

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 adalah penggunaan aplikasi-aplikasi *mobile* pada *smartphone* android sebagai media dalam menyampaikan materi terhadap peserta didik ataupun sebagai alat peraga. Pendidikan harus diberikan sejak dini, manfaat dari pendidikan usia dini seperti Pendidikan Anak Usia Dini dan Play Group atau Taman Kanak-kanak (PAUD dan PG atau TK) adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan media *smartphone android* ataupun *gadget* untuk penempatan aplikasi android yang dapat membantu anak usia dini dalam proses belajar sesuai dengan tingkatan anak tersebut yang tentunya dalam bentuk aplikasi yang bersifat edukasi ataupun mendidik. Penulis berinisiatif untuk menciptakan suatu media pembelajaran interaktif yang lebih efektif untuk anak usia dini, dengan menggunakan sistem bermain sambil belajar. Pembuatan aplikasi android ini bertujuan agar setiap anak yang menggunakannya tidak merasa bosan dalam belajar. Belajar ataupun mendidik anak usia dini dengan menggunakan sistem bermain sambil belajar akan sangat membantu dalam

memperkenalkan dan menyampaikan materi agar lebih menarik untuk diterima dan mudah dipahami terutama untuk anak yang masih dalam usia dini.

Aplikasi pembelajaran yang akan dibuat di isi dengan materi pelajaran seperti Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris Dasar yang tentunya sesuai dengan kemampuan berfikir maupun kemampuan otak dari anak usia dini itu sendiri. Sehingga dalam penggunaan aplikasi ini tidak ada anak-anak yang merasa frustrasi dengan soal-soal yang diberikan.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis merancang dan membangun sebuah aplikasi pembelajaran interaktif berbasis android. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini akan membuat anak-anak usia dini tidak lagi terpaku pada permainan-permainan yang tidak ada unsur edukasi didalamnya, dan diharapkan dengan dibentuknya sebuah aplikasi pembelajaran ini dapat menambah ilmu pengetahuan anak-anak.

Perancangan aplikasi pembelajaran berbasis android tersebut penulis tuangkan dalam bentuk SKRIPSI yang berjudul : **RANCANG BANGUN ALAT BANTU BELAJAR BAHASA INDONESIA DAN BAHASA INGGRIS DASAR UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : TK KASIH SAYANG KAMPUNG TANJUNG, LUBUG BEGALUNG KOTA PADANG).**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diuraikan dan atas dasar pemilihan judul diatas, maka didapat suatu perumusan masalah.

Adapun permasalahan yang dapat di uraikan yaitu :

1. Bagaimana aplikasi pembelajaran berbasis android akan membawa dampak positif bagi anak usia dini?
2. Bagaimana aplikasi pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan motivasi belajar dari anak usia dini?
3. Bagaimana aplikasi pembelajaran berbasis android akan berjalan dengan baik ataupun efektif dan mampu diserap dengan baik oleh anak usia dini?
4. Bagaimana aplikasi pembelajaran yang dibangun dapat memperbaharui aplikasi-aplikasi sejenis lainnya?

1.3 Hipotesa

Dari perumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diuraikan beberapa hipotesa yaitu :

1. Dengan dibangunnya aplikasi pembelajaran berbasis android diharapkan akan membantu anak usia dini untuk menambah ilmu pengetahuan mereka dan tentunya dengan bertambahnya ilmu pengetahuan anak usia dini akan membawa dampak yang baik maupun positif bagi anak tersebut.
2. Aplikasi pembelajaran berbasis android dirancang dengan sistem belajar sambil bermain dan didukung dengan fitur dan gambar menarik untuk menambah nuansa ceria yang tentunya diharapkan akan membantu dalam meningkatkan minat ataupun motivasi belajar anak-anak usia dini.

3. Aplikasi pembelajaran berbasis android dirancang dan dibangun dengan materi-materi Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris yang tentunya materi dan soal-soal yang disajikan berdasarkan kemampuan dari anak-anak yang tingkatannya masih dalam usia dini, sehingga diharapkan ilmu yang didapat akan mudah diserap dan dimengerti oleh anak tersebut.
4. Aplikasi pembelajaran berbasis android dirancang dan dibangun dengan materi-materi yang lengkap, ditambah dengan desain tampilan aplikasi yang menarik dan didukung dengan animasi bergerak juga suara, diharapkan membuat anak-anak usia dini akan menjadi lebih tertarik menggunakan aplikasi pembelajaran yang dibangun dan yang telah diperbaharui ini.

