

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi sosial. Mengingat pentingnya bahasa maka seseorang harus mempelajari bahasa untuk berkomunikasi. Bahasa merupakan bentuk dan komunikasi di mana pikiran dan perasaan seseorang dapat disimbolkan agar dapat menyampaikan sebuah arti kepada orang lain (Henry Guntur Tarigan, 1990). Bahasa tidak terlepas dari kosa kata, karena kosa kata merupakan aspek yang penting dalam keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosa kata yang dimiliki maka akan semakin terampil dalam berbahasa. Kosa kata merupakan komponen yang memuat semua informasi yang berkaitan dengan pemakaian kata dalam berbahasa (Kridalaksana, 1993). Kosa kata dapat meningkatkan pertumbuhan kegiatan menulis, berbicara, dan membaca.

Bahasa Inggris merupakan bahasa komunikasi di dunia internasional sehingga hampir tidak ada negara yang tidak mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi bagi para pelajar maupun pebisnis. Dengan demikian, perlu adanya pemahaman dan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tersebut. Pada umumnya siswa yang baru memulai belajar bahasa Inggris sangat membutuhkan pengetahuan mengenai kosa kata karena dengan adanya pengetahuan kosa kata yang baik dan memadai, maka siswa akan mampu untuk mengerti maksud dari bahasa Inggris tersebut.

Mempelajari bahasa asing merupakan usaha yang tidak mudah dan menjenuhkan, dan terkadang membuat orang menjadi frustrasi. Hal itu disebabkan karena belajar bahasa asing merupakan upaya untuk membentuk dan membangun kondisi baru dalam diri seseorang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemilik bahasa asing (Abdul Wahab Rosvidi 2009)

Selama ini, pembelajaran bahasa Inggris mayoritas disampaikan dengan menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi bosan dan sulit untuk mempelajari bahasa Inggris. Penggunaan media pembelajaran sangat minim, sebagai contoh adalah gambar-gambar dinding yang memuat kosa kata bahasa Inggris. Belum ada media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris yang berbentuk aplikasi. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan pelajaran, dan misi pelajaran (Azhar Arsyad, 2011).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa adalah kartu bergambar. Menurut Prapita (2009), media kartu bergambar adalah salah satu media yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris. Melalui media kartu bergambar, siswa bisa belajar bahasa Inggris dengan menyenangkan dan secara tidak sadar mereka telah belajar bahasa Inggris sambil bermain.

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dan berpengaruh juga pada materi dalam proses kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah melalui *game* edukasi. Pada dasarnya, manusia lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara *visual-verbal*, sehingga *game* menjadi sangat bagus jika dilibatkan dalam proses pendidikan (Yulian, 2014).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mencoba untuk membuat sebuah media pembelajaran *vocabulary* atau kosa kata bahasa Inggris menggunakan media kartu bergambar yang disajikan dalam bentuk *game* berbasis adobe flash, maka dari itu penulis mengambil judul “Perancangan Aplikasi *Fun English Vocabulary Card* sebagai Sarana Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa SD menjadi bosan dan sulit untuk mempelajari kosa kata bahasa Inggris karena mayoritas disampaikan oleh guru menggunakan metode ceramah
2. Belum adanya aplikasi media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris yang menggunakan metode kartu bergambar

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Membantu siswa SD dalam mempelajari kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran supaya tidak bosan dan sulit dalam mempelajari bahasa Inggris
2. Membuat aplikasi media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris menggunakan metode kartu bergambar berbasis adobe flash

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa dapat menguasai materi kosa kata bahasa Inggris, meningkatkan kemampuan bicara bahasa Inggris, dan siswa mampu meningkatkan kemampuan membaca teks-teks berbahasa Inggris.
2. Aplikasi *Fun English Vocabulary Card* dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris di sekolah-sekolah dasar

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab II membahas tentang konsep, sistem, atau rancangan yang berhubungan dengan tema penelitian. Juga membahas mengenai teori-teori yang menjadi acuan penulis dalam melakukan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III membahas tentang metode yang digunakan pada penelitian serta membuat rancangan sistem agar dapat diimplementasikan sesuai harapan dengan mengacu pada teori-teori penunjang dan metode yang sudah dijelaskan di bab II.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV membahas tentang hasil yang diperoleh dari seluruh rangkaian kegiatan penelitian, serta hasil pengujian terhadap implementasi sistem. Membahas analisa keandalan sistem sesuai teori dan perancangan pada bab-bab sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk