

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

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). Peran orangtua pun juga sangat penting dalam hal mendidik anak, terlebih lagi pada era yang sudah serba digital seperti sekarang ini orang tua justru dimudahkan dengan adanya media pembelajaran khusus untuk anak-anak usia dini yang sudah dikemas dalam bentuk *software* atau aplikasi

Kemajuan teknologi informasi saat ini telah melahirkan budaya penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu *gadget* yang banyak digunakan adalah *smartphone*. Penggunaan *smartphone* sudah terasa dalam bidang pendidikan. Contohnya penggunaan aplikasi-aplikasi *mobile* pada *smartphone android* sebagai media dalam menyampaikan materi terhadap peserta didik ataupun sebagai alat peraga.

Salah satu materi yang diberikan pada pendidikan usia dini adalah pengenalan huruf, buah, angka, warna, dan hewan melalui gambar dan latihan yang dibuat menarik. Dengan pentingnya pendidikan usia dini maka diberikan aplikasi *mobile* pengenalan huruf, angka, hewan, buah dan warna berbasis *android* yang bersifat belajar dan bermain.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka perumusan masalah yang muncul adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang bisa membantu pendidikan pada anak usia 3-6 tahun.
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi pembelajaran dalam membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap dan pengetahuan, keterampilan pada anak usia dini.
3. Membantu Guru dan Orang tua dalam mengajarkan atau menyampaikan bentuk atau jenis huruf, angka, warna, buah, dan hewan. Tidak hanya di sekolah tapi bisa juga diajarkan dirumah atau dimanapun kita berada.

## 1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Pengguna dapat memilih menu pembelajaran yang akan diajarkan atau disampaikan
- b. Proses belajar bisa dilakukan dimana saja, dan kapan saja dimana kita berada.
- c. Aplikasi ini hanya untuk pengenalan huruf, angka, warna, hewan, dan buah dalam proses pembelajaran.
- d. Aplikasi ini terbatas hanya untuk pengguna *smartphone* dan *tablet PC* dengan Sistem Operasi *Android*.
- e. Aplikasi dilengkapi dengan fitur *audio* atau suara.

- f. Aplikasi ini mempunyai menu angka, menu buah, menu warna, menu hewan, menu huruf, menu soal dan menu Bantuan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan dari penulisan Praskripsi ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi pembelajaran “pengenalan huruf, angka, warna, hewan, dan buah” pada salah satu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di daerah Kab. Sleman Kec. Depok Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan adanya tujuan penelitian diatas maka diharapkan mampu membantu pihak-pihak yang terlibat dalam proses belajar yang dapat diperoleh dari penelitian ini.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan ini disusun dalam beberapa bab, yaitu :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bagian ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR DASAR TEORI**

Bagian yang menguraikan secara garis besar tentang teori dasar yang berkaitan secara langsung dengan masalah yang diteliti dan perbandingan aplikasi yang yang dibuat dengan aplikasi yang sebelumnya.

### **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Bagian ini menjelaskan secara lengkap, setiap langkah eksperimen yang dilakukan dalam penelitian terdiri dari analisis kebutuhan yang di gunakan, permodelan dan perancangan tampilan awal.