

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak-anak yang lahir di era teknologi saat ini, sudah sangat akrab dengan *gadget* seperti *smartphone* dan *tablet*. Hal ini terlihat berdasarkan survei Kementerian Informasi dan Unicef 2014 yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget*, khususnya *smartphone* dan *tablet* dalam kategori usia anak-anak dan remaja di Indonesia terbilang tinggi, yaitu 79,5 persen. Sedangkan *Android* yang merupakan sistem operasi untuk perangkat *mobile*, paling banyak digunakan. Dimana hasil *riset Net Market Share* 2017, sistem operasi *Android* memiliki populasi 68,39 persen dari total keseluruhan OS *mobile* di dunia. Dengan tingkat popularitas *Android* dan besarnya penggunaan *smartphone* dan *tablet* pada anak ini bisa menjadi peluang untuk pemanfaatan kegiatan pendidikan atau edukasi. Salah satunya adalah dengan pengembangan aplikasi *Android* sebagai alat bantu pembelajaran anak prasekolah.

Anak usia prasekolah adalah mereka yang berada dalam rentang usia 3-6 tahun (Edi Gustian, 2001). Disebut masa prasekolah karena anak mulai mempersiapkan diri memasuki dunia sekolah melalui kelompok bermain. Pada usia lima tahun pertama kehidupan ini, terjadi pembentukan otak yang menjadi cikal bakal anak ke depan (Bernie Endyarnie Medise, 2018). Sehingga, masa tersebut disebut periode emas, anak perlu diberi perhatian lebih, baik dari sisi nutrisi, kasih sayang, dan juga stimulasi.

Matematika adalah salah satu hal yang penting untuk di ajarkan pada anak prasekolah. Anak-anak yang menyukai matematika di usia ini, biasanya dia akan unggul di bidang pelajaran lain (Cially Tan, 2017). Pembelajaran matematika yang dilakukan pada tahap ini, di samping terjadinya stimulasi kecerdasan anak, juga terjadi penyerapan informasi yang sangat tinggi. Melalui media pembelajaran interkatif, anak prasekolah bermain sekaligus belajar, sehingga kedepan anak diharapkan akan menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini mengambil judul “Rancang Bangun Aplikasi *Android* Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Menarik Minat Belajar Anak Prasekolah”. Dengan bertujuan untuk memberi dampak positif terhadap tingginya penggunaan gadget *Android* pada anak. Anak prasekolah khususnya, dengan bimbingan orang tua diharapkan lebih memanfaatkan gadget sebagai media edukasi yang menyenangkan dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara untuk menarik minat belajar anak prasekolah terhadap pelajaran matematika?
2. Bagaimana merancang dan membuat Aplikasi alat bantu pembelajaran matematika interaktif untuk anak prasekolah berbasis *Android*?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa hal yang menjadi batasan dan dasar dalam penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Konten media pembelajaran yang dibuat berisi materi pelajaran matematika berdasarkan buku “Mudah dan Seru Belajar Matematika” untuk usia 3-6 tahun.
2. Aplikasi yang dibuat ditunjukkan untuk anak usia prasekolah atau TK.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun aplikasi pembelajaran matematika interaktif untuk anak prasekolah berbasis android.
2. Aplikasi memberikan solusi dalam menarik minat belajar anak prasekolah terhadap pelajaran matematika.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah agar bisa dapat di harapkan dan bisa memberikan suatu manfaat

1. Bagi Anak

Anak dapat lebih mudah mempelajari matematika dasar serta memahami teknologi informasi dan komunikasi berbasis multimedia.

2. Bagi Orang tua

Membantu orang tua dalam menarik minat belajar anak secara menyenangkan dan efektif.

3. Bagi Peneliti

Agar dapat menambah pengetahuan dan pengalaman untuk memahami suatu pelajaran teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat mengimplementasikan pengetahuan berbasis teknologi tersebut dengan cara tertulis maupun praktek, serta meningkatkan kreatifitas agar mendapatkan suatu pengetahuan, sehingga dapat mengolah imajinasi dalam menuangkan ide dasar ini dalam sebuah aplikasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia dengan menggunakan versi Luther-Sutopo dengan 6 tahapan yaitu.

1. Konsep (*Concept*)
2. Desain (*Design*)
3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)
4. Pembuatan (*Assembly*)
5. Pengujian (*Testing*)
6. Distribusi (*Distribution*)

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang penulis lakukan dalam membuat laporan tugas akhir ini yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang materi tugas akhir meliputi rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori yang digunakan sebagai acuan dari sumber lain untuk menyusun penelitian, serta uraian singkat tentang perangkat lunak yang penulis gunakan dalam penyusunan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI

Bab ini membahas tentang metode dan data yang digunakan dalam pembahasan, serta langkah-langkah penyelesaian masalah selama menyelesaikan tugas akhir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat uraian tentang hasil dan pembahasan masalah mengenai aplikasi alat bantu pembelajaran matematika interaktif untuk anak prasekolah

berbasis android meliputi model media pembelajaran, model dan desain menurut Luther Sutopo.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari uraian – uraian bab yang telah dibahas sebelumnya serta saran – saran yang coba disampaikan penulis guna melengkapi dan menyempurnakan perancangan aplikasi pembelajaran berbantuan komputer untuk masa yang akan datang.