

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berkembang pesat, terutama teknologi *gadget* atau *smartphone* yang turut memberikan kontribusi pada sistem pembelajaran yang ditujukan kepada anak-anak karena sejak balita orang tua mereka sudah membiasakan anak mereka menggunakan *smartphone* dengan *platform Android* (Mukti dkk., 2016).

Dalam hal ini para pengajar juga turut serta dalam pengoptimalan penggunaan *gadget* dalam proses mengajar, hal ini dilakukan agar anak-anak dapat memfokuskan penggunaan *gadget* hanya pada hal-hal yang positif saja mengingat maraknya penggunaan *gadget* untuk hal-hal yang tidak bermanfaat.

Salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berupa aplikasi. Maka dari itu aplikasi pembelajaran merupakan salah satu media teknologi yang dapat digunakan dalam sistem pembelajaran terutama untuk anak usia dini. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah aplikasi pembelajaran berbahasa Inggris mengenai pengenalan alat transportasi. Seperti yang telah diketahui bahasa Inggris merupakan bahasa global yang perlu dipelajari sedini mungkin dan transportasi adalah salah satu bagian terpenting dan mempunyai peran besar dalam kehidupan sehari-hari manusia serta anak-anak cenderung tertarik dan menyukai alat-alat transportasi.

Sehingga pembelajaran bahasa Inggris perlu dikenalkan sedini mungkin dan usia dini 4-6 tahun merupakan usia *golden age* sesuai penelitian yang berjudul “Storytelling Sebagai Metode Parenting Untuk Perkembangan Kecerdasan Anak Usia Dini” yang menjelaskan bahwa usia dini (0-6 tahun) merupakan tahap perkembangan anak yang paling penting. Hal ini dikarenakan usia dini adalah masa keemasan (*golden age*) bagi perkembangan otak anak (Ibrahim, 2013).

Pada masa ini perkembangan motorik anak semakin baik, sejalan dengan perkembangan kognitifnya yang mulai kreatif dan imajinatif. Daya imajinatif

yang tinggi, membuat anak semakin suka menemukan hal-hal baru. Sejalan dengan perkembangan kognitifnya informasi yang diberikan kepada anak secara berulang-ulang akan tersimpan dalam waktu yang lama. Hal ini menunjukkan bahwa potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh anak usia dini harus dikembangkan, agar pendidikan yang diberikan bisa optimal. Dari penjabaran diatas maka, media yang akan dikembangkan adalah aplikasi berbasis edukasi untuk anak usia dini yang berisikan pengenalan alat transportasi dengan bahasa Inggris.

Dalam aplikasi edukasi ini terdapat permainan *puzzle* untuk meningkatkan konsentrasi anak, sesuai penelitian yang berjudul “Aplikasi *Game Puzzle Grow Up* Berbasis *Android*” yang menjelaskan bahwa permainan *puzzle* meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun dalam hal ini anak mengingat pola objek dari potongan kepingan permainan untuk diisi pola yang sesuai, anak dapat mengingat gambar yang kosong pada *puzzle* (Mu’afiyah dkk., 2016). Dari latar belakang tersebut peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berjudul “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bersama “Transpofun” Berbasis *Android*”.

I.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana membuat sebuah aplikasi pembelajaran untuk mengenalkan alat transportasi berbahasa Inggris?
- 2) Bagaimana mengimplementasikan algoritma *brute force* kedalam permainan *puzzle*?

I.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam perancangan dan pembuatan aplikasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pembuatan aplikasi pembelajaran ini berisi pengenalan alat-alat transportasi yang diketahui secara umum oleh anak-anak dalam bahasa Inggris.

- 2) Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris Transpofun digunakan untuk anak usia dini.
- 3) Aplikasi ini berbasis *Android (offline)*.

I.4 Tujuan

Tujuan dari diadakan penelitian ini adalah:

- 1) Menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan materi alat transportasi sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran menyenangkan.
- 2) Mengetahui kelayakan aplikasi pembelajaran berbasis *Android* sebagai media pembelajaran.

I.5 Manfaat

Dengan mengangkat permasalahan yang terjadi maka manfaat yang didapat adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Anak-anak
Dengan adanya aplikasi ini bisa menjadi media pembelajaran yang menarik.
- 2) Bagi Mahasiswa
Dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat dalam perkuliahan dan bisa membantu dalam mencerdaskan anak-anak dengan aplikasi ini.
- 3) Bagi Universitas
Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi dan teori yang telah diperoleh selama masa perkuliahan dan sebagai bahan referensi tambahan perpustakaan tentang aplikasi pembelajaran yang dibuat.