BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa sekarang *mobile phone* berkembang begitu pesat, hal ini menyebabkan segala sesuatu yang akan dikerjakan tidak lepas dari peran teknologi. Hal ini dapat dibuktikan dengan fakta bahwa setiap anak saat ini cukup tergantung pada teknologi, hal ini bisa dilihat dari perubahan zaman yang berubah dari zaman sebelunya yang lebih tradisional ke zaman sekarang yang semuanya seperti ketergantungan pada penggunaan komputer dan *mobile phone* dalam kehidupan sehari-hari. hal ini akan mengakibatkan kemalasan karena kemudahan-kemudahan yang telah disediakan oleh teknologi tersebut. Kemalasan yang diakibatkan karena perkembangan teknologi ini dapat berakibat buruk bagi perkembangan anak.

Aplikasi ini menggunakan eclipse versi 3.7 dan dapat digunakan untuk mobile phone yang mempunyai sistem operasi android, dimana didalam aplikasi tutorial ini dapat memudahkan anak di TK Miftahul Fallah dalam belajar mengenal huruf, angka, bangun datar dan warna. Selain itu aplikasi ini mempunyai keuunggulan lainnya yaitu dengan mempunyai fitur gambar dan suara serta latihan. Pada masa sekarang ini anak - anak sudah mulai bisa menggunakan *mobile phone* sebagai penunjang keinginan anak untuk bermain game. Apabila anak – anak khususnya usia 4 sampai 6 tahun sudah senang bermain game maka

akan menyebabkan anak malas dalam belajar, hal ini menyebabkan anak akan lebih senang bermain game daripada belajar. Oleh sebab itu penulis mempunyai ide untuk membuat aplikasi pembelajaran dasar untuk anak yang masih belajar di Taman Kanak kanak untuk belajar dan bermain dengan menggunakan *mobile phone* yang mempunyai sistem operasi android dengan fitur aplikasi pembelajaran dasar huruf, angka ,bangun datar, dan warna, supaya memudahkan anak dalam belajar secara menghibur dan interaktif, edukatif dalam belajar. Aplikasi di dalam *mobile phone* lebih dapat memudahkan anak belajar tanpa membuat anak jenuh dalam belajar.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah,maka disimpulkan pembelajaran huruf, angka, bangun datar dan warna sangatlah penting bagi perkembangan anak dalam belajar. Beberapa masalah yang ada, diantaranya adalah :

1. Masih banyak anak lebih senang bermain game daripada belajar
2. Anak lebih senang bermain handphone daripada membaca buku
3. Perlunya fasilitas dalam bentuk media lain selain buku agar anak lebih santai dan senang dalam belajar.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah :

1. Bagaimana aplikasi yang akan dibangun agar anak yang belum tahu menjadi tahu.
2. Media apa yang digunakan anak dapat belajar dengan lebih praktis.
3. Bagaimana aplikasi yang dibuat agar bisa digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa adanya batasan waktu dan tempat.
4. Bagaimana aplikasi yang akan di buat agar dapat merangsang kecerdasan anak dalam belajar.

1.3 Maksud dan Tujuan penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari pembuatan skripsi ini adalah merangsang kecerdasan anak usia 4 sampai 6 tahun agar dapat belajar huruf, angka, bangun datar dan warna secara menyenangkan menggunakan media handphone berbasis Android.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Melakukan perancangan dan pembangunan aplikasi pembelajaran huruf , angka, bangun datar dan warna pada multimedia yang digunakan *mobile phone*, sehingga bagi pengguna bahan pembelajaran dan latihan dengan tampilan lebih menarik, menyenangkan dan interaktif bagi penggunanya.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Diharapkan aplikasi pembelajaran huruf, angka, bentuk dan warna dapat menyenangkan dan menarik di dalam mobile phone berbasis android sehingga dalam penggunaanya mempunyai kadidah dan mangfaatnya.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi penulis, dapat menambah wawasan ilmu di bidang teknologi, informasi melalui penerapan ilmu yang telah dipelajari serta diharapkan untuk meningkatkan kinerja dan wawasan penulis untuk keepannya.

2. Bagi peneliti lain, Hasil Penelitian diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi peniliti lainnya yang akan mengambil kajian di bidang yang sama.
3. Bagi pengembang ilmu (Tekhnologi Informasi) memberikan referensi lain untuk menggabungkan antara TI dengan pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan dalam ilmu pengetahuan, dan memajukan Teknologi Informasi yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata.

1.5 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai.

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

a. Aplikasi pembelajaran ini dibuat menggunakan software Eclipse versi 3.7.
b. Hanya dapat digunakan pada ponsel barbasis Android.
c. Output berupa tampilan gambar dan suara.
d. Gambar yang digunakan mempunyai ukuran 320x480 pixel.
e. Aplikasi ini adalah edukatif
f. Digunakan untuk anak usia 4 sampai 6 Tahun.
g. Materi hanya dasar – dasarnya saja.

h. Aplikasi yang dibangun meliputi materi dan contoh suara agar memudahkan pembelajaran anak.

i. Aplikasi ini hanya sebagai alat bantu dan bukan merupakan pembelajaran utama bagi anak usia 4 sampai 6 tahun.

1.6 Waktu Pembuatan

Terlihat pada tabel pengerjaan aplikasi pembelajaran Taman Kanak - Kanak pada *mobile phone* kurang lebih 4 bulan terhitung di mulai pada bulan Februari 2013 sampai dengan Juni 2013.

Tabel 1.1 Waktu Pembuatan

No	Aktivitas	Waktu															
		Februari 2013				Maret 2013				April 2013				Mei 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan																
2	Desain Sistem																
3	Penulisan Kode Program																
4	Pengujian Program																
5	Penerapan Program																
6	Perbaikan Program																