

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan jembatan penghubung untuk berkomunikasi. Di dunia ini banyak terdapat bahasa salah satunya adalah bahasa Indonesia, bahasa ibu di negeri ini. Dewasa ini banyak bahasa dari berbagai negara lain yang digunakan untuk berkomunikasi contohnya bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional. Di negara Indonesia khususnya, pembelajaran bahasa Inggris tidak mengenal usia mulai dari anak-anak, remaja hingga orang tua. Kini bahasa Inggris digunakan sebagai media belajar untuk mengenalkan seperti angka, huruf serta warna kepada para balita untuk belajar sejak dini dengan cara yang menyenangkan. Sebab angka, huruf, dan warna juga merupakan komponen penting yang selalu diperkenalkan dan dipergunakan di dunia.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini dibutuhkan aplikasi yang dapat mengakomodir kebutuhan setiap pengguna akan sebuah aplikasi pengganti buku, papan tulis dan alat-alat tulis lainnya yang mudah dibawa serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan efektif. Beberapa contoh media pembelajaran yang telah ada seperti CD, DVD, BUKU, KARTU, MUSIK, GAMBAR, PUZZLE, dan masih banyak lainnya, merupakan media pembelajaran yang telah biasa dijumpai oleh masyarakat dan bukan merupakan hal yang baru lagi. Dari masing-masing media tersebut memiliki kelemahan yaitu hanya dapat mendengar dan melihat saja ataupun melihat serta menulis saja.

Dari banyaknya contoh tersebut dirancanglah sebuah aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna yaitu aplikasi Pengenalan Angka, Huruf, dan Warna untuk Usia 3-5 Tahun Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android. Pada aplikasi ini menyediakan informasi ilmu pengetahuan tentang kosakata dari bahasa Indonesia yang digambarkan melalui angka, huruf dan warna yang kemudian di terjemahkan serta didengarkan bunyi bacaan tersebut kedalam bahasa Inggris. Adapun kelemahan dari aplikasi ini yaitu contoh dari masing-masing materi baik benda ataupun jumlah masih terbatas, dengan kata lain aplikasi ini hanya menampilkan metode pembelajaran dasar, aplikasi ini tidak didukung oleh sarana pelatihan menulis bagi pengguna dan soal-soal yang diberikan belum mencakup luas hanya sebatas materi yang diberikan saja.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis bermaksud merancang sebuah aplikasi belajar untuk pengenalan angka, huruf, dan warna untuk usia 3-5 tahun dalam bahasa Inggris berbasis Android. Oleh karena itu, penulis memilih topik ini untuk skripsi dengan judul "PERANCANGAN APLIKASI MOBILE "PENGENALAN ANGKA, HURUF, DAN WARNA UNTUK USIA 3-5 TAHUN DALAM BAHASA INGGRIS" BERBASIS ANDROID".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan untuk aplikasi Pengenalan Angka, Huruf, dan Warna untuk Usia 3-5 Tahun Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang dan membangun pengenalan angka, huruf, dan warna untuk usia dibawah 5 tahun dalam bahasa Inggris yang berbasis mobile application?

- b. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi yang berbasis Android for mobile?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam " PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN ANGKA, HURUF, DAN WARNA UNTUK USIA D 3-5 TAHUN DALAM BAHASA INGGRIS " BERBASIS ANDROID" adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini dibuat berdasarkan kurikulum PAUD yang telah ditetapkan oleh Depdiknas dengan struktur kurikulum yang disebut Program Kegiatan Belajar yang mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan, dan pengembangan kemampuan dasar (Puskur, Depdiknas 2004). Berikut sejumlah kriteria yang telah ditetapkan untuk memilih dan menentukan isi kurikulum yaitu sahih(valid), tingkat kepentingan, kebermaknaan, layak dipelajari, dan menarik minat.
- b. Aplikasi ini hanya menyajikan metode pembelajaran dasar.
- c. Aplikasi ini menampilkan hasil berupa kata, suara dan contoh benda dari angka, huruf maupun warna yang dikehendaki oleh pengguna dalam bentuk bahasa Indonesia yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris.
- d. Aplikasi ini menyediakan contoh-contoh soal sederhana seputar angka, huruf, dan warna.
- e. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pengenalan angka, huruf, dan warna dalam bahasa Inggris ini

menggunakan Java sedangkan untuk perangkat lunak yang digunakan adalah Eclipse Juno , Recordpad, Wave pad, dan Photoshop CS3.

