

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan bagi anak-anak di usia dini sangatlah penting, pendidikan yang diberikan sejak usia dini dapat melatih serta meningkatkan kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Pada masa ini anak-anak mulai memiliki rasa ingin tahu yang besar, mereka mulai meniru dan bertanya kepada orang tua mereka tentang apa saja yang mereka lihat dan dengar. Pada saat ini lah merupakan proses pembelajaran alami seorang anak dan memerlukan bimbingan yang tepat.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling baik dan sempurna dibandingkan alat-alat komunikasi lainnya. Tanpa adanya bahasa, setiap orang akan merasa kesulitan untuk menyampaikan ide dan pendapat yang ada dalam pikiran mereka. Pada masa golden age daya tangkap anak-anak sangat tinggi, yang dimana mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi seseorang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar serta 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan. Pada masa inilah sebaiknya anak-anak mulai diperkenalkan dengan beragam bahasa.

Dizaman yang sangat berkembang seperti sekarang ini perangkat mobile smartphone bagi masyarakat bukan barang asing lagi. Berbagai kalangan dari berbagai usia bisa memanfaatkan smartphone untuk berbagai hal, salah satu nya dibidang pendidikan. Telah banyak aplikasi-aplikasi android dikembangkan oleh developer yang dipublikasikan di Google Playstore sehingga dapat membantu didalam pembelajaran. Dari latar belakang yang telah penulis jabarkan, maka penulis mengajukan judul "Rancang bangun aplikasi pembelajaran mengenal 4 bahasa untuk anak-anak usia dini berbasis android". Dengan menggunakan bahasa pemrograman yang dapat menunjang pembuatan aplikasi ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas. dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menambah minat anak untuk belajar ?
2. Apakah ada pengaruh efektifitas pembelajaran mengenalkan angka, buah-buahan dan hewan dengan 4 bahasa ?
3. Bagaimana membantu anak belajar mengenal 4 bahasa?

### 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan proyek akhir ini adalah:

1. Membuat sebuah aplikasi untuk menambah minat anak dalam belajar yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi
2. Supaya memberikan pengaruh positif pada anak dengan adanya aplikasi ini,
3. Serta dapat membantu anak-anak dalam mengenali beberapa kosakata dengan 4 bahasa, karena memiliki tampilan suara dan gambar yang disesuaikan untuk anak-anak.

### 1.4 Batasan Masalah

Dalam penulisan proyek akhir ini membahas tentang rancang bangun aplikasi pembelajaran mengenali 4 bahasa untuk anak-anak usia dini dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya pengenalan angka, nama-nama buah dan hewan.
2. Aplikasi ini hanya menggunakan 4 bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Jerman dan bahasa Mandarin.
3. Aplikasi ini hanya diperuntukkan untuk anak-anak usia dini.

### 1.5 Metode Penelitian

Penyusunan proyek akhir ini dilakukan dengan menggunakan metodologi penelitian ilmiah. antara lain :

- 1) **Metode Studi Pustaka** yaitu dengan mempelajari buku-buku literatur, dokumen, catatan kuliah, catalog dan mencari data-data di internet sebagai referensi yang berkaitan dengan permasalahan.
- 2) **Metode Observasi Lapangan** yaitu mengumpulkan semua informasi mengenai proyek akhir berkaitan dengan kegiatan yang dilaksanakan Akademi Telkom Jakarta.
- 3) **Metode Konsultasi** yaitu dengan berkonsultasi ataupun berdiskusi dengan rekan tim dan dosen pembimbing untuk mendapatkan suatu penyelesaian masalah yang tidak dapat penulis selesaikan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan proyek akhir ini terdiri dari 5 (lima) bab, setiap bab membahas masalah masing-masing, namun setiap bab memiliki hubungan satu dengan yang lainnya dan pembahasan pada setiap sub bab untuk menambah pengertian dan maksud dari bab yang dibahas.

- BAB I. Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, metodologi penulisan, serta sistematika penulisan.
- BAB II. Landasan Teori berisi landasan teori mengenai teori dasar android pemrograman dan teori pendukung yang lainnya.
- BAB III. Perancangan berisi penjelasan mengenai langkah - langkah rancang bangun aplikasi pembelajaran mengenal 4 bahasa untuk anak - anak usia dini menggunakan android studio.
- BAB IV. Hasil dan pembahasan berisi tentang rancang bangun aplikasi pembelajaran mengenal 4 bahasa untuk anak - anak usia dini berbasis android
- BAB V. Penutup berisi pembahasan hasil rancang bangun dan simulasi.