

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini kemajuan teknologi informasi berkembang semakin pesat dari waktu ke waktu dengan berbagai sarana dan prasarana yang ada dan dengan berbagai penemuan-penemuan ilmiah yang dapat menunjang teknologi informasi itu sendiri, sehingga dapat memberi kemudahan dan fasilitas yang mampu mendukung segala bentuk aktivitas manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya dengan mencari informasi ataupun referensi secara cepat, tepat dan efektif. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan suatu aplikasi berbasis multimedia. Dengan penerapan pengembangan media pembelajaran untuk anak berbasis mobile android yang diharapkan akan lebih praktis dan dapat menunjang minat belajar anak di luar sekolah.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal. Sesuai dengan tujuan TK menurut undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VI pasal 28 ayat 3 berbunyi: "Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak, Radatul Athfal atau bentuk lain yang sederajat". Pendidikan bagi anak usia 3 sampai 6 tahun.

Usia 4 sampai 6 tahun ini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Menurut Muliawan (2009:15) pendidikan anak usia dini dua atau yang sering disingkat Paud adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dua sampai enam tahun. Pendidikan anak usia dini disebut juga pendidikan usia prasekolah, taman bermain, atau taman kanak-kanak.

Setelah melakukan wawancara dengan Ibu Nanik Windarti, S.Pd selaku Kepala Sekolah, diketahui bahwa sistem belajar mengajar pada TK tersebut berhubungan langsung antara guru dengan anak. Di bagi menjadi dua kelompok belajar, yaitu kelompok A dan kelompok B. Masalah yang sering terjadi adalah pada kelompok A, dimana pada usia 3 – 4 tahun, anak-anak pada usia tersebut lebih susah untuk berkonsentrasi dalam belajar, yang mengakibatkan masih banyak beberapa di antara mereka tertinggal jauh dari teman-temannya, padahal materi yang diberikan oleh guru didalam kelas sama. Pada kelompok A, materi yang masih banyak tertinggal adalah pada pengenalan huruf dan angka. Dimana materi tersebut adalah materi dasar yang sangat penting untuk perkembangan bahasa dan kognitif anak kedepan. Sementara ini pada TK Aba Al-Jihad belum memiliki alat bantu berbasis multimedia.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi media pembelajaran, dengan judul skripsi ***“Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Huruf dan Angka berbasis Mobile Android pada Taman Kanak-kanak di Kota Yogyakarta”***.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dipecahkan yaitu: Bagaimana merancang aplikasi alat bantu Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Huruf dan Angka berbasis Mobile Android?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran hanya berisi konten materi tentang mengenal huruf dan angka.
2. Lingkup penelitian hanya dilaksanakan di TK Aba Al-Jihad.
3. Aplikasi Media Pembelajaran ini tidak hanya dipergunakan untuk siswa TK Aba Al-Jihad.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Maksud Penelitian

1. Meningkatkan metode ajar mengenal huruf dan angka dengan menggunakan teknologi *smartphone*.
2. Mengenalkan kepada anak bahwa *smartphone* tidak hanya digunakan untuk bermain *game* saja, tetapi ada sisi edukasinya.
3. Menerapkan ilmu yang didapat saat belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

1. Sebagai media pembelajaran pada anak-anak di luar kelas yaitu di rumah.
2. Aplikasi media pembelajaran tersebut dapat digunakan oleh orang tua dan anak sebagai sarana untuk menunjang minat belajar anak di luar kelas, agar anak tidak tertinggal materi yang di berikan oleh guru di kelas dan materi dapat lebih cepat diterima oleh anak.

#### **1.5 Metode Penelitian**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah metode wawancara atau tanya jawab dengan Kepala Sekolah dan beberapa Pengampu atau Guru di TK Aba Al-Jihad serta melakukan observasi atau pengamatan langsung di dalam kelas.

##### **1.5.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan adalah dengan mengidentifikasi masalah, analisis kinerja, analisis kelemahan, analisis kebutuhan.

##### **1.5.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan aplikasi menerapkan bagian dari metode ADDIE yaitu pada bagian: Analysis dan Design.

1. Merancang Konsep
2. Merancang isi

- Teks
- Suara
- Gambar
- Animasi
- Button

3. Merancang Naskah

4. Merancang Grafik

#### **1.5.4 Metode Pengembangan**

Menggunakan bagian ketiga dari ADDIE, yaitu pada bagian: Development.

#### **1.5.5 Metode Testing**

Merupakan bagian akhir dari metode ADDIE, yaitu Implementation dan evaluation. Pengujian aplikasi dengan black box testing, metode kuisisioner dengan perhitungan menggunakan metode skala likert dan metode makroekspresi.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan merupakan penjabaran tentang hal-hal yang akan ditulis dalam sebuah skripsi. Penjabarannya adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah yang mencakup permasalahan dalam lingkungan yang diamati. Masalah atau pokok permasalahan merupakan identifikasi dari latar belakang masalah.

Kemudian ada rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan singkat mengenai permasalahan disertai analisis permasalahan. Landasan Teori adalah kumpulan teori yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai data, fakta dan informasi yang dianalisis dengan teori-teori yang telah diungkapkan sebelumnya.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini implementasi merupakan tahapan penerapan sebuah program dalam pembuatan aplikasi sekaligus pengujian aplikasi menggunakan black box testing. Serta pembahasan secara menyeluruh dengan menyertakan tampilan gambar dan foto.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bagian akhir skripsi ini, penulis akan memamparkan beberapa kesimpulan dan saran secara garis besar sesuai dengan rumusan masalah dan didasarkan pada temuan hasil penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang sumber referensi yang berasal dari buku, jurnal, dan berbagai sumber yang diambil dari internet yang menjadi acuan dalam pembuatan skripsi tersebut.