

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengenalan tokoh-tokoh ilmuwan di dunia dan islam sejak usia dini merupakan hal yang penting. Khususnya untuk pengenalan tokoh dunia dan islam. Pengenalan tokoh-tokoh pada anak-anak dapat memberikan manfaat baik secara psikologis maupun perilaku perkembangan anak-anak, karena dengan adanya anak-anak memahami dan memaknai sejarah singkat mengenai tokoh-tokoh dunia dan islam maka banyak hal yang dapat dipelajari dan dijadikan contoh dalam penerapan kehidupan sehari-hari. Hal sangat berpengaruh dikalangan anak-anak saat ini adalah maraknya penggunaan gadget. Penggunaan gadget pada kalangan anak-anak, bisa digunakan untuk alat atau media pembelajaran untuk anak, sehingga anak-anak akan terfokus dengan kegiatan yang positif. Membuka fitur-fitur yang dapat membantu dalam proses belajar anak, tidak hanya digunakan untuk bermain games dimana dapat memunculkan dampak negatif perkembangan psikologis anak.

kuis disajikan di dalam flash banyak ditemukan kuis edukasi seperti belajar terkait berbagai macam Bahasa, cerdas cermat, berhitung dan masih banyak yang lainnya namun, masih sedikit ditemukan mengenai pengenalan tokoh dunia dan islam baik dari tokoh-tokoh dunia dan islam yang berpengaruh maupun sejarah mengenal tokoh dunia dan islam. Meskipun ditemukan terdapat beberapa aplikasi tentang tokoh dunia dan islam seperti

menganal tokoh-tokoh sejarah ilmuwan dunia, dan tokoh-tokoh ilmuwan islam, tetapi berbeda dengan aplikasi yang dibuat saat ini anak-anak dapat sekaligus mendapatkan ilmu tentang tokoh-tokoh sejarah ilmuwan dunia dan islam selain itu anak-anak akan lebih mudah belajar menggunakan gadget dengan pembelajaran singkat dan dilanjutkan dengan beberapa kuis hal ini mampu dijadikan sebagai sarana untuk mengasah otak, yaitu dalam berfikir dan melatih daya ingat.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- Bagaimana membangun aplikasi yang dapat dipahami dan menarik untuk anak-anak dalam pembelajaran anak usia dini.
- Seberapa besar tingkat kelayakan aplikasi untuk diterapkan dalam pembelajaran.
- mengetahui tokoh-tokoh dunia dan islam baik dari nama, julukan bahkan sejarah singkat merupakan hal yang penting bagi setiap orang khususnya untuk anak, dimana masa anak-anak akan lebih mudah untuk mengingat dan menyerap ilmu baru yang dapat terbawa hingga dewasa.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa hal yang menjadi batasan dan dasar dalam penelitian TA ini adalah :

- Aplikasi pembelajaran anak usia dini berbasis *flash* pada Android dengan *Actionscript 3.0* sebagai dasar pemrograman.
- Fokus Pembahasan mengenal tokoh-tokoh ilmuwan yang berpengaruh didunia kepada anak usia dini.
- Aplikasi pengenalan tokoh tokoh penemu yang berpengaruh di dunia yang akan dirancang dapat diimplementasikan kedalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia.
- Perancangan dan Desain Aplikasi disesuaikan dengan materi yang dibutuhkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Merancang dan membangun aplikasi media pembelajaran pengenalan tokoh penemu yang berpengaruh didunia untuk anak usia dini dengan animasi multimedia berbasis android.
- b. Aplikasi memberikan solusi dalam pengetahuan anak terhadap tokoh-tokoh ilmuwan dunia dan islam melalui smartphone.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian yang dilakukan adalah :

- a. Dirancang dan dibangunnya perangkat lunak sistem informasi pengetahuan tentang pengenalan ilmuwan dunia yang sangat berpengaruh didunia kepada anak usia dini.
- b. Memudahkan anak usia dini dalam memahami tentang penemu dunia yang sangat berpengaruh didunia melalui smartphone.

1.6 Metode penelitian

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian ini adalah metode rekayasa perangkat lunak multimedia versi Luther Sutopo.

Tahapannya adalah sebagai berikut :

- a. Pengumpulan Kebutuhan

Aktivitas yang dilakukan pada tahapan ini diantaranya:

- 1) Wawancara dilakukan dengan orang-orang yang dapat memberikan informasi yang berhubungan dengan obyek penelitian.
- 2) Observasi dilakukan dengan cara meninjau dan meneliti secara langsung data-data yang berkaitan dengan obyek penelitian.
- 3) Studi Literatur dilakukan untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya atau gambaran singkat dari apa yang dipelajari, argumentasi, dan

ditetapkan tentang suatu topik, dan biasanya diorganisasikan secara kronologis atau tematis.

- b. Pengembangan perangkat lunak mengenai aplikasi media pembelajaran pengenalan tokoh Ilmuwan dunia pada anak dengan menggunakan metode luther – sutopo.

- 1.) ***Concept***

Tahapan *concept* merupakan tahap untuk menentukan tujuan dari pembuatan aplikasi, informasi pengguna dan macam aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain) juga menentukan tujuan dari pembuatan aplikasi.

- 2.) ***Design***

Design atau perencanaan adalah tahap untuk menentukan spesifikasi secara rinci mengenai aplikasi, gaya dan kebutuhan lain yang akan diperlukan dalam pembuatan aplikasi tersebut.

- 3.) ***Material Collecting***

Tahap pengumpulan bahan atau *material collecting* adalah tahap untuk melakukan pengumpulan bahan yang akan dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi, seperti gambar, animasi, suara dan audio.

4.) *Assembly*

Assembly atau pembuatan adalah tahap dimana semua bahan yang sudah terkumpul disatukan untuk diproses menjadi sebuah aplikasi yang dibuat berdasarkan tahapan *design*.

5.) *Testing*

Tahapan *testing* dilakukan setelah tahap pembuatan (*Assembly*) dan seluruh data setelah selesai dimasukkan ke dalam aplikasi, tahapan ini dimaksudkan untuk menguji apakah masih terdapat kesalahan atau tidaknya pada aplikasi. Pengujian ini dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6.) *Distribution*

Dalam tahapan ini dilakukan penyimpanan aplikasi yang telah dibuat ke dalam suatu media penyimpanan. Pada tahapan ini jika media penyimpanannya tidak mencukupi maka akan dilakukan kompresi terhadap aplikasi yang akan dimasukkan.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan tugas akhir ini terbagi dalam beberapa bab dan sub bab, Penjelasan dari masing – masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembahasan, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori – teori yang berkaitan dengan topik pembahasan yang berasal dari studi pustaka dan digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis atau identifikasi masalah.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisi uraian metode yang digunakan dalam penelitian serta langkah – langkah penyelesaian masalah selama melakukan penelitian tugas akhir dan pengumpulan data sebagai bahan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi dari produk multimedia berupa aplikasi media pembelajaran pengenalan tokoh ilmuwan yang berpengaruh didunia pada sistem operasi android yang dibangun berdasarkan tahapan penyelesaian masalah pada bab yang sebelumnya. Pada bab ini juga terdapat penjelasan mengenai cara penggunaan dan keterangan dari setiap menu atau tampilan pada aplikasi, dan juga membahas tentang pengujian serta kelebihan dan kekurangan pada aplikasi yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari penjelasan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.