

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan masa peka anak untuk belajar membaca dan berhitung berada di usia 4–5 tahun, karena di usia ini anak lebih mudah membaca dan mengerti angka serta pada masa ini otak anak akan dapat menyerap semua hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya, seperti membaca, berhitung, maupun menulis. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang pada umumnya diperoleh dari sekolah, kemampuan ini sangat penting dikembangkan karena membaca merupakan kegiatan yang bisa mengembangkan pengetahuan dan sebagai alat komunikasi manusia.[17]

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak.[18] Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Dengan demikian dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang tidak sama pula dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini.[19]

Seiring dengan kemajuan teknologi sekarang ini banyak program-program instansi pendidikan yang menawarkan bagaimana agar anak-anak lebih produktif dalam belajar. Sehingga anak-anak tidak kesulitan dan bosan dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi android ini, anak-anak menjadi lebih mudah mengingat apa yang di pelajari karena di sajikan dalam tampilan yang menyenangkan, dan anak-anak akan lebih senang mengikuti proses belajar yang jelas dan mudah di mengerti.

Dalam aplikasi edukasi membaca dan berhitung, anak-anak akan belajar dengan cara melihat, mendengar, dan mengamati penjelasan materi, gambar dan suara yang menarik. Dengan aplikasi ini proses belajar mengajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun sehingga proses belajar menjadi lebih praktis, mudah di pahami dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas maka penting di buat sebuah media pembelajaran berupa aplikasi edukasi dengan judul **“Pengenalan Serta Pengajaran Membaca dan Berhitung secara Audio dan Visual Pada Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Android”** sebagai media untuk membantu anak-anak belajar membaca dan berhitung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang aplikasi yang mudah di gunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak usia 4-6 tahun?
2. Bagaimana cara memanfaatkan aplikasi android sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana cara menarik minat anak untuk belajar membaca dan berhitung?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang di dapat pada penelitian aplikasi edukasi berbasis android akan di batasi sebagai berikut:

1. Aplikasi dibuat menggunakan software Eclipse.
2. Aplikasi berisikan materi pembelajaran membaca dan berhitung khususnya untuk anak usia 4-6 tahun.
3. Perangkat yang di gunakan adalah handphone ber-platform Android minimal versi 2.3 (Gingerbread)
4. Aplikasi ini hanya terbatas berisi text, gambar bergerak, suara, dan materi pembelajaran membaca dan berhitung untuk anak usia 4-6 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan program sastra 1 teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat menghasilkan aplikasi android yang bermanfaat untuk media pembelajaran membaca dan berhitung.
3. Membangun inovasi sebuah aplikasi Android yang baik dan menarik untuk menjadi sarana media pembelajaran anak-anak.
4. Menerapkan ilmu yang di dapat selama perkuliahan dijadikan penelitian sebagai lingkungan pembelajara

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama dalam bidang pendidikan. Dengan penggunaan media pembelajaran ini anak-anak dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar, mempermudah dan meningkatkan kemampuan anak.

2. Manfaat Praktis

Bagi User

- a. Dengan penelitian ini diharapkan anak-anak dapat melakukan proses belajar mengajar dengan metode baru yaitu pembelajaran membaca dan berhitung secara audio visual menggunakan smartphone android.

- b. Menambah minat anak untuk belajar.

Bagi Peneliti

- a. Peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk meningkatkan keterampilan dalam bidang pemrograman android.
- b. Peneliti dapat menerapkan aplikasi pembelajaran berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak-anak.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu :

1.6.1.1 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan cara pembuatan aplikasi pembelajaran membaca dan berhitung berbasis smartphone android

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan dengan cara melakukan wawancara tanya jawab secara langsung terhadap pihak guru, orangtua yang terkait dengan proses belajar mengajar membaca dan berhitung untuk anak-anak usia 4-6 tahun.

1.6.1.3 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teori menggunakan buku, jurnal, dan internet sebagai bahan referensi dalam mendapatkan data yang dibutuhkan secara terperinci.

1.6.1.4 Metode Perancangan

Dalam metode ini dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis android yang meliputi tampilan dan output yang dihasilkan, serta semua informasi yang dibutuhkan.

1.6.1.5 Implementasi

Dalam metode ini akan dilakukan pengujian aplikasi yang dibuat untuk menguji kelayakan aplikasi tersebut.

1.6.1.6 Pengujian sistem

Pengujian dilakukan setelah implementasi sistem selesai. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan perangkat lunak yang telah dibuat tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, yang dapat dijadikan dasar teori dari analisis dan pengembangan (pembahasan) menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang di perlukan untuk membuat aplikasi, rancangan user interface dan rancangan tentang aplikasi yang dibuat.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan mengimplementasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang telah di buat.

BAB V : Penutup

Pada tab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap perancangan guna menghasilkan karya yang lebih baik.

