BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Dalam aplikasi pengenalan dan membaca kata ini, merupakan salah satu peningkatan dalam menambah wawasan untuk anak dapat mendalami seberapa pentingnya cara membaca dan menulis kata dalam bahasa Indonesia atau Proses belajar membaca pada anak-anak sangat penting untuk menunjang pembelajaran berikutnya.

Harapan saya semoga aplikasi ini dapat membantu program pemerintah dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pemberantasan buta aksara. Pembelajaran pengenalan dan membaca dan menulis kata bahasa indonesia ini sebagai syarat untuk anak-anak dapat masuk ke sekolah dasar.

Dewasa ini perkembangan teknologi komunikasi saat ini sangat pesat dan mempengaruhi gaya hidup masyarakat luas. Salah satu perkembangan teknologi komunikasi adalah handphone. Dulunya *handphone* hanya digunakan untuk berkomunikasi saja. Kini *handphone* tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga bisa digunakan untuk media hiburan dan media informasi. Selain itu, *handphone* juga bisa digunakan sebagai media untuk belajar. *Handphone* yang telah berkembang sedemikian rupa ini dikenal dengan sebutan *smartphone*.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengkordinasikan kebutuhan setiap pengguna, salah satunya adalah aplikasi yang bisa menggantikan sebuah buku yang bisa

memberikan informasi atau pengetahuan dimanapun dan kapanpun. Salah satu aplikasi yang dibutuhkan adalah berupa aplikasi tentang pembelajaran.

Pada penelitian ini akan dibuat sebuah aplikasi berbasis *android* untuk memudahkan pembelajaran mengenal dan membaca kata untuk anak-anak TK. Pada aplikasi ini mengenal kata tentang anggota tubuh anak, binatang dan benda. Dan dapat mengenalkan anak membaca beserta mengenalkan gambar pada anak berupa tulisan dan suara. Diharapkan aplikasi ini bisa menarik minat anak untuk belajar banyak menulis dan membaca.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah yang dapat ditentukan adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi pengenalan dan membaca kata untuk anak TK berbasis android.

1.3 Ruang lingkup

Agar penulisan ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka ruang lingkup permasalahannya akan dibatasi:

1. Ditujukan untuk anak TK , dibutuhkan orang tua untuk mendampingi dalam belajar.
2. Aplikasi ini terdapat latihan soal, jawaban soal dan skor setelah anak-anak belajar materi pengenalan dan membaca kata.
3. Aplikasi ini menggunakan data yang di tampilkan suku kata dasar berupa teks dan gambar beserta suara mengenai anggota tubuh anak, binatang dan benda.

4. Ada tiga tipe soal latihan yaitu menulis teks anggota tubuh anak (5 soal), tebak teks (5 soal) serta gambar binatang dan benda (5 soal). Skor dihitung menggunakan rumus berikut : $\frac{\textbf{jumlah benar}}{\textbf{jumlah soal}}$ **x 100%.** Jika jawaban salah terdapat jawaban yang benar.
5. Aplikasi ini dirancang menggunakan *Game Maker Language* dan *Game Maker Studio* sebagai IDE-nya.
6. Minimal sistem operasi yang digunakan adalah android 2.3 (Gingerbread).

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi pengenalan dan membaca kata untuk anak-anak TK berbasis android sehingga anak- anak dapat memperoleh informasi dengan mudah dan juga dapat mengenali bagian tubuh mereka,nama binatang dan benda-benda serta menarik minat belajar mereka.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

1. Dapat menambah pengetahuan anak-anak khususnya anak TK dalam belajar mengenali bagian tubuh, nama binatang dan beberapa benda.
2. Dapat dijadikan acuan bagi penulis lain apabila ingin melakukan penelitian sejenis.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Bab ini menjelaskan dasar-dasar dari penulisan laporan tugas akhir, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian serta sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II: Landasan Teori

Bab ini membahas teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian, yang terdiri dari Aplikasi Belajar Pengenalan Dan Membaca Kata Bahasa Indonesia berbasis android.

BAB III: Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang uraian rinci mengenai bahan/data yang digunakan, analisis kebutuhan masukan dan keluaran, analisis kebutuhan *software* dan *hardware*, perancangan sistem berupa gambaran umum sistem bagaimana proses identifikasi yang dilakukan menggunakan metode *Unified Modeling Language*(UML) serta perancangan tampilan aplikasi yang akan dibuat dalam penelitian ini.

BAB IV: Pembahasan

Keempat berisi tentang implementasi sistem dan pembahasan sistem, yaitu bab yang menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen *tools* bahasa pemrograman yang dipakai.

BAB V: Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran hasil penelitian.