

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan usia dini merupakan salah satu bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional. Dalam UU NO. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Berdasarkan data yang dilansir dari Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini tahun 2023, Indonesia telah memiliki 205.512 satuan Pendidikan Anak Usia Dini terdaftar, 394.294 rombongan belajar, 483.290 pendidik, dan 5.854.010 peserta didik [1]. Data tersebut menunjukkan bahwa Pendidikan anak usia dini sudah hal yang tabu lagi dan telah dikenal oleh masyarakat luas.

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Selain itu upaya yang dilakukan mencakup stimulasi

intelektual, pemeliharaan Kesehatan, pemberian nutrisi, dan penyediaan kesempatan yang luas untuk mengeksplorasi dan belajar secara aktif [2].

Salah satu prinsip yang harus diperhatikan ketika menyelenggarakan pendidikan anak usia dini adalah menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar [3]. Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik, guru, dan orang tua. Terlebih di era perkembangan teknologi sekarang yang sudah semakin canggih dan hampir seluruh masyarakat telah mengenal internet. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia per tahun 2022, jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 210 juta. Dalam temuan survei terbaru, tingkat penetrasi internet di RI tumbuh 77,02%, di mana ada 210.026.769 jiwa dari total 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia yang terhubung ke internet pada tahun 2021 [4]. Mengingat teknologi internet sudah banyak menyentuh lapisan masyarakat, maka dimungkinkan agar satuan pendidikan anak usia dini pun menyediakan media dan sumber pembelajaran yang berbasis teknologi untuk anak didiknya. Dewasa ini, telah banyak pula aplikasi pembelajaran yang menggunakan perangkat mobile sebagai sarana. Salah satu alasannya adalah unsur praktis, bahwa perangkat ini dapat dibawa kemana – mana [5].

TK Tunas Bangsa PGRI Madureso adalah salah satu satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan anak usia dini. Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap satuan pendidikan tersebut, menurut Kepala Sekolah TK Tunas Bangsa PGRI Madureso, alat bantu mengajar yang digunakan untuk mempelajari pengenalan huruf abjad masih menggunakan media bersifat

konvensional seperti menggunakan buku, *puzzle*, dan papan tulis. Media tersebut dinilai kurang interaktif karena anak masih kurang dapat menangkap huruf abjad dan anak masih cenderung tidak bisa diam serta kurang memperhatikan guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis menemukan sebuah solusi dengan membangun Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Abjad Berbasis Android (Studi Kasus: TK Tunas Bangsa PGRI Madureso) yang disampaikan dengan LCD Proyektor di sekolah, serta aplikasi yang dapat disebar luaskan kepada orang tua sebagai media pendukung pembelajaran di rumah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang di temukan yaitu :
Bagaimana membuat Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Abjad Berbasis Android (Studi Kasus : TK Tunas Bangsa PGRI Madureso) ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Metode perancangan yang digunakan adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle).
- b. Aplikasi yang dirancang menampilkan gambar huruf abjad besar dan kecil, dan suara huruf abjad.
- c. Fitur kuis yang terdapat pada aplikasi ini terdiri dari 5 pertanyaan.
- d. Software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah Unity, Visual Studio Code, draw.io, logo maker, dan figma.
- e. Aplikasi berjalan pada smartphone dengan sistem operasi android.
- f. Aplikasi ini digunakan sebagai media pendukung belajar anak pada TK Tunas Bangsa PGRI Madureso dengan batasan usia 4-6 tahun.

- g. Pengujian pada aplikasi ini yaitu menggunakan pengujian alpha dengan metode black box, dan pengujian beta.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Memperkenalkan sebuah media baru dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad pada TK Tunas Bangsa PGRI Madureso.
- b. Membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf abjad berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi TK Tunas Bangsa PGRI Madureso sebagai media pendukung untuk membantu pendidik dan anak usia dini dalam melaksanakan proses pembelajaran pengenalan huruf abjad.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang dasar-dasar teori yang digunakan peneliti dalam penyusunan skripsi terkait metode yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan profil TK Tunas Bangsa PGRI Madureso, analisis SWOT, alur penelitian, struktur navigasi, analisis kebutuhan sistem, perancangan alur, dan pengumpulan materi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tahapan pembuatan aplikasi, testing, dan pendistribusian aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan yang diperoleh dari rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, serta saran untuk penelitian selanjutnya supaya dapat lebih baik lagi.