1.4 Batasan Masalah

1. Aplikasi yang dibangun hanya menampilkan materi-materi ataupun soal-soal Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dasar untuk anak usia dini.
2. Dalam membangun aplikasi penulis akan menggunakan beberapa software, yaitu software utama yang akan digunakan adalah Adobe Animate CC 2019 dan software pendukung lainnya seperti, Adobe AIR untuk mempublish projek menjadi aplikasi android atau APK, ActionScript 3.0 untuk peletakan coding ataupun script untuk menjalankan aplikasi dan adobe photoshop CS6 untuk mendesain tampilan aplikasi.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka didapat beberapa tujuan penelitian yaitu :

1. Perancangan dan pembangunan aplikasi pembelajaran berbasis android ini bertujuan untuk memberikan bekal berupa ilmu pengetahuan bagi anak usia dini untuk menempuh jenjang pendidikan lanjutan, agar tidak ada kecanggungan bagi anak-anak usia dini pada saat menerima pelajaran dilembaga pendidikan yang akan ditempuhnya.
2. Aplikasi pembelajaran berbasis android bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dari anak usia dini.
3. Aplikasi pembelajaran berbasis android bertujuan untuk mengubah paradigma anak usia dini bahwa belajar itu membosankan menjadi belajar adalah kegiatan yang menyenangkan dan dapat menambah ilmu pengetahuan.
4. Perancangan dan pembangunan aplikasi pembelajaran berbasis android ini bertujuan untuk membantu Proses Belajar dan Mengajar (PBM) di TK Kasih Sayang agar dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka didapat beberapa manfaat dari penelitian yaitu :

- A. Manfaat aplikasi bagi anak usia dini atau peserta didik TK Kasih Sayang.

1. Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis android sangat membantu anak-anak untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang mudah dimengerti, karena aplikasi yang digunakan dilengkapi dengan materi-materi yang sesuai dengan kemampuan anak usia dini dan peserta didik TK Kasih Sayang.
2. Aplikasi ini dapat meminimalisir kecenderungan anak-anak dalam penggunaan aplikasi android yang tidak memiliki unsur edukasi didalamnya.
3. Anak Usia dini dan peserta didik di TK Kasih Sayang menjadi lebih mengerti dan paham dengan materi yang disampaikan.

B. Manfaat aplikasi bagi orang tua dan guru TK Kasih Sayang

1. Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis android sangat membantu para orang tua dan guru TK Kasih Sayang dalam proses mengajar dan mendidik anak-anak.
2. Aplikasi Pembelajaran yang dilengkapi dengan materi yang sesuai dengan kemampuan anak usia dini dan juga didukung dengan tampilan yang menarik dan juga tambahan suara membuat materi dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dimengerti anak-anak.
3. Dengan bantuan aplikasi pembelajaran berbasis android orang tua dan guru TK Kasih Sayang mendapat bahan ataupun materi tambahan untuk proses belajar dan mengajar.

1.7 Tinjauan Umum TK Kasih Sayang

Mengacu pada tujuan pendidikan dasar yaitu untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

1. Berorientasi pada potensi perkembangan, kebutuhan dan kepentingan peserta didik.
2. Berorientasi pada perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
3. Memberi inspirasi dan tantangan dalam meningkatkan prestasi secara berkelanjutan untuk mencapai keunggulan.

1.7.1 Sejarah Singkat Taman Kanak-kanak “Kasih Sayang”

Taman Kanak-kanak Kasih Sayang didirikan pada tahun 2012 di bawah naungan Yayasan Pendidikan Kasih Sayang. Tokoh yang paling berjasa dalam membidani lahirnya Taman Kanak-kanak Kasih Sayang adalah Ibu Hj. Rahmalinda SH, Bapak Hj Firdyson SE, Akt, dan lurah lubug begalung. Ibu Rahmalinda yang merasa prihatin melihat anak-anak usia 4-6 Tahun yang berkumpul tanpa ada aktivitas pembelajaran. Ibu Rahmalinda menyampaikan kegundahannya kepada dua tokoh masyarakat yaitu Bapak Hj. Firdyson sebagai ketua RW 07 dan Bapak Azhar Zamzami sebagai Lurah Lubu Begalung yang kemudian di sepakati membuat kelompok bermain untuk mengelola kegiatan bermain anak hingga lebih terprogram.

Prosedur awal pendirian di mulai dengan permintaan pengurusan Tanah Fasum Unand Ke Rektor Unand dan Pengurusan Bantuan Dana PNPM Mandiri

yang akhirnya di dapat Rp. 150.000.000,- kemudian di buat bangunan di tanah fasum tersebut. Hingga berdirilah sebuah bangunan dengan 3 ruangan (Aula, Lokal, dan kantor), kemudian mendapat peserta didik yang berjumlah 15 orang. Langkah berikutnya di Lembagakan dan mengajukan perizinan ke Dinas Pendidikan Kota Padang. Surat izin operasional dari Dinas Pendidikan Kota Padang No. 095.03.51.2012 tercantum mulai berlaku tanggal 15 Agustus 2012. Kegiatan awal di laksanakan Hari Senin Tanggal 27 Agustus 2012 dan satu bulan setelah proses pembelajaran berlangsung ada segelintir masyarakat yang memprotes keberadaan kelompok bermain ini.

