

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### I.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, pengetahuan Bahasa Inggris bagi seseorang terutama pelajar sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan Bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling sering digunakan untuk berkomunikasi dalam dunia Internasional.

Tetapi di Indonesia sendiri, kemampuan penguasaan Bahasa Inggris masih sangat kurang (Nadar, 2001), orang-orang Indonesia cenderung mengalami kesulitan untuk berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris, hal ini dikarenakan ciri khas orang Indonesia sendiri yang tidak mau melatih kemampuan bahasa Inggris mereka dalam pembicaraan sehari-hari, padahal hal tersebut merupakan upaya terbaik.

Upaya lain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris adalah dengan menggunakan media lain selain buku pelajaran (Suryani, 2006) seperti misalnya membaca novel bahasa Inggris, mendengarkan lagu-lagu bahasa Inggris atau dengan menggunakan pembelajaran multimedia seperti game bahasa Inggris dan lain sebagainya.

Dalam mempelajari Bahasa Inggris, hal mutlak yang harus kita mengerti adalah *tenses* (bentuk waktu kalimat) disamping penguasaan *grammar* (tata bahasa) dan *vocabulary* (perbendaharaan kosakata).

*Tenses* (bentuk waktu kalimat) merupakan sesuatu yang tidak pernah lepas dalam setiap kalimat Bahasa Inggris, karena dari *tenses* inilah kita akan mengetahui kapan suatu perbuatan terjadi atau dilakukan oleh subject kalimat yang bersangkutan walaupun kalimat tersebut tidak diberi keterangan waktu. Dalam Bahasa Inggris, terdapat 16 (enam belas) bentuk *tenses* sesuai penggunaannya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis membuat sebuah "Sitem Pembelajaran *Tenses* Berbasis Multimedia" atau disebut SITENS. Sistem ini berisi tutorial, latihan soal dan tes akhir *tenses* dalam bentuk gambar, teks, animasi, maupun suara sebagai alat bantu pembelajaran berbasis multimedia.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan suatu masalah, yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan sebuah sistem pembelajaran *tenses* berbasis multimedia?
2. Bagaimana mengembangkan sebuah sistem pembelajaran yang dapat membantu mempermudah pemahaman pengguna dalam mempelajari materi 16 (enam belas) bentuk waktu dalam bahasa Inggris atau lebih dikenal dengan *tenses*?

### **I.3 Batasan Masalah**

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Elemen multimedia yang digunakan berupa teks, suara, gambar, dan animasi.
2. Soal-soal yang ada dalam SITENS hanya dibuat dengan metode pilihan ganda dan isian singkat.
3. Soal latihan untuk setiap bentuk *tenses* dan soal tes akhir yang diberikan tidak memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda.
4. Klasifikasi *role* untuk pengguna (*user*) dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu admin dan pengguna biasa.
5. Proses pengelolaan soal yang dapat dilakukan oleh admin hanya update, admin tidak dapat melakukan proses penambahan (*add*) dan hapus (*delete*) soal, karena array macromedia director bersifat statis.
6. Pengubahan (*edit*) data soal dalam SITENS tidak dapat dilakukan oleh 2 (dua) admin atau lebih dalam waktu bersamaan.

### **I.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan sebuah sistem pembelajaran *tenses* berbasis multimedia.
2. Mengembangkan sebuah sistem pembelajaran yang dapat membantu mempermudah pemahaman pengguna dalam mempelajari materi 16 (enam belas) bentuk waktu dalam bahasa Inggris atau lebih dikenal dengan *tenses*.

## I.5 Metode yang Digunakan

Metode yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini antara lain:

1. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)  
yaitu mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan 16 bentuk waktu dalam bahasa Inggris (*Tenses*) dan Macromedia Director MX serta Macromedia Flash MX yang merupakan *tools* dalam pembuatan tugas akhir ini. Studi pustaka ini berkaitan dengan pemahaman materi yang berkaitan dengan perancangan yang mendukung pembangunan Sistem Pembelajaran *Tenses* Berbasis Multimedia. Kegunaan metode ini adalah untuk dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.
2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak
  - a. Analisis  
Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang sistem yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
  - b. Perancangan Perangkat Lunak  
Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka dan deskripsi data. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi

Setelah perancangan, maka dilanjutkan dengan implementasi atau proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.

d. Pengujian

Setelah proses implementasi, dilakukan proses pengujian terhadap perangkat lunak atau sistem yang dibuat. Uji coba sistem ini didokumentasikan dengan pembuatan PDHUPL.

#### **I.6 Kebutuhan Khusus**

Tool-tool atau aplikasi yang digunakan dalam pembuatan SITENS adalah sebagai berikut:

1. Macromedia Director MX 2004
2. Macromedia Flash MX
3. Arca Database Xtra
4. Komputer

## **I.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, kebutuhan khusus, dan sistematika penulisan laporan.

### **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembandingan atau acuan di dalam pembahasan masalah.

### **3. BAB III ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

### **4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

### **5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.