

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu pondasi seseorang untuk menjadikan seseorang itu menjadi sukses, untuk itu pendidikan sangatlah perlu untuk diberikan sejak dini. Adapun pendidikan yang perlu diberikan sejak dini yaitu pendidikan Agama, sopan santun, bahasa, pengetahuan umum supaya menjadi bekal saat anak sudah menjadi dewasa nanti, salah satu contoh pengetahuan umum yang sangat sederhana yaitu belajar tentang rambu-rambu lalu lintas. Untuk saat ini masih sangat banyak orang-orang dewasa yang tidak mengerti dan paham tentang rambu-rambu lalu lintas, adapun orang yang sudah mengerti dan paham akan tetapi masih sering melanggarnya dan tidak mematuhi rambu-rambu lalu lintas yang telah berlaku di Negri Indonesia ini.

Jika kita yakin bahwa pengendara sudah mengetahui peraturan-peraturan yang telah berlaku, maka kemungkinan besar tingkat kesadarannya yang masih kurang, oleh karena itu pengetahuan dan kesadaran akan disiplin berlalu lintas harus ditanamkan dari sejak dini, dengan cara menanamkannya

kepada anak-anak, dengan harapan akan memupuk rasa disiplin dan kesadaran akan suatu peraturan yang berlaku, dalam hal ini yaitu disiplin berlalu lintas, dan untuk menarik minat anak-anak agar mau belajar untuk saat ini tidaklah terlalu sulit seperti dulu. contohnya, sebagaimana taman bermain anak-anak dalam hal pengenalan berlalu lintas, sudah banyak yang menyediakan arena bermain dalam format lalu lintas yang dilengkapi dengan rambu-rambu lalulintas dan petugas polisi dari anak-anak tersebut yang menjadi pemainnya, yang sebelumnya sudah diberikan arahan.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini khususnya pembelajaran pada anak-anak, banyak metode-metode yang sudah digunakan untuk menarik rasa suka dan minat anak-anak agar tetap mau belajar, adapun beberapa contoh seperti game-game mini untuk belajar matematika, mewarnai, pengetahuan umum dan lain sebagainya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas diperoleh rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membuat aplikasi pembelajaran pengenalan rambu-rambu lalu lintas yang inovatif dan interaktif sehingga anak-anak dapat

tertarik menggunakannya.

1.3 Ruang Lingkup

Aplikasi pembelajaran pengenalan rambu-rambu lalu lintas untuk anak-anak berbasis desktop ini adapun ruang lingkup yang diteliti adalah :

1. Aplikasi mampu mengeluarkan suara sesuai rambu-rambu dan informasi.
2. Aplikasi dilengkapi dengan animasi sebagai media penarik minat anak-anak untuk belajar seperti teks animasi, suara dan gambar.
3. Aplikasi dilengkapi dengan kuis sebagai media latihan anak.
4. Kuis pada aplikasi ini dilengkapi dengan gambar dan suara sehingga dapat dikerjakan anak yang belum bisa membaca.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran rambu-rambu lalu lintas berbasis desktop.