

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia teknologi terus melakukan kemajuan yang begitu pesat dan telah melahirkan budaya penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Dimana teknologi di Indonesia juga semakin maju dan berkembang, dilansir dari website resmi kominfo.go.id bahwa Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna smartphone aktif terbesar ke empat di dunia. Dengan berbagai jenis gadget yang tumbuh beragam di kehidupan masyarakat diantaranya adalah smartphone berbasis android.

Android adalah salah satu sistem operasi pada smartphone, yang dikenalkan pada tahun 2008, yang terus berkembang karena memiliki kelebihan yaitu selain bersifat terbuka (open source) dan mudah digunakan dibandingkan dengan sistem operasi lain. StatCounter GlobalStats pada November 2019 penggunaan sistem operasi Android telah menguasai pasar dunia dengan penggunaannya mencapai 75%.

Fungsi smartphone sebenarnya digunakan untuk orang-orang yang memiliki kepentingan berkomunikasi baik dalam hal sekolah bekerja, kuliah, bisnis, dan lain-lain. Pengguna smartphone berasal dari berbagai kalangan dan umur. Penggunaannya bisa berupa browsing, email, menonton, bermain games, dan menjalankan fitur pintar lainnya. Namun kini smartphone juga beredar dikalangan anak-anak yang mana mereka belum mengerti fungsi utama dari smartphone.

Sudah menjadi hal umum anak-anak menjadikan smartphone sebagai alat bermain yang menemaninya sehari-hari. Fitur-fitur smartphone yang dimainkan oleh anak di khawatirkan bermuatan fitur yang tidak cocok untuk anak. Menurut pakar Pendidikan seorang anak sebaiknya dikenalkan dari fungsi dan cara penggunaannya. Karena pada usia ini anak lebih suka bermain dan lebih tertarik

dengan visual (gambar) dan suara, yang terdapat pada gadget. Pada usia ini anak-anak sudah dapat dididik secara langsung dengan cara belajar sambil bermain.

Pendidikan harus sudah dimulai sejak usia dini supaya tidak terlambat dalam mengenal dunia pendidikan. Sehingga penting bagi anak untuk mendapatkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (PAUD Dikmas) Harris Iskandar (2018) mengatakan peningkatan kualitas dan kuantitas PAUD telah masuk dalam Program Prioritas Pendidikan Nasional. Target penyediaan pendidikan yang berkualitas menjadi point keempat dari tujuan Pembangunan Berkelanjutan, target ini biasa disebut Agenda Pendidikan 2030, salah satunya menargetkan seluruh anak-anak mendapatkan akses PAUD atau pendidikan pra-SD, melalui program wajib PAUD satu tahun pra-SD. Dengan banyaknya bermunculan lembaga PAUD yang ada, serta metode pembelajaran sederhana yang dirasa kurang menarik bagi anak-anak saat ini, maka diperlukan daya tarik terhadap proses belajar mengajar pada anak usia dini, yang mana proses belajar yang masih menggunakan metode sederhana, akan di bantu dengan media interaktif untuk membantu anak lebih tertarik belajar. Maka akan dilakukan inovasi pembelajaran menggunakan metode interaktif yang menyenangkan sesuai dengan perkembangan anak saat ini. Peran orangtua pun juga sangat penting dalam hal mendidik anak, terlebih lagi pada era yang sudah serba digital seperti sekarang ini, sangat membantu guru pendidik dan para orang tua dengan adanya media pembelajaran khusus untuk anak-anak usia dini yang sudah dikemas dalam bentuk aplikasi. Dimana penggunaan *smartphone* berbasis *android* ini sudah terasa dalam bidang Pendidikan. Contohnya yaitu penggunaan aplikasi yang ada pada *smartphone android* sebagai salah satu media pembelajaran atau penyampaian materi.

Materi yang disampaikan dalam pembelajaran ini juga disesuaikan dengan pemahaman dan perkembangan anak-anak pada usianya, yaitu untuk usia 3-6 tahun. Aplikasi ini menyampaikan tentang pengenalan huruf, buah, angka, warna, hewan dan huruf hijaiyah serta belajar mengeja yang pengenalannya dalam Bahasa Indonesia. Semua materi dikemas dalam bentuk aplikasi *smartphone*

Android yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, warna-warni cerah, suara yang mudah di dengar, serta ejaan kata dan dilengkapi dengan kuis yang menambah unsur hiburan dalam mengingat materi-materi yang telah di pelajari dalam aplikasi ini.

Dengan pentingnya pendidikan usia dini dan untuk membantu orang tua dan guru dalam pembelajaran yang lebih menarik maka di berikan media pembelajaran untuk mengenalkan pengetahuan dasar pada anak usia dini berbasis *android* yang bersifat belajar dan bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, didapatkan masalah pokok yang perlu diselesaikan yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi smartphone yang efektif pada anak usia dini mengenai pengetahuan dasar dengan cara yang menarik dan menyenangkan?
2. Bagaimana meningkatkan minat belajar serta rasa ingin tahu anak usia dini dengan perangkat mobile?

1.3 Batasan Masalah

Analisis Media Pembelajaran Pengenalan Pengetahuan Dasar Pada Anak Usia Dini Berbasis *Android* diberikan batasan – batasan tertentu, antara lain:

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran sebagai sebuah inovasi yang bisa membantu mengenalkan pengetahuan dasar serta menarik minat belajar pada anak usia 3-6 tahun .
2. Informasi yang diberikan pada media pembelajaran secara umum yaitu, pengenalan angka, nama hewan, huruf abjad, warna, huruf hijaiyah belajar mengeja serta pertanyaan sederhana.

3. Membantu Guru dan Orang tua dalam mengajarkan atau menyampaikan jenis atau bentuk angka, huruf, hewan, warna dan huruf hijaiyah . Tidak hanya di sekolah tapi bisa juga diajarkan dirumah atau dimanapun kita berada.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun sebuah Aplikasi media pembelajaran berbasis *android* sebagai salah satu alternatif solusi pengenalan pengetahuan dasar pada anak usia dini.
2. Sebagai evaluasi guru terhadap metode pembelajaran pada anak usia dini.
3. Mengenalkan anak bahwa *smartphone* bisa digunakan untuk belajar dan bermain.

1.5 Manfaat

Aplikasi ini diharapkan:

1. Memperkenalkan metode belajar dengan media elektronik.
2. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal pengetahuan dasar sejak dini.
3. Membantu anak dalam belajar mengingat, dan mengeja.
4. Diharapkan mampu membantu guru dan para orang tua untuk mempunyai inovasi baru dalam dalam proses belajar pada anak usia dini.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

3. BAB III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian penyelesaian masalah yang dijelaskan di perumusan masalah yang meliputi metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, pengumpulan bahan, desain diagram serta desain interface aplikasi.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang desain aplikasi hasil penelitian dan analisis hasil pengujian aplikasi terhadap anak usia dini.

5. BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

6. Daftar Pustaka

7. Lampiran