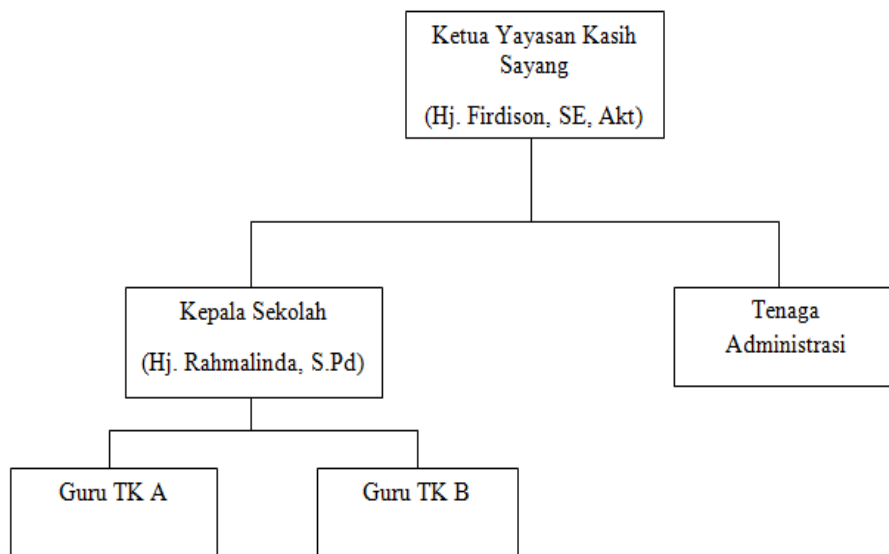
Kemudian atas inisiatif Bapak Hj. Firdyson di pindahkan ke rumah dan secara berangsur-angsur di lengkapi mainan dan perlengkapan pembelajaran anak. Selanjutnya kamit terus membenahi dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Setiap tahunnya peserta didik makin meningkat dan banyaknya permintaan orang tua peserta didik melanjutkan anaknya ke taman kanak-kanak maka terbentuklah Taman Kanak-kanak Kasih Sayang dengan surat izin operasioanl dari Dinas Pendidikan Kota padang No. 421.5/5314/DP/PAUD N. J. 01/2015 tercantum mulai berlaku tanggal 13 Oktober 2015. Perubahan kami lakukan dari menggunakan pembelajaran klasik ke kelompok hingga kini menerapkan model area. Pada tahun 2015 kami mengajukan akreditasi dan BAN PAUDNI.

1.7.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah bagan yang menunjukkan bagaimana elemen-elemen dalam organisasi dikoordinasikan bersama-sama melalui suatu jalur

wewenang dan tanggung jawab. Bagan organisasi adalah penggambaran secara grafik yang menggambarkan struktur kerja dari suatu organisasi dan dapat menunjukkan hubungan wewenang yang formal saja dan tidak dapat menggambarkan seberapa besar wewenang dan tanggung jawab pekerjaan yang terinci.

Struktur organisasi ini akan mudah dipahami jika digambarkan dalam bentuk bagan atau skema yang dapat menerangkan dengan jelas tata letak dan susunan antara masing-masing bagian dan sekaligus juga dapat menjelaskan wewenangan atau tugas personil dalam suatu instansi. Adapun bentuk struktur organisasi pada Taman Kanak-kanak Kasih Sayang adalah :



Sumber : TK Kasih Sayang

Gambar 1.1 Struktur Organisasi

1.7.3 Pembagian Tugas dan Wewenang

1. Ketua Yayasan Kasih Sayang Bertanggung jawab dalam :

- Pengembangan pendidikan di Taman Kanak-kanak Kasih Sayang
 - Bekerjasama dengan berbagai pemangku kebijakan dalam rangka optimalisasi sumber belajar dan sumber dana
2. Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Kasih Sayang Bertanggung jawab dalam :
- Pengembangan program Taman Kanak-kanak Kasih Sayang
 - Mengkoordinasi guru-guru Taman Kanak-kanak
 - Mengelola administratif Taman Kanak-kanak
3. Guru Bertanggung jawab dalam :
- Menyusun rencana pembelajaran
 - Mengelola pembelajaran sesuai dengan kelompoknya
 - Mencatat perkembangan anak
 - Menyusun pelaporan perkembangan anak
 - Melakukan kerjasama dengan orang tua dalam program parenting
4. Tenaga Administrasi Bertanggung jawab dalam :
- Memberikan pelayanan administratif kepada guru, orang tua, dan peserta didik
 - Memperlancar administratif penerimaan peserta didik
 - Mengelola sarana dan prasarana Taman Kanak-kanak
 - Mengelola keuangan

