BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak merupakan harapan dari para orang tua, anak juga merupakan harapan bagi bangsa kita untuk menjadikan bangsa yang lebih maju dan lebih baik. Keseharian orang tua merupakan peranan penting bagi pertumbuhan bagi sang anak. Dengan kemajuan zaman dengan bebagai aspek kehidupan telah banyak membawa perubahan ke dalam tatanan kehidupan sehari-hari telah membawa perubahan juga dalam pola pendidikan dan perkembangan anak, hal tersebut menuntut orang tua harus selalu mawas diri dan meningkatkan kapasitas dirinya sebagai orang tua, sebagai pemimpin, pengayom, pelindung dan berbagai predikat yang melekat di dalam dirinya, menjadi orang tua di zaman sekarang tidaklah mudah, apalagi pola dan cara mendidik anak telah bergeser 180 derajat (Affandi, 2011). Dimana anak sekarang lebih terbuka, lebih dewasa dan lebih cepat matang. tentu hal tersebut menuntut para orang tua untuk selalu dapat menyuesuaikan diri dan siap dengan berbagai perubahan, termasuk di dalam mengajarkan tentang pengetahuan.

Pengetahuan anak haruslah ditempa sejak mereka masih kecil, dengan adanya teknologi yang berkembang sekarang pendidikan anak-anak menjadi lebih berkembang lagi. Dengan mengikuti perkembangan teknologi yang saat ini semakin pesat dan cepat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Kita dapat menggunakan berbagai peralatan untuk kemajuan manusia yang dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam menjalankan aktivitas untuk selalu

mendukung seluruh produktivitas. Perkembangan teknologi yang berkembang pun tidak lepas dari dunia pendidikan, saat ini banyak media pendidikan yang bertransisi menjadi bentuk bentuk digital, mulai dari buku digital hingga permainan edukasi digital. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, para orang tua juga dapat mengembangkan cara pembelajaran anak-anak mereka dengan menggunakan smartphone yang memiliki banyak sekali aplikasi. Sebuah aplikasi yang dapat membantu minat belajar anak dan sekaligus memberi permainan yang mengasyikkan bagi mereka sangat mereka butuhkan ketika umur 4 sampai 6 tahun dimana mereka diharuskan mengenal bahasa sehari-hari mulai dari huruf dan angka. Dengan melihat jurnal yang ada, telah banyak aplikasi yang dikembangkan untuk melatih anak-anak untuk dapat mendapatkan ilmu pengetahuan yang lebih dengan hanya menggunakan smartphone. Tetapi aplikasi yang dibuat harus di bimbing oleh orang dewasa untuk dapat menggunakan aplikasi tersebut.

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada dan dengan melihat kemampuan dari anak-anak itulah maka akan dilakukan penelitian untuk dapat membantu metode pembelajaran anak-anak untuk dapat mengenal huruf dan angka. Maka ditentukanlah judul “Aplikasi media pembelajaran huruf dan angka Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang ada pada latar belakang diatas adalah Bagaimana membangun aplikasi pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga mampu mempermudah anak untuk dapat mengenal huruf dan angka mulai dari bentuk hingga suara pengucapan dari huruf dan angka tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ada pada latar belakang diatas adalah

1. Aplikasi yang akan dibangun hanya akan menampilkan huruf alfabet (A-Z) dan angka (0-9).
2. Aplikasi yang dibangun akan menampilkan bentuk dan mengeluarkan suara dari bentuk yang dimaksud tersebut dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
3. Tidak dapat terkoneksi dengan internet dan hanya ditujukan untuk dimainkan oleh satu orang saja.
4. Aplikasi yang dibuat dikhususkan untuk anak umur 4 sampai 9 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang sifatnya ilmiah sudah tentu mempunyai tujuan dan sasaran. Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah untuk membantu anak-anak agar dapat mengenal huruf dan angka mulai dari bentuk hingga suara pengucapan dari huruf dan angka tersebut.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

   Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan perancangan Aplikasi media pembelajaran huruf dan angka untuk Anak Berbasis Android.

2. Metode Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap untuk mendapatkan data-data pengenalan huruf dan angka.

3. Metode Kuesioner

   Metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden adalah bentuk kuesioner. Responden diharapkan mengisi kuesioner yang sudah diberikan pilihan jawaban, sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan keadaan mereka.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran singkat tentang pokok pembahasan dalam penulisan ini, peneliti akan menguraikan ke dalam beberapa bab. Dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang dalam melakukan penelitian, rumusan dan batasan masalah yang diperoleh dari latar belakang yang ada, menjelaskan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan teori

Bab ini membahas semua teori – teori yang berhubungan dengan Perancangan Aplikasi media pembelajaran huruf dan angka untuk Anak Berbasis Android.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini membahas mengenai perancangan aplikasi yang ingin dibuat.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil dan pembahasan, uji coba pada aplikasi yang dibuat.

BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini berisi uraian tentang simpulan serta saran dari semua bahasan dalam penulisan ini.