

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aplikasi Teknologi Informasi dengan cepat telah merambah ke berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah pendidikan formal. Baik menggunakan media gambar, buku, maupun video. Banyak media yang digunakan dalam proses belajar mengajar dari mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Adanya sebuah penyajian informasi yang informatif dan inovatif dalam berbagai bidang, pembelajaran tidak langsung dapat dilakukan di luar ruangan sekolah dapat dilakukan individu atau perseorangan maupun berkelompok. Media pembelajaran yang mudah dimengerti dan menyajikan bahan pelajaran dengan lebih nyaman dan tidak monoton sehingga tidak bosan dalam belajar. Namun tidak hanya pendidikan formal, pendidikan non formal juga penting untuk mempersiapkan anak untuk memasuki dunia pendidikan formal.

Salah satunya belajar membaca dan menulis dalam pengenalan huruf dan angka sangat di perlukan, sehingga menuju jenjang selanjutnya akan lebih mudah. Tetapi kurangnya media yang inovatif dan efisien dalam belajar membaca dan menulis angka serta huruf membuat anak menjadi bosan dan malas untuk belajar. Dengan adanya media belajar yang mudah dimengerti dan efisien dalam menulis yang di lengkapi cara penulisan berbentuk video untuk huruf dan angka. Sehingga memudahkan orang tua untuk mendampingi belajar anak.

Aplikasi Media Pembelajaran ini merupakan sebuah aplikasi berbasis Web dengan fitur/tampilan yang mudah di mengerti anak-anak dengan pendampingan

orangtua. Jadi anak tidak akan merasa kebingungan dalam menggunakan aplikasi ini. Sehingga meminimalisir adanya kekhawatiran orang tua terhadap anak saat memasuki jenjang pendidikan formal nanti. Perancangan aplikasi belajar menulis dan membaca berbasis web merupakan salah satu bentuk pengaplikasian menggunakan teknologi informasi yang inovatif. Aplikasi pembelajaran ini menggunakan framework CI, bersifat open source dan menggunakan metode MVC (Model, View dan Controller).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana membuat media belajar yang inovatif dan efisien dalam menulis dan membaca angka serta huruf.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun permasalahan yang akan dibahas dalam lingkup meliputi :

1. Aplikasi yang berorientasi pada media belajar yang mampu memudahkan pemahaman serta penulisan angka dan huruf.
2. Aplikasi melibatkan multimedia video dan audio.
3. Aplikasi yang akan dibuat berbasis web dengan framework code igniter.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatan alat ini adalah

1. Membangun media pembelajaran membaca dan menulis angka serta huruf berbasis web dengan framework code igniter.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat tercapai dalam penelitian ini adalah:

1. Membantu pengguna dalam pembelajaran membaca dan menulis huruf serta angka.
2. Membantu pengguna belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan skripsi ini akan ditulis dengan sistematika sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan

Bab ini memberikan pandangan umum tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka ke berbagai sumber referensi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Dan pada bab ini juga berisi tentang dasar teori yang digunakan dalam melaksanakan penelitian yang meliputi uraian, penjelasan, definisi, pengertian dasar dan istilah, serta ulasan yang didapat dari berbagai sumber atau referensi yang telah dipublikasikan dalam media cetak maupun elektronik (buku teks, artikel, dan lain-lain).

Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini dijelaskan tentang peralatan dan prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian serta diuraikan analisis sistem

dijelaskan secara diskriptif dan dilengkapi dengan bagan. Selain itu juga diuraikan kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional sistem. Rancangan sistem meliputi rancangan arsitektur sistem, rancangan proses, rancangan prosedural, rancangan data, dan rancangan user interface.

Bab V Pembahasan dan Implementasi Sistem

Bagian ini menguraikan tentang implementasi sistem yang dianggap penting atau inti dari penelitian yang sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen/tools/bahasa pemrograman yang dipakai. Pembahasan ini berisi kajian/bahasan tentang hasil pengujian dan dikaitkan dengan penelitian lain/tinjauan pustaka.

Bab VI Penutup

Bagian ini berisi hasil dari penelitian yang menjawab masalah dan tujuan serta keunggulan dan juga berisi alternatif pengembangan sistem lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN