

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini salah satunya adalah pada metode pengajaran yang berbasis multimedia. Metode pengajaran berbasis multimedia banyak digunakan karena ada beberapa aspek yang membuat penggunaan multimedia pada komputer mampu memberikan kontribusi yang positif bagi penggunanya berupa gambar yang realistis, suara yang dinamis serta animasi gambar yang menarik.

Aplikasi multimedia dapat digunakan sebagai sarana penunjang pendidikan dan dapat memberikan berbagai fasilitas kemudahan bagi penggunanya di berbagai bidang studi, khususnya di bidang pendidikan. Aplikasi multimedia dalam penunjang pembelajaran berbahasa Inggris saat ini banyak diminati oleh para pengguna.

Bahasa Inggris merupakan sarana komunikasi global, oleh karena itu pembelajaran bahasa Inggris harus mulai diperkenalkan sejak dini. Pengenalan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak usia dini. Anak usia dini merupakan usia dimana mereka lebih mudah mengerti apabila penyampaian materi lebih ditekankan dengan menggunakan suara dan gambar animasi yang

menarik. Hal ini juga memudahkan anak-anak dalam mengembangkan kreatifitas, daya tangkap, dan daya ingat selama proses pembelajaran bahasa Inggris. Pentingnya suatu aplikasi berbasis multimedia untuk pembelajaran bahasa Inggris pada usia dini adalah aplikasi ini dapat memberikan variasi pembelajaran sehingga dapat meminimalkan tingkat kejenuhan selama proses belajar mengajar. Aplikasi berbasis multimedia juga dapat membantu peningkatan standar belajar mengajar karena memanfaatkan teknologi yang lebih baik dibandingkan dengan proses belajar mengajar secara manual. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengajukan Tugas Akhir yang berjudul “Pengenalan Nama-nama Hewan Berbahasa Inggris Berbasis *Multimedia*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan judul dan masalah yang ada, maka penulis mempunyai merumuskan masalah:

1. Kurangnya minat anak-anak diusia dini dalam bahasa Inggris karena proses pembelajaran yang dilakukan secara manual sehingga sering menimbulkan kejenuhan.
2. Belum tersedianya media pengajaran yang dinilai lebih menyenangkan yang dapat memberikan efek teks, animasi gambar serta suara.
3. Pemberian contoh objek yang tidak bergerak sering kali memberikan respon yang kurang terhadap antusiasme anak-anak.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis hanya membatasi pengenalan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis multimedia.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari pembuatan Tugas Akhir yaitu :

1. Memberikan variasi pembelajaran anak usia dini sehingga menimbulkan minat belajar yang tinggi.
2. Kemudahan dalam penghafalan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris serta kebiasaan-kebiasaan hewan yang disajikan dengan suara dan efek animasi.
3. Membuat suatu visualisasi pengenalan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis multimedia sehingga mampu membarikan alternatif bagi dunia pendidikan dalam hal pengajaran.

1.3.2 Manfaat

Manfaat dari pembuatan Tugas Akhir dengan judul ” Pengenalan nama-nama hewan berbahasa Inggris berbasis *multimedia*” antara lain :

1. Memberikan motivasi untuk anak-anak lebih mengenal nama-nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis *multimedia*.
2. Menjadi acuan atau inspirasi bagi semua kalangan untuk dapat menciptakan hal-hal baru yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.