

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi tidak lepas dari peran komputer sebagai media yang didalamnya telah didukung media penyimpanan yang telah memadai. Teknologi informasi juga merupakan alat bantu berguna untuk meningkatkan sistem pembelajaran yang akan mencerminkan proses belajar yang sesungguhnya antara pengajar dan siswa didalam penyampaian materi dan penerimaan yang lebih cepat.

Sebagai contoh menurut (Wahyudi, 2014) “ Penggunaan multimedia komputer dan internet dalam pelajaran pendidikan sangat berguna terhadap pembelajaran pendidikan. Oleh karena itu penggunaan multimedia pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat disarankan untuk menaikkan kualitas pembelajaran termasuk didalamnya”. Dan menurut (Wibawa, 2016) ”Pembelajaran menggunakan multimedia merupakan sebuah alternatif efektif dan tepat guna yang sangat potensial dan prospektif dalam memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran modern baik di dalam kelas maupun di luar kelas”.

Table 1.1. Data TK

Nama Sekolah	Alamat Sekolah	Tanggal Berdiri	Pemilik	Jumlah Siswa
RA At-Taqwa 42	Jl. Ujung Harapan Gg. Al-Ikhlas RT 02/043 Desa Bahagia Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi	16 Januari 2010	Fauzah Isnaini. S.Pd.I	60 Orang
TK Kasih Ibu	Ujung Harapan RT 02/16	15 Februari 2001	Hajiyah, S.Pd	40 Orang

Nama Sekolah	Alamat Sekolah	Tanggal Berdiri	Pemilik	Jumlah Siswa
	Kelurahan Bahagia Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi			
TK At-Taqwa 31 Az-Zumar	Jl. As-Salam 3 Kavling Lestari	April 2020	Wiwik Kowimah	30 Murid

Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Berdasarkan data di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa banyak nya anak TK yang terdapat di daerah tempat tinggal saya, sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik untuk anak TK tersebut. Apalagi di zaman seperti ini semuanya sudah berbasis teknologi dan juga di saat pandemi seperti ini mengharuskan para siswa belajar dari rumah menggunakan media *smartphone*. Oleh karena itu disini saya ingin membuat sebuah Media Pembelajaran Bahasa Inggris Mengenal Hewan dimana nantinya memudahkan siswa dalam melakukan pembelajaran. Sehingga *smartphone* tidak hanya digunakan untuk bermain games saja akan tetapi juga bisa digunakan menjadi sarana pembelajaran.

Keunggulan dari aplikasi ini adalah tidak berbayar sehingga tidak membebankan para orang tua dan bisa diakses oleh siapa saja. Di aplikasi saya juga menyediakan informasi berupa teks, audio, gambar dan juga pengucapan kosakata yang benar dari masing-masing hewan.

Media pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat membantu efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, selain itu juga dapat memberikan pengertian konsep yang sebenarnya secara realistis.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap teknologi tersebut dengan harapan dapat dilakukan pengembangan pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu penyusunan Skripsi ini penulis mengambil judul

“Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Android Untuk Tingkat Taman Kanak-Kanak Pada RA At-Taqwa 42 Bekasi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan dalam latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ada yaitu:

1. Pembelajaran yang dilakukan masih kurang efektif;
2. Belum banyak dikembangkan animasi interaktif pembelajaran mengenal nama hewan menggunakan Bahasa Inggris berbasis android pada tingkat taman kanak-kanak;

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran yang dilakukan di taman kanak-kanak?
2. Mengapa membuat animasi interaktif pembelajaran mengenal nama hewan menggunakan Bahasa Inggris berbasis android pada tingkat taman kanak-kanak?

1.4 Batasan Masalah

Pada penulisan skripsi ini penulis membatasi masalah pada:

1. Hanya membahas pembuatan multimedia pembelajaran mengenal hewan menggunakan bahasa Inggris pada tingkat Taman Kanak-kanak;
2. Pengembangan multimedia pembelajaran mengenal nama hewan menggunakan bahasa Inggris pada tingkat Taman Kanak-kanak hanya beroperasi pada perangkat Android;
3. Proses aplikasi menyediakan informasi dalam bentuk teks, gambar dan audio serta pengucapan kosakata yang benar.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui materi tentang pengenalan hewan dengan Bahasa Inggris;
2. Merancang aplikasi animasi interaktif pembelajaran mengenal hewan dengan Bahasa Inggris berbasis android pada tingkat Taman Kanak-kanak;
3. Untuk membantu serta mendukung proses pembelajaran mengenal hewan dengan Bahasa Inggris;
4. Membantu Pengajar (guru) dalam memberikan materi dan penjelasan mengenal hewan dengan bahasa Inggris agar lebih cepat dan mudah dimengerti siswa dengan adanya aplikasi yang berbasis Android.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan penjelasan pada pendahuluan di atas, maka peneliti mengharapkan dengan adanya penelitian ini dapat mempermudah dan dapat mengefektifkan waktu bagi guru untuk melakukan pembelajaran di tingkat Taman Kanak-kanak itu sendiri.

1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA ATTAQWA 42 Ujung Harapan, Waktu penelitian ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan, mulai bulan April 2020 sampai dengan Juni 2020.

1.8 Metodologi Penelitian

Metodologi yang akan penulis gunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Dilakukan dengan mengamati dan mempelajari secara langsung pada permasalahan dan prosedur-prosedur yang harus dilaksanakan;

2. Wawancara

Dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau tanya jawab secara langsung terhadap pihak yang menangani permasalahan tersebut untuk mengetahui cara mengatasinya;

3. **Studi Pustaka**

Dilakukan dengan mencari buku-buku dan literatur di internet yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

4. **Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem yang dipakai adalah RAD (*Rapid Application Development*).

1.9 Sistematika Penulisan

Pada penulisan skripsi ini penulis akan membagi sistematika penulisan dalam lima bab, dimana satu dan yang lainnya saling berhubungan.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang penulisan skripsi, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode penelitian dan metode konsep pengembangan software, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas tentang berbagai penjelasan yang mendukung materi yang akan dibahas.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai obyek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, permasalahan, analisis usulan sistem, dan analisis kebutuhan sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini membahas mengenai perancangan, pengujian dan implementasi hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat dan juga saran yang bisa digunakan untuk pengembangan sistem kearah yang lebih baik lagi dimasa yang akan datang.