

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan prasekolah yaitu pendidikan di mana anak belum memasuki pendidikan formal. PAUD diterapkan pada anak usia hingga enam tahun, dimana rentang usia dini merupakan saat yang tepat dalam mengembangkan potensi dan kecerdasan anak. Pengembangan potensi anak secara terarah pada rentang usia tersebut akan berdampak pada kehidupan masa depannya. Sebaliknya, pengembangan potensi yang asal-asalan akan berakibat buruk pada potensi anak.

Banyak hal yang dipelajari oleh anak, yaitu mengenal alphabet dari A sampai dengan Z dan termasuk juga di dalamnya mengenal benda-benda di sekitar serta dapat menyebutkannya. Dari kenyataan bahwa anak lebih menyukai metode penyajian bermain sambil belajar, maka metode yang paling efektif bagi anak dalam hal ini dengan membuat game tentang materi yang akan dipelajarinya, misalnya seorang guru membimbing atau menginstruksikan kepada anak agar menjawab pertanyaan guru dari visualisasi game yang ada.

Pada saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mewabah di kalangan masyarakat umum. Seiring berjalannya waktu, aplikasi android berkembang sangat pesat sehingga memungkinkan pengembangan aplikasi ini di berbagai bidang termasuk pendidikan dan hiburan. Game

Android merupakan upaya untuk mempermudah guru dalam mengajar serta mempermudah murid dalam belajar, serta memberikan nuansa berbeda saar proses belajar.

Saat ini belum ada game berbasis android yang membantu dalam pembelajaran pengenalan angka, huruf, warna dan suara binatang. Penelitian ini berisi pembuatan game android berisi tentang game pengenalan angka, warna, huruf dan suara hewan untuk media pembelajaran PAUD berbasis android, mulai dari pengumpulan data, analisis dan perancangan, implementasi, ujicoba dan integrasi software.

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi pembelajaran PAUD dengan mudah, menyenangkan dan sambil bermain melalui Aplikasi Pembelajaran Game pengenalan angka, huruf, warna dan suara binatang pada Perangkat Android.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Game tentang pengenalan huruf, angka, warna, dan suara binatang.
2. Aplikasi dibuat untuk Sistem Operasi Android.
3. *Software* pendukung untuk membuat aplikasi adalah Eclipse, Photoshop, CorelDraw dan windows moview maker.

4. Aplikasi akan berjalan pada perangkat ponsel pintar atau tablet dengan Sistem Operasi Android.

1.4 Tujuan Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Mengenalkan kepada masyarakat tentang teknologi Android, dalam hal ini adalah pembuatan game anak-anak berbasis android untuk membantu pembelajaran pada PAUD.
2. Menambah informasi yang berkaitan dengan disiplin ilmu teknik elektro khususnya dalam bidang komputer.
3. Untuk menguji program aplikasi yang dibuat berjalan pada spek smartphone yang berbeda.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Dapat membangkitkan semangat belajar pada Anak Usia Dini.
2. Memberikan permainan yang menyenangkan dan memberikan manfaat positif agar dari dini anak sudah gemar belajar.
3. Mengenalkan angka, huruf, warna, dan suara binatang dengan menyenangkan.