

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan teknologi yang berkembang pesat dan sudah disediakan sekolah dengan sesuai karena perkembangan dan tuntutan zaman. Disamping itu guru dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang apabila media tersebut belum tersedia.

Media pembelajaran untuk anak usia dini yang mengenalkan berbagai macam ilmu pengetahuan anak dapat membantu proses belajar anak yang bisa diajarkan orang tua kapan saja dan dimana saja, karena media pembelajaran dan teknologi yang semakin canggih memungkinkan orang membuat aplikasi tentang media pembelajaran tersebut baik media pembelajaran untuk anak paud (pendidikan anak usia dini) atau yang lainnya.

Untuk mengatasi permasalahan ini, aplikasi media pembelajaran untuk anak usia dini berbasis multimedia yang bertujuan mempermudah dunia pendidikan supaya anak bisa lebih giat belajar, karena anak paud (pendidikan usia dini) bisa sangat bosan dan tidak mau belajar secara monoton terus menerus. Langkah yang tepat untuk membantu pendidikan anak yang dikemas secara efisien dan mudah, jadi para orang tua lebih mudah mengenalkan pendidikan di dunia paud.

Berdasarkan alur perkembangan teknologi informasi tersebut, penulis mencoba untuk membuat judul “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Pembelajaran Untuk Anak PAUD Berbasis Multimedia” untuk PAUD INDRIANI yang sangat interaktif untuk membantu daya tangkap anak dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi tersebut dapat membantu orang tua dalam mendidik anak untuk belajar dari luar sekolah dalam pengenalan. Orang tua akan dimudahkan dengan adanya media pembelajaran khusus bagi anak-anak usia dini yang dikemas dalam bentuk aplikasi atau software. Dengan adanya pembelajaran berbasis Android ini diharapkan anak-anak dapat menangkap isi dari aplikasi yang dibuat

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dihadapi oleh penulis dalam membuat rancang bangun aplikasi pengenalan untuk paud (pendidikan anak usia dini) berbasis multimedia adalah

1. Bagaimana membuat aplikasi *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Untuk Paud (Pendidikan Anak Usia Dini) Berbasis Multimedia* yang menarik dan menyenangkan?
2. Bagaimana media pembelajaran berbasis multimedia untuk pengenalan anak paud?
3. Bagaimana aplikasi tersebut bisa berjalan menggunakan android?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi dan pengetahuan agar dapat membantu masyarakat khususnya pengguna smartphone Android untuk mengenalkan aplikasi media

pembelajaran kepada anak-anak melalui teknologi dengan belajar sambil bermain.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem ini penulis membatasi penggunaan aplikasi pembelajaran pengenalan angka, huruf, hewan, buah, sayur, warna, alat transportasi melalui teknik permainan berbasis android. Aplikasi ini mengorganisasikan berbagai jenis file (Text, Suara, dan Gambar) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi. Aplikasi multimedia berbasis android

Pengenalan aplikasi untuk anak paud yang digunakan hanya beberapa dari semua yang ada, berikut adalah pengenalan yang akan digunakan

- Hewan sebanyak 16 ekor
- Angka dan Huruf
- Buah sebanyak 14 buah
- Warna sebanyak 10 warna
- Sayur sebanyak 10 buah
- Transportasi sebanyak 15 kendaraan
- Video lagu anak
- Game edukasi / kuis

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi adalah kerangka teoritis yang digunakan untuk menganalisa, mengerjakan atau mengatasi masalah yang dihadapi. Penelitian Yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka.

Pengamatan dan pengumpulan data yang diperlukan dalam tes ini harus dipenuhi dalam studi pustaka

2. Studi Literatur

Sebelum merancang aplikasi mobile ini hendaknya penulis mempelajari cara cara yang sudah pernah diterapkan dalam pengembangan aplikasi mobile berbasis android.

3. Perancangan Aplikasi

Setelah mempelajari kondisi tes, dan mempelajari literatur yang sudah ada maka tahapan berikutnya adalah merancang aplikasi ini yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi ini dilakukan pengorganisasian beberapa tahap pengerjaan yang terkait pada waktu. Satu lamanya pengerjaan tahap-tahap pekerjaan tersebut merupakan satu iterasi

4. Tahap akhir dari tahap diatas adalah pengimplementasiannya di dalam sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, dan metodologi

BAB II STUDI PUSTAKA

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir yang secara garis besar berisi tentang sistem informasi, android dan pembelajaran pengenalan untuk

anak Paud

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan pengenalan untuk anak PAUD

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk pengembangan system