BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan cepat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini membuat manusia menjadi hebat dalam setiap menggunakan teknologi canggih. Dengan perkembangan teknologi yang kian maju, manusia dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan aktivitas untuk selalu mendukung seluruh produktivitas. Dengan segala aktifitas yang semakin padat dan sibuk membuat orang semakin memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Walaupun perangkat *mobile* merupakan *small device* dengan layar penyajian yang sangat terbatas, tetapi penyajian informasinya pun tidak kalah optimal layaknya informasi yang diakses dari *personal computer*,tergantung bagaimana cara penyajiannya .

Teknologi komunikasi bergerak khususnya teknologi komunikasi seluler telah menciptakan sebuah perubahan besar dalam dunia komunikasi. Perkembangan yang pesat dari perangkat teknologi ini telah memunculkan beragamnya fungsi baru selain fungsi utamanya sebagai sebuah alat komunikasi. Selain itu handphone pun sudah memasyarakat, karena handphone dapat diperoleh dengan mudah dan murah.

Mobile aplikasi telah mengubah sebuah teknologi dalam bentuk – bentuk yang berbagai macam kegunaannya,bahkan bisa disebut multimedia dan multifungsi, seperti internet pada aplikasi chating yang dapat dinikmati oleh berbagai handphone yang mendukung instalasi java, aplikasi chating yang saat ini sedang banyak dipergunakan karna itu adalah suatu sistem komunikasi yang praktis karna aplikasi ini didukung untuk memenuhi mobilitas pekerjaan manusia, seperti e-banking yang juga telah hadir aplikasi khusunya yang dikeluarkan oleh pihak bank tersebut, dikarnakan banyak yang menggunakan mobile karna menurut tingkah laku dari penduduk Indonesia mengutamakan efisiensi waktu dan tenaga maka teknologi mobile lah yang disorot oleh masyarakat dalam memudahkan untuk beraktifitas.

Operating system mobile yang dinamakan *android* pada akhir-akhir ini sedang gencar dan juga aplikasi yang disediakan dapat memudahkan sebuah pekerjaan secara file layaknya computer. Dengan operating system android ini aplikasi yang dapat dijalankan tidak hanya audio dan visual saja, tetapi interaksi yang disediakan oleh teknologi *touchscreen* menjadikan sebuah imajinasi yang menjadi kenyataan, oleh karna itu gencarnya system operasi android di masyarakat Indonesia dikarnakan operating system tersebut sangat mudah digunakan dan memiliki *user interface* yang lebih nyaman dan mudah.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk Pendidikan anak usia dini yaitu anak yang berusia empat sampai dengan enam tahun. Pendidikan TK memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang

pendidikan selanjutnya. Dengan kata lain, Pendidikan usia dini Khususnya TK sangat mengutamakan pendidikan yang berpusat pada anak atau "*child centre*".

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pada pasal 1 ayat (14) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar anak memasuki pendidikan lebih lanjut. Tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Hal tersebut terjadi karena banyak sekolah dasar (umumnya swasta dan sebagian negeri) sering kali mengajukan persyaratan atau tes masuk dengan menggunakan konsep akademik, salah satunya adalah kemampuan anak dalam membaca, menulis dan menghitung (calistung). Gejala ini mendorong lembaga Pendidikan TK maupun orang tua berlomba membimbing kemampuan akademik anak dengan mengadopsi pola-pola pembelajaran di sekolah dasar. Akibatnya tidak jarang Taman Kanak-Kanak tidak lagi menjadi taman yang indah tempat bermain tetapi beralih fungsi menjadi "pesekolahan dini". Sehingga pembelajaran membaca di TK lebih merupakan pembelajaran membaca seperti di SD demikian halnya dengan menulis, tidak mengindahkan aspek alami anak.

Kondisi demikian menjadikan masyarakat yang telah menyekolahkan anak-anaknya di TK berharap, bahkan mengharuskan agar kelak setelah selesai mengikuti program di TK, anak-anak mereka terampil membaca dan menulis.

Namun pada kenyataannya masih banyak anak-anak lulusan TK yang belum mampu membaca dan menulis dengan baik. Pada akhirnya TK yang bertujuan untuk meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang di perlukan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan perkembangan selanjutnya berubah menjadi sekolah baca tulis dengan metode yang sering kali mengenyampingkan aspek - aspek perkembangan dan pertumbuhan anak.

Pengenalan dasar untuk anak usia dibawah 5 tahun memang sedikit harus lebih sabar untuk menyampaikannya, begitu banyak buku yang tersedia di toko buku dengan berbagai warna dan bentuk yang menarik, namun terkadang mereka juga butuh mendengar bagaimana cara melisankannya, kebanyakan dari mereka lebih senang belajar dengan menggunakan media - media yang bergerak misalnya lewat dvd, televisi, bahkan teknologi yang sudah canggih misalnya handphone,dengan media tersebut cukup memudahkan mereka dalam mengingat apa yang sudah didengarnya. Berdasarkan masalah diatas penulis memilih platform Android untuk membuat Aplikasi pengenalan dasar berupa huruf, angka dan membaca, hal ini disebabkan Android merupakan platform lengkap mulai dari Sistem Operasi, Aplikasi, *Tool Developing*, Market Aplikasi, dukungan vendor industri *mobile*, bahkan dukungan dari komunitas *Open system*.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai bahan penelitian dalam tugas akhir yang sesuai dengan kebutuhan di instansi yang bersangkutan. Untuk itu penulis memilih judul **"PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA DAN**

