

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Pengaruh perhatian Orangtua terhadap anaknya dapat dibilang sebagai faktor utama pembentuk daripada karakter anak. Orangtua merupakan lingkungan yang pertama dan utama bagi kehidupan seorang anak. Dikarenakan hal tersebut Orangtua sebaiknya memberikan perhatian penuh terhadap anaknya demi membentuk karakter yang baik. Dampak psikologis yang diderita anak ketika ia kurang mendapatkan perhatian dari Orangtua yakni dapat membuat anak tersebut memiliki konsep diri yang kurang baik dikarenakan adanya harapan yang kurang realistis terhadap anak yang menjadikan ia merasa gagal[1].

Adapun di zaman saat ini telah banyak anak yang mengerti dan memiliki perangkat *smartphone* di usia mereka yang dini[2]. Hal tersebut bisa saja menjadi hal yang buruk, akan tetapi jika disikapi dengan langkah yang tepat maka hal tersebut dapat menjadi hal yang baik bagi anak Orangtua maupun Orangtua itu sendiri. Alasan inilah yang mendorong penulis membuat aplikasi *mobile* berbasis *android* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam membentuk nilai moral dan karakter pada anak. Aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mampu membentuk nilai karakter dan moral adalah solusi untuk persoalan di atas. Media yang di gunakan sebagai pendekatan pada objek adalah aplikasi berbasis *mobile*, pemilihan ini di dasarkan pada begitu pesatnya perkembangan teknologi *mobile* khususnya di bidang *smartphone android*. Aplikasi ini dikembangkan dengan pendekatan yang disukai anak seperti *dongeng*, *fabel*, maupun *cerita-cerita legenda* sehingga menarik dan menyenangkan bagi anak.

Ada dua buah cerita yang kami pilih yakni *Malin Kundang* dan *Timun Mas* berdasarkan nilai moral seperti nilai sopan santun terhadap orangtua pada cerita *Malin Kundang* dan nilai simpati terhadap orang lain pada *Timun Mas*. Harapan penulis dengan adanya aplikasi ini mampu menjadi media yang tepat bagi Orangtua untuk menanamkan nilai moral dan karakter yang baik bagi anak seiring dengan itu penulis berharap aplikasi ini juga turut memberikan sumbangsih dalam mengurangi dekadensi nilai dan moral yang melanda generasi sekarang, serta memberikan manfaat kepada ruang lingkup nasional maupun internasional.

Dari pemaparan singkat diatas maka dibuatlah proyek aplikasi *mobile* yang dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai moral dan karakter pada anak serta dapat membantu mengurangi dekadensi nilai moral dan karakter yang terjadi sejak masa kanak-kanak. Berdasarkan hal tersebut penulis membuat sebuah proyek aplikasi *mobile* dengan judul “*EPI BERCERITA : Aplikasi Pembelajaran Dongeng Interaktif Berbasis Android*” yang menjadi solusi dari permasalahan diatas.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengurangi dekadensi nilai moral dan karakter pada anak dengan memanfaatkan teknologi *mobile*?
2. Bagaimana cara memberikan pembelajaran moral dan karakter yang terkandung dalam sebuah dongeng terhadap anak secara interaktif?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perumusan masalah dapat dijelaskan definisi, asumsi, dan lingkup yang menjadi batasan PA.

1. User yang menjadi target adalah masyarakat umum meliputi Orangtua, pengajar taman kanak-kanak dan anak-anak.
2. User tidak memiliki keterbatasan dalam pendengaran maupun penglihatan.
3. Berisi 2 dongeng interaktif.
4. Aplikasi dapat digunakan oleh pengajar TK sebagai media pembantu.
5. Hanya berjalan pada platform android dengan minimum versi 3.2 (*Honeycomb*)

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mengurangi dekadensi nilai moral dan karakter pada anak dengan memanfaatkan teknologi *mobile*.
2. Memberi pembelajaran moral yang terkandung dalam sebuah dongeng terhadap anak-anak secara interaktif.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

a. Tahap studi literatur

Pada tahap ini , dilakukan pencarian informasi mengenai manfaat dongeng dalam membentuk nilai-nilai moral serta karakter anak serta pemanfaatan teknologi mobile sebagai media pembelajaran interaktif melalui jurnal maupun buku-buku tentang psikologis anak-anak dan teknologi mobile.

b. Tahap pencarian dan pengumpulan data

Pada tahap ini , dilakukan pengumpulan data tentang manfaat dongeng dalam membentuk nilai-nilai moral serta karakter anak serta pemanfaatan teknologi mobile sebagai media pembelajaran interaktif yang didapatkan dari tahap studi literatur untuk memudahkan pemecahan masalah ini.

c. Tahap perancangan sistem

Merancang sistem yang sesuai dengan identifikasi kebutuhan.
Merancang interface,program, multimedia, poster, video, dll.

d. Tahap implementasi

Melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

e. Tahap pengujian dan analisis

Melakukan pengujian sistem dan menganalisis hasil pengujian tersebut.

f. Tahap pembuatan laporan

Membuat laporan tugas akhir yang berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir serta hasil analisisnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

a. Age Priyo Rantono

Peran & Tanggung Jawab:

- Desain algoritma
- Android Coding
- Dokumen
- Pembuatan alur cerita

b. Nur Syamsiah

Peran & Tanggung Jawab:

- Pembuatan asset gambar cerita
- Pembuatan asset suara cerita
- Dokumen

c. Muh Aris Maulana

Peran & Tanggung Jawab:

- Desain interface aplikasi
- Pembuatan video promosi produk dan poster
- Dokumen