

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pengalaman ketika anak usia Sekolah Dasar terlambat dalam membaca, menulis dan berhitung terlebih lagi bila menggunakan Bahasa Inggris. Melihat kondisi demikian, orang tua tentunya akan khawatir, gelisah dan takut, dengan kondisi anaknya. Apalagi bila teman-teman seusia anaknya sudah bisa membaca, menulis dan berhitung. Peran orang tua sangat penting dalam hal pendidikan anak, terlebih lagi pada era yang sudah serba digital seperti ini orang tuapun juga bisa memulai mengenalkan pada anak tentang teknologi yang ada saat ini. Karena sebenarnya dengan bantuan teknologi ini orang tua justru dimudahkan dengan adanya media-media pembelajaran khusus bagi anak-anak usia dini yang dikemas dalam bentuk *software* atau aplikasi.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media komunikasi dan informasi semakin banyak memberikan kemudahan terhadap pengguna dalam segala hal. Penerapan multimedia sebagai media pembelajaran sangat efektif sebab multimedia mampu membuat terobosan baru dalam menciptakan dinamika kemasan data dan informasi dengan cara yang berbeda, bukan dengan teks statis tetapi dengan animasi teks, gambar dan suara. Selain itu, multimedia juga memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan. hal ini terlihat dengan begitu banyaknya multimedia yang membuat media pembelajaran yang semakin interaktif serta mudah untuk dipelajari.

Dengan tujuan untuk membantu dalam memahami membaca dan berhitung menggunakan Bahasa Inggris dengan benar, cepat, dan mudah dipahami, dibutuhkan suatu sistim pembelajaran interaktif berbasis Multimedia , maka dibuatlah aplikasi berbasis Android yang diharapkan dapat mempermudah dan mempersingkat waktu pengguna dalam belajar membaca dan menghitung dengan Bahasa Inggris, sehingga anak Sekolah Dasar yang kesulitan dalam menerapkan pembelajaran membaca dan menghitung dengan cara yang biasa diterapkan

menggunakan *Text Book* kini dapat berbahasa Inggris dengan benar, cepat serta mudah dipahami dengan pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

- a. Bagaimana membangun sebuah model pembelajaran membaca dan menghitung dengan Bahasa Inggris untuk anak Sekolah Dasar.
- b. Bagaimana membuat sebuah aplikasi pembelajaran interaktif dalam membaca dan menghitung menggunakan *Mobile Device Android*.
- c. Bagaimana menyajikan soal – soal latihan untuk mengetahui tingkat kephahaman dalam membaca dan menghitung setelah anak melakukan pembelajaran.

I.3 Batasan Masalah

Karena keterbatasan waktu dalam pembuatan aplikasi ini maka, model pembelajaran membaca dan menghitung berbasis Multimedia ini dibatasi pada :

- a. Simulasi pengguna aplikasi ditujukan untuk anak Sekolah Dasar umur 7 sampai 9 tahun
- b. Aplikasi ini berbasis *Mobile Device Android*.
- c. Menyajikan Struktur Pembelajaran dan soal latihan untuk membaca dan menghitung dalam Bahasa Inggris. Untuk soal latihan menggunakan *Algoritma LCM(Linear Congruent Method)*

I.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

- a. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat menganalisa dan mengembangkan sebuah modul pembelajaran yang diharapkan dapat membantu anak Sekolah Dasar dalam berbahasa Inggris dengan benar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menghitung dalam Bahasa Inggris.

- b. Membantu menarik minat anak Sekolah Dasar dalam membaca dan menghitung serta meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris yang benar.

I.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan adanya manfaat dari pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

- a. Dengan tes uji coba kepaahaman mengenai membaca dan menghitung serta dapat pula mengetahui seberapa tingkat kepaahaman berbahasa Inggris setelah mempelajari melalui Aplikasi. Dengan menggunakan Android ini maka dapat membuat pengguna tertarik dan lebih mudah.
- b. Menyajikan informasi yang mudah dipahami mengenai membaca dan menghitung dengan pembelajaran melalui gambar dan suara, meningkatkan minat dalam pembelajaran Bahasa Inggris ditambah dengan adanya soal latihan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur kepaahaman pengguna.

I.6 Luaran Yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dalam penulisan ini adalah sebuah aplikasi pembelajaran membaca dan menghitung yang akan mempermudah anak Sekolah Dasar dalam berbahasa Inggris yang baik dan benar. Dengan adanya tes uji coba diharapkan dapat meningkatkan lagi kepaahaman mengenai membaca dan menulis dengan bahasa inggris sehingga dapat meningkatkan kepaahaman dengan hasil dapat menerapkan Bahasa Inggris dengan baik di sekolah dan lingkungan.

I.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ini, penulis membagi menjadi lima bab dan dibagi lagi menjadi beberapa sub bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan secara umum mengenai latar belakang masalah, maksud dan tujuan, Perumusan masalah, Batasan masalah, Luaran yang di harapkan, serta Sistimatika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis mengemukakan dan menjabarkan pengertian teknologi informasi, pengertian multimedia, pengertian membaca dan menghitung, Pengertian Android dan juga membuat sketsa/ bagan peralatan pendukung dalam merancang aplikasi yang akan di bangun sebagai bahan sumber rujukan untuk membuat Tugas Akhir.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang metodologi yang digunakan penulis dalam sebuah penelitian, seperti kerangka berfikir, metode penelitian, analisa kebutuhan perangkat, waktu dan tempat penelitian, serta jadwal penelitian.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang identifikasi masalah, analisa kebutuhan, pengumpulan data, pengolahan data ke dalam basis data, rancangan alur sistem, rancangan aplikasi sistem menggunakan UML diantaranya *use-case diagram*, *activity diagram*, rancangan struktur menu, serta rancangan tampilan. Implementasi yang terdiri dari lingkup implementasi, implementasi antar muka.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian penutup yang berisi mengenai uraian hasil kesimpulan dari pembahasan dan hasil analisa yang ada serta saran dalam penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN