

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer sangatlah pesat, saat ini teknologi komputer sudah menjadi sarana informasi dan pendidikan. Dunia pendidikan, komputer dapat dipergunakan sebagai alat bantu (media) dalam proses belajar mengajar baik untuk guru maupun siswa. Teknologi komputer dalam dunia pendidikan mempunyai fungsi sebagai media tutorial, alat peraga, dan alat uji.

Komputer dengan kemampuan multimedia mampu menyajikan berbagai informasi secara audio visual dan juga interaktif. Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi baru di bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap.

Belajar dengan komputer dapat diperkenalkan secara dini kepada anak TK, yaitu dengan program-program aplikasi yang bersifat memadukan antara pendidikan dengan hiburan. Program aplikasi tersebut diharapkan dapat menumbuhkembangkan minat, kreatifitas dan imajinatif anak, sehingga anak tertarik untuk belajar.

Salah satu pendidikan yang diberikan kepada anak adalah bahasa Inggris. Mengenalkan bahasa Inggris kepada anak TK diharapkan nantinya

anak-anak dapat menguasai dan berkomunikasi secara langsung dengan menggunakan bahasa Inggris tersebut. Penyampaian materi (bahasa Inggris) kepada anak TK dapat dikemas dalam bentuk multimedia yang bersifat menghibur sekaligus mendidik. Aplikasi multimedia ini tidak meninggalkan unsur metode pembelajaran anak TK yang sudah ada, seperti membaca, berbicara, mendengarkan, dan permainan.

Penulis mencoba membuat suatu aplikasi yang berbasis komputer multimedia agar di jaman yang modern ini kita dapat mempelajari bahasa Inggris dengan baik dan benar. Aplikasi ini terintegrasi dalam seperangkat komputer yang sudah dirancang khusus untuk menyajikan suatu pembelajaran yang menarik. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang aplikasi pembelajaran bahasa Inggris “tematik” untuk anak TK menggunakan *Javafx*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah yaitu:

- a Bagaimana mendesain dan membuat aplikasi *JavaFX* dengan konsep mendidik dan menghibur,
- b Bagaimana aplikasi ini dapat digunakan oleh anak TK dan membuat anak TK senang belajar bahasa Inggris.

1.3 Batasan Masalah

Penyusunan penelitian ini, penulis memerlukan suatu pembatasan masalah agar dalam penyusunan penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan yang semula. Untuk menghindari suatu pelebaran masalah, penulis membatasi pokok permasalahan pada:

- a Perancangan dan pembuatan aplikasi pembelajaran objek dalam bahasa Inggris “tematik” dikalangan anak TK dengan usia 4-6 tahun serta materi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan buku panduan belajar bahasa Inggris anak TK,
- b Pembuatan aplikasi pembelajaran ini materi yang dipelajari meliputi pengenalan, belajar membaca, menyusun kata dan latihan,
- c Perancangan atau desain aplikasi pembelajaran bahasa Inggris “tematik” untuk anak TK,
- d Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini sebagai berikut: bahasa pemrograman *Javafx*, *Netbeans IDE*, *Javafx SDK* dan *JDK*. Sedangkan untuk software pendukungnya meliputi: *JavaFX production suite 1.2*, *Audacity*, dan *Adobe Photoshop*,
- e Penelitian untuk pencarian data materi pembelajaran anak TK dilakukan di Sekolah TK.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan skripsi ini adalah:

- a Merancang suatu aplikasi pembelajaran bahasa Inggris untuk anak TK,
- b Dapat Membantu guru dalam proses belajar mengajar serta membuat suatu konsep untuk anak TK belajar sambil bermain,
- c Membangun suatu aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan *JavaFX*.

1.5 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan skripsi ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat sebagai berikut:

- a Memperkaya sarana pembelajaran bahasa Inggris untuk anak TK,
- b Melatih anak TK untuk memakai teknologi informasi sejak dini,
- c Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris ini dapat menarik minat anak TK untuk belajar bahasa Inggris,
- d guru dapat merasa ringan dalam proses mengajar dengan adanya alat bantu mengajar ini,
- e Bagi penulis sendiri akan menambah wawasan tentang bagaimana membuat suatu aplikasi metode pembelajaran menggunakan *JavaFX*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada penelitian secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

a Bagian Awal Skripsi

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar table, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan abstraksi.

b Bagian Utama Skrip

Bagian Utama terbagi atas dua yaitu bab dan sub bab yang tersusun sebagai berikut:

I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian yang digunakan dalam penelitian.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang telaah penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian serta landasan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dalam penelitian.

III. METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang jenis penelitian yang dilakukan, sumber data yang digunakan, teknik pengumpulan data, serta analisa

masalah yang diteliti, langkah-langkah penelitian, hasil tahapan dari perancangan dan konfigurasi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penyelesaian masalah meliputi, tahap pengujian dan implementasi, dan tahap analisa hasil penelitian.

V. PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil kegiatan penelitian.