BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan dan perkembangan mengalami peningkatan yang pesat pada usia dini, yaitu dari 0 sampai 5 tahun (Zeroismine, 2015). Masa awal kehidupan anak disebut usia emas. Pada masa ini, kemampuan otak untuk menyerap informasi sangatlah tinggi. Anak bisa mempelajari berbagai macam keterampilan, membentuk kebiasaan-kebiasaan yang akan berpengaruh pada kehidupan selanjutnya. Kecerdasan anak bisa dipersiapkan dari faktor nutrisi dan stimulasi. Pengembangan kemampuan anak diusia balita bisa lebih diperbanyak dengan cara bermain dan eksplorasi. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan maupun tidak menggunakan alat yang dapat memberikan sebuah informasi, menghasilkan pengertian, kesenangan, dan pengembangan imajinasi pada anak. Proses mengenal abjad merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak-anak. Kemampuan dalam mengenal abjad merupakan kemampuan yang terdapat pada anak untuk mengetahui, mengenal, dan memahami aksara dalam belajar kosa kata. Huruf-huruf abjad merupakan lambang dari suatu bunyi bahasa. Didalam pemberian pembelajaran baik yang dilakukan di sekolah oleh guru pengajar maupun orang tua, mereka mengeluhkan bagaimana cara menyampaikan materi pembelajaran yang mudah di mengerti dan dipahami oleh anak karena terbatasnya media pembelajaran yang dapat menarik minat anak.

Perkembangan teknologi informasi dan komputer telah memberikan pengaruh yang signifikan dalam perkembangan pembelajaran. Kehadiran teknologi telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media kedalam satu model pembelajaran. Pada zaman sekarang anak-anak usia 2 tahun sudah mulai menggunakan ponsel pintar, tablet dan piranti *game* elektronik. Pertumbuhan otak

pada anak usia 2 tahun memasuki masa yang paling cepat berkembang. Stimulasi lingkungan sangatlah penting untuk memicu perkembangan otak anak, termasuk penggunaan s*martphone.* Menurut Cris Rowan (2014) s*martphone* bisa digunakan untuk membantu dalam mengatasi masalah defisit perhatian, kesulitan dalam belajar, gangguan kognitif, kurangnya kemampuan mengendalikan diri. Pembelajaran abjad menggunakan media elektronik seperti *game* edukasi memang sangat diperlukan. *Game* edukasi memberikan kesempatan yang baik untuk memberikan pembelajaran kepada penggunanya melalui media permainan yang mudah dipahami. Dengan adanya beberapa permasalahan diatas, penulis ingin membuat aplikasi interaktif pengenalan abjad untuk anak usia dini yang diharapkan dapat memberikan kemudahan pendidikan dan hiburan yang lebih menarik dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat perumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi edukasi untuk anak usia dini pada *smartphone* berbasis android?
2. Bagaimana membangun motivasi dan ketertarikan anak dari perancangan aplikasi yang akan dibuat?
3. Bagaimana keefektifan hasil uji sistem pengenalan abjad untuk anak usia dini?

1.3 Batasan Masalah

Dalam membangun aplikasi ini, perlu diberikan beberapa batasan masalah agar mempermudah saat melakukan perancangan, batasan-batasan itu antara lain:

1. Aplikasi ini terdiri dari pengenalan huruf abjad kapital dan huruf abjad kecil dari A sampai Z.
2. Aplikasi ini hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
3. Aplikasi ini diperuntukkan untuk anak usia 2 sampai 5 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini menerangkan tentang untuk apa suatu penelitian dilakukan yaitu :

1. Untuk merancang aplikasi pembelajaran berbasis android.
2. Membuat aplikasi permainan yang edukatif dan menarik untuk anak.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi edukasi pembelajaran pengenalan huruf berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari pembuatan aplikasi pengenalan abjad untuk anak usia dini berbasis android yaitu :

1. Untuk memberikan suatu karya yang dapat mendukung pembelajaran bagi anak usia 2 sampai 5 tahun yang terlihat menarik dan mudah dipahami.
2. Bagi para orang tua yang memiliki s*martphone* berbasis android dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
3. Untuk meningkatkan pemahaman pengenalan abjad dan sebagai permainan yang bermuatan pembelajaran.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah suatu cara berurutan yang dilakukan dalam penelitian. Metode yang digunakan untuk membantu dalam pengerjaan penelitian ini yaitu :

1.6.1 Metode pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

1. Analisis kebutuhan

   Proses untuk mengetahui kebutuhan dari sistem yang akan dibuat.

2. Perancangan sistem

   Tahapan ini adalah tahapan penterjemahan kebutuhan kedalam perancangan sistem. Rancangan yang dibuat akan menjadi acuan pada pembuatan sistem.

3. Implementasi sistem

   Setelah dilakukan analisis kebutuhan dan perancangan sistem, maka dapat diimplementasikan hasil dari perancangan sistem yang telah dibuat.

4. Analisis hasil

   Tahap ini menjadi tahap akhir layak atau tidaknya suatu aplikasi untuk digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini terdiri dari lima bab yang akan mencakup gambaran penelitian secara keseluruhan pada masalah yang akan diangkat hingga proses pengujian yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah yang mendasari pembuatan aplikasi pembelajaran mengenal abjad yang menarik serta efektif untuk anak usia dini, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan pokok masalah yang diambil dan dijadikan sebagai landasan dalam penyusunan laporan tugas akhir. Landasan teori tersebut mencakup pendidikan, pendidikan anak usia dini, belajar sambil bermain, *game*, *game* edukasi, *game* mobile learning, android, jenis android, android sebagai media pembelajaran, multimedia, jenis konten multimedia.

BAB III METODOLOGI

Berisi tentang analisis kebutuhan dari sistem yang dibuat, perencanaan dan perancangan dari aplikasi dengan menggunakan

metode HIPO, VTOC, dan Overview Diagram. Mendesain antarmuka aplikasi interaktif pengenalan abjad, dan pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang implementasi komponen-komponen aplikasi pengenalan abjad dan analisis kinerja sistem. Implementasi merupakan tahap siap dioperasikan pada tahap yang sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan yang direncanakan. Sedangkan kinerja sistem berisi pengujian program yang telah diimplementasikan ke dalam aplikasi interaktif pengenalan abjad.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas kesimpulan yang merupakan rangkuman hasil pembuatan sistem pada bagian sebelumnya dan saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang di temukan dan asumsi-asumsi yang dibuat selama pembuatan aplikasi pengenalan abjad.