

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang masalah

Dalam era modern dimana teknologi berkembang dengan sangat pesat seperti saat ini, teknologi itu sendiri telah menjadi salah satu yang sangat penting untuk kita ikuti. Berkembangnya teknologi dari zaman ke zaman mempengaruhi beberapa aspek yang membuat teknologi menjadi sangat dekat dengan kehidupan manusia sehari-hari. Selain mampu membuat jarak yang dulunya jauh menjadi dekat, teknologi mampu mempermudah berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah dalam sistem pembelajaran.

Salah satu dari produk teknologi adalah dengan tersedianya berbagai opsi untuk perangkat bergerak atau mobile, atau yang saat ini lebih dikenal dengan sebutan *smartphone*. Salah satu sistem operasi yang paling terkenal saat ini dan di gunakan lebih dari separuh dari populasi pengguna *smartphone* adalah android.

Dengan adanya aplikasi belajar menulis huruf abjad bahasa Indonesia menggunakan multimedia ini, diharapkan dapat

membantu membangun minat belajar bagi para pengguna android khususnya bagi anak-anak TK A yang berusia kurang dari 5 tahun. Karena pada usia anak antara 1 sampai 5 tahun pertumbuhan otaknya sudah 80% sempurna (Hasan, 2010:319). Dan potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku anak juga sedang terbentuk, sehingga sangat berpotensi mempelajari banyak hal secara cepat.

1.2. Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana memanfaatkan fitur kanvas yang ada pada *device* android untuk aplikasi pembelajaran huruf abjad bahasa Indonesia dan bagaimana cara agar aplikasi pembelajaran tersebut dapat membantu penggunanya untuk dapat mengenal huruf abjad bahasa Indonesia serta cara membaca dan menulis huruf.

1.3. Ruang lingkup

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

1. Pengguna aplikasi ini adalah anak-anak TK A / khususnya anak-anak yang memiliki perangkat android minimal **V.2.3** "gingerbread".
2. Fasilitas yang ada dalam aplikasi ini adalah pembelajaran pengenalan huruf abjad bahasa Indonesia dengan pelafalan huruf dan cara penulisan yang baik dan benar.
3. Terdapat fitur kanvas yang berfungsi sebagai sarana latihan menulis.
4. Menampilkan suara pelafalan/penyebutan huruf, sehingga pengguna bisa mempelajari penyebutan dengan benar.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan karya tulis ini adalah menciptakan aplikasi berbasis android untuk pembelajaran pengenalan huruf abjad bagi anak-anak TK A.