

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan masa keemasan (*the golden age*), yaitu ketika seluruh fungsi dan kemampuan anak sedang berkembang pesat. Salah satu pemenuhan hak pendidikan sejak dini adalah program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan moral dan agama, fisik, kecerdasan, sosio emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Salah satu aspek yang penting pada usia dini adalah memperkenalkan benda-benda yang sering dijumpai yang berada di lingkungan, salah satunya adalah kendaraan. Tujuannya agar anak dapat lebih memahami berbagai jenis kendaraan, dan beberapa bagian atau fungsi dari sebuah kendaraan. Agar informasi dapat tersampaikan dengan maksimal, diperlukan media belajar yang efektif dan efisien. Salah satunya adalah dengan memvisualisasikan objek dengan aplikasi Android.[1]

Android merupakan media yang banyak digunakan oleh pengembang aplikasi *smartphone* dan merupakan salah satu sistem operasi mobile yang paling populer. Media pembelajaran berupa aplikasi Android dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Oleh sebab itu penulis mengangkat permasalahan ini untuk dijadikan topik penelitian. Diharapkan dengan aplikasi media bantu pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini dengan tema pengenalan kendaraan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang permasalahan diatas dapat dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana membuat aplikasi media bantu pembelajaran bertema pengenalan kendaraan berbasis Android untuk anak usia dini?”

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan yang digunakan dalam menyusun penelitian ini, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi berupa pengenalan macam-macam bentuk kendaraan di darat, kendaraan di air, dan kendaraan di udara disertai dengan fungsi dan kegunaan, nama pengemudi, tempat pemberhentian, dan pengenalan beberapa bagian-bagian kendaraan dalam bentuk permainan kuis.
- b. Dalam penelitian ini penulis tidak memasukan semua kendaraan dan hanya dibatasi maksimal enam untuk setiap jenis kendaraan (kendaraan darat, kendaraan air, dan kendaraan udara).
- c. Kendaraan darat meliputi bus, mobil, sepeda motor, kereta api, bemo, dan delman. Kendaraan air meliputi kapal pesiar, kapal layar, dan kapal selam. Kendaraan udara meliputi pesawat terbang, helikopter, dan balon udara.
- d. Terdapat 10 pertanyaan (kuis) dalam bentuk permainan mencocokkan bagian-bagian dan nama kendaraan.
- e. Aplikasi hanya berjalan pada sistem operasi Android.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini adalah membuat aplikasi media bantu pembelajaran bertema pengenalan kendaraan untuk anak usia dini berbasis Android.

Tujuan penelitian ini agar aplikasi dapat digunakan oleh orangtua, guru, dan masyarakat umum sebagai media bantu pembelajaran untuk anak usia dini (kategori umur 3 sampai 6 tahun).

## **1.5 Metode Penelitian**

Penulis menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

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

#### **a) Metode Observasi**

Dalam mencari data, penulis melakukan observasi dan pengamatan terhadap penggunaan modul belajar untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Selanjutnya penulis mengamati kekurangan-kekurangan yang ada di modul pembelajaran.

#### **b) Metode Studi Pustaka**

Penelitian ini mengacu pada Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Tahun Pelajaran 2016/2017 dan membaca refensi, informasi, jurnal ilmiah, laporan penelitian dan dokumentasi dari berbagai sumber yang berkaitan dengan media pembelajaran.

### **1.5.2. Metode Pengembangan Sistem**

Suatu metode dimana setiap tahapan dalam pembuatan aplikasi media bantu pembelajaran dilakukan melalui proses multistep dari investigasi persyaratan awal melalui tahap analisis, desain, implementasi dan pemeliharaan.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Laporan penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab pertama menjabarkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab kedua berisi kajian pustaka, dasar-dasar teori yang mendasari permasalahan dan berhubungan dengan topik yang dibahas.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ketiga membahas tentang desain aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan metode pengembangan sistem yang digunakan

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab keempat menguraikan hasil pengujian dan implementasi perancangan sistem yang dibahas pada bab sebelumnya.

**BAB V PENUTUP**

Bab kelima berisi kesimpulan dan saran dari semua pembahasan.