

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan manusia dari kecil sampai dengan dewasa. Proses belajar dapat dilakukan di mana saja, di rumah, di sekolah atau di tempat lain nya, selain itu proses belajar dapat dilakukan kapan saja. Pada saat ini proses belajar banyak dilakukan di tempat belajar seperti sekolah. Proses belajar telah diatur sedemikian rupa, baik jumlah siswa, ruangan, dan waktu belajar untuk setiap pelajaran

Bahasa Inggris pada saat ini merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam segala bidang baik pendidikan maupun pekerjaan bahkan dalam kehidupan sehari-hari karena bahasa inggris itu sendiri telah menjadi bahasa internasional dimana sebagian besar negara menggunakan bahasa ini. Di Indonesia sendiri walaupun bahasa Inggris bukan merupakan bahasa nasional atau bahasa utama, pelajaran bahasa Inggris sudah dimulai sejak Sekolah Dasar (SD) bahkan ada yang sejak memasuki *playgroup*. Namun, masih banyak pelajar yang belum bisa berbicara menggunakan bahasa Inggris untuk memperkenalkan dirinya sendiri. Hal ini disebabkan karena pelajaran bahasa Inggris di sekolah kadang kala membosankan, kaku dan kurang interaktif. Pelajarpun biasanya cenderung malas untuk mempelajari ulang dan mempraktekkan bahasa Inggris akibat tidak adanya sumber daya manusia yang bisa berinterkasi satu sama lain.

Dikarenakan hal tersebut, sekolah-sekolah banyak menawarkan metode pembelajaran yang lebih menarik bahkan mendatangkan seorang *Native Speaker*

secara langsung untuk menunjang pembelajaran. Namun, biaya untuk mendatangkan *Native Speaker* secara langsung tersebut mahal dan cukup sulit sehingga membuat sekolah-sekolah mencari alternatif lain yang salah satunya adalah membuat multimedia pembelajaran bahasa Inggris. Dengan menerapkan multimedia pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan secara praktek langsung, maka diharapkan akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pelajar dapat menggunakan fasilitas ini untuk melakukan pembelajaran secara interaktif sehingga membuat pelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Pembuatan multimedia pembelajaran dilakukan dengan menggunakan tahapan-tahapan yang sistematis serta menggunakan software-software yang dapat menggabungkan materi yang dibuat dengan teks, power point, suara dan movie. Salah satu software yang dapat digunakan untuk keperluan ini adalah Adobe Flash.

Dalam membangun sistem informasi, dibutuhkan metode-metode pembangunan sistem, agar dapat menuntun pembuat/pengembang untuk menghasilkan suatu sistem yang standard. Untuk membangun/mengembangkan suatu sistem baru diperlukan perencanaan yang terstruktur. Beberapa metode yang dapat diterapkan dalam membangun sistem informasi yaitu: Metode Prototype, Metode Spiral, Metode Daur Hidup (SDLC : System Development Life Cycle). Metode ini memberikan ide bagi System Analyst atau pemrogram dalam menyajikan gambaran lengkap sistem, sehingga user (pemesan) dapat melihat langsung bentuk/model gambaran sistem, baik dari sisi tampilan maupun teknik

procedural(program) yang akan dibangun dan Metode ADDIE yaitu metode yang menggunakan tahapan Analisis, Desain, Development (Pengembangan), Implementasi dan terakhir adalah Evaluasi (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Kerangka Kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Analisis Dan Perancangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Adobe Flash**” dengan metode ADDIE agar setiap proses dalam tahap pengembangan ini lebih spesifik dan jelas.

## **1.2. Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan uraian pada latar belakang penelitian, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana membangun Sistem pembelajaran bahasa inggris yang mempermudah proses belajar mengajar bahasa inggris yang dapat memberikan motivasi kepada siswa serta dapat mengatasi kebosanan dan kekurangan waktu belajar disekolah.
2. Bagaimana membangun sistem multimedia pembelajaran bahasa Inggris menggunakan adobe flash sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas x.

### **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini penulis membatasi pembahasan supaya tidak melebar, batasan masalah pada penelitian ini adalah merancang dan membuat multimedia pembelajaran yang dibuat hanya untuk mata pelajaran bahasa Inggris untuk kelas X Sekolah Menengah Atas.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pembuatan multimedia pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris ini adalah sebagai berikut

1. Melakukan analisis terhadap metode pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Inggris.
2. Merancang multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Inggris
3. Membuat multimedia pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian dan pembuatan multimedia pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris ini adalah

1. Setelah penelitian ini selesai dan multimedia pembelajaran siap di implementasikan diharapkan Guru dapat menggunakan multimedia pembelajaran ini untuk proses belajar mengajar.

2. Diharapkan multimedia pembelajaran bahasa Inggris dapat membantu memberi motivasi belajar terhadap siswa untuk meningkatkan prestasi belajar.
3. Multimedia Pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk melakukan proses belajar.
4. Multimedia Pembelajaran dapat menjadi suatu bahan pendukung pembelajaran bagi siswa dalam melakukan review setelah mengikuti proses belajar yang telah dilakukan oleh Guru.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembahasan lebih lanjut terperinci dan jelas, maka sistematika penulisan diatur sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang mendukung penelitian beserta tinjauan pustaka yang memuat penelitian-penelitian yang berkaitan yang pernah dilakukan sebelumnya.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini terdiri dari tahapan penelitian, metode pengumpulan data dan pengolahan data, analisa dan perancangan serta

kesimpulan dari metode-metode yang ada.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini terdiri dari pembahasan implementasi multimedia pembelajaran yang dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini terdiri dari kesimpulan yang diperoleh selama pelaksanaan kerja praktek, keterbatasan dan rekomendasi.