PENGENALAN HURUF, ANGKA, BENTUK DAN WARNA BERBASIS ANDROID (Studi Kasus TK Kusumah)"

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah cara untuk mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan objek penelitian dalam membuat laporan penelitian ini. Rumusan masalah adalah gambaran atau rancangan masalah yang akan diteliti dalam sebuah penelitian.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Tidak banyak anak yang bisa memahami cara mengenal huruf, angka dan membaca dengan buku. Namun terkadang mereka juga butuh mendengar bagaimana cara melisankannya.
2. Banyak lembaga Pendidikan TK maupun orang tua berlomba membimbing kemampuan akademik anak dengan mengadopsi pola-pola pembelajaran di sekolah dasar. Akibatnya tidak jarang Taman Kanak-Kanak tidak lagi menjadi taman yang indah tempat bermain tetapi beralih fungsi menjadi "pesekolahan dini".

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk aplikasi Mengenal Huruf, Angka dan Membaca berbasis *Android* ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara agar proses pembelajaran dan pengenalan Huruf, Angka dan Membaca di TK Kusuma bisa di pahami anak-anak .
2. Bagaimana perancangan aplikasi huruf, angka dan membaca di TK Kusuma.
3. Bagaimana cara pengujian aplikasi yang akan dibuat baik dalam segi interface maupun fungsional dengan system yang sedang berjalan.
4. Bagaimana cara implementasi Huruf, Angka dan Membaca di TK Kusuma.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membuat sebuah produk berbasis android yang fungsinya sebagai sarana pembelajaran baru mengenal huruf, angka dan membaca, serta memudahkan mereka dalam mengingat apa yang sudah didengarnya.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui proses pembelajaran di TK Kusuma.
2. Merancang aplikasi Mengenal Huruf, Angka dan Membaca di TK Kusuma
3. Menguji aplikasi tersebut pada murid di TK Kusuma
4. Menerapkan aplikasi belajar Mengenal Huruf, Angka dan Membaca sebagai solusi pada sarana pembelajaran baru yang mengikuti perkembangan teknologi

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini bagi penulis adalah untuk menerapkan ilmu dan pengembangan pengetahuan yang didapat selama dibangku kuliah. Dengan

penyusunan skripsi ini diharapkan menjadi suatu motivasi untuk meningkatkan kemampuan penguasaan disiplin ilmu yang ditekuni dalam bidang komputer dan dalam pembuatan aplikasi, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam ruang lingkup dunia kerja yang sesungguhnya.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapatmemberikan manfaat, diantaranya:

1. Dapat memberikan masukan kepada sekolah TK dalam meningkatkan pengembangan anak dalam memfasilitasi totalitas pemahaman di kehidupan sehari-hari di TK maupun di lingkungan luar yang lebih luas.
2. Dapat meningkatkan sarana pembelajaran baru yang mengikuti perkembangan teknologi.
3. Dapat meningkatkan kualitas TK untuk lebih maju dan berkembang.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan.

   Penelitian ini dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat mendukung sarana pendidikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Bagi Penyusun

Penyusun dapat menambah wawasan dan pemahaman untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat dan merancang aplikasi berbasis android dengan menggunakan *Eclipse.*

3. Bagi Anak

Agar meningkatkan minat belajar anak serta kemampuan dalam mengenal huruf, angka dan membaca. Serta anak dapat mengasah keterampilan, kecerdasan, dan imajinasi.

1.5 Batasan Masalah

Batasan terhadap masalah yang akan di bahas diperlukan untuk menjaga keakuratan informasi pada tujuan. Selain itu batasan masalah ini, juga diperlukan untuk membatasi ruang lingkup masalah yang ada. Sehingga memudahkan untuk menyajikan materi dan memudahkan pembaca dalam mengkaji.

Batasan masalah yang ada pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya untuk siswa TK Kusuma
2. Aplikasi hanya dapat di pakai pada OS Android 2.2 ke atas.
3. Aplikasi belum dapat di unduh secara online.
4. Aplikasi ini diperuntukan untuk anak-anak usia dibawah 6 tahun yang dipandu oleh guru/pengajar di TK Kusumah.
5. Aplikasi hanya dapat menampilkan huruf, angka dan cara membaca perkata.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Kegiatan penyusunan Skripsi ini dilakukan untuk membuat aplikasi mengenal huruf, angka dan membaca yang bermulai pada tanggal 1 Oktober 2013 yang rinciannya seperti di bawah ini:

Table 1.1 Tabel kegiatan penyusunan

NO	Kegiatan	2013											
		Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data												
	Observasi												
	Wawancara												
2	Analisis Sistem												
	Analisis Kebutuhan												
	Analisis Solusi												
3	Perancangan Sistem												
	Desain Aplikasi												
	Pengcodingan												
4	Pengujian Program												
	Menguji Prototype												
	Implementasi& Maentenance												