

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital telah memberikan dampak besar terhadap berbagai sektor kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran telah menjadi kebutuhan, bahkan pada jenjang paling dasar seperti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*) dalam perkembangan individu, di mana stimulasi yang diberikan pada periode ini akan berdampak besar terhadap perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak.

PAUD memiliki peran penting dalam meletakkan dasar bagi perkembangan anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang diberikan harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, yaitu pembelajaran yang bersifat konkret, menyenangkan, dan interaktif. Salah satu inovasi yang dapat mendukung pendekatan tersebut adalah pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital berbasis *Android*. Aplikasi ini dapat memfasilitasi pembelajaran melalui kombinasi visual, suara, animasi, dan permainan edukatif yang menarik minat anak.

Namun pada kenyataannya, belum semua lembaga PAUD mampu memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Salah satu contohnya adalah PAUD Amanah Huta Bangun, yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum memiliki *platform* pembelajaran berbasis aplikasi. Guru masih mengandalkan media cetak seperti buku bergambar atau alat peraga sederhana. Padahal sebagian besar orang tua di lingkungan tersebut sudah memiliki perangkat *Android*, namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung pembelajaran anak di rumah.

Dengan melihat kebutuhan tersebut, pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis *Android* menjadi salah satu solusi yang relevan. Aplikasi ini dapat berisi konten pembelajaran dasar seperti pengenalan huruf, angka, warna, bentuk, dan

lagu anak, yang disesuaikan dengan kurikulum PAUD. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menjadi jembatan komunikasi antara guru dan orang tua untuk memantau perkembangan belajar anak secara real time.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran daring yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini di PAUD Amanah Huta Bangun. Dalam proses pengembangannya, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang merupakan model sistematis dan umum digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi pembelajaran daring berbasis *Android* yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini di PAUD Amanah Huta Bangun?
2. Apa saja fitur-fitur yang dibutuhkan dalam aplikasi untuk mendukung keterlibatan anak, guru, dan orang tua dalam proses pembelajaran?
3. Bagaimana efektivitas aplikasi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di PAUD Amanah Huta Bangun?
4. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam pengembangan dan implementasi aplikasi pembelajaran berbasis *Android* di PAUD Amanah Huta Bangun?
5. Bagaimana respon anak, guru, dan orang tua terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran daring dalam proses pembelajaran di PAUD Amanah Huta Bangun?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah yang perlu diperhatikan agar fokus dan tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya dilakukan di PAUD Amanah Huta Bangun dan tidak mencakup lembaga PAUD lainnya. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data

yang lebih spesifik dan relevan dengan kondisi lembaga tersebut.

2. Aplikasi yang dikembangkan ditujukan khusus untuk anak usia dini (3-5 tahun), guru, dan orang tua. Konten dan fitur aplikasi akan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna tersebut.
3. Penelitian ini akan fokus pada pengembangan fitur-fitur dasar dalam aplikasi, seperti pengenalan huruf, angka, warna, bentuk, dan lagu anak. Fitur lain yang tidak relevan dengan kurikulum PAUD tidak akan dibahas dalam penelitian ini.
4. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian tidak akan membahas model pengembangan lain.
5. Penelitian ini akan mengevaluasi efektivitas aplikasi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di PAUD Amanah Huta Bangun, dengan fokus pada aspek keterlibatan anak, guru, dan orang tua.

1.4 Hipotesa

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh positif antara penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *Android* terhadap keterlibatan anak dalam proses pembelajaran di PAUD Amanah Huta Bangun.
2. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi pembelajaran berbasis *Android* dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini di PAUD Amanah Huta Bangun.
3. Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *Android* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di PAUD Amanah Huta Bangun dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara respon guru dan orang tua terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan perkembangan belajar anak di PAUD Amanah Huta Bangun.
5. Tantangan yang dihadapi dalam pengembangan dan implementasi aplikasi pembelajaran berbasis *Android* di PAUD Amanah Huta Bangun berpengaruh terhadap efektivitas aplikasi dalam proses pembelajaran.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dirumuskan untuk memberikan arah dan fokus dalam pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis *Android* di PAUD Amanah Huta Bangun. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan Aplikasi Pembelajaran

Mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis *Android* yang interaktif dan menarik, yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini di PAUD Amanah Huta Bangun.

2. Identifikasi Fitur yang Diperlukan

Mengidentifikasi dan merancang fitur-fitur yang dibutuhkan dalam aplikasi untuk mendukung keterlibatan anak, guru, dan orang tua dalam proses pembelajaran.

3. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Menganalisis efektivitas aplikasi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di PAUD Amanah Huta Bangun, serta membandingkannya dengan metode pembelajaran konvensional yang saat ini digunakan.

4. Mengevaluasi Respon Pengguna

Mengumpulkan dan menganalisis respon dari anak, guru, dan orang tua terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran daring, untuk mengetahui tingkat kepuasan dan dampaknya terhadap perkembangan belajar anak.

