

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia dini, anak akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini anak akan lebih mudah mengingat suatu bentuk tulisan dan ciri warna yang komunikatif dan menyenangkan. Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih menggunakan media gambar atau poster, papan tulis dan buku sehingga belajar mengejar terasa membosankan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Paud Puspa Pesona.

Setelah dilakukan observasi di Taman Kanak-Kanak Paud Puspa Pesona, dapat disimpulkan jika anak-anak masih banyak yang belum mengenal nama buah-buahan. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian anak-anak untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam perkembangan anak, ternyata guru memegang peranan yang sangat penting, guru menjadi model utama di sekolah untuk menyempurnakan perkembangan kemampuan anak di usia dini.

Dengan media pembelajaran pengenalan animasi buah ini, penulis berharap akan membuat anak-anak lebih mudah mengenal maupun mengingat, karena disajikan dalam tampilan yang menarik dan menyenangkan. Dalam aplikasi pengenalan buah ini, anak-anak akan belajar sambil bermain, dan secara tidak langsung anak-anak akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat nama buah serta warna dan bentuknya.

Menurut Fiftin, (2008:1) Didalam membuat suatu aplikasi pembelajaran yang berbasis multimedia, diperlukan suatu program yang mampu mengkombinasikan teks, grafik, suara dan animasi, dan informasi dalam bentuk multimedia juga lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks.

Berdasarkan pokok permasalahan di atas penulis mencoba merancang dan membuat sebuah animasi multimedia yang penulis tuangkan dalam skripsi ini dan aplikasi sederhana ini diharapkan dapat membantu para pengguna android bagi anak-anak khususnya Pendidikan Anak Usia Dini dalam belajar mengenal nama buah – buahan dengan menggunakan android yang bertujuan agar selain mereka belajar tentang pengenalan nama buah - buahan lebih menyenangkan dan tidak membosankan yang disertai permainan serta kuis-kuis yang berguna untuk melatih daya ingat anak.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat diidentifikasi, beberapa masalah:

1. Banyak anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal nama buah, bentuk buah, dan warna buah.
2. Belum dikembangkannya aplikasi pendidikan pengenalan nama buah-buahan yang berbasis android.

3. Pembelajaran melalui gadget akan lebih menyenangkan untuk anak-anak, sehingga dapat melatih daya ingat anak untuk pengenalan nama buah-buahan.

### **1.3 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi permainan yang berpendidikan berbasis android yang interaktif ?
2. Bagaimana pengembangan aplikasi pengenalan nama buah-buahan yang berbasis android sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar anak didik ?
3. Bagaimana tanggapan anak didik terhadap penggunaan pengenalan nama buah-buahan berbasis android sebagai media pembelajaran ?

### **1.4. Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Sebagai alternatif guru atau pembimbing dalam penyampain materi pembelajaran, karena aplikasi ini dibuat untuk memberikan kemudahan dalam penyampainya.
2. Menambah pengetahuan dan daya ingat anak didik dalam belajar pengenalan nama buah-buahan dengan menggunakan *smartphone* yang berbasis android.
3. Agar anak-anak dapat belajar tanpa batasan waktu, bisa dimana saja, kapan saja belajar mengenal nama buah-buahan menggunakan media animasi interaktif yang berbasis android yang bisa di install di *smartphone* orang tuanya.

Dan tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Strata Satu (S1) pada program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Nusa Mandiri.

## **1.5. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam perancangan pembuatan aplikasi animasi berbasis *platform* Android for *flash* serta penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

### **1.5.1 Teknik Pengumpulan Data**

#### **A. Observasi**

Dengan meninjau secara langsung pada anak didik pada Paud Puspa Pesona

#### **B. Wawancara**

Penulis sudah melakukan tanya jawab secara langsung terhadap guru dan anak didik pada Paud Puspa Pesona, mengenai kegiatan belajar.

#### **C. Studi Pustaka**

Dengan mengumpulkan bahan-bahan dari berbagai macam buku acuan, jurnal dan media *online* yang kemudian dikaji lebih lanjut untuk membahas proses penulisan ini.

### 1.5.2 Model Pengembangan Sistem

Proses pengembangan perangkat lunak (*Software Development Process*) adalah suatu penerapan struktur pada pengembangan suatu perangkat lunak (*Software*), yang bertujuan untuk mengembangkan sistem dan memberikan panduan untuk menyelesaikan proyek pengembangan sistem melalui tahapan-tahapan tertentu.

#### A. Analisa Kebutuhan *Software*

Untuk memenuhi kebutuhan *software* aplikasi multimedia ini memiliki beberapa fasilitas menu dari tampilan opening, pengenalan buah-buahan, menu kuis, menu permainan, tampilan bantuan, tampilan profil, dan tampilan keluar.

#### B. Desain

Dalam tahap desain ini penulis mendesain tampilan animasi seperti mendesain *background*, penggunaan warna sesuai yang dibutuhkan, dan mendesain gambar agar hasil animasi menjadi menarik. Menggunakan *tools storyboard* dan *State Transition Diagram*.

#### C. Code generation

Dalam skripsi ini penulis menggunakan pemrograman berorientasi objek dengan menentukan bahasa pemrograman yang akan menggunakan bahasa pemrograman *adobe flash CS6*.

#### D. Testing

Tahap *testing* (uji coba) penulis dengan 2 metode yaitu *blackbox testing* dan *whitebox testing*. *Blackbox testing* dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner dengan 10 soal dan 20 *responden*, dan untuk melakukan pengujian *whitebox testing* penulis membuat bagan diagram alir dari *script* aplikasi yang dirancang.

### E. *Support*

Untuk *software* yang digunakan yaitu *adobe flash CS6*, *adobe photoshop CS6* dan Android SDK. Dan untuk *hardware* yang digunakan yaitu Android.

## **1.6 Ruang Lingkup**

Dalam penulisan skripsi ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan perancangan program animasi tersebut agar tidak menyimpang dari tujuan dan ruang lingkup permasalahan yang dibahas tetap pada jalurnya. Untuk hal tersebut maka penulis membatasi ruang lingkup hanya pada tampilan menu utama yaitu pengenalan nama buah - buahan, kuis, permainan, bantuan, tampilan profil, dan tampilan keluar. Program animasi ini ditujukan untuk anak didik pada TK Paud Puspa Pesona agar mereka lebih mudah belajar mengenal buah-buahan, dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan serta mereka bisa bermain sambil belajar dengan menggunakan *smartphone* android dan dapat pula memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan pembelajaran.