

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Terbukanya pola pikir masyarakat sekarang khususnya Indonesia membuat masyarakat mudah menerima suatu hal baru dan merealisasikannya dalam keseharian yang saat ini kondisi tersebut dinamakan Globalisasi. Meningkatnya perkembangan teknologi dan informasi menjadi salah satu proses peningkatannya. Berkembangnya kemajuan di bidang teknologi informasi sejalan pula dengan kondisi globalisasi ini. Bentuk dari hasil kemajuan teknologi adalah produk yang disebut dengan *smartphone* [1].

Survei yang dilakukan oleh Puslitbang Aptika IKP Kominfo dalam penggunaan TIK dan implikasinya, diketahui sebesar 63,3% individu menggunakan *smartphone* di Indonesia, dimana 21,08% nya merupakan anak-anak [2]. *Smartphone* adalah media yang digunakan untuk proses komunikasi, serta dapat digunakan juga untuk sarana pendidikan serta media edukasi. Belajar dengan media *smartphone* ini diperkenalkan dengan program aplikasi yang memadukan antara hiburan dan pendidikan. Program aplikasi ini setidaknya bisa mengembangkan minat, kreativitas, dan imajinasi sehingga anak-anak memiliki ketertarikan guna belajar [3].

Di beberapa wilayah Indonesia bahasa daerah merupakan salah satu materi pendidikan yang diberikan kepada anak di Sekolah. Menurut Kurikulum DEPDIKNAS, bahasa daerah dapat bermanfaat untuk mengembangkan pikiran dan perasaan, juga dapat melestarikan aset nasional di daerah. Bahasa Daerah juga memiliki manfaat penting lainnya, seperti meningkatkan insting kreatif anak, mendukung intelektualitas anak membantu tumbuh kembang emosional anak, dan menjadi momen yang baik untuk bonding dengan anak, jika anak sudah memahami bahasa tersebut [4].

Pada penelitian sebelumnya aplikasi perangkat berbasis android dibuat adalah aplikasi pembelajaran tentang bahasa Indonesia dan juga bahasa asing dengan menggunakan metode bahasa pemrograman Java melalui editor eclipse. Aplikasi yang dibuat sebelumnya juga hanya dapat digunakan untuk versi android 4.0 (*Jelly Bean*). Serta aplikasi sebelumnya hanya berfokus pada perancangan huruf dan angka dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing [5].

Oleh sebab itu, kajian ini hendak dibuat aplikasi guna dijadikan penunjang penyimpanan data, dapat digunakan dalam versi android 5.1 – 11 (Android Studio Terbaru), dan dalam Bahasa Lampung sehingga bisa dimanfaatkan oleh anak guna belajar Bahasa Lampung. Kajian ini menggunakan metode Pengembangan Sistem *Waterfall* dalam melakukan pengembangan aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar pemaparan yang sudah tersampaikan, diperoleh permasalahan, yaitu:

1. Bagaimanakah metode perancangan dan membuat aplikasi pengenalan angka, warna, nama kendaraan dan bentuk bidang datar menggunakan bahasa Daerah Lampung bagi anak usia dini berbasis android
2. Bagaimana menguji aplikasi pengenalan angka, warna, nama kendaraan dan bentuk bidang datar menggunakan bahasa Daerah Lampung bagi anak usia dini berbasis android

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan permasalahan, maka kajian ini bertujuan guna:

1. Membangun aplikasi pengenalan angka, warna, nama kendaraan dan bentuk bidang datar menggunakan bahasa Daerah Lampung bagi anak usia dini berbasis android.
2. Untuk menguji aplikasi angka, warna, nama kendaraan dan bentuk bidang datar menggunakan bahasa daerah lampung bagi anak usia dini berbasis android mempergunakan pengujian *black box*, *usability testing*, dan pengujian validitas atau reliabilitas.

1.4 Batasan masalah

Perancangan aplikasi ini bisa memperoleh target maupun tujuan yang dikehendaki. Dengan demikian, masalah yang tersedia akan terbatas, yaitu:

1. Pembuatan aplikasi berbasis android.
2. Perancangan aplikasi hanya pada angka, warna, nama kendaraan dan bentuk bidang datar menggunakan bahasa daerah yaitu Bahasa Lampung, dengan menyertakan Bahasa Indonesia dalam aplikasinya.
3. Dalam pembuatan aplikasi pengenalan angka, warna, nama kendaraan dan bentuk bidang datar menggunakan bahasa daerah berbasis android ini ditujukan bagi pengguna anak-anak dan guru yang akan melakukan proses belajar mengajar.
4. Pada aplikasi ini hanya menyampaikan Bahasa Daerah Lampung dalam dialek O.

Dengan melalui pembatasan permasalahan itu, dikehendaki agar tidak ada tindakan menyimpang dari topik yang ada di tugas akhir ini. Perihal lainnya yang terdapat keterkaitan dengan permasalahan utama berperan menjadi pendukung, sehingga pembahasan kian jelas.

1.5 Metodologi Penelitian

Pada pelaksanaan pembuatan tugas akhir hingga pembuatan aplikasi pengenalan huruf, angka, dan kata menggunakan bahasa daerah berbasis android, penulis melakukan tahapan sebagai berikut :

1. Metode Observasi, yaitu penulis membandingkan terhadap beberapa aplikasi edukasi berbasis android yang sudah dibuat sebelumnya.
2. Metode Studi Pustaka, yaitu pengambilan data mempergunakan metode pembelajaran, pengkajian, maupun penelaahan sumber data yang terdapat di buku terkait kajian. Dalam hal ini penulis membaca buku-buku dan jurnal.
3. Metode Wawancara, yaitu pengambilan data dengan cara mewawancarai guru sekolah dasar mengenai apa saja yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Guna memberi kemudahan selama menyusun dan memahami isi dari tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika penulisan yaitu:

Bab I Pendahuluan

Memaparkan terkait latar belakang, tujuan melaksanakan kajian, ruang lingkup kajian, metodologi, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Memaparkan perihal materi, informasi, tinjauan pustaka, dan studi terdahulu sebagai kerangka pemikiran pada kajian.

Bab III Metodologi Penelitian

Memaparkan perihal metode penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan teknik pengembangan sistem pada kajian.

Bab IV Hasil Pembahasan

Menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan penelitian yang sudah terlaksanakan.

Bab V Penutup

Memuat mengenai simpulan dari kajian dan saran bagi kajian berikutnya.