

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era teknologi modern ini banyak masyarakat yang kehidupannya sangat bergantung dengan teknologi, terutama dikalangan anak-anak yang kesehariannya menggunakan *Smartphone*, komputer atau alat teknologi lainnya yang biasanya digunakan untuk bermain *game*, *chatting*, mengerjakan tugas dan juga dalam proses belajar mengajar. Sekarang ini sudah banyak metode belajar yang digunakan oleh orang tua, guru ataupun pengajar lainnya dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, salah satunya dengan metode belajar elektronik jarak jauh (*E-learning*).

Mengingat waktu belajar anak-anak di sekolah yang terbatas tentang pengetahuan hewan dan tumbuhan dalam bahasa Inggris dan juga mahal biaya kursus maka *E-learning* bisa menjadi solusi yang baik untuk belajar karena merupakan cara baru dalam belajar mengajar dengan media elektronik khususnya internet sebagai media pembelajarannya.

Dalam kasus ini tentunya harus didukung dengan metode yang diterapkan dan dikembangkan dalam aplikasi *E-learning* tersebut agar mudah dipahami dan efisien bagi anak-anak.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang maka akan dibuat suatu bentuk aplikasi pembelajaran yang dapat membantu anak-anak usia 06-12 tahun dalam pemenuhan kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia tentang hewan dan tumbuhan dalam bentuk teks, gambar dan suara yang dikeluarkan melalui aplikasi yang dibuat yaitu *text to speech* dan mengkonversi file teks menjadi mp3. File suara yang dikeluarkan oleh sistem hanya dalam pengucapan bahasa Inggris karena pengucapannya lebih sempurna. File suara bahasa Indonesia tidak di keluarkan oleh sistem karena pengucapan bahasa Indonesia pada Google Translate kurang sempurna.

Sistem pembelajaran seperti apa agar anak-anak memahami pengetahuannya tentang hewan dan tumbuhan dalam bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia

1.3. Ruang Lingkup

Aplikasi ini memiliki batasan masalah sebagai berikut :

- a. Pengetahuan tentang hewan dan tumbuhan diambil dari Ensiklopedia (Jean-claude Corbell and Ariane Archambault, 2007) .
- b. Aplikasi ini menggunakan metode *text to Specch* yaitu metode yang merubah teks yang dikonversi menjadi file suara dengan format mp3 yang yang diambil oleh melalui sistem ke *feature google translate* menggunakan CURL pada PHP.
- c. Desain dari aplikasi ini menggunakan desain *responsive* yang dibuat menggunakan CSS 3 yang dapat membantu user untuk menampilkan tampilan berdasarkan *screen* atau layar *device* seperti *mobile (handphone, tablet atau I-pad)* dan *desktop (Komputer, laptop, notebook dan lain sebagainya)*.
- d. Aplikasi ini memiliki kuis dan *score* untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal tumbuhan dan hewan dalam bahasa Inggris.

1.4. Tujuan

Penulisan tugas akhir ini mempunyai tujuan antara lain:

- a. Memberikan kemudahan bagi anak-anak usia 06-12 tahun untuk mendalami pengetahuan tentang hewan dan tumbuhan baik secara *visual* (gambar) teks maupun suara dalam bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia
- b. Membantu para orang tua atau pengajar mendampingi anak-anak untuk belajar.
- c. Merubah teks menjadi file mp3 tanpa harus merekam secara manual untuk dimasukkan ke sistem.