

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer dan perangkat *mobile* saat ini merupakan barang yang sudah lumrah dan sudah banyak digunakan oleh semua kalangan masyarakat, dari anak-anak hingga dewasa. Jenis penggunaannya pun bermacam macam dari hanya untuk sekedar bermain game, pengolahan data, dan lain sebagainya. Saat ini anak-anak di usia dini atau 4-6 tahun, sudah mampu menggunakan dan menguasai perangkat-perangkat *mobile*, seperti laptop, dan komputer tablet. Sedangkan dalam penggunaannya mereka hanya suka bermain dengan game yang beraneka ragam sehingga menimbulkan rasa malas untuk belajar.

Pendidikan Anak Usia Dini, merupakan salah satu upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Pembinaan dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Sisdiknas Pasal 1, butir 14).

Aplikasi pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu media pembelajaran bagi anak usia dini. Disamping dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak dibidang akademik, aplikasi ini juga dapat membuat anak memiliki keinginan untuk belajar dengan cara yang mudah dan juga menyenangkan.

1.2 Tujuan

Tujuan utama dari dibuatnya aplikasi pembelajaran interaktif ini adalah:

1. Meningkatkan minat anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.
2. Mengenalkan bentuk huruf dan angka kepada anak
3. Memudahkan orangtua anak dalam membimbing anak dalam kegiatan belajar.
4. Mengembangkan logika anak dalam berfikir.
5. Memperkenalkan Teknologi Informasi kepada anak.

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi ini lebih tepat guna serta terfokus dalam suatu lingkup maka, batasan masalah yang digunakan adalah:

1. Aplikasi ini dikhususkan untuk anak usia 4 – 6 tahun atau seusia TK kelas B.
2. Aplikasi ini memuat pembelajaran dalam aspek kognitif dan kemampuan bahasa.
3. Isi materi pembelajaran dalam aplikasi ini diambil atau berdasarkan kurikulum 2010 di TK ABA Komplek Masjid Perak Kotagede.
4. Aplikasi yang akan dibangun adalah jenis aplikasi *Hybrid* yakni aplikasi yang dibangun selayaknya digunakan untuk browser namun di compile atau diekstrak agar dapat digunakan di perangkat mobile seperti BB10,

Android, ataupun Windows Phone yang juga di sebut dengan aplikasi *Native*.

5. Berdasarkan materi untuk belajar anak, pengenalan huruf untuk anak usia TK menggunakan huruf kecil.