

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pendidikan untuk anak usia dini merupakan suatu pembinaan dan pembelajaran untuk anak-anak yang dilakukan dengan cara memberikan pendidikan formal maupun non formal untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan otak pada anak. Pendidikan untuk anak usia dini memiliki banyak fungsi utama diantaranya untuk mengembangkan semua aspek yang meliputi seni, agama, kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar atau halus), sosial dan emosional. Pendidikan untuk anak usia dini memiliki tujuan yaitu memberikan pengasuhan dan juga bimbingan yang memungkinkan anak-anak tumbuh kembang sesuai dengan usia dan potensinya, melalui pendidikan yang diberikan sejak dini anak-anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya agar mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya [1].

Pada lembaga PAUD (TK/KB/TPA/SPS) yang dikategorikan pendidikan anak usia 2-6 tahun tidak diperbolehkan adanya pembelajaran Calistung (membaca, menulis dan berhitung) sesuai pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (Permendikdub) Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar PAUD. Maka dari itu lembaga tidak diperkenankan memberikan pekerjaan rumah kepada anak didik dalam bentuk apapun, hanya mengenalkan bilangan, huruf, hewan, warna, dll. Karena pembelajaran Calistung diajarkan setelah masuk Sekolah Dasar (SD) [2].

Pembelajaran Calistung adalah suatu metode dasar untuk anak mengenal huruf dan angka. Keterampilan pada Calistung dikenalkan pada anak usia dini yang merupakan usia emas yang harus diberi stimulus secara maksimal. Maka pembelajaran Calistung yang perlu diajarkan pada anak usia dini adalah dengan tidak mengenalkan langsung terhadap simbol-simbol dan pemikiran-pemikiran rumit lainnya, hal ini dapat diberikan dalam bentuk permainan agar anak menjadi lebih aktif dan tidak tergantung pada apa yang diberikan oleh pengajar [3].

Dalam persiapan anak menjelang masuk jenjang Sekolah Dasar (SD) yang mewajibkan anak didiknya menguasai Calistung, sedangkan pada lembaga PAUD tidak diperbolehkan adanya pembelajaran Calistung maka pengenalan alphabet dan angka adalah aspek yang sangat penting untuk membantu anak agar siap mengikuti

pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar (SD), Dengan memanfaatkan aplikasi atau *game* maupun media pembelajaran lain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif selain pendidikan formal, akan dapat merangsang tumbuh kembang pikiran anak, perhatian dan minat anak untuk belajar lebih aktif lagi sehingga pembelajaran untuk anak dapat berlangsung dengan menyenangkan dan tidak membosankan.

Sumber belajar anak saat ini bukan hanya mengandalkan dari pendidikan formal saja namun dimudahkan dengan adanya berbagai media yang sangat menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Pada umumnya, teknologi saat ini sudah sangat berkembang pesat dengan adanya penemuan dan pengembangan ilmu teknologi, salah satunya adalah perkembangan media elektronik. Penggunaan gadget pada anak usia dini data menunjukkan bahwa 80% anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain, 23% orang tua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet [4].

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan membuat suatu aplikasi sebagai dukungan untuk pembelajaran Calistung pada anak usia dini yaitu aplikasi Banana, yang dapat memberikan pengenalan alphabet, angka, warna, membaca, menulis, berhitung, dan quiz pembelajaran sebagai alat bantu pendukung belajar untuk anak usia dini. Tempat lokasi yang akan dituju oleh peneliti yaitu di TK Al-Ikhlash Pekalongan Rt. 04 Rw.02, Batealit, Jepara. Dari hasil wawancara jumlah siswa yang berada pada TK tersebut berjumlah 199, peneliti menemukan keluhan dari guru TK Al-Ikhlash yaitu tidak sinkronnya peraturan dari pemerintah tentang pembelajaran Calistung pada lembaga PAUD (TK/KB/TPA/SPS) dan ketentuan masuk Sekolah Dasar (SD) yang mewajibkan anak didiknya menguasai Calistung.

