

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan dan kemajuan pesat telah terjadi di berbagai daerah dengan bidang-bidang khusus. Salah satu bidang yang mengalami kemajuan sangat pesat adalah teknologi informasi. Perkembangan teknologi pun jauh lebih terasa dalam bidang pendidikan. Komputer dapat dipergunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar baik untuk guru maupun siswa bahkan untuk orangtua yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial alat peraga dan juga sebagai alat uji. Sebelum memperkenalkan komputer kepada anak, orang tua maupun guru seharusnya dapat memahami perkembangan pemahaman anak, dimana pada usia 0-2 tahun anak mendapatkan pemahamannya dari pengindraannya. Kemudian usia 2-5 tahun anak mulai belajar menggunakan bahasa, angka dan simbol- simbol tertentu. Manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan perangkat lunak pendidikan seperti program-program pengetahuan dasar membaca dan menghitung yang dirancang dengan unsur hiburan yang akan membuat anak semakin senang.

Dalam hal ini, penggunaan komputer dalam proses belajar, akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak. Gambar-gambar dan suara-suara yang muncul juga membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh lagi dan menjadi lebih tekun serta terpacu untuk belajar berkonsentrasi. Sebagai media tutorial, komputer memiliki keunggulan dalam hal interaksi, menumbuhkan minat belajar mandiri serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Yang perlu dijadikan perhatian bagi orangtua dan guru adalah bagaimana cara memperkenalkan komputer kepada anak atau anak didiknya. Komputer bisa menjadi media pembelajaran yang paling terkemuka dan paling dipergunakan secara luas. Khusus untuk pembelajaran huruf abjad pun akan sangat membantu orangtua tidak hanya pada aspek mendengar, membaca, bahkan mungkin untuk aspek berbicara dan menulis.

Aplikasi ini memanfaatkan gambar karena anak akan lebih tertarik dengan sesuatu yang dapat dilihat atau secara visual dibandingkan dengan data yang berupa tulisan. Karena biasanya bentuk sudah menggambarkan sesuatu nama dari benda hidup maupun benda mati. Jadi tidak perlu kata- kata lagi. Setidaknya kata-kata yang digunakan hanya sebagai pelengkap keterangan dari sebuah gambar yang perlu diperjelas. Aplikasi ini ditujukan untuk anak taman kanak-kanak atau yang biasa disebut TK yang masih berumur di atas 5 tahun, selain itu aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan oleh orang tua yang ingin memberi suatu pengetahuan tentang huruf dan angka pada anak mereka di rumah. Pembuatan aplikasi ini juga dalam rangka mempermudah para orang tua dan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak dan anak didiknya di rumah maupun di sekolah.

Berdasarkan hal-hal di atas, maka penulis tertarik membuat suatu penelitian dengan judul : “Media Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Berbasis Android”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dapat dirumuskan yaitu “Bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran Taman Kanak-Kanak berbasis android?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam perancangan sistem ini adalah sebagai berikut :

- Pembuatan aplikasi hanya terbatas pada pembuatan aplikasi perancangan sistem pembelajaran taman kanak-kanak berbasis Android.
- Peralatan *mobile* yang digunakan yaitu *handphone* yang tergolong dalam *smartphone*.
- Media pembelajaran ditujukan untuk media belajar dan bermain siswa.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Berdasarkan alasan pemilihan judul yang telah dikemukakan, maka tugas akhir ini bertujuan untuk merancang sistem media pembelajaran Taman Kanak-Kanak berbasis android.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang ada dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

- Mempermudah proses belajar dan mengajar yang dapat menarik minat siswa siswa Taman Kanak-Kanak agar mau belajar sambil bermain.
- Salah satu sarana edukasi yang menarik dan mudah di pahami oleh siswa siswi Taman Kanak-Kanak

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi penelitian yang digunakan dalam Aplikasi Majalah Online Budaya dan pariwisata di pulau madura:

1. Studi Literature

Merupakan usaha untuk lebih memudahkan dalam melengkapi data memecahkan masalah karena merupakan sumber referensi bagi penulis dalam mengambil langkah pengamatan dan melengkapi data yang bersifat umum.

2. Metode Observasi

Metode observasi yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak Bakti Kamal.

3. Analisa

Menganalisa masalah masalah yang akan disajikan dan mengumpulkan data atau informasi.

4. Perancangan

Pada rancangan ini membahas tentang perancangan sistem yang di dalamnya terdapat diagram alir, *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *robutness*.

5. Implementasi

Merupakan pandangan atau user interface dari aplikasi yang dibuat baik dari segi desain maupun database serta semua data yang telah terangkum dalam aplikasi tersebut.

6. Testing

Merupakan percobaan dari aplikasi yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang penulis mengerjakan tugas akhir, rumusan dan batasan masalah, yang diperoleh dari latar belakang yang ada, menjelaskan tujuan dan manfaat dari pembuatan tugas akhir, dan menjabarkan metode pengerjaan tugas akhir.

BAB II Teori Penunjang

Dalam bab ini membahas tentang penelitian sebelumnya yang terkait dengan tugas akhir ini juga membahas semua bahan-bahan yang menjadi dasar teori dalam penyusunan tugas akhir ini.

BAB III Perancangan Sistem

Bab ini membahas tentang analisa user, analisa input, analisa output, analisa proses, alur sistem yang dijelaskan desain sistem. Desain sistem yang ada pada bab ini yaitu : *use case diagram*, *flowchart*, *sequence diagram*, *activity diagram* serta penjelasan tentang table yang digunakan pada database aplikasi ini.

BAB IV Implementasi dan Uji Coba Program

Bab ini menampilkan hasil gambar Screenshoot dari aplikasi dan menjelaskan fungsi dari setiap tampilan menu-menu yang terdapat pada Aplikasi Media Pembelajaran Taman Kanak-Kanak berbasis Android sehingga lebih memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi ini.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran mengenai hasil dari tugas akhir ini :

Kesimpulan merupakan jawaban serta penjelasan atas pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah yang diambil dari hasil yang didapatkan setelah pembuatan aplikasi ini.

Sedangkan saran merupakan kumpulan saran untuk mengembangkan aplikasi ini atau yang sejenisnya. Sehingga pembuat aplikasi yang selanjutnya akan memperoleh hasil yang lebih sempurna lagi.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka merupakan semua sumber teori dan bahan yang digunakan sebagai acuan dan inspirasi penulis dalam menyusun dan menyelesaikan tugas akhir.