

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Berkembang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada era globalisasi seperti saat ini, pemanfaatannya sangat cepat dan menghasilkan inovasi - inovasi baru yang harus diimbangi dengan kemampuan beradaptasi terhadap teknologi tersebut. Salah satu dari bidang tersebut adalah teknologi informasi yang berbasis Komputer Multimedia.

Pemakaian komputer beserta aplikasinya sekarang sudah merambah berbagai usia dan tidak hanya pemakaian orang dewasa saja, akan tetapi sekarang anak - anak sudah mulai dikenal dengan komputer. Hal ini dikarenakan komputer sangat aplikatif untuk berbagai hal baik itu untuk pembelajaran atau alat bantu.

Anak - anak pada umumnya mudah menyerap hal-hal yang bersifat menarik dan mengundang perhatian. Daya tangkap terhadap masukan yang tinggipun menjadi keunggulan anak-anak dalam proses belajar. Dengan ini anak-anak sudah mulai dikenalkan dengan bahasa asing. Multimedia mempermudah anak-anak dalam belajar bahasa asing, maka dibutuhkan suatu media yang lebih menarik. Berdasarkan uraian tersebut penulis mencoba membuat Aplikasi Pengenalan Nama - nama Buah,

Sayur, Hewan dan Alat Transportasi Dalam Bahasa Inggris - Arab Untuk Anak-anak.

Usaha untuk mencapai tujuan yang diharapkan guru harus pandai memilih dan menggunakan metode serta media pembelajaran yang tepat agar tujuan pelajaran tercapai. Metode diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya, Penjelasan Teori, Demonstrasi, Diskusi, Simulasi, Tanya jawab atau Kuis dan sebagainya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan judul dan latar belakang permasalahan diatas, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana membuat Aplikasi Pengenalan Nama-nama Buah, Sayur, Hewan dan Alat Transportasi Dalam Bahasa Inggris – Arab Untuk Anak - anak.
2. Bagaimana membuat Aplikasi pengenalan yang menarik, efektif dan efisien.

## **1.3 Batasan Masalah**

Penyusunan aplikasi ini akan mengalami berbagai masalah yang dihadapi oleh penulis. Oleh karena itu pada pengaplikasian ini hanya dibatasi pada lingkup anak-anak saja dari umur 5 sampai 10 tahun.

Aplikasi ini biasa digunakan untuk pembelajaran pengenalan anak-anak khususnya pada tingkat Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. Pembatasan masalah diadakan dengan maksud agar nanti tidak terjadi penyimpangan dari permasalahan yang dibahas, batasan masalah tersebut meliputi :

1. Proses pemasukan aplikasi pada program ini meliputi bermacam - macam pengetahuan dan jenis-jenis buah, sayur, hewan dan alat transportasi dalam bahasa Inggris dan Arab.
2. Jumlah buah, sayur, hewan dan alat transportasi dalam aplikasi ini hanya berjumlah beberapa nama dan beberapa soal saja.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Membuat sebuah Aplikasi Pengenalan Nama - nama Buah, Sayur, Hewan dan Alat Transportasi Dalam Bahasa Inggris-Arab Untuk Anak-anak.
2. Mengimplementasikan strategi pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien kepada anak-anak.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

**a. Umum :**

Bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan untuk mencoba meningkatkan mutu dan fasilitas dalam proses belajar mengajar dan mendorong dalam memanfaatkan kemajuan bidang teknologi informasi yang menyuguhkan berbagai macam kemudahan dalam belajar terutama teknologi di bidang komputer.

**b. Akademik :**

Tolak ukur keberhasilan akademik dalam menciptakan manusia yang siap terjun dalam kehidupan masyarakat dengan bekal yang telah dimiliki. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan ilmu antara ilmu Teknik Informatika (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung dilapangan. Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu Teknik Informatika yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

**c. Penulis :**

Mengaplikasikan teori pemrograman komputer yang didapat di bangku kuliah ke dalam kehidupan yang nyata.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Gambaran mengenai laporan yang akan dibuat, adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut :

**BAB I           PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

**BAB II           TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

**BAB III          METODE PENELITIAN**

Menguraikan gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

**BAB IV          HASIL DAN PEMBAHASAN**

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

**BAB V           PENUTUP**

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.