5. Mengidentifikasi Tantangan

Mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam pengembangan dan implementasi aplikasi pembelajaran berbasis *Android* di PAUD Amanah Huta Bangun, serta memberikan rekomendasi untuk mengatasi tantangan tersebut.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak yang terlibat dalam pendidikan anak usia dini, khususnya di PAUD Amanah Huta Bangun. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Anak

Aplikasi pembelajaran berbasis *Android* yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Dengan

konten yang interaktif dan menarik, anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga mendukung perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional mereka.

2. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan guru alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini dapat memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan inovatif, serta membantu mereka dalam memantau perkembangan belajar anak secara *real-time*.

3. Bagi Orang Tua

Aplikasi ini juga berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara orang tua dan guru. Dengan adanya aplikasi, orang tua dapat lebih mudah memantau kemajuan belajar anak di rumah dan berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan anak.

4. Bagi Lembaga PAUD

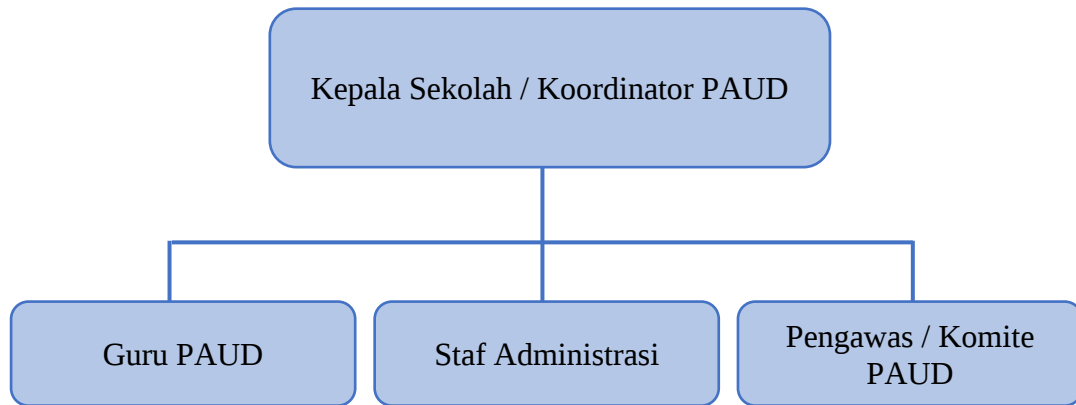
Penelitian ini memberikan wawasan dan rekomendasi bagi lembaga PAUD dalam mengadopsi teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran, lembaga PAUD dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang diberikan dan menarik minat lebih banyak orang tua untuk mendaftarkan anak mereka.

5. Bagi Peneliti dan Pengembang

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti dan pengembang aplikasi pendidikan lainnya dalam mengembangkan produk serupa. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan anak usia dini.

1.7 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi yang ada pada TK Paud Amanah Hutabangun dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut :



Gambar 1.1 Struktur Organisasi PAUD Amanah Hutabangun.

1.7.1 Tugas Dan Tanggung Jawab

Adapun uraian tugas dan tanggung jawab dari setiap jabatan pada struktur organisasi TK Paud Amanah Hutabangun adalah sebagai berikut :

a) Kepala Sekolah / Koordinator PAUD

1. Mengelola dan mengawasi seluruh kegiatan operasional PAUD.
2. Menyusun program kerja dan jadwal pembelajaran.
3. Memimpin rapat guru dan staf serta menjalin komunikasi dengan orang tua.
4. Mengawasi pelaksanaan kurikulum dan mengevaluasi proses pembelajaran.
5. Mengelola administrasi dan sumber daya manusia di PAUD.

b) Guru Paud

1. Menyusun dan melaksanakan rencana pembelajaran sesuai kurikulum PAUD.
2. Melakukan stimulasi perkembangan anak secara menyeluruh (kognitif, motorik, sosial, emosional).
3. Mendokumentasikan perkembangan belajar anak secara rutin.
4. Berkomunikasi dengan orang tua mengenai kemajuan dan kebutuhan anak.
5. Menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan.

c) Staf Administrasi

- 1 Melaksanakan tugas administrasi seperti pencatatan data siswa, absensi, dan dokumen.
 - 2 Mengatur keperluan administrasi guru dan karyawan.
 - 3 Mengelola surat-menyurat dan laporan administrasi PAUD.
 - 4 Membantu koordinasi kegiatan dan acara di PAUD.
 - 5 Menyimpan dan mengarsipkan dokumen penting lembaga.
- d) Pengawas / Komite PAUD
1. Membantu pengawasan mutu pendidikan dan kegiatan PAUD.
 2. Memberikan masukan dan evaluasi terhadap program pembelajaran.
 3. Menjalin komunikasi antara lembaga dengan masyarakat dan pemangku kepentingan.
 4. Mendukung pengembangan sarana dan prasarana PAUD.
 5. Memfasilitasi partisipasi orang tua dan masyarakat dalam pendidikan anak.