

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini media pembelajaran sangat berperan dalam membantu proses belajar setiap anak, terutama dalam mempelajari Bahasa Inggris. Seperti yang kita ketahui, Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dengan ini kita dapat melihat bahwa betapa pentingnya Bahasa Inggris sehingga kita perlu mengajarkan Bahasa Inggris ke anak mulai dari usia se-dini mungkin (Novitasari, 2010).

Mendengar kata Bahasa Inggris kita sudah mengetahui bahwa Bahasa Inggris merupakan bahasa asing bagi kita orang Indonesia, sehingga ada sebagian anak yang berpikir bahwa Bahasa Inggris sulit. Berawal dari kata sulit maka akan sangat berpengaruh bagi minat belajar anak terhadap Bahasa Inggris setelah minat anak menurun, tentu akan semakin sulit untuk mengajarkan anak Bahasa Inggris (Novitasari, 2010).

Dikarenakan banyaknya rutinitas orang tua tersebut menyebabkan timbulnya masalah bagi orang tua, karena orang tua tidak lagi mempunyai kesempatan untuk mengarahkan, mengajarkan, melatih, mengasuh dan memberikan perhatian serta pengawasan langsung terhadap pembinaan anaknya. Dengan adanya aplikasi ini dapat diharapkan bisa membantu orang tua dalam mengajarkan anaknya khususnya di bidang Bahasa Inggris (IRHAMNA, 2016).

Media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak harus menyenangkan, karena kegiatan anak adalah bermain, media pembelajaran haruslah mempunyai unsur permainan dan mempunyai unsur audio, karena bahasa Inggris merupakan bahasa yang tulisan dan pengucapannya tidak sama (Yulianjani et al., 2018).

Penggunaan media pembelajaran yang umum seperti buku pengantar saja ternyata masih kurang efektif, karena anak-anak mudah bosan dalam pembelajaran yang kurang menarik. Perancangan ini dimaksudkan untuk memberikan salah satu solusi pengajaran bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Dasar dengan cara yang lebih mudah dipahami dan dengan tampilan yang lebih menarik serta menyenangkan (Yulianjani et al., 2018).

Berdasarkan masalah di atas, penulis berpikir bahwa dengan dibuatkan aplikasi pembelajaran interaktif dengan *Adobe flash* dapat membantu meningkatkan minat anak dalam mempelajari Bahasa Inggris dengan memanfaatkan teknologi ke dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris tentu akan

meningkatkan rasa penasarannya terhadap apa yang dipelajari serta perlahan-lahan anak akan senang mempelajari Bahasa Inggris (L. K. Sari & Sasongko, 2013).

Aplikasi media yang dibuat dengan *adobe flash* akan menyajikan konten yang disertai banyak gambar guna untuk menarik perhatian penggunanya. Selain itu, dengan *Adobe Flash*, aplikasi yang dibuat meskipun berisi konten untuk edukasi, Setiap pengguna tidak akan merasa bosan dan lelah dengan aplikasi yang disajikan karena dengan *flash* pengguna akan dibuat seperti belajar sambil bermain karena disertai sangat banyak gambar yang menarik (L. K. Sari & Sasongko, 2013).

1.2. Perumusan Masalah

Penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana media pembelajaran yang interaktif dan menarik diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak?
2. Bagaimana media pembelajaran interaktif yang dirancang diharapkan dapat mempermudah proses belajar anak?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan – batasan masalah dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran pada media pembelajaran akan dibagi menjadi beberapa bagian.
2. Media pembelajaran ini hanya berisi materi pelajaran Bahasa Inggris.
3. Media pembelajaran ini dibuat untuk digunakan secara umum dan luas bukan diperuntukkan kepada suatu instansi pendidikan ataupun Lembaga Pendidikan tertentu.
4. Aplikasi media pembelajaran dibuat dengan *Adobe Flash*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan penulis adalah untuk:

1. Untuk merancang media pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *Adobe Flash Professional*.
2. Untuk mengetahui bahwa media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan *Adobe flash Professional* dapat memudahkan proses belajar anak.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat penelitian yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mempermudah proses belajar mengajar orang tua dan anak supaya dapat memberikan referensi untuk orang tua dalam mengajarkan anaknya
- b. Menambah wawasan dan kemampuan dalam mengaplikasikan ilmu–ilmu media pembelajaran interaktif, khususnya dalam bidang multimedia