

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah pengetahuan yang harus dipupuk semenjak kecil. Karena bahasa adalah salah satu cerminan karakter seseorang nantinya. Dengan memperbanyak kosakata yang maka seorang anak akan mulai membangunnya untuk kalimat interaksi. Selain itu bahasa juga mencerminkan pemikirannya. Oleh karena itu, pendidikan bahasa harus di optimalkan semenjak dini. Pada era ini, mempelajari bahasa daerah dipandang sebagai sesuatu hal yang dipandang sebelah mata. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa sebaiknya di kenalkan sejak usia dini. Karena pada pada usai dini seorang anak mampu menangkap sesuatu dengan cepat. Selain itu saat kanak-kanak juga seseorang kurang mengetahui apa yang di minatnya.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa *game* edukasi dapat menunjang proses pendidikan (Marsh, dkk, 2005; Clark, 2006). *Game* edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Clark, 2006).^[8]

Adobe Flash merupakan *software* multi fungsi. Terlepas dari fungsi awalnya, yaitu mempermudah pembuatan animasi *web*, ternyata Adobe Flash berkembang pesat hingga dapat dimanfaatkan sebagai *software* multi media yang luar biasa. Bahkan Adobe Flash dengan *actionscript*-nya dapat dimanfaatkan menjadi program pembuat *game* atau CD *interaktif* yang mudah dan efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran bahasa untuk anak usia dini sangat diperlukan, khususnya bahasa Sunda untuk anak TK B semester 1. Kelas TK B adalah lanjutan dari kelas TK A. Kelas TK A sudah dapat membaca huruf.

Berdasarkan penjelasan di atas, pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran bahasa untuk anak usia dini sangat diperlukan. Pada proyek akhir kali ini

BAB I PENDAHULUAN

penulis akan membuat aplikasi pembelajaran untuk anak TK B semester 1 berbasis Flash.

1.2 Tujuan Proyek Akhir

Proyek Akhir ini memiliki tujuan yaitu:

1. Membuat aplikasi pembelajaran bahasa Sunda untuk murid TK B semester 1 yang dapat menarik perhatian anak-anak agar ingin bermain sambil belajar.
2. Dapat membantu atau mempermudah anak usia dini di daerah Bandung dan sekitarnya untuk mempelajari bahasa Sunda.
3. Membuat permainan sesuai dengan kompetensi dasar TK/RA B Semester 1 tahun 2010 pada bagian 0.2.4, 0.2.6, 0.2.9.

1.3 Rumusan Masalah

Proyek akhir ini membuat suatu aplikasi pembelajaran bahasa Sunda untuk murid TK B semester 1 berbasis flash. Dalam pelaksanaannya ada permasalahan yang timbul, yaitu:

- a. Bagaimana cara membuat aplikasi pembelajaran bahasa Sunda untuk murid TK B semester 1 berbasis flash yang dapat menarik anak usia dini bermain sambil belajar dan dapat mempermudah anak usia dini mempelajari bahasa Sunda?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek akhir ini adalah:

- a. Membuat aplikasi pembelajaran bahasa sunda untuk murid TK B semester 1.
- b. Aplikasi flash ini hanya berisi pembelajaran bahasa Sunda saja.
- c. Bahasa sunda yang digunakan bersifat dasar.
- d. *Actionscript* yang digunakan adalah *Actionscript 2.0*.
- e. Aplikasi ini mengikuti standar kompetensi pembelajaran bahasa Sunda untuk murid TK B semester 1 kurikulum 2010.
- f. Aplikasi ini berkerja di perangkat komputer atau *PC* atau *NoteBook*.
- g. Aplikasi ini memerlukan bimbingan orang dewasa atau yang lebih mengetahui.

BAB I PENDAHULUAN

1.5 Metodologi Penelitian

1. Studi Literatur

Pencarian, pengumpulan literatur-literatur, dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan Proyek Akhir ini. Literatur yang digunakan berasal dari internet, dan buku-buku pelajaran *Adobe Flash*.

2. Analisis Masalah

Setelah pengumpulan data-data literatur, lalu menganalisis permasalahan apa saja yang dapat diatasi dengan adanya aplikasi ini.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilaksanakan proses perancangan arsitektur perangkat lunak, perancangan animasi dan database.

4. Implementasi

Pada tahap ini merupakan tahap untuk pembuatan perangkat lunak dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

5. Uji Coba dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian kepada sistem yang telah dibuat dan mengevaluasi hasil pengujian untuk dilakukan perbaikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan proyek akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang proyek akhir yang dikerjakan. Sistematika penulisan laporan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan

BAB II DASAR TEORI

Bab ini membahas dasar-dasar teori mengenai metode pembelajaran anak usia dini.

BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambar perancangan serta implementasi pada sistem.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS

Bab ini berisi tentang pengujian dari perangkat lunak yang telah dibuat beserta analisis hasilnya

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan selama proses perancangan dari sistem serta rencana pengembangan dari perangkat lunak di masa yang akan datang.