

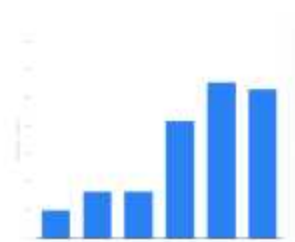
BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era global ini teknologi merupakan sesuatu yang sangat di butuhkan oleh semua orang, dari anak-anak mau pun orang dewasa apalagi dalam masa pandemi. Menurut Pijar Suciati dan Affan Ayafir, SFH (*School From Home*) menjadi salah satu cara untuk membuat siswa tetap belajar di masa pandemi [1]. Sedangkan pandangan Purniawan dan Woro Sumarni setelah melakukan penelitian masalah yang sering terjadi di saat SFH adalah jaringan internet yang sering error dan harga kuota yang sangat mahal[2].

Sufajar Butsianto berpendapat bahwa metode pembelajaran yang tepat untuk anak itu merupakan metode aplikasi pendidikan, karena dengan menggunakan aplikasi anak-anak bisa belajar dan bermain secara bersamaan. Apa lagi aplikasi yang dia buat merupakan aplikasi yang sangat menarik untuk mengenalkan warna, buah, dan sayur, jadi aplikasi ini sangat menarik anak anak dalam belajar [3].

Rizky, Senie Destya, dan Isnanto Adi Prasetyo mengemukakan bahwa *E-learning* adalah salah satu media belajar yang bisa di gunakan di kelas biasa maupun *virtual* [4]. Liputan6.com memberikan riset nya banyak *indikasi* yang menyebabkan menurunnya *motivasi* belajar kepada anak usia dini. Hal tersebut disebabkan oleh materi belajar yang kurang menarik dan kreatif, kurangnya kontrol dan salahnya *intervensi* dari orang tua murid [5].



Gambar 1.1. Data Unduhan Aplikasi Youtube Kids di Seluruh Dunia Tahun 2016- 2021 [6].

Cerita adalah salah satu cara untuk membuat anak belajar, karena menurut pendapat Lilis Sumaryanti, proses belajar bukan hanya sekedar membaca atau menulis, tapi juga menyimak dan berbicara. Seperti dongeng yang memiliki dampak positif untuk membentuk kepribadian dan moralitas anak [7]. Maya salvia, dan dua temannya berpendapat bahwa, multimedia digital *storytelling* berpotensi besar dalam pembelajaran. Karena memiliki pengaruh yang baik dan menjadi metode yang menarik. [8].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas peneliti mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut, Seberapa mudah dan besar pengguna untuk memahami serta menginginkan aplikasi ini ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran masalah supaya penelitian lebih terarah, sehingga tujuan penelitian akan tercapai.

1. Studi kasus yang akan diambil adalah mengenai metode pembelajaran anak SD.
2. Perancangan aplikasi ini di peruntukan untuk anak sd dari kelas 1 sampai 6.
3. Sistem ini lebih berfokus pada *UI* dan *UX* dari aplikasi marica.
4. Hasil yang dari penelitian ini berupa Prototipe.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah untuk mengetahui berapa mudah pengguna atau user menggunakan memahami aplikasi ini, serta seberapa besar pengaruh pembelajaran menggunakan story telling pada anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini untuk objek penelitian.

1. Bagi aplikasi maricanya sendiri sebagai penambah reprensi mengenai rancangan aplikasi marica.
2. Bagi penggunak sebagai alat pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengasah kreatifitas anak.

Manfaat penelitian ini bagi peneliti selanjutnya yaitu untuk menjadi refrensi dalam pengerjaan TA kedepannya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi pendahuluan ini menjelaskan latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematik penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Tinjawan pustaka ini meliputi Stadi literatur berisi tentang hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian dilakukan. Dasar teori membahas tentang teori-teori pembahasan berupa definisi.

BAB III METODE PENELITIAN, Bab ini membahas tentang gambaran obyek penelitian dari sistem yang dirancang dan spesifik. Objek penelitian, Alur penelitian, *Empathize .Define.Idea*

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Bab ini membahas hasil dan tahapan penelitian meliputi Prototipe, test

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