

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan pengaruh yang sangat besar untuk kehidupan sehari-hari. Dengan begitu kita dituntut untuk menjadi manusia yang lebih pintar. Yang semula ponsel digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang ponsel bisa digunakan untuk melakukan banyak hal, ponsel berbasis komputer ini lalu dinamakan ponsel pintar atau lebih populer disebut *smartphone*. Penggunaan *smartphone*, *ipad*, *tablet* dan *tablet pc* lebih banyak digunakan saat ini dari pada *Personal Computer* karena mudah dibawa, ringan, hemat tempat dan biaya.

Game merupakan permainan yang menyenangkan apalagi dengan fitur-fitur canggih yang membuat tampilan lebih menarik. Menurut **Samuel Henry** "Game adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari keseharian anak-anak." Oleh karena itu anak-anak sangat menyukai game jenis apapun. Ada berbagai macam *game*, ada *game online*, *game offline* dan game edukasi. Game edukasi adalah sebuah permainan yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki tujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang mengajarkan sebuah peristiwa sejarah maupun budaya, dan dapat pula mengajarkan pengguna dari game edukasi ini dengan baik, karena mereka dapat bermain sambil belajar dengan mudah.

Nama-nama hewan merupakan pendidikan dasar yang harus diketahui oleh siswa Sekolah Dasar, supaya mengerti bahwa hewan itu penting supaya tidak sampai salah sebut, sehingga mereka dapat membedakan hewan yang dapat hidup di darat, di air atau di keduanya

Sehingga diperlukan sebuah sarana pembelajaran yang bisa memaksimalkan daya tangkap anak untuk membantu anak belajar dengan cara melihat, mendengar dan melakukan. Salah satu teknologi yang terus berkembang pesat dan dianggap bisa memberikan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan melibatkan game, karena game mengabungkan antara media, teka-teki dan permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.^[1]

1. 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi Media Pembelajaran Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android agar dapat meningkatkan daya ingat pada anak?
2. Bagaimana cara mengoperasikan aplikasi Media Pembelajaran Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris berbasis Android?

1. 3. Batasan Masalah

Agar tujuan utama tercapai dan pembahasan tidak meluas serta tidak menjadikan adanya penyimpangan permasalahan, maka penulis membuat batasan masalah yang akan dikaji beragai berikut:

1. Aplikasi yang dibahas melingkupi materi tentang Media Pembelajaran Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android yang telah diobservasi sebagai bahan pembuatan aplikasi tersebut.
2. Aplikasi Media Pembelajaran Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android ini akan menggunakan animasi yang menarik serta adanya penjelasan singkat supaya tidak bosan.
3. Target aplikasi ini khusus untuk Sekolah Dasar Negeri 1 Socah dan semua siswa dapat menggunakan aplikasi ini.
4. Aplikasi ini berbasis dan beroperasi pada *mobile* dengan sistem operasi Android minimum versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)

1. 4. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk sarana komunikasi
2. Untuk sarana pendidikan
3. Untuk perkembangan otak anak

1. 5. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Melatih kognitif dan perkembangan bahasa anak. Tentu saja tidak bisa lepas dari kata dan kalimat yang harus diucapkan. Dengan menyebutkan nama hewan dapat melatih peningkatan kosa kata dan juga ingatan memori otak anak.
2. Agar aplikasi yang dibuat dapat digunakan untuk proses belajar mengajar dan dapat berpengaruh baik pada anak-anak.

1. 6. Metodologi

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini, diantaranya

1. Literatur

Metode Literatur adalah cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Dengan kata lain, istilah Studi Literatur ini juga sangat familier dengan sebutan studi pustaka. Dalam sebuah penelitian yang hendak dijalankan, tentu saja seorang peneliti harus memiliki wawasan yang luas terkait objek yang akan diteliti.

2. Observasi

Metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada subyek penelitian. Teknik observasi sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis hendaknya dilakukan pada subyek yang secara aktif mereaksi terhadap obyek.

1. 7. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini yang secara garis besar berisi tentang Media Pembelajaran Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk megembangkan sistem.

(halaman ini sengaja dikosongkan)