

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebuah Kegiatan pendidikan seharusnya disusun dalam suatu rencana kegiatan pendidikan diarahkan pada tiga peran Pendidikan Anak Usia Dini, yang pertama anak harus diberikan kesempatan untuk belajar secara optimal, kapan saja dan dimana saja. Implementasinya terwujud dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mendengar, melihat mengamati, dan menyentuh benda-benda di sekitarnya, yang kedua pendidikan sebagai proses sosialisasi yang bukan hanya untuk mencerdaskan dan membuat anak terampil, tapi juga membuat anak menjadi manusia yang bertanggung jawab, bermoral, dan beretika. Pendidikan yang mempersiapkan anak untuk mampu hidup sesuai dengan tuntutan zaman. Dan yang terakhir pendidikan anak pada usia dini sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru agar dapat bekerja sama dengan baik untuk mewujudkan pendidikan terbaik bagi anak. [1]

Berdasarkan hasil survey StatCounter di Indonesia sistem operasi android merupakan sistem operasi yang memiliki pengguna paling banyak dibandingkan sistem operasi lain. Berdasarkan hasil survey Statcounter pada bulan Januari 2022 hingga Januari 2023 pengguna android di Indonesia mencapai 89,25% diikuti dengan iOS 10,63% kemudian samsung 0.06 % dan 0.02% tidak diketahui.

SPS Tunas Harapan Yogyakarta mempunyai siswa yang seluruhnya beragama Islam. Dalam pengembangan aspek agama, SPS Tunas Harapan mengenalkan tentang nilai-nilai beragama, contohnya do'a sehari-hari, membaca dan memahami surat-surat dalam Al-Qur'an, rukun iman, rukun islam dan lain sebagainya. Tentu saja SPS Tunas Harapan mengenalkan tata cara salat dimana salat termasuk dalam rukun islam.

Menurut Kepala Sekolah Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis (SPS) Tunas Harapan Yogyakarta, alat bantu mengajar yang digunakan untuk

mempelajari tata cara salat diajarkan secara praktik langsung. Namun demikian, meskipun metode pembelajaran yang diterapkan sudah interaktif, beberapa kendala sering dialami oleh anak dan guru. Contohnya, anak kurang dapat fokus untuk menangkap pelafalan bacaan salat yang benar sehingga penyampaian materi kurang maksimal.

Multimedia interaktif disajikan dengan menggabungkan semua media yang terdiri dari suara, gambar, teks tentang tata cara salat yang dirancang sesuai dengan teori pembelajaran sehingga dapat menjadi media pendukung untuk menumbuhkan motivasi, minat belajar, membantu mengembangkan kreativitas, daya fokus dan pemahaman anak dalam menerima materi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis menemukan sebuah solusi dengan membangun sebuah aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Tata Cara Salat Berbasis Android pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis (SPS) Tunas Harapan yang disampaikan dengan LCD Proyektor di sekolah.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka ditemukan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : bagaimana membangun dan mengimplementasikan teknologi media pembelajaran pengenalan tata cara salat pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini (SPS) Tunas Harapan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi berjalan pada smartphone dengan sistem operasi android.
2. Metode perancangan yang digunakan adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)
3. Aplikasi menampilkan tata cara salat wajib yakni subuh, dzuhur, ashar, maghrib, isya.

4. Aplikasi yang dirancang menampilkan gambar gerakan salat, bacaan, yang didukung dengan audio dari masing-masing bacaan dari setiap gerakan.
5. Terdapat fitur kuis yang berisikan soal dengan jawaban pilihan ganda, selain itu juga pada fitur soal disediakan audio untuk membantu siswa yang memang masih belum fasih dalam membaca.
6. Aplikasi dibuat menggunakan software Unity, Adobe Photoshop, Figma dan Visual Studio Code.

Aplikasi ini digunakan sebagai media pendamping belajar anak pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis (SPS) Tunas Harapan dengan batasan usia 3-6 tahun.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan :

1. Membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif pengenalan tata cara salat berbasis android.
2. Memperkenalkan sebuah media baru dalam pembelajaran pengenalan tata cara salat kepada anak usia dini di SPS Tunas Harapan.
3. Sebagai media pendukung penyampaian materi salat.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi SPS Tunas Harapan sebagai media pendukung untuk membantu pendidik dan anak usia dini dalam melaksanakan proses pembelajaran terutama mengenai pengenalan tata cara salat.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi studi literatur untuk dipelajari dalam rangka

menyusun skripsi, dan dasar teori yang digunakan untuk dapat memahami penelitian yang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi profil objek penelitian yakni profil SPS Tunas Harapan, analisis SWOT, alur penelitian, analisis kebutuhan sistem, perancangan alur, desain antar muka aplikasi, serta alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, pada bab ini merupakan tahapan penulis dalam pembuatan aplikasi, testing (pengujian) hingga penerapan aplikasi pada objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang peneliti rangkum selama proses penelitian.

