

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Grammar atau tata bahasa adalah seperangkat aturan struktural yang mengatur komposisi klausa, frase, dan kata-kata dalam setiap bahasa alami yang diberikan. Istilah ini juga mengacu juga pada studi tentang aturan tersebut, dan bidang ini mencakup morfologi, sintaksis, fonologi, sering dilengkapi dengan fonetik, semantik dan pragmatik.

Penggunaan grammar dalam bahasa inggris sangatlah penting. Mempelajari grammar dapat meningkatkan pengetahuan kita dalam menulis, berbicara, dan mengartikan bahasa inggris dengan baik dan benar meskipun penggunaanya tidak untuk kegiatan sehari - hari. Manfaat dari penggunaan grammar adalah mengembangkan seni penerjemahan, membantu mendapatkan kosakata, menambah pengetahuan atas pemahaman kalimat sebenarnya, dan membangun pemikiran yang konseptual mengenai struktur bahasa inggris.

Kebanyakan media belajar grammar yang berupa buku-buku kurang diminati oleh pengguna baik dari kalangan anak-anak maupun dewasa karena bentuk dan modelnya masih sama dengan model-model yang terdahulu. Media belajar dengan menggunakan buku terkadang juga masih sulit untuk dipahami bagi sebagian orang yang belum mengerti banyak tentang grammar karena peranan guru juga diperlukan sebagai pendamping agar hasil belajar yang diperoleh bisa maksimal.

Dalam hal ini, peranan multimedia di bidang pembelajaran sangat diperlukan sebagai alat agar mampu menumbuhkan minat seseorang untuk belajar terutama mempelajari grammar bahasa inggris agar dapat menyampaikan pesan terhadap pengguna serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan seseorang sehingga tumbuh minat untuk belajar. Dalam proses pembelajaran, multimedia memiliki fungsi untuk menciptakan suasana interaktif pada pengguna, meningkatkan kualitas belajar, meningkatkan daya tarik, kemauan serta imajinasi pada pelajaran bahasa inggris yang dianggap sulit, dan membantu pengguna dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan belajar.

Dari uraian diatas perlu adanya sebuah aplikasi multimedia sebagai sarana ataupun media pembelajaran yang mampu menumbuhkan kembali minat belajar seseorang. Karena sebenarnya kita tidak perlu menghafal semua rumus penggunaan grammar, hanya beberapa saja dan yang terpenting, kita harus mulai memahami prinsip-prinsip pemakaiannya, serta tidak lupa untuk banyak mempraktekkannya. Untuk itu, dalam pembuatan skripsi ini, saya tertarik untuk mengambil judul **“PEMBUATAN PROTOTIPE APLIKASI *ENGLISH GRAMMAR* BERBASIS DESKTOP SEBAGAI MEDIA BELAJAR PENGGUNAAN TATA BAHASA INGGRIS YANG BENAR”**

## **B. Perumusan Masalah**

Bahasa Inggris tentunya memiliki grammar yang penting serta memiliki tatacara yang memudahkan pengguna untuk mempelajarinya terutama bagi pemula. Jadi untuk menyatakan tujuan tersebut, rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi berbasis desktop yang bisa membantu seseorang dalam mempelajari grammar bahasa Inggris?
2. Bagaimana membuat agar aplikasi ini mudah dipahami dan dipelajari oleh pengguna?

## **C. Tujuan Perancangan**

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan dari perancangan ini adalah membuat aplikasi yang berfungsi sebagai media belajar praktis untuk mempermudah belajar grammar bahasa Inggris baik dengan maupun tanpa guru.

## **D. Batasan Masalah**

Agar permasalahan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal, beberapa batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan media belajar ini dibatasi dengan menggunakan software Adobe Flash CS5.5
2. Ruang lingkup aplikasi pembelajaran ini hanya membahas beberapa grammar yang paling sering digunakan, yaitu *verb, adverb, adjective, noun, pronoun, preposition, conjunction*, dan *interjection*.
3. Media belajar yang dirancang berbasis desktop

#### **E. Manfaat Perancangan**

Manfaat yang diperoleh dari perancangan ini adalah :

1. Mempermudah seseorang dalam mempelajari grammar bahasa inggris melalui multimedia interaktif sebagai sarana belajar praktis
2. Menjadikan aplikasi ini sebagai alat bantu belajar grammar bahasa inggris dengan ataupun tanpa guru.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Tugas akhir ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan, metodologi perancangan serta sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini memuat landasan teori, kerangka konsep, pandangan umum, serta berbagai definisi, serta berbagai pengantar pada bab pembahasan.

### 3. Bab III Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan konsep, metode perancangan aplikasi menggunakan Adobe Flash CS5.5

### 4. Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas proses yang hasil dan juga implementasi aplikasi. Mulai dari tampilan, cara kerja, dan tahapan pembuatan aplikasi.

### 5. Bab V Penutup

Memuat tentang kesimpulan akhir dari rumusan masalah yang dikemukakan sebagai hasil dari keseluruhan pembahasan pada BAB I, II, III dan IV yang berupa kesimpulan dan saran-saran sebagai jawaban dan bahan penyempurnaan tugas akhir.