BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini banyak sekali *Handphone* dari berbagai merk beredar di masyarakat. Indonesia merupakan pasar terbesar di dunia bagi para vendor *Handphone*. Rata-rata masyarakat Indonesia memiliki *Handphone* lebih dari satu per orangnya. Mengapa *Handphone* banyak sekali digunakan oleh masyarakat? Hal ini tidak terlepas dari beberapa faktor antara lain : infrastruktur jaringan telepon seluler yang telah dibangun di seluruh pelosok tanah air. Selain itu biaya penggunaan (untuk sementara baru biaya percakapan) boleh dibilang cukup murah. Dan faktor kelengkapan fitur yang ada di suatu *Handphone* merupakan daya tarik sendiri bagi masyarakat untuk tidak lepas membawa *Handphone* kemanapun dia pergi.

Keberadaan *Handphone* (Hp) memiliki fenomena tersendiri bagi dunia pendidikan. Kehadirannya yang menawarkan kecanggihan untuk dapat mengakses segala informasi lintas dunia dengan sangat cepat, mudah dan murah.

Kecepatan, kemudahan, ketepatan dan banyaknya fasilitas dalam akses komunikasi tentulah merupakan hal yang sangat positif bagi siapa saja yang hidup di jaman ini. Dan untuk melakukan kegiatan belajar sekarang kita tidak terpaku pada tempat karena ada beberapa handpone yang memberika fasilitas yang membuat kita mudah melakukan kegiatan tersebut.

Dan tanpa kita sadari secara langsung maupun tidak langsung. Perkembangan tekhnologi telah memberikan sesuatu yang baru terutama dalam bidang informasi, saat ini kemudahan dalam mengakses informasi. Selain itu pun pengaruh dari perkembangan tekhnologi menimbulkan cara baru dalam proses pembelajaran khususnya pada anak-anak.

Pembelajaran yang dilakukan bersifat dasar atau pun yang sudah dikembangakan. Dalam era sekarang ini anak-anak usia 4 tahun sudah mulai belajar mengenal huruf, mengenal angka, mengenal gambar-gambar dasar.. Hal ini sangat dipentingkan karena itu merupakan dasar kita untuk mengetahui suatu informasi.

Namun, pada umumnya anak-anak usia 4 tahun mengalami kesulitan dalam belajar, itu disebabkan karena pola belajar anak yang suka bermain juga sangat mempengaruhi, sehingga pembelajaran secara teroritis saja kurang optimal. Atas dar itulah penulis memilih mengangkat permasalahan tentang perancangan aplikasi *tutorial mengenal huruf, angka dan gambar* untuk membantu mempermudah pengajaran mengenal huruf, angaka, gambar yang nantinya di implementasikan kedalam bentuk-bentuk, dan benda-benda yang menari bagi anak-anak.

Tutorail ini merupakan salah satu bentuk Pembelajaran Berbantuan *Handphone*. Hal itu disebabkan karena perkembangan teknologi informasi pada saat ini cukup pesat. System pembelajaran berbantuan *Handphone* dirancang dengan semenarik mungkin.

Dari uraian diatas maka penyususn merasa tertarik untuk membuat dan membahas lebih lanjut tentang *tutorial mengenal huruf, angka, dan gambar*, dan merancangnya dalam sebuah aplikasi untuk mempermudah proses pembuatan tutorial yang akan digunakan sebagai sarana alat bantu pembelajaran pada anak usia 4 tahun. oleh karena itu penulis membuat sarana tersebut melalui judul **" Tutorial Mengenal Huruf, Angka, dan Gambar".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Permasalahan yang di angkat penulis yaitu bagaimana menyediakan media pembelajaran untuk anak usia 4 tahun, dalam memperlajari huruf, angka, dan gambar sebagai pengenalan dasar.

1.3 Maksud dan Tujuan

Pembuatan aplikasi ini memiliki maksud dan tujuan yaitu

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah merancang suatu media yang dapat membantu anak usia 4 tahun dalam mengenal huruf, angka, dan gambar.

1.3.2 Tujuan

Tujuan perancangan yaitu, memudahkan anak-anak saat melakukan pembelajaran, khususnya pengenalan huruf, angka, dan gambar.

1.4 Kegunaan Penelitan

Adapun penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak atau hal-hal sebagai berikut

1.4.1 Kegunaan Praktis

Bagi perusahaan memberikan masukan tentang ide baik cerita maupun inovasi mahasiswa dalam membuat sebuah tutorial khususnya tutorial mengenal huruf, angka, dan gambar.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi penulis, dapat menambah wawasan ilmu di bidang akademik melalui penerapan ilmu yang telah dipelajari serta diharapkan untuk meningkatkan kinerja dan wawasan penulis untuk kedepannya.
2. Bagi peneliti lain sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji dibidang yang sama.
3. Bagi pengembang ilmu TI (Tekhnologi Informasi) memberikan referensi lain untuk menggabungkan antara TI dengan tutorial sehingga dapat dimanfaatkan dalam hal ilmu pengetahuan (cara pembuatan tutorial tersebut).

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini penulis memberikan batasan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi tutorial ini hanya mencakup pengenalan huruf, angka, dan gambar
2. Aplikasi ini di khususkan bagi anak-anak dengan usia 4 tahun
3. Aplikasi ini hanya latihan, sedangkan untuk materi pembelajaran secara mendetail tidak disajikan.

4. Peranan orang tua dalam aplikasi di butuhkan untuk membantu penggunaan aplikasi saat anak menjalankannya.

1.6 Waktu Perancangan

Berikut ini perkiraan jadwal kegiatan dalam proses perancangan:

Kegiatan	Bulan															
	Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan kebutuhan																
Membangun prototype																
Evaluasi protorype																
Pengkodean sistem																
Pengujian sistem																
Fnishing																

Gambar Tabel 1.1 Jadwal kegiatan