- f. Penggunaan aplikasi ini dapat digunakan pada semua merk HP berbasis Android

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penyusunan Skripsi ini tujuan yang hendak dicapai adalah untuk merancang dan membuat sistem aplikasi pengenalan angka, huruf, dan warna secara digital berbasis Android yang menggunakan dua buah bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang sesuai guna membantu anak-anak (balita) dalam mengenal, melihat, mendengar sekaligus memahami isi dari pada bentuk, bacaan, serta pengucapannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan sistem aplikasi pengenalan angka, huruf, dan warna kedalam bahasa Inggris secara digital berbasis Android ini adalah :

- a. Memberikan kemudahan bagi para pengguna khususnya orang tua untuk mengajarkan bahasa, angka, huruf dan warna sejak usia dini dengan metode pembelajaran yang menyenangkan kepada anak-anaknya kapanpun dan dimanapun.
- b. Pengguna aplikasi ini dapat dengan mudah mengetahui arti kata serta pengucapan bahasa Inggris yang benar, dengan cara memilih pada menu yang tersedia secara otomatis akan muncul objek yang dipilih dan kata

serta suara dalam bentuk bahasa Indonesia berikut dengan pengucapan dalam bahasa Inggrisnya.

- c. Dengan adanya aplikasi pengenalan angka, huruf, dan warna ini pengguna dapat mengenal angka, huruf, dan warna dengan bacaan dari tiap kata dan pengucapannya. Didalam aplikasi ini telah disediakan soal-soal latihan yang dapat melatih daya ingat pengguna untuk mengingat-ingat apa yang telah dipelajari sebelumnya.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, merupakan tahapan pengembangan sistem multimedia yang digunakan sebagai langkah pembuatan aplikasi pengenalan angka, huruf dan warna dalam bahasa Inggris berbasis Android dimana juga terdapat beberapa metode pendukung lainnya yang terkait dalam pengembangan aplikasi ini, yaitu meliputi sebagai berikut :

- 1) **Studi Literatur**

Mengumpulkan referensi baik dari buku, internet, maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai pembelajaran untuk usia dini dan Java sebagai bahasa pemrograman untuk aplikasi Android mobile.

- 2) **Pendefinisian Masalah**

Mempelajari masalah-masalah yang dihadapi oleh pengguna, untuk memperoleh permasalahan yang ada secara kasar.

- 3) **Studi Kelayakan**

Menentukan apakah pengembangan sistem layak untuk dijalankan atau dihentikan berdasarkan beberapa faktor yang terkait.

4) Analisis Kebutuhan Sistem

Mengidentifikasi dan menganalisis maksud, tujuan, sasaran serta kebijakan-kebijakan yang ada.

5) Merancang konsep

Menuangkan segala kreativitas yang dimiliki demi terciptanya rancangan atau gambaran yang dimaksudkan.

6) Merancang isi

Turunan dari rancangan konsep yaitu menentukan apa saja dan bagaimana isi dari konsep yang telah dirancang dan mengevaluasi pesan yang akan disampaikan.

7) Merancang naskah

Menetapkan dialog dari rancangan dan mengurutkan elemen-elemen secara rinci.

8) Merancang grafik

Memilih grafik yang tepat berdasarkan dialog yang telah dibuat seperti menambahkan garis, warna, bentuk, dan masih banyak lainnya.

9) Memproduksi sistem

Proses mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat sebelumnya dengan menggabungkan semua elemen dan fungsinya.

10) Mengetes sistem

Melakukan pengetesan untuk memastikan hasil produksi sistem telah sesuai dengan rancangan yang direncanakan, serta mencari kekurangan atau kesalahan sistem yang masih kurang sempurna.

11) Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran. Pada tahap ini juga akan dicatat apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan dari aplikasi pengenalan angka, huruf, dan warna dalam bahasa Inggris berbasis Android.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan serta pembahasan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar yang memberikan gambaran mengenai permasalahan-permasalahan yang kemudian akan dibahas pada bab-bab selanjutnya. Terdapat tujuh pokok bahasan dalam bab ini, yaitu latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai konsep dan teori pembelajaran yang menjadi landasan untuk merancang dan membuat sistem yang diharapkan, sehubungan dengan permasalahan yang diangkat dan ilmu yang diterapkan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis dari permasalahan yang ada dan analisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan

tersebut. Pembuatan rancangan dari sistem dengan mengacu pada analisis yang telah dibahas. Rancangan sistem akan dijelaskan secara detail, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV TESTING DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan mengenai pengimplementasian rancangan sistem yang telah dibuat kedalam bentuk program yang kemudian dilakukan uji coba aplikasi, pelaksanaan uji coba dilakukan sebagai penjelasan untuk mengetahui kelayakan pemakaian aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut dalam upaya memperbaiki kelemahan pada aplikasi guna untuk mendapatkan hasil kinerja aplikasi yang lebih baik dan pengembangan program selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan dari buku-buku dan literatur lain yang menjadi acuan penulis dalam menyusun skripsi.