

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat membawa dampak bagi kemajuan dunia pendidikan. Dalam proses belajar mengajar misalnya. Terdapat 2 (unsur) yang sangat penting dan saling berkaitan yaitu dengan metode pembelajaran dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode pembelajaran tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan.

Saat ini dunia pendidikan sudah mulai memasuki era dunia media. Dimana dalam kegiatan pembelajaran menuntut agar dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media, sehingga lebih menekankan pada keterampilan proses dan aktif learning, maka kiranya peranan media pembelajaran menjadi semakin lebih penting sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif, mempercepat proses belajar, dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, karena media belajar berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi belajar. Seperti halnya belajar membaca pada anak. Membaca adalah hal yang paling penting dan harus diketahui oleh anak. Karena dengan membaca anak akan tahu segalanya sebab membaca merupakan jendela dunia. Selama ini belajar membaca hanya dilakukan di sekolah dengan guru-guru ataupun di rumah dengan kedua orang tua. Akan tetapi dengan metode belajar seperti itu maka anak akan cepat sekali merasa bosan dan jenuh. Maka dari itu perlu dibuatkan suatu aplikasi yang dapat membantu mempermudah belajar anak dalam membaca.

Aplikasi yang akan dirancang dalam penelitian ini ialah “Aplikasi Pembelajaran Belajar Membaca berbasis *Android*”. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini akan dapat membantu para orang tua maupun guru dalam memberikan bantuan belajar membaca untuk anak-anak mereka. Sehingga anak-anak tidak merasa bosan ataupun jenuh karena pembuatan aplikasi ini sudah berbasis *Android*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka diperoleh beberapa perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat Aplikasi Belajar Membaca berbasis *Android*.
2. Bagaimana menarik perhatian anak agar lebih giat belajar membaca.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian tugas akhir antarlain adalah :

1. Memudahkan anak dalam proses belajar membaca.
2. Membuat dan merancang aplikasi ini dengan menarik.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil dalam tugas akhir ini adalah :

1. Aplikasi ini ditujukan untuk anak usia 6-7 tahun.
2. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia.
3. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *Unity* dan berbasis *Android*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

1. Pengamatan Langsung (Observation)
Dalam metode ini penulis melakukan pengamatan objek penelitian secara langsung terhadap aplikasi sejenis baik melalui media online ataupun buku – buku sebagai bahan referensi untuk mendapatkan hasil yang terbaik sesuai dengan materi yang dibahas.
2. Pengumpulan data
Data-data diperoleh dengan cara pencarian artikel dan pembelajaran buku referensi tentang Bahasa Indonesia
3. Penginputan data
Data – data yang telah terkumpul dikaji dan diringkas untuk diinputkan pada aplikasi.
4. Pembuatan aplikasi
Membuat aplikasi sederhana mungkin agar siswa dengan mudah mempelajari dan memahami materi tersebut. Memasukkan data yang telah dikumpulkan dan dikaji pada aplikasi

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan mengenai tugas akhir ini disusun dalam beberapa bab sesuai dengan sistematika penulisan Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika Universitas Trunojoyo Madura, bab-bab tersebut dijelaskan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Studi Pustaka

Pada bab ini berisi mengenai hal-hal yang melandasi atau yang akan digunakan sebagai pedoman untuk menyelesaikan permasalahan yang merapat dalam tugas akhir ini.

BAB III Analisa dan Perancangan Aplikasi

Pada bab ini berisi mengenai perancangan sistem yang akan dibuat, yang terdiri dari alur proses, flowchart, activity diagram dan tabel-tabel yang ada pada sistem ini.

BAB IV Implementasi Aplikasi

Pada bab ini berisi bagaimana implementasi dari aplikasi yang telah dibuat berdasarkan desain dan perancangan sistem yang dibuat sebelumnya serta uji coba pada program yang telah dibuat.

[Halaman Ini Sengaja Dikosongkan]