

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini software berkembang sangat pesat. Dunia pendidikan juga telah memanfaatkan software untuk membuat metode aplikasi pembelajaran interaktif, salah satu perkembangan teknologi aplikasi pembelajaran yaitu pada mobile device. Telepon genggam (*mobile*) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat di bawa kemana-mana (portabel, *mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, *wireless*).

Berkembangnya ilmu informasi dan teknologi yang sangat cepat, teknologi elektronikpun ikut berkembang dengan pesatnya. Secara tidak langsung gaya hidup manusia ikut terpengaruh dengan adanya berbagai macam peralatan elektronik yang canggih. Dengan berkembangnya teknologi dan peralatan-peralatan elektronik yang berbasis komputer sudah banyak dimiliki masyarakat seperti *smartphone* dan *tablet*. Peralatan-peralatan tersebut dapat membantu memudahkan kegiatan sehari-hari, contohnya pembelajaran siswa dengan aplikasi berbasis android.

Masalah pada anak-anak usia dini yakni terbatasnya pengetahuan dasar, mereka membutuhkan pemahaman mengenai huruf, angka, jenis hewan, dan nama-nama buah. Pola belajar anak yang senang bermain sangat mempengaruhi konsentrasi anak dalam belajar. Mereka mudah bosan dengan materi teoritis yang disampaikan secara lisan oleh guru maupun orang tua, anak lebih cepat memahami materi berupa gambar. Oleh karena itu, anak-anak usia dini membutuhkan aplikasi edukasi yang dapat membantu dalam proses belajar mereka.

Penelitian yang dilakukan Dara Dwi Handayani yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Dasar Kelas 1 SD Berbasis Android Pada SD Negeri 1 Pangkalan Baru” dalam penelitian tersebut dengan adanya aplikasi ini, dan apabila aplikasi ini benar-benar diimplementasikan di SD Negeri 1 Pangkalan Baru, maka akan sangat membantu dalam proses pembelajaran yang diajarkan guru. Karena aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baru dalam menghilangkan rasa bosan siswa^[1].

Penelitian yang dilakukan Yudhiwan Nur Rokhim dan Husni Thamrin, S.T.,M.T.,Ph.D yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Warna, Huruf, dan Angka Untuk Anak Usia Dini Dengan 3 Bahasa Berbasis Android” dalam penelitian tersebut aplikasi pembelajaran bersifat *read only* yang bagaimana cara mempelajari materi warna, huruf, materi angka dasar, contoh pengucapan atau pelafalan dalam bahasa Indonesia, Inggris dan Arab, dan soal latihan yang akan memudahkan bagi pengguna (*user*) untuk mempelajari materi sebagai awal dari belajar menentukan warna, huruf serta angka dengan bahasa Indonesia, Inggris dan Arab^[2].

Penelitian yang dilakukan Aprih Widayanto dan Linda Refianti yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Huruf, Angka, Warna, Hewan, Sayur Dan Buah Berbasis Android” dalam penelitian tersebut Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data observasi, dan studi pustaka. Hasil dari penelitian dan perancangan diimplementasikan ke dalam aplikasi pembelajaran berbasis android. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi antara lain materi pengenalan dan lagu-lagu anak. Berdasarkan hasil uji black box, aplikasi tersebut berjalan dengan baik^[3].

Penelitian yang dilakukan Indrawan Dwi Bramastya yang berjudul “Aplikasi Edukatif Pengenalan Huruf dan Angka Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android” dalam penelitian tersebut Aplikasi ini dibangun menggunakan software Android Studio dengan bahasa pemrograman java dan xml. Aplikasi hasil dari penelitian ini dapat dijalankan pada android dengan sistem operasi 4.0.3 (IceCreamSandwich) keatas. Aplikasi edukasi berbasis android ini dibangun sebagai media pengenalan huruf dan angka, baik itu membaca, menulis, maupun menghitung dengan menggunakan dua bahasa yaitu Arab dan Bahasa Indonesia.

Hasil dari pengujian aplikasi yang telah dilakukan adalah sangat bagus, aplikasi usefull dan mendapat respon yang baik dari user^[4].

Penelitian yang dilakukan Abdul Rokhim dan Nurul Fuad yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Pengenalan Huruf Alfabet Untuk Anak Balita Pada Sistem Operasi Android” dalam penelitian tersebut Aplikasi pengenalan huruf pada Sistem operasi Android yang dibuat dapat menjadi salah satu aplikasi alternatif pembelajaran untuk anak-anak usia dini dalam mengenalkan hurufalphabet dan dapat meningkatkan ketertarikan belajar anak karena sudah berisi fitur -fitur yang menarik bagi anak-anak seperti pengenalan huruf dan bentuk berbasis gambar, mengenali cara baca huruf melalui suara^[5].

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka penulis mengajukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu melakukan penelitian dengan mengambik judul “**Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf, Angka, Hewan, Dan Buah Pada Siswa Kelas 1 SD Swadaya Pangkalpinang Berbasis Android**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka, penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu Bagaimana merancang dan membuat Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf, Angka, Hewan, Dan Buah Pada Siswa Kelas 1 SD Swadaya Pangkalpinang Berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya bisa digunakan untuk siswa kelas 1.
2. Aplikasi ini hanya dapat dioperasikan pada sistem berbasis android.
3. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran yang dimana guru sebagai pengguna.
4. Aplikasi ini memberikan informasi berupa pembelajaran mengenai huruf abjad (A sampai Z), pengenalan angka (0 sampai 9), nama buah (anggur,

apel, manggis, semangka, mangga, jeruk, melon) dan nama hewan (kelinci, kucing, sapi, kuda, beruang, bebek, harimau).

5. Aplikasi ini menggunakan database mysql.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Tujuan bagi perusahaan dapat mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi dengan aplikasi ini serta dapat mengembangkan kreatifitas anak.
2. Tujuan bagi peneliti menerapkan teori-teori yang sudah penulis peroleh di bangku kuliah khususnya dibidang Android.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan pengguna yang memiliki mobilitas tinggi belajar mengenal huruf, angka, hewan dan buah serta memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menjadi pendukung sistem pembelajaran.
2. Dapat membantu dalam proses pembelajaran yang diajarkan guru, karena aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baru dalam menghilangkan rasa bosan siswa.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada penulisan Skripsi ini adapun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang pembuatan Skripsi, permasalahan yang dihadapi, tujuan yang diharapkan untuk mengatasi permasalahan, batasan dari masalah yang dibahas dan sistematika penulisan Skripsi serta penelitian terdahulu dari skripsi ataupun jurnal.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan konsep dan teori teori dasar yang mendukung penulisan Skripsi ini mulai dari teori yang bersifat umum sampai teori yang membahas perangkat lunak yang digunakan untuk Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf, Angka, Hewan, Dan Buah Pada Siswa Kelas 1 SD Swadaya Pangkalpinang Berbasis Android.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai Metodologi Penelitian yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf, Angka, Hewan, Dan Buah Pada Siswa Kelas 1 SD Swadaya Pangkalpinang Berbasis Android.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai permasalahan yang ada dan cara penyelesaiannya, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, dan rancangan layar.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran terhadap seluruh kegiatan Skripsi yang telah dilakukan.



