

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini berkembang sangat pesat dan cepat, baik dibidang teknologi informasi maupun komunikasi. Akan lebih bermanfaat jika teknologi dapat kita gunakan untuk pembelajaran baik formal ataupun non formal dengan cara pembuatan aplikasi multimedia salah satu contohnya. Aplikasi multimedia juga selain memberikan informasi yang mudah dipahami oleh pengguna, aplikasi ini juga sangat menarik sehingga pelajar sangat mudah dalam menyerap pelajaran.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara 0-6 (Masa Emas) tahun yang memiliki perkembangan daya pikir yang sangat pesat dan daya ingat yang sangat kuat terutama diusia 3 (tiga) sampai 6 (enam) tahun. dalam Pendidikan anak usia dini atau PAUD pembinaan yang dilakukan kepada anak dalam memberikan rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan anak contohnya seperti mengenal benda-benda disekitarnya sampai pengenalan alfabet, angka, warna dan bentuk pemberian pengenalan kepada anak-anak tentu saja memerlukan metode yang sangat menarik perhatian mereka agar anak-anak tertarik untuk mengenal hal-hal baru.

Berdasarkan data yang didapatkan PAUD Barokatul Qodiri yang terletak pada desa Bandar Rejo, Lampung Tengah sudah berdiri sejak tahun 2007 yang didirikan oleh Yayasan Nurul Hikmah Bandar Rejo, untuk setiap tahunnya PAUD Barokatul Qodiri menerima Siswa/I baru dengan total 25 (dua puluh lima) orang murid yang terbagi menjadi 2 (dua) kelas dan memiliki tenaga pengajar berjumlah 5 (Lima) orang guru.

Setelah melakukan obeservasi dan melakukan wawancara kepada ibu Anin selaku kepala sekolah PAUD Barokatul Qodiri Lampung Tengah proses pembelajarannya selama ini kurang optimal karena masih menggunakan metode pembelajaran yang sederhana, dimana para guru masih menggunakan alat bantu

seperti papan tulis dan spidol untuk pengenalan alfabet, angka, dan bentuk, sedangkan warna masih menggunakan kertas origami. sehingga pembelajaran di Paud Barokatul Qodiri kurang efektif dan efisien, karena akan menimbulkan tidak ketertarikannya anak untuk mengenal alfabet, angka, warna dan bentuk dan kesulitan untuk menangkap pengenalan selain itu juga akan terlihat sangat monoton dan akan cepat merasakan bosan karena hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan tidak adanya sarana atau alat peraktek atau media yang dimiliki oleh sekolah.

Oleh karena itu, penulis ingin memberikan solusi dengan cara menerapkan teknologi pada media pembelajaran anak usia dini dengan memanfaatkan aplikasi multimedia interaktif 3D berbasis mobile untuk menyampaikan pengenalan khususnya pengenalan pada alfabet, angka, warna, dan bentuk sebagai alat alternatif agar terlihat lebih menarik dan cepat ditangkap oleh anak, sehingga anak-anak dapat bermain sambil mengenal pelajaran. selain itu juga aplikasi ini memudahkan guru untuk mengenalkan pembelajaran kepada anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik mengambil sebuah penelitian berjudul :

**“MULTIMEDIA INTERAKTIF 3D PEMBELAJARAN PENGENALAN ALFABET, ANGKA, WARNA DAN BENTUK BAGI ANAK USIA DINI BERBASIS MOBILE”**

## **1.2 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam penelitian ini memiliki Batasan-batasan masalah.

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada Paud BAROKATUL QOIDIRI
2. Penelitian ini berfokus kepada pembuatan aplikasi pembelajaran tentang pengenalan alfabet, angka, warna, dan bentuk menggunakan multimedia interaktif.
3. Penggunaan aplikasi ditargetakan untuk anak usia 3-5 tahun
4. Pengenalan alfabet, angka, warna dan bentuk.
5. Software yang digunakan yaitu Unity 3D dan Blender.
6. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada android dan pc.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana cara membuat aplikasi pembelajaran anak usia dini agar menimbulkan ketertarikan anak untuk mengenal alfabet, angka, warna, dan bentuk?”

### **1.4 Tujuan**

1. Sebagai alat peraga pengganti guru agar anak-anak dengan mudah menerima materi.
2. Menerapkan metode pembelajaran menggunakan aplikasi Multimedia Interaktif.
3. Membangun aplikasi pembelajaran anak usia dini agar menimbulkan ketertarikan anak untuk belajar mengenal alfabet, angka, warna, dan bentuk.

### **1.5 Manfaat**

1. Sebagai media pembelajaran dan mempermudah anak usia dini untuk memahami pembelajaran yang diajarkan.
2. Menimbulkan minat serta memberikan semangat kepada anak-anak untuk belajar mengenal Alfabet, angka, warna, dan bentuk dengan menggunakan aplikasi multimedia Interaktif.

### **1.6 Sistem Penulisan**

Sistematik dalam penulisan penelitian ini sebagai berikut .

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika yang di terapkan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi tentang metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah pada penelitian yang dilakukan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang proses analisis dan perancangan aplikasi, metode analisis, uji coba aplikasi yang berkaitan dengan aplikasi pembelajaran pengenalan alfabet, angka, warna dan bentuk.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang di harapkan bermanfaat untuk pengembangan penelitian coba aplikasi yang berkaitan dengan aplikasi pembelajaran pengenalan alfabet, angka, warna dan bentuk.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**