

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini terjadi dengan pesat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Akan sangat berguna jika perkembangan teknologi yang sedang berjalan, di imbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Salah satunya dalam pendidikan anak usia dini, banyak anak usia 5 tahun ke atas yang sudah dikenalkan dengan *gadget* atau android.

Berdasarkan pernyataan diatas, dipandang perlu ada suatu perubahan yang harus dilakukan untuk mendidik anak agar tidak menyalah gunakan pemakaian *gadget* atau android. Sebagian di antaranya adalah kompetensi mengenal dunia binatang dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang ada. Sekarang ini media yang digunakan masih berupa benda atau gambar saja. Sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi maka dirancanglah sebuah media aplikasi pembelajaran yang modern.

Pemilihan binatang yang akan dimainkan berdasar habitatnya yaitu binatang hidup di darat, binatang hidup di udara, dan binatang hidup di laut. Fitur-fitur dari aplikasi ini yaitu pengenalan gambar binatang, nama binatang berbahasa Indonesia, suara ejaan nama binatang serta halaman bermain yang dapat melatih kemampuan berfikir anak. Salah satu aplikasi pembelajaran modern yang dapat membantu dalam penyampaian materi mengenal dunia binatang adalah media pembelajaran yang disertai dengan *game* edukasi.

Dari permasalahan yang ada di atas dapat diambil kesimpulan, bahwa dibutuhkan sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat membantu proses perkembangan anak dalam belajar mengenal dunia binatang. Dalam penelitian ini akan dibangun aplikasi yang berjudul “Perancangan Aplikasi Menenal Dunia Binatang Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

1. Bagaimana perancangan aplikasi mengenal dunia binatang berbasis android menggunakan Adobe Flash sebagai media belajar anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan aplikasi mengenal dunia binatang berbasis android menggunakan Adobe Flash sebagai media belajar anak usia dini?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, batasan masalah yang digunakan penulis dalam penelitian sebagai berikut :

1. Pemilihan binatang yang akan dimainkan berdasar habitatnya yaitu binatang hidup di darat, binatang hidup di udara, dan binatang hidup di laut.
2. Aplikasi pengenalan dunia binatang berbasis Android.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan Action Script 3.0.
4. Aplikasi yang digunakan untuk merancang yaitu Adobe Flash.
5. Aplikasi digunakan untuk anak usia 5 tahun keatas.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan penelitian penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui hasil perancangan dari aplikasi mengenal dunia binatang berbasis android menggunakan Adobe Flash.
2. Mengetahui kelayakan aplikasi mengenal dunia binatang untuk anak usia dini yang berbasis android dengan menggunakan Adobe Flash.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut :

##### **1. Bagi Anak**

Anak dapat belajar dengan metode baru yaitu menggunakan aplikasi mengenal dunia binatang sebagai media belajar anak usia dini.

##### **2. Bagi Orang Tua**

Dengan penelitian ini diharapkan orangtua dapat menambah pengetahuan tentang media belajar anak berbasis android, serta mempermudah orang tua dalam memperkenalkan dunia binatang pada anak usia dini melalui aplikasi tersebut.

##### **3. Bagi Peneliti**

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan aplikasi mengenal dunia binatang pada anak usia dini, dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan referensi.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang real, relevan, dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi saat ini, maka dibutuhkan metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian. Metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

#### 1. Metode Studi Pustaka

Proses pengumpulan bahan referensi baik dari buku, artikel, jurnal, serta sumber informasi lain sebagai penunjang penelitian.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

#### 1. Analisis SWOT

Metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*).

#### 2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dibagi menjadi dua, yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

#### 3. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan terdapat tiga faktor yang mendukung layak atau tidaknya aplikasi yang dirancang, yaitu meliputi analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan hukum, dan analisis kelayakan operasional.

### 1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Pada metode pengembangan sistem ini peneliti menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) menurut Heather Chandler's GDLC. Heather Chandler mendefinisikan empat langkah dalam proses pengembangan game. Langkah-langkah yang sesuai disebut siklus produksi dari mulai *Pre Production, Production, Testing, Post Production*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini, maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan agar mempermudah pemahaman dalam penelitian ini. Adapun penyusunan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Mendeskripsikan mengenai dasar teori dan konsep dari permasalahan yang sedang diteliti mengenai aplikasi mengenal dunia binatang berbasis android menggunakan Adobe Flash.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Menjelaskan tentang analisis dan perancangan dari aplikasi yang dibuat untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang diteliti.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Membahas mengenai hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan dan bagaimana implementasi yang telah diterapkan. Serta berisikan uraian tentang jalannya uji coba pada aplikasi yang dirancang.

#### **BAB V PENUTUP**

Membahas mengenai kesimpulan yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran yang berguna sebagai pengembangan penelitian selanjutnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi-referensi yang digunakan penulis dalam melakukan penyusunan laporan skripsi.

