

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa merupakan suatu sistem simbol yang mengkategorikan, mengorganisasi, dan mengklasifikasi pikiran kita [1]. Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional peserta didik dan dijadikan dasar serta penunjang dalam mempelajari semua bidang studi [2].

Berdasarkan data yang dihimpun oleh UNESCO, pandemi COVID-19 menyebabkan peningkatan jumlah anak yang mengalami kesulitan memahami keterampilan membaca dasar. Sebelumnya, jumlah anak yang kesulitan memahami bacaan dasar sebanyak 460 juta, pada 2020 jumlahnya meningkat menjadi 584 juta [3]. Metode pembelajaran VAK (Visual, Auditori dan Kinestetik) merupakan metode yang mengutamakan pengalaman pembelajaran secara langsung dan menyenangkan bagi siswa. Metode ini cukup efektif karena memperhatikan tiga jenis cara belajar anak, yaitu cara belajar dengan mengingat (visual), mendengar (auditori), dan gerak serta emosi (kinestetik) [4].

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0 sampai 6 tahun disebut dengan *Golden Age*. Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik fisik dan mental. Apabila ditinjau dari hakikat usia dini, maka anak memiliki dua aspek perkembangan, yaitu biologis dan psikologis [5].

Metode fonik/*phonics* merupakan suatu cara mengajarkan baca tulis dengan mengajarkan bunyi huruf-huruf secara multisensori, kemudian menggunakan cara sintesis bunyi untuk membaca kata [6]. Fonik/*phonics* membantu anak belajar membaca dengan cara mengembangkan kemampuan untuk mengenal huruf, mengenal suara, dan membuat hubungan antara keduanya. Berbeda dengan metode belajar membaca tradisional yang lebih fokus pada susunan huruf demi huruf, arti kata, serta kurang menekankan penggunaan lisan [7].

Oleh karena itu, dibuatlah aplikasi belajar membaca bahasa Indonesia menggunakan metode fonik berbasis android yang bertujuan membantu orang tua dan guru dalam membimbing anak berusia 4-6 tahun untuk belajar membaca bahasa Indonesia dengan menggunakan metode fonik/*phonics* dan dirancang untuk membantu anak belajar membaca bahasa Indonesia.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk anak dalam belajar membaca dengan menggunakan metode fonik?
2. Bagaimana cara membantu orang tua/guru dalam pembelajaran membaca dengan menggunakan metode fonik pada anak?
3. Bagaimana anak dapat terbantu dalam proses belajar membaca dengan menggunakan metode fonik?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi diimplementasikan pada *smartphone* Android minimal versi Lollipop.
2. Pengguna dikhususkan bagi anak berusia 4 hingga 6 tahun.
3. Pembelajaran membaca menggunakan Bahasa Indonesia.
4. Metode belajar membaca menggunakan metode fonik.
5. Pengguna dapat dibimbing oleh orang tua/guru.

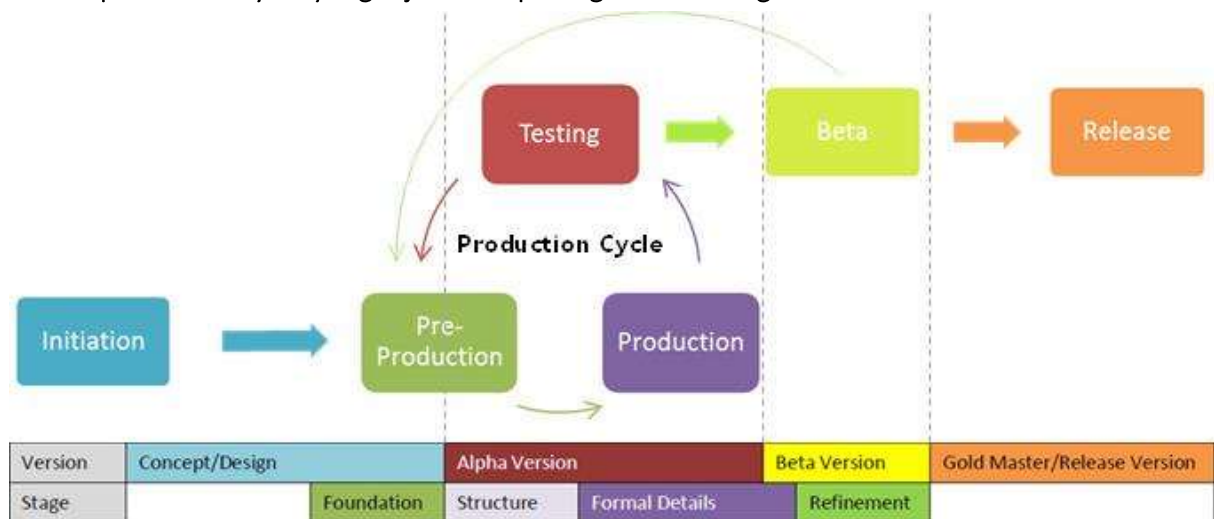
1.4. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Aplikasi dirancang untuk dapat membantu anak belajar membaca dengan menggunakan metode fonik berbasis android.
2. Membantu orang tua/guru dalam membimbing anak dalam belajar membaca dengan menggunakan metode fonik.
3. Aplikasi dapat membantu anak dalam belajar membaca dengan menggunakan metode fonik.

1.5. Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Game Development Lifecycle yang dijelaskan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1.1 Game Development Lifecycle

Adapun penjelasan dari gambar diatas mengenai Game Development Lifecycle adalah sebagai berikut [8]:

1. *Initiation*
Melakukan brainstorming dan berdiskusi dengan orang tua anak dan/atau guru taman kanak-kanak mengenai aplikasi yang akan dibuat.
2. *Pre-production*
Perancangan dan perencanaan produksi aplikasi yang terdiri dari *game design* dan *prototyping*.
3. *Production*
Penyempurnaan perancangan dan prototipe aplikasi dan integrasi antara *asset* dan *source code*.
4. *Testing*
Pengujian terhadap *prototype build* yang dilakukan untuk melakukan *usability test* dan *functionality test*.
5. *Beta*
Eksternal testing untuk mendeteksi error dan keluhan dari *tester* untuk aplikasi. *Beta* berada diluar *production cycle*, tetapi hasil dari testing ini dapat menyebabkan kami akan mengulangi *cycle* lagi.
6. *Release*
Aplikasi yang sudah selesai dibuat dan lulus *beta testing* menandakan aplikasi siap untuk dirilis ke publik di mana *final build* dari aplikasi resmi dirilis.

1.6. Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Ilham Ramadhani Saputro

Peran : Mobile Developer, System Analyst, Game Developer

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi
- Membuat rancangan aplikasi
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen
- Membuat Asset Audio dan Asset Video

b. Rozy Fauzan

Peran : Mobile Developer, UI/UX Designer, Game Developer

Tanggung Jawab :

- Membuat mockup aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat poster
- Membuat dokumen
- Membuat Asset Audio dan Asset Video