

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Proses pendidikan anak usia dini biasanya lebih mengutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak yang cenderung lebih suka bermain. Menurut Chrystanti dan Sukardi Pada umumnya usia anak-anak cenderung suka bermain daripada belajar[1]. Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam meningkatkan minat belajar, khususnya di PAUD, karena anak-anak belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diberikan harus divisualisasikan dalam bentuk nyata atau konkrit agar lebih mudah dicerna oleh anak.

Keterbatasan ruang dan waktu memungkinkan guru menggunakan media sebagai sarana pembelajaran untuk pengenalan alat transportasi dan hewan. tidak semua pembelajaran mampu dihadirkan secara fisik ke dalam kelas oleh guru. Seperti halnya tema hewan yang tidak mungkin dibawa ke dalam kelas karena akan membahayakan keselamatan. Begitu juga keterbatasan ruang dan waktu, maka dengan penggunaan media semua kesulitan tersebut dapat diatasi dengan baik. Anak tetap dapat melihat harimau walaupun tidak bertemu dengan harimau, mengenali bentuk gajah tanpa melihat langsung dan lain sebagainya.

Paud Boafeo adalah taman kanak-kanak yang terletak di Desa Boafeo. Paud Boafeo berdiri pada tahun 2016 di bawah Yayasan Desa Boafeo. Paud Boafeo beralamatkan di Desa Boafeo, Kecamatan Maukaro, Kabupaten Ende. PAUD Boafeo dalam proses belajar mengajar masih menggunakan buku, poster, alat peraga ataupun dijelaskan secara lisan. Hal ini kurang menarik untuk anak-anak sehingga banyak anak-anak yang fokus bermain sendiri dan tidak memperhatikan pelajaran yang dijelaskan. Penggunaan Media Pembelajaran Pengenalan Alat Transportasi dan Hewan selain memberikan suasana belajar yang menyenangkan untuk anak-anak juga memberikan pengalaman baru untuk mereka. Dan memudahkan Guru untuk mengajar karena keterbatasan Ruang dan waktu sehingga proses pembelajaran jadi lebih efektif dan aman untuk anak-anak.

Perancangan Media Pembelajaran Alat Transportasi dan Hewan ini peneliti menggunakan software Unity 2D untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menggunakan objek 2D dan audio sebagai content didalamnya. Marker yang digunakan untuk aplikasi ini berupa gambar alat transportasi dan hewan. Dari segi fitur, visual, dan teknologi media pembelajaran berbasis software Unity 2D ini masih memiliki peluang besar untuk bisa dikembangkan lebih lanjut baik dalam bentuk mobile maupun PC.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini akan membuat sebuah media pembelajaran untuk mengenalkan alat transportasi dan hewan untuk PAUD Boafeo.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana kepuasan pengguna, yaitu siswa PAUD Boafeo dalam menggunakan media pembelajaran pengenalan alat transportasi dan hewan yang dikembangkan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini di bangun batasan masalah agar penyusunan dan pembahasan tersusun dengan baik. Adapun batasan masalah yang ditetapkan adalah :

1. Pembuatan aplikasi media pembelajaran ini menggunakan Unity.
2. Materi yang dibahas hanya meliputi beberapa contoh alat transportasi dan Hewan .
3. Media interaktif ini hanya digunakan untuk PAUD Boafeo.
4. Media pembelajar ini hanya sebagai pelengkap dalam proses belajar.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran yang mempermudah dalam proses mengajar tentang pengenalan alat transportasi dan hewan .

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android.

### **2. Manfaat Praktis**

Memudahkan Guru dan Siswa dalam proses belajar mengajar dan dapat dijadikan referensi untuk berinteraksi secara langsung melalui multimedia dalam pengenalan alat Transportasi dan Hewan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penyusunan Skripsi ini agar mudah dipahami dapat dibuat beberapa uraian sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Berisikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian , manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Berisikan studi literatur dan dasar teori yang disusun secara sistematis.

### **BAB III: METODOLOGI PENELITIAN,**

Mencakup tentang objek penelitian, alur penelitian serta alat dan bahan dalam mendukung penelitian.

### **BAB IV : PEMBAHASAN**

menyajikan hal-hal dalam hasil penelitian dapat berupa spesifikasi teknik, hasil perancangan, hasil eksperimen (kuesioner, wawancara, dan pengolahan data sekunder).

### **BAB V : PENUTUP**

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan yang diperoleh.