

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Perkembangan multimedia tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan dan menggabungkan tulisan, gambar, suara, dan video. Oleh karena itu multimedia sangatlah bermanfaat dan banyak digunakan dalam kehidupan manusia. Pada saat ini pemanfaatan multimedia banyak digunakan di hampir semua cabang ilmu pengetahuan. Beberapa tahun ini dunia pendidikan di Indonesia semakin berkembang, kita ketahui bahwa keterampilan membaca merupakan modal utama bagi anak-anak usia dini untuk memasuki sekolah dasar. Oleh karena itu, hampir semua orang tua memberikan pendidikan sejak dini bagi anak-anaknya. Salah satunya dengan memasuki PAUD/*Play Group* pada umur 3 tahun dan Taman Kanak-Kanak pada umur 4-5 tahun, karena pada fase awal anak-anak akan diajarkan untuk mengenal dan mengetahui bentuk-bentuk huruf, warna dan bentuk. Pengenalan huruf menjadi dasar utama dalam proses pembelajaran, karena akan meningkatkan kemampuan membaca yang baik bagi anak-anak usia dini. Seperti halnya yang terjadi di PAUD dan Taman Kanak-kanak Khadijah Aisyah yang bertempat di Jl. M. Saidi I/3A RT.09 RW.01 Petukangan Selatan Kec. Pesanggrahan Jakarta Selatan yang berdiri sejak 12 tahun silam yaitu tahun 2003. Disini masih mengajar anak didiknya dengan cara menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran, hal tersebut terjadi karena kurangnya fasilitas pembelajaran berupa audio visual, kurangnya sarana buku yang kurang menarik,

penyampaian pelajaran guru yang kurang menarik sehingga mempengaruhi konsentrasi anak dalam belajar. Padahal diluaran anak usia dini sudah pandai menggunakan *gadget* akan tetapi mereka menggunakannya sebagai alat hiburan (*game*). Itu artinya pada saat ini penggunaan *mobile smartphone* pemanfaatannya belum maksimal, karena para pengguna *smartphone* hanya digunakan untuk jejaring sosial, maka penulis tertarik untuk memanfaatkan peralatan *android* tersebut agar mempunyai daya guna lebih optimal pada pembelajaran anak-anak prasekolah dengan judul “PERANCANGAN PERMAINAN (*GAME*) EDUKASI BELAJAR MENGENAL HURUF, WARNA DAN BENTUK BAGI ANAK PAUD DAN TAMAN KANAK-KANAK BERBASIS SMARTPHONE ANDROID”.

1.2. Identifikasi Permasalahan

1. Kurangnya sarana dan fasilitas belajar berupa alat audio visual.
2. Kurangnya sarana buku yang kurang menarik.
3. Penyampaian pelajaran guru yang kurang menarik.

1.3. Perumusan Masalah

Animasi pembelajaran pengenalan huruf ,warna dan angka berbasis *android* ini, diharapkan dapat membantu memudahkan anak-anak usia dini untuk belajar mengenal dan memahami bentuk-bentuk huruf ,warna dan bentuk melalui audio visual dengan tampilan yang lebih menarik dan mudah difahami, serta dapat digunakan dimana saja.

1.4. Maksud dan Tujuan

1. Menambah sarana dan fasilitas belajar berupa audio visual.
2. Menambah buku-buku pelajaran yang lebih menarik.
3. Mengoptimalkan pemanfaatan *gadget smartphone android*.
4. Menarik minat anak untuk belajar mengenal huruf, warna dan bentuk.

Tujuan skripsi ini dibuat untuk melengkapi salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri Jakarta).

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan untuk memperoleh data dengan kegunaan dan tujuan tertentu, sehingga mampu menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian. Metode penelitian yang digunakan penulis antara lain:

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi

Pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan dan peninjauan langsung di TK Khadijah Aisyah yang bertempat di Jl. M. Saidi I Kp.Sawah RT.09 RW.01 Petukangan Selatan, Pesanggrahan Jakarta Selatan.

B. Wawancara

Pengumpulan data dengan mengadakan tatap muka dan tanya jawab langsung serta memberikan lembar kuisioner dengan sumber data yaitu kepala sekolah

serta guru pengajar di TK Khadijah Aisyah dan orang tua murid yang datang mendampingi anak-anaknya.

C. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan mencari dan membaca buku-buku, jurnal, dan *browsing internet* yang berhubungan dengan aplikasi dan pembelajaran berbasis *android*.

1.5.2. Teknik Pengembangan Sistem

A. Analisa Kebutuhan *Software*

Pada tahapan ini penulis melakukan analisa tentang kebutuhan pengguna dalam rangka meningkatkan minat anak-anak usia dini dalam mempelajari pengenalan huruf, warna dan bentuk sehingga nantinya dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pengenalan huruf, warna dan bentuk. Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan keperangkat lunak dan hasilnya harus didokumentasikan dan di *review* kepengguna. *Software* yang digunakan penulis untuk membuat aplikasi ini adalah *Adobe Flash CS6 Profesional*.

B. Desain

Pembuatan desain dalam perancangan sistem *state transition diagram*, *Bagan Alir*, *Diagram Alir*, *Storyboard* animasi interaktif ini akan dibuat dengan sistem yang mudah di fahami dan mudah digunakan pengguna. Dalam tahap ini penulis mendesain tampilan animasi seperti mendesain *background*, penggunaan warna yang sesuai, dan mendesain gambar agar hasil animasi menjadi menarik.

C. Code Generation

Pada tahap ini penulis merancang program animasi interaktif pengenalan huruf, warna dan bentuk dengan menggunakan *Adobe Flash CS6 Profesional*, selanjutnya untuk pengeditan suaranya menggunakan *.wav* dan menggunakan pemrograman terstruktur.

D. Testing

Proses pengujian yang dilakukan penulis menggunakan dua metode, yaitu *whitebox* dan *blackbox* testing. Sehingga tidak terdapat kesalahan dalam pengoperasian program.

E. Support

Pada tahapan *support* ini penulis memberikan spesifikasi minimum *software* dan *hardware* agar program ini dapat berjalan sebagaimana mestinya. *Software* yang digunakan antara lain: *System Operasi Windows 8*, *Adobe Flash CS6 Profesional*. Sedangkan *hardware* yang digunakan adalah *Processor Core i3*, *Memory 1 GB*, *Hard Disk 250 GB* dan *Monitor 14" LCD*.

1.6. RuangLingkup

Ruang lingkup pembahasan pada penulisan skripsi ini adalah pengenalan huruf, warna dan bentuk bagi anak PAUD dan Taman Kanak-Kanak dengan visualisasi yang menarik.