

BAB 1.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era millennial perkembangan teknologi didunia berkembang sangat pesat, berbagai media digital telah bermunculan dengan menampilkan fitur yang berbeda dengan sensasi seru yang ditawarkan. Teknologi saat ini sangat mudah ditemukan bahkan didaerah pedesaan, gadget atau biasa yang dikenal sebagai handphone di tawarkan dengan harga yang murah dengan kualitas yang memadai. Gadget merupakan produk teknologi yang saat ini sedang menjadi trend bahkan menjadi kebutuhan primer bagi kebanyakan orang (Chairunnisa, dkk 2018).

Perkembangan teknologi saat ini penggunaan gadget digunakan sebagai media pembelajaran, dimana media pembelajaran ini memiliki dampak yang positif yang cukup menguntungkan, pengetahuan yang didapatkan anak dari media pembelajaran menggunakan handphone sangat luas dan tidak terbatas. Akan tetapi penggunaan handphone ini juga akan menimbulkan sisi negatif bagi anak, maka dari itu campur tangan orang tua dalam pembelajaran ini sangat penting yakni sebagai pengawas, pengawasan harus dilakukan dengan baik dan benar agar anak perkembangan anak dapat dipantau (Rahmawati, 2020).

Saat ini sebagian orang tua menyuguhkan handphone kepada anak, yang mana orang tua memiliki keinginan agar anak dapat dengan mudah belajar membaca, menulis, berhitung, mengenal warna, dan sebagainya. Handphone juga digunakan untuk mengenalkan huruf dan bilangan dengan mengetikkan dapat membantu anak untuk meningkatkan motorik halus dalam meningkatkan koordinasi tangan dan mata (Astuti dan hijriyani 2020).

Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan untuk membentuk karakter manusia, peranan Bahasa Indonesia merupakan sebuah cerminan dalam pembentukan karakter bangsa. Bahasa Indonesia harus digunakan sesuai dengan konteks dan kedudukannya secara baik dan benar. Bukan hanya Bahasa Indonesia akan tetapi juga Bahasa Daerah juga memiliki peranan penting dalam membentuk karakter manusia (Devianty, 2017). Bahasa Daerah merupakan hasil dari kebudayaan, dimana Bahasa yang berbeda-beda disetiap Daerah digunakan untuk

menyampaikan sebuah ekspresi budaya yang berbeda-beda dan menyampaikan digunakan untuk mempertahankan Bahasa Daerah agar tetap menjadi kebudayaan yang tetap terjaga di setiap Daerah (Mbate, dkk 2017).

Bahasa Madura merupakan Bahasa Daerah yang digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari oleh masyarakat etnik Madura, baik yang tinggal di pulau Madura atau di pulau-pulau kecil disekitar maupun perantauan. Bahasa Madura juga menempati nomor empat dari tiga belas Bahasa Daerah terbesar yang ada di Indonesia dengan jumlah penutur sekitar 13,7 juta jiwa (Lauder, 2004 dalam Sofyan, 2020).

Bahasa Inggris merupakan Bahasa asing pertama yang ada di Indonesia, dimana Bahasa Inggris disebut juga Bahasa internasional, jika menguasai Bahasa Inggris dikatakan memiliki kelebihan dalam hal intelektual dan fleksibel, berupa keterampilan akademik, berbahasa, dan sosial. Bahasa Inggris juga dikenalkan di sekolah PAUD atau Taman Kanak-Kanak sebagai muatan tambahan, agar anak di usia dini menguasai Bahasa untuk berbicara dan mendengarkan (Pransiska, 2013).

Edukasi yang tepat untuk usia dini yakni memberikan edukasi berupa pengenalan Bahasa yang perlu digunakan berupa pengenalan Bahasa Indonesia, Bahasa Daerah Madura (Sumenep) dan Bahasa Inggris. Dengan adanya pengenalan Bahasa Madura juga bagian dari upaya melestarikan budaya Indonesia yang ada di Madura berupa Bahasa Daerah Madura (Sumenep) agar tetap terjaga dan tidak hilang dengan adanya perkembangan teknologi.

Berdasarkan uraian di atas diusulkan proposal Tugas Akhir dengan tema multimedia interaktif yang mana sebuah media pembelajaran yang diperuntukkan untuk usia dini dengan judul **“Multimedia Interaktif Tiga Bahasa Untuk Anak Didik Taman Kanak-Kanak Berbasis Android”** media pembelajaran menggunakan Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Daerah Madura. Bahasa Daerah yang diterapkan dalam multimedia interaktif yakni Bahasa Madura tepatnya Daerah Sumenep karena pengusul berasal dari Sumenep Madura.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat didalam latar belakang, maka rumusan masalah yang didapat yaitu:

- a. Bagaimana membuat aplikasi multimedia interaktif tiga Bahasa (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Daerah) untuk anak didik Taman Kanak-Kanak?
- b. Bagaimana cara menguji kemampuan Pengguna dengan adanya aplikasi multimedia interaktif tiga Bahasa?

1.3 Tujuan

- a. Membuat aplikasi multimedia interaktif tiga Bahasa untuk Anak Didik Taman Kanak-Kanak berbasis *android*.
- b. Membuat suatu media pembelajaran menggunakan Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Daerah Madura menjadi satu dalam aplikasi.

1.4 Manfaat

- a. Memudahkan orang tua memberikan edukasi kepada anak dengan adanya aplikasi multimedia interaktif
- b. Memudahkan Anak di Taman Kanak-Kanak bisa belajar beberapa Bahasa (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Daerah) dalam satu aplikasi
- c. Melestarikan budaya yang ada di kota Sumenep berupa Bahasa Daerah Madura (Sumenep).
- d. Memudahkan pembelajaran karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

1.5 Batasan Masalah

- a. Aplikasi yang dibuat hanya memiliki dua menu utama yakni menu belajar dan menu kuis, pada menu belajar terdapat empat menu yaitu menu abjad, menu hewan, menu angka dan menu anggota tubuh

- b. Aplikasi multimedia interaktif digunakan untuk anak di Taman Kanak-Kanak dengan umur 4-6 tahun.
- c. Menu angka, terdapat angka 1 hingga 20 yang akan dimasukkan kedalam tampilan aplikasi.
- d. Menggunakan Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Daerah Madura (Sumenep).
- e. Menggunakan suara atau audio berupa Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Daerah Madura (Sumenep).
- f. Abjad yang akan dimasukkan dari abjad A hingga Z.
- g. Menu hewan terdapat 16 hewan diantaranya yaitu:
 - 1) Sapi
 - 2) Kucing
 - 3) Tikus
 - 4) Semut
 - 5) Ayam Jantan
 - 6) Burung
 - 7) Kupu-Kupu
 - 8) Kambing
 - 9) Katak
 - 10) Monyet
 - 11) Kuda
 - 12) Buaya
 - 13) Ulat
 - 14) Gajah
 - 15) Anjing
 - 16) Ikan
- h. Menu anggota terdapat 13 nama anggota tubuh diantaranya yaitu:
 - 1) Wajah
 - 2) Rambut
 - 3) Mata
 - 4) Alis
 - 5) Bibir
 - 6) Hidung
 - 7) Tangan
 - 8) Jari
 - 9) Siku
 - 10) Kuku
 - 11) Kaki
 - 12) Gigi
 - 13) Telinga