

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Adi Asmara, Loso Judijanto, I Putu Agus Dharma Hita pada tahun 2023 yang menyatakan pentingnya Pendidikan pada anak usia dini sebagai fondasi pembentukan perkembangan yang kognitif dan kreativitas anak menjadi semakin nyata ditengah dinamika dunia pendidikan saat ini. Tantangan yang dihadapi para orang tua atau pengajar tidak hanya terbatas pada pengembangan metode pembelajaran saja, tetapi juga mengarah kepada pemahaman mendalam tentang peran sebuah media pembelajaran, khususnya berbasis teknologi, dalam memulai keberhasilan pendidikan anak usia dini [1].

Penelitian yang dilakukan Muhammad Fauzan Febriansyah dan Yusuf Sumaryana pada tahun 2021 menyatakan pada dunia Pendidikan, untuk mempermudah dan memotivasi siswa diperlukan suatu media pembelajaran tertentu. Media pembelajaran berguna untuk menarik minat para siswa terhadap materi yang diberikan dan meningkatkan juga pengertian siswa terhadap materi yang disajikan. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah sebuah pembelajaran interaktif berbasis multimedia [2].

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Andrianus Agung Nugroho dan Dwi Krisbiantoro pada tahun 2022 di salah satu TK setelah melakukan wawancara pembelajaran yang biasanya digunakan masih bersifat manual tanpa menggunakan teknologi melainkan berupa mainan anak seperti balok ataupun buku yang menyebabkan kurang fokusnya anak serta pembelajaran yang kurang menarik membuat anak merasa jenuh pada saat kegiatan belajar mengajar, masih ada beberapa anak yang mengalami kesulitan saat belajar serta guru juga mengalami kesulitan dalam memberikan materi karena keterbatasan media pembelajaran yang membuat guru harus ekstra kreatif dalam menyusun strategi untuk menyampaikan pembelajaran[3].

Melihat dari beberapa referensi dan masalah yang terjadi di atas penggunaan teknologi merupakan solusi untuk mengatasi hal tersebut salah satu teknologinya berupa sebuah aplikasi edukatif. Menurut Sanadz Fortuna dan Ade Irma Purnamasari pada tahun 2023 menyatakan aplikasi edukatif sangat menarik untuk dikembangkan karena memiliki beberapa kelebihan salah satunya adalah pada visualisasinya yang dapat membantu anak belajar agar tidak mudah jenuh dan membantu para guru dan orang tua juga saat memberikan pengajaran [4]. Melihat bergunanya sebuah teknologi sebagai media pembelajaran maka pada penelitian ini akan

dilakukan sebuah pengembangan teknologi media pembelajaran menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dengan harapan dapat menciptakan sarana belajar baru untuk anak kedepannya, maka dari itu juga peneliti membuat penelitian dengan judul "Media pembelajaran Aplikasi Edukatif Mencocokkan Gambar dan Nama Hewan Berbasis Android Menggunakan Metode MDLC".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana implementasi metode MDLC untuk membuat perancangan pada sebuah aplikasi media pembelajaran untuk anak usia dini berbasis android?

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang di temukan untuk membuat perancangan aplikasi ini, tersusun menjadi beberapa poin-poin berikut:

1. Percangan aplikasi ini hanya tertuju untuk pengguna perangkat Android/Mobile.
2. Aplikasi ini ditunjukan kepada anak usia dini dibawah bimbingan orang tua/guru saja.
3. Penelitian ini memiliki batasan masalah terhadap waktu dan sumber daya yang didapatkan.
4. Materi pada aplikasi ini hanya difokuskan untuk pengenalan hewan saja.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berikut beberapa tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan dari implementasi metode MDLC pada sebuah aplikasi media pembelajaran untuk anak usia dini berbasis android.
2. Penelitian ini juga bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi edukatif berbasis android yang mampu membantu proses belajar anak dan juga membantu para orang tua/pengajar dalam memberikan pembelajaran.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- Membuat aplikasi yang mudah digunakan dan dipahami oleh semua orang tua, pengajar maupun anak-anak.
- Mengembangkan media pembelajaran yang memiliki tampilan yang menarik agar anak tidak cepat bosan dan anak menikmati proses belajarnya.
- Adanya Metode MDLC agar dapat membantu peneliti dalam merancang sebuah aplikasi yang nanti untuk para pengguna.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Pada penelitian berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi dari skripsi untuk setiap bab. Berikut beberapa deskripsi dari setiap bab yang akan dibangun oleh peneliti, Uraian tersebut antara lain.

**BAB I PENDAHULUAN.** Berisi latar belakang, sebuah rumusan masalah dari penelitian, batasan masalah, tujuan dari penelitian dan yang terakhir manfaat dari penelitian yang sudah akan dibuat.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA.** Berisi tinjauan Pustaka, dasar-dasar teori yang akan digunakan dalam penelitian.

**BAB III METODE PENELITIAN,** Didalamnya terdapat metode yang digunakan dan tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, sehingga alat dan bahan yang akan digunakan untuk perancangan aplikasi.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.** Bab ini merupakan bagian yang membahas tentang perancangan aplikasi dari proses awal sehingga hasil akhirnya.

**BAB V PENUTUP,** Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dari penelitian dan juga kritik saran yang diberikan terhadap penelitian.