

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dari zaman ke zaman semakin berkembang dengan sangat pesat. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa di era modern ini manusia memiliki ketergantungan dengan teknologi – teknologi yang banyak membantu mereka dalam mengasah kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM).

Teknologi juga memiliki peran yang besar terhadap perkembangan di bidang pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi yang efektif dalam edukasi atau pendidikan yaitu menggunakan alat bantu teknologi sebagai sarana untuk mengasah kemampuan penguasaan homonim bahasa Inggris dikarenakan cukup penting dan ketatnya persaingan penguasaan bahasa Inggris di Indonesia.

Teknologi informasi yang paling marak digunakan khalayak umum adalah teknologi multimedia.

Teknologi multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Pesatnya perkembangan teknologi multimedia saat ini menjadi sangat penting untuk menghadapi era globalisasi. Mengingat meningkatnya daya saing dan keunggulan kompetitif dari semua sektor terutama di bidang edukasi atau pendidikan dikarenakan mudahnya penggunaan teknologi multimedia.

Dalam persaingan global tersebut secara umum, komunikasi utama yang digunakan adalah bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional. Bagi masyarakat Indonesia, Bahasa Inggris merupakan salah satu alat komunikasi internasional yang dapat membantu dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sistem informasi. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya sumber ilmu pengetahuan dan teknologi melalui media cetak dan elektronik yang berupa buku-buku, *online*, televisi dan juga radio masih dominan menggunakan bahasa Inggris.

Dilihat dari proses belajar mengajar bahasa Inggris di sekolah-sekolah maupun institusi kursus bahasa Inggris, Pengajaran bahasa Inggris masih belum dapat memberikan suatu hasil yang memuaskan dikarenakan penguasaan jumlah kosakata yang masih rendah, pengucapan kosakata (*pronunciation*) dan juga penggunaan kosakata tertentu dalam suatu kalimat oleh sejumlah masyarakat di Indonesia masih belum memadai untuk dimengerti secara lisan maupun tulisan.

Besarnya kemungkinan keterbatasan fasilitas belajar berupa buku-buku dan lingkungan belajar bahasa Inggris yang belum memadai untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris bagi masyarakat di Indonesia, tidak terlepas dari faktor-faktor potensial yang seharusnya dapat mengatasi keterbatasan tersebut seperti pengembangan suatu aplikasi yang mempermudah proses belajar bahasa Inggris khususnya pada kosakata yang memiliki kemiripan dalam pengucapan atau tulisan tetapi memiliki arti yang jauh berbeda dan bedanya penggunaan kosakata dalam kalimat tertentu.

Kosakata yang memiliki kemiripan dalam pengucapan maupun penulisan ini disebut juga homonim. Homonim terbagi kedalam dua bagian yaitu homograf dan homofon. Homograf merupakan kata yang memiliki kesamaan dalam

penulisan dan ejaan tetapi berbeda dalam pengucapan atau pelafalan. Sedangkan homofon merupakan kata yang memiliki perbedaan dalam penulisan dan ejaan tetapi sama dalam pengucapan dan pelafalannya. Disamping kosakata merupakan dasar-dasar pembelajaran bahasa Inggris yang harus dikuasai dan dipahami agar penulisan dan pengucapan bahasa Inggris oleh sejumlah masyarakat Indonesia mendekati sempurna.

Tidak dapat dipungkiri bahwa selayaknya proses belajar mengajar dilakukan dengan cara penjelasan dari pengajar langsung ataupun menggunakan buku-buku pelajaran dan panduan penguasaan bahasa Inggris. Namun di era teknologi ini, Proses belajar mengajar masuk ke jenjang baru yaitu metode belajar menggunakan suatu aplikasi media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar (Azhar Arsyad, 2002). Aplikasi media pembelajaran memungkinkan pengajar dan pelajar mengendalikan dan berinteraksi serta berkomunikasi langsung dengan teknologi informasi. Ketika pengguna dapat mengontrol unsur-unsur yang ada didalam media tersebut maka proses ini disebut multimedia interaktif. Jadi dengan menggunakan suatu aplikasi multimedia interaktif, pengguna tidak hanya dapat melihat dan mendengar, tetapi juga dapat mengoperasikan sendiri media tersebut secara stimulan.

