BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi jaman sekarang mungkin membuat orang tua khawatir dengan perkembangan yang begitu sangat pesat. Kekhawatiran itu muncul terhadap anak-anaknya, sehingga mereka bingung bagaimana caranya memberikan pelajaran-pelajaran yang positif terhadap anak mereka. Salah satu teknologi yang berkembang yaitu komputer. Dengan adanya komputer orang tua dapat mengajarkan kepada anaknya lewat media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah dipahami oleh sang anak. Mengapa perlu diterapkan pada anak usia dini? Hal ini dikarenakan sebagian besar dari anak-anak usia dini mempunyai rasa ingin tahu yang sangat kuat, oleh sebab itu sebaiknya mereka diajarkan dengan pembelajaran yang berbasis komputer yang sangat menyenangkan sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain. Pada usia dini anak-anak pasti ingin menemukan hal-hal yang baru dan mereka harus mengenal komputer agar tidak asing dengan teknologi yang berkembang.

Di sekolah-sekolah saat ini pada umumnya masih menggunakan buku pelajaran sebagai metode pengajaran. Anak-anak masih diajarkan melalui cara-cara tradisional yaitu dengan buku materi dasar pengenalan nama-nama hewan. Guru memberikan pelajaran di depan kelas dan anak-anak menyimak apa yang dijelaskan oleh guru. Dengan menggunakan metode buku pelajaran ini, anak-anak bisa saja kurang memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, dibuatlah aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan nama-nama hewan dalam bahasa inggris sebagai terobosan baru yang tidak hanya menghibur tapi juga mendidik.

Media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan tampilan *background* di hutan atau di padang rumput yang membuat pengguna berada dekat dengan alam dan hewan-hewan tersebut. Animasi hewan dan musik latar yang disuguhkan juga diharapkan mampu membuat anak-anak menjadi rileks dan nyaman sehingga lebih mudah menyerapnya. Dengan begitu diharapkan pengguna dapat mengetahui dan mengingat nama-nama hewan dalam bahasa inggris dengan metode yang ditawarkan yaitu, menyenangkan dan menghibur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

a. Bagaimana membangun dan mengembangkan aplikasi pembelajaran untuk anak-anak yang kesulitan dalam mengenal dan memahami nama-nama hewan dalam Bahasa Inggris.
b. Bagaimana membantu mengembangkan metode pembelajaran yang digunakan guru yang dianggap kurang menarik.

1.3 Batasan Permasalahan

Dalam penyusunan penelitian ini penulis membatasi permasalahannya hanya pada:

a. Materi pembelajaran difokuskan pada hewan.
b. Aplikasi ini menitik beratkan dari segi multimedianya yaitu berupa teks, gambar, suara dan animasi.
c. Antarmuka pada aplikasi ini dirancang dengan menggunakan *Adobe Flash 6, Adobe Photoshop CS 5*

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah membuat sistem pembelajaran interaktif pengenalan hewan dalam bahasa inggris untuk anak PAUD. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai pendukung proses pembelajaran anak-anak menjadi lebih interaktif, menarik dan lebih berkualitas dari sebelumnya.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan adalah:

a. Tahap Pengumpulan Data

1. Tinjauan Pustaka

   Yaitu dengan mencari informasi tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian dari sumber-sumber lain seperti buku-buku atau sumber yang lainnya.

2. Tahap Instrumental yaitu dimana penulis melakukan pengecekan komponen apa saja yang akan dipergunakan serta melakukan riset untuk menguji aplikasi yang dikembangkan

b. Tahap Pembangunan Aplikasi

1. Analisis

   Tahap ini dilakukan dengan menganalisis data yang telah dikumpulkan yang berkaitan dengan proses dan data yang dipergunakan dengan mendefinisikan kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional dan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak. Toolcase yang digunakan UML berbentuk *Use Case* dan *Use Case Naratif.*

2. Perancangan

   Pada tahap ini penulis melakukan perancangan aplikasi yang meliputi perancangan alur aplikasi (*flowchart*) dan fungsi-fungsi yang digunakan, perancangan karakter objek game, struktur navigasi, perancangan layar dan *storyboard.*

3. Implementasi dan Pengujian

   Tahap uji coba aplikasi dengan menggunakan teknik *black box* selanjutnya diimplementasikan pada tahap pemasangan aplikasi yang telah dirancang ke komputer yang disediakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Pembahasan Skripsi ini dibagi ke dalam 5 (lima) bab untuk mempermudah didalam pembahasan sistem. Tiap bab masih merupakan satu kesatuan, dengan sistematika penulisan, sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang, masalah yang dihadapi, tujuan yang diharapkan untuk mengatasi permasalahan, batasan-batasan dari masalah yang dibahas, metode perancangan dan sistematika penulisan Skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini, mulai dari teori yang bersifat umum sampai komponen yang dipergunakan dalam membuat aplikasi ini.

BAB III : PERMODELAN PROYEK

Dalam bab ini dibahas tentang *Objective* proyek, identifikasi *Stakeholder*, identifikasi *Deleveriables*, Penjadwalan Proyek, dan Rancangan Anggaran biaya yang akan di keluarkan selama proyek ini.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SYSTEM

Dalam bab ini pembahasannya adalah Permasalahan dan starategi pemecahan masalah, Sistem aplikasi, Rancangan Layar, *Flowchart* Aplikasi, Spesifikasi *Software*

dan *Hardware* yang di gunakan, Implementasi Program, Cara Pengoperasian Sistem Aplikasi, Tampilan Layar, Pengujian Program, Evaluasi Program yang berisi kelebihan dan kekurangan program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menuliskan mengenai paparan implementasi, analisis hasil ujicoba program, kesimpulan yang didapat dari hasil analisa bab-bab sebelumnya serta saran yang dapat berguna bagi pengembangan aplikasi ini selanjutnya.