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anik Vega Vitianingsih (2016) membahas tentang Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, dalam penelitiannya game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan dibandingkan dengan metode konvensional. Salah satu kelebihan game edukasi adalah dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Maka peneliti membuat aplikasi game edukasi yang dapat membantu guru dan siswa PAUD dalam mengubah cara belajar

konvensional menjadi cara belajar simulasi dengan media game dan memudahkan siswa PAUD untuk belajar mengenal simbol, berhitung, mencocokkan gambar dan menyusun kata [5].

Penelitian ini masih layak dilakukan, karena aplikasi mempunyai materi tentang pembelajaran Calistung yang sesuai dengan ketentuan pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (Permendikbud), sehingga anak-anak usia dini bisa tetap belajar sambil bermain. Aplikasi ini peneliti buat dengan menggunakan algoritma *Linear Congruent Method* (LCM). Algoritma *Linear Congruent Method* merupakan salah satu pembangkit bilangan acak semu, algoritma ini sering digunakan dalam program komputer dikarenakan sebagai metode pembangkit bilangan acak sederhana yang mudah dimengerti teorinya dan mudah juga untuk diterapkan dalam jumlah yang besar dan waktu yang cepat. Maka dari itu dibutuhkan aplikasi sebagai media pendukung pembelajaran Calistung yang dapat digunakan dimana saja, dan dengan adanya media pembelajaran berbasis android ini dapat membantu siswa agar nantinya siap masuk jenjang Sekolah Dasar (SD) walaupun di lembaga PAUD tidak mengajarkan Calistung.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya *smartphone* sebagai sarana bermain sehingga mampu berfungsi sebagai media pembelajaran pada TK Al-Ikhlash.
2. Pembelajaran alphabet dan angka pada anak usia dini belum efektif karena belum adanya alat bantu pembelajaran di rumah maupun pada TK Al-Ikhlash.

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka pembatasan dari penelitian ini adalah aplikasi ini mencakup tentang pengenalan alphabet, angka, warna, membaca, menulis, berhitung, dan quiz pembelajaran yang dikhususkan untuk anak usia 2-6 tahun, aplikasi yang dibuat menggunakan *tools* Construct 2 serta menggunakan algoritma *Linear Congruent Method* (LCM).

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengoptimalkan fungsi smartphone pada anak usia dini sebagai media pembelajaran tentang alfabet dan angka.
2. Menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran tentang alfabet dan angka di rumah dan TK Al-Ikhlash yang mudah dipahami, menyenangkan dan tidak membosankan.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Bagi Peneliti

- a) Untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer.
- b) Menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan khususnya dalam bidang pemrograman, menambah pengetahuan mengenai algoritma pengacakan, serta menambah pengalaman dalam membuat aplikasi berbasis android.

1.4.2 Bagi Masyarakat

- a) Dapat meningkatkan minat pada anak-anak untuk belajar dan memahami tentang alfabet dan angka.
- b) Dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk anak-anak yang dapat digunakan dimana saja selain pembelajaran di sekolah.

1.4.3 Bagi Pengembangan IPTEK

- a) Dapat digunakan sebagai panduan untuk mengembangkan aplikasi android lebih baik lagi kedepannya.
- b) Dapat dikembangkan menjadi media elektronik sebagai pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan minat untuk belajar.

1.4.4 Bagi Instansi Terkait

- a) Dapat menjadi media pembelajaran mandiri untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di instansi terkait.
- b) Sebagai media pembelajaran yang menarik dan membuat anak menjadi tidak bosan belajar.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI

Sistematika Penulisan terdiri dari :

1. Bagian awal skripsi
2. Bagian pokok skripsi yang terdiri dari :
 - (a) Bab I Pendahuluan
Berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.
 - (b) Bab II Landasan Teori
Di dalam bab ini menampilkan beberapa referensi penelitian serupa dan juga diuraikan sekilas tentang beberapa pengertian yang terkandung dalam penelitian ini serta kerangka pemikiran yang melatarbelakangi penelitian ini.
 - (c) Bab III Metode Penelitian
Bab ini berisi pembahasan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dan metode perancangan aplikasi.
 - (d) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
Pada bab ini sudah termasuk pada bab implementasi pembuatan aplikasi.
 - (e) Bab V Penutup
Di bab ini diuraikan kesimpulan dan saran dari hasil yang penulis peroleh.
3. Bagian akhir skripsi terdiri dari Daftar Pustaka dan Lampiran.