

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini sudah sekian banyak aplikasi-aplikasi Android yang tersedia di Google Play. Aplikasi-aplikasi yang tersedia memiliki masing-masing kegunaannya sehingga membuat Gadget Android menjadi memiliki banyak manfaat atau sering disebut multifungsi. Apalagi jika aplikasi tersebut dapat mendukung kegiatan sehari-hari. Bagi pengguna Android yang masih duduk di bangku sekolah, dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi android untuk mendukung kegiatan belajar. Salah satunya belajar menulis, sebagai wadah alternatif untuk berlatih dan belajar menulis, selain belajar menulis secara manual dengan media kertas.

Pembelajaran menulis dengan manual kurang menarik minat sehingga anak jarang sekali menyentuh buku dan pensilnya (Anwar, 1997). Sehingga penguasaan menulis permulaan siswa SD kelas 1 pun secara umum belum maksimal. (Nisrina, 2000). Untuk itu, pengembangan media yang tepat merupakan suatu usaha untuk menunjang kondisi belajar menulis yang lebih baik yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu belajar menulis. Salah satu upaya pengembangan media yang dipakai dalam pembelajaran menulis permulaan di SD yaitu media pembelajaran menulis berbasis android menggunakan Unity 2D. Unity 2D merupakan game engine pada aplikasi inilah nantinya pembuatan aplikasi pembelajaran menulis akan di buat.

Aplikasi pembelajaran menulis berbasis andorid di ciptakan adalah untuk melatih anak meningkatkan kemampuan menulis mereka, mempelajari teknik menulis huruf dan angka yang benar, serta meningkatkan minat belajar bagi pengguna. Aplikasi pambelajaran menulis berbasis andorid ini sendiri menjurus kearah game edukasi juga bertujuan untuk menjadikan belajar lebih efektif selain itu aplikasi ini juga sebagai terobosan masa kini dalam dunia pembelajaran. Pada saat seperti ini, biasanya tahap-tahapan menulis yang terkandung pada aplikasi akan berdampak baik dalam pembelajaran. Saat memainkan aplikasi user pasti akan berusaha dengan lebih keras untuk menyelesaikan hingga berhasil. Penulis pada karya tulis ini bertujuan membangun aplikasi pembelajaran menulis guna menunjang minat belajar siswa yang bersifat edukatif yang semenarik mungkin sehingga dapat memotivasi dan merangsang kemauan anak untuk belajar dan memudahkan dalam proses belajar menulis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas ditemukan beberapa permasalahan yang akan dihadapi dalam pengerjaan proyek ini yaitu :

Bagaimana membangun aplikasi guna melatih dan mempelajari teknik menulis huruf dan angka yang benar, serta meningkatkan minat belajar menulis untuk anak.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah di terangkan diatas tersebut, maka tujuan dari penelitian ini , adalah :

Membangun sarana edukasi untuk melatih anak mempelajari teknik menulis huruf dan angka yang benar, serta meningkatkan minat belajar menulis kepada anak.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam proyek ini, yaitu :

- Aplikasi dirancang untuk anak mulai dari usia prasekolah.
- Aplikasi di buat berbasis mobile o.s android.
- Gambar aplikasi 2 dimensi.
- Aplikasi di buat menggunakan game engine unity
- Huruf yang dipelajari kapital.

1.5 Manfaat

Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan media alternatif pembelajaran untuk:

- Mengetahui teknik menulis huruf dan angka yang benar.
- Meningkatkan minat belajar anak dalam berlatih menulis.
- Bagi penulis, untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori yang telah di dapatkan selama kuliah.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat : SD Negeri 013 Batu Sopang ,Kalimantan Timur

Waktu : Enam bulan (juni 2015-Desember 2016)

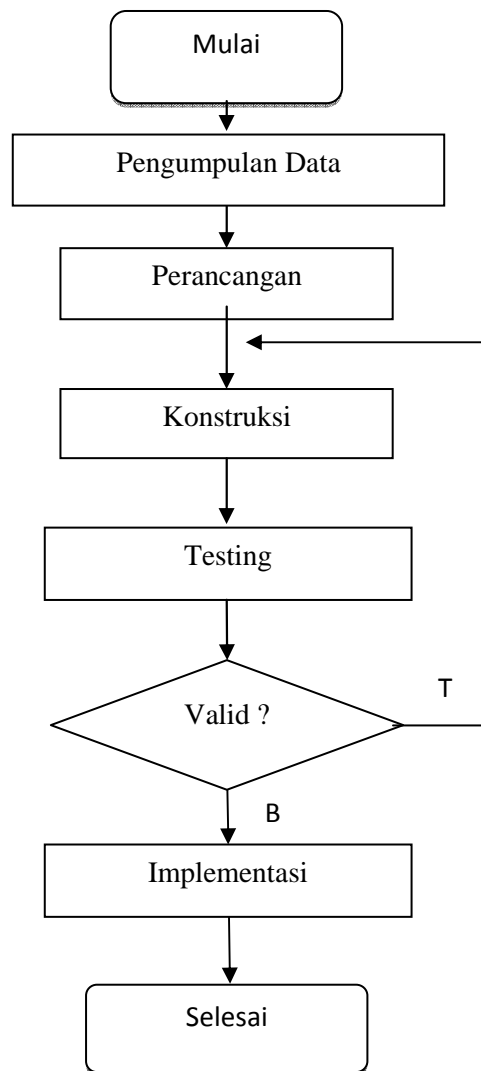
1.6.2 Alat dan Bahan Penelitian

- a) Hardware
 - Laptop
 - Perangkat Komputer
- b) Software
 - Unity
 - Adobe Photoshop

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi adalah studi Literatur. Pada tahap ini dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku referensi atau sumber-sumber yang berkaitan dengan tugas akhir ini, baik berasal dari buku maupun internet.

1.6.4 Prosedur Penelitian



1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang konsep-konsep, teori-teori dan aplikasi dari software yang mendukung penyelesaian tugas akhir.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang uraian pemecahan masalah, metodologi, desain dan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan aplikasi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Memaparkan kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil yang telah dicapai dan saran untuk pengembangan tugas akhir selanjutnya.