Berdasarkan latar belakang diatas, Penulis sadar akan tingginya kebutuhan masyarakat Indonesia dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris yang memiliki kemiripan pengucapan dan penulisan (homonim). Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin merancang sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* dengan judul

## **“Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran *Homonym* Bahasa Inggris”**

sebagai judul laporan skripsi.

### **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, Maka perlu adanya sebuah media pembelajaran berbasis multimedia untuk membantu pengguna atau pelajar melatih dan mengenal arti dan penggunaan *homonim* bahasa Inggris. Adapun permasalahan yang dapat penulis rumuskan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi media pembelajaran *homonim* bahasa Inggris yang baik dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* agar memiliki tampilan sederhana dan menarik serta mudah untuk dioperasikan?
2. Bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran *homonym* bahasa Inggris agar mampu menarik minat belajar pengguna?
3. Bagaimana mengoptimalkan pembelajaran dalam mengenal dan melatih kemampuan pemahaman dan ingatan bagi pengguna?

### **1.3 Batasan masalah**

Permasalahan pada perancangan ini dibatasi oleh ruang lingkup yang spesifik sebagai berikut :

1. Dalam perancangan aplikasi media pembelajaran ini, penulis hanya fokus pada pengenalan kata yang paling sering di salah gunakan dalam percakapan sehari-hari.
2. Perancangan aplikasi media pembelajaran ini dirancang untuk penggunaan tanpa sambungan internet (*offline*).
3. Dalam perancangan aplikasi media pembelajaran homonim bahasa Inggris ini hanya menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6* dan dengan dukungan *software* lainnya seperti *Adobe Photoshop CS3*.
4. Aplikasi media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*).
5. Latihan soal dalam aplikasi media pembelajaran terbagi menjadi 3 *mode* yaitu *easy*, *medium* dan *hard*. Masing-masing dibatasi hanya 5 latihan soal.

#### **1.4 Tujuan penelitian**

Tujuan dari pengembangan aplikasi media pembelajaran ini yaitu agar pengguna memiliki kemampuan untuk menguasai pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dasar berbahasa Inggris untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris *user* melalui media interaktif dan menjadikan pembelajaran homonim bahasa Inggris menjadi lebih menarik, efektif dan menyenangkan.



## **1.5 Manfaat penelitian**

### **1. Bagi penulis**

Meningkatkan kreatifitas serta pemahaman lebih lanjut baik mengenai materi pembelajaran homonim maupun wawasan dan keterampilan mengenai perancangan aplikasi tersebut. Mengetahui respon pengguna terhadap aplikasi yang dirancang.

### **2. Bagi pengajar**

Membantu memudahkan pengajar dalam mendidik pelajar sehingga pelajar mampu menyerap materi dengan cepat dan menarik serta meningkatkan efektifitas pembelajaran.

### **3. Bagi pengguna**

Meningkatkan daya ingat, motivasi serta potensi penguasaan materi homonim dan juga menyempurnakan penulisan dan pengucapan dalam bahasa Inggris karena bantuan dari aplikasi media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

## **1.6 Sistematika penulisan**

Penulisan laporan ini dibagi ke beberapa bab berdasarkan sistematika sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, ruang lingkup, tujuan proyek, luaran proyek, manfaat proyek, dan sistematika penulisan berupa penjelasan singkat dari isi setiap bab.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat tinjauan pustaka yang berisi hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh penelitian lainnya untuk meyakinkan pembaca tentang kelayakan penelitian ini. Selain itu, bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendukung judul penelitian dan mendasari pembahasan secara detail.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang rancangan yang digunakan dalam penelitian, terdiri dari alur penelitian yang berisi langkah-langkah yang diterapkan peneliti dalam melakukan penelitian dan bertujuan untuk menjaga agar jalannya penelitian tidak menyimpang dari apa yang direncanakan. Kemudian di bab ini akan membahas analisis permasalahan yakni menguraikan tentang analisis terhadap yang terdapat di kasus yang sedang diteliti.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini menjelaskan tentang implementasi sistem yang telah dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dan memuat pembahasan tentang sistem yang telah diuji coba.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari isi laporan, yang terdiri dari kesimpulan dan saran.