

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memberikan pengaruh terhadap pemanfaatan teknologi informasi. Salah satu pemanfaatannya ada di bidang pembelajaran menggunakan multimedia. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi, multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya disebut multimedia interaktif. Hal ini dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan karena dalam proses pembelajarannya terdapat sebuah interaksi

Aplikasi Media Pembelajaran Baca Untuk Anak Tk Berbasis Android adalah multimedia interaktif. Dalam penggunaannya, aplikasi ini akan sangat membantu bagi anak Tk dan memudahkan orang tua karena didalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi ini terjadi interaksi sehingga tidak membuat bosan, praktis, dan menyenangkan. Aplikasi ini juga memudahkan bagi orang tua untuk mengajarkan anaknya belajar membaca diluar sekolah Karena bisa dilakukan

kapan saja dan dimana saja dalam mempersiapkan anak mereka untuk memasuki tingkat sd.

Berdasarkan latar belakang tersebut kemudian penulis memilih judul :
“APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BACA UNTUK ANAK TK
BERBASIS ANDROID”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah

Bagaimana membuat Aplikasi Media Pembelajaran Baca Untuk Anak Tk Berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, batasan masalah yang dibahas meliputi :

- a. Penyajian Aplikasi Media Pembelajaran Baca Untuk Anak Tk Berbasis Android.
- b. Acuan Materi dari aplikasi ini diambil dari buku “Belajar Membaca Anak Hebat”, Rohmat Suphianto., Penerbit MEDIAKOM.
- c. Aplikasi berjalan dalam kondisi *offline*.
- d. Aplikasi dilengkapi dengan fitur gambar, teks dan suara agar *user* lebih memahami.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat suatu aplikasi *mobile* yang berisi tentang media pembelajaran baca untuk anak Tk yang berjalan di android dengan media teks, gambardan suara.

1.5 Metode Penelitian

Ada dua metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan :

1. 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

2. Studi pustaka

Pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang ada hubungannya dengan yang topic yang dibahas.

3. Metode Browsing

Melakukan pengumpulan data berupa rujukan yang bersumber dari internet.

4. Penelitian

Dalam proses penelitian dan perancangan dilakukan penelitian yang dapat mendukung pembuatan *Aplikasi Media Pembelajaran Baca untuk Anak TK, Berbasis Android.*

1.5.2 Metode Pengembangan

Menurut Arch Luther (1994) (dalam Ariesto Hadi Sutopo, 2003) metodologi pengembangan multimedia dilakukan melalui enam tahapan, Yaitu :

1. Konsep (*concept*),

Tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program.

2. Desain atau perancangan (*design*),

Tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. Pengumpulan bahan material (*material collecting*),

4. Pembuatan (*assembly*),

5. Pengujian (*testing*), dan

6. Distribusi (*distribution*).

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan dalam menyusun skripsi ini, pembahasan terbagi kedalam 5 bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian dari pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Baca Untuk Anak Tk Berbasis Android, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi pembahasan tentang landasan teori, definisi dan komponen pembangun yang ada dalam penyusunan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang apa yang dibutuhkan dalam penelitian ini, berisikan prosedur dan tahapan-tahapan penelitian ini dari persiapan hingga akhir. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep, merancang isi dan merancang grafik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pengimplementasian dari aplikasi berbasis android yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini dibahas mengenai kesimpulan yang dapat ditarik dari perancangan sebuah aplikasi berbasis android ini serta kinerja aplikasi saat penggunaan. Dan bab ini pula akan disertakan saran terhadap penulis ataupun pembaca bermat untuk dalam pengembangan aplikasi ini.