

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat pada umumnya sudah mulai terbiasa bersentuhan dengan perangkat *teknologi* yang di gunakan sebagai media pendukung dalam kegiatan sehari-hari. Usia pengguna teknologi dalam hal ini “*gadget*” sudah tidak mengenal faktor usia lagi, mulai dari anak kecil, remaja hingga dewasa. Sayangnya sebagian masyarakat hanya menjadi konsumen saja dan banyak orang tua yang memberikan anaknya sebuah *gadget*, tanpa melihat manfaat serta kebutuhan yang sesuai dengan perkembangan Intelektual anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan (Kordinasi Motorik halus dan kasar), (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan Spiritual), (sikap dan perilaku serta Agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Perkembangan yang dimaksud adalah perubahan Psikologis sebagai hasil dari proses pematangan fungsi psikis dan fisik pada diri anak, yang di tunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam peredaran waktu tertentu menuju kedewasaan dari lingkungan yang banyak berpengaruh dalam kehidupan anak menuju dewasa. Mengenalkan dan mengajarkan warna merupakan salah satu bagian penting dalam pengajaran di masa kanak-kanak. Warna merupakan simbol kuat yang dapat digunakan sebagai ‘jembatan’ untuk mengajarkan hal-hal yang

ada di sekeliling kita. Bayangkan bila dunia hanya terdiri dari hitam dan putih. Akan sangat sulit bila kita membayangkan suatu benda, karena kita pasti membayangkan suatu benda dengan warnanya. Laut yang biru, Rumput yang hijau, matahari yang kuning cerah dan lain sebagainya.

Hesti, Hernia (2015) Dalam penelitiannya bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan mengenal warna dari indikator kemampuan menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna melalui kegiatan-kegiatan pengenalan warna yang digunakan di TK Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Penelitiannya merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Dalam subjek penelitiannya adalah 64 anak, usia 4-5 tahun. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun di TK Segugus III kurang baik. Hal tersebut dilihat dari hasil persentase yang menunjukkan bahwa sebesar 40,07% anak usia 4-5 tahun kemampuan mengenal warna masih termasuk dalam kategori kurang baik. Kategori tersebut diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari angket observasi terhadap tiga kemampuan mengenal warna anak pada kegiatan-kegiatan pengenalan warna yang digunakan guru di TK Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Ada dua faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif khususnya dalam kemampuan mengenal warna anak TK usia 4-5 tahun Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo pada predikat kurang baik antara lain:

proses pemerolehan informasi anak dan motivasi belajar anak. Kata kunci: kemampuan mengenal warna, anak TK usia 4-5 tahun[1]. Hasil penelitian ini baik

untuk dijadikan pegangan oleh orang tua untuk lebih serius dalam mengedukasi anak.

Aplikasi media edukasi ini akan mengajarkan anak-anak, khususnya anak usia dini 3-6 tahun mengenal berbagai bentuk dan jenis-jenis hewan dengan cara mewarnai Sketsa hewan-hewan tersebut, untuk membantu meningkatkan kecerdasan anak.

Mengenal warna begitu penting untuk anak usia dini 3-6 tahun warna warni akan menumbuhkan otak dan syaraf tubuh yang lain, di usia tersebut syaraf otak anak dapat tersambung secara optimal. Warna-warni dengan memadukan semua bentuk dan jenis hewan akan menyenangkan anak, dan membuat anak tidak bosan ketika belajar dan bereksplorasi. Aplikasi media edukasi mewarnai berbagai bentuk dan jenis hewan ini, akan dimasukkan dalam sebuah perangkat Android, yang mudah di bawa kemana-mana dan lebih praktis. Kemudahan ini bermanfaat bagi orang tua untuk mengajarkan anak-anaknya, untuk lebih tertarik dalam belajar khususnya menggambar sketsa hewan. Membuat gaya pengajaran lebih menarik, dan mengurangi kejenuhan anak dan anak akan lebih senang untuk belajar dan dapat dengan mudah mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh para pengajar/maupun orang tua. Dengan memanfaatkan aplikasi yang diolah dengan menggunakan program Aplikasi *Unity*.

Berdasarkan permasalahan yang di hadapi, permainan dapat menjadi salah satu media untuk memberikan Edukasi tentang cara pengenalan warna pada anak usia dini berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka perumusan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah bagaimana cara membuat Aplikasi mobile media edukasi “Mari Menggambar Sketsa Hewan” untuk pengenalan warna pada anak usia dini berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi berbentuk *game* ini hanya digunakan pada sistem operasi Android yang terdapat pada *smartphone*.
2. Aplikasi berbentuk *game* ini di tujukan kepada PAUD (Pendidikan anak usia dini)
3. Aplikasi berbentuk *game* ini mengajarkan untuk lebih mengenal warna.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam Penelitian ini adalah :

1. Sebagai Syarat kelulusan program S1 (Strata-1) Fakultas Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat Aplikasi mobile media edukasi berbentuk *game* “Mari menggambar sketsa hewan” untuk pengenalan warna pada anak usia dini berbasis Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam Penelitian ini adalah :

1. Membantu anak di usia dini dapat lebih cepat dalam mengenal warna-warna dan sekaligus menjadi daya tarik anak dalam belajar melalui Aplikasi berbentuk *game* edukasi mengenal warna.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna-warna.
3. Dengan adanya Aplikasi berbentuk *game* edukasi mengenal warna ini juga, mempermudah orang tua mengajarkan anak-anak dalam mengenal warna dimanapun mereka berada, karena aplikasi ini berbasis Android yang bisa di bawa kemana-mana.
4. Melalui Visual yang menarik di harapkan semangat anak dalam belajar mengenal warna akan lebih terhibur dengan adanya Aplikasi berbentuk *game* edukasi “mari menggambar sketsa hewan” untuk pengenalan warna pada anak usia dini berbasis *android*. Menghibur dan bermanfaat untuk kecerdasan anak.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi meliputi:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Dilakukan dengan cara pengumpulan data yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

2. Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan semua sumber-sumber informasi, membaca referensi atau informasi dari Buku, *internet* dan dari Perpustakaan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan tugas akhir ini dibagi secara sistematis ke dalam lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama guna dijadikan sebagai referensi penulis dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori-teori ini diambil dari literatur-literature, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang obyek penelitian, analisis masalah, solusi yang diberikan, analisis kebutuhan, dan rancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang pembahasan sistem yang diusulkan, perangkat yang dibutuhkan baik perangkat keras maupun perangkat lunak yang akan digunakan untuk menjalankan sistem yang di usulkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran

