasi dan soal-soal latihan.
6. Tahap evaluasi pada aplikasi ini terdiri dari soal-soal berbentuk pilihan ganda, diantaranya berbentuk teks dan suara.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbantuan komputer untuk siswa SD kelas I dengan metode *Accelerated Learning* yang mencakup konteks audio, visual dan menarik minat belajar siswa.
2. Menghasilkan evaluasi pembelajaran bahasa Inggris berbantuan komputer untuk siswa SD kelas I dengan metode *Accelerated Learning*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab I dibahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari pembuatan tugas akhir dan sistematika penulisan buku.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab II membahas secara singkat teori tentang belajar dan pembelajaran, pembelajaran bahasa dengan komputer, metode AL, prinsip pokok AL, teori otak menurut AL, teori pembelajaran empat tahap, music dan pembelajaran, pencitraan dan belajar, media pembelajaran, pembelajaran berbasis multimedia, *Quantum learning* (QL), metode belajar dalam QL, dan skala likert yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB III: PERANCANGAN SISTEM

Pada bab III membahas tentang perancangan sistem yang terdiri dari analisis sistem, perancangan sistem, *Document Flow*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), struktur database serta desain *input /output* dan rencana evaluasi hasil.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab IV dibahas tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan yang terdiri dari implementasi, evaluasi sistem, evaluasi hasil uji coba sistem serta melakukan pengujian terhadap aplikasi. Tujuannya adalah untuk mengetahui, apakah aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V: PENUTUP

Pada bab V berisikan kesimpulan dari sistem dan saran untuk pengembangan sistem.

