

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Transportasi adalah perpindahan manusia atau barang dari satu tempat ke tempat lainnya dengan menggunakan sebuah kendaraan yang digerakkan oleh manusia atau mesin. Transportasi digunakan untuk memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Transportasi sendiri dibagi menjadi 3 jenis yaitu, transportasi darat, laut, dan udara. (Pandensolang, Yonatan Christian, 2015)

Perkembangan teknologi sangat cepat seiring berjalannya waktu. Salah satunya adalah *smartphone*. *Smartphone* dibuat untuk menggantikan fungsi *computer* dalam bentuk yang lebih kecil. Salah satu contohnya adalah android yang merupakan sistem operasi yang berifat *open source*, dimana pengembang aplikasi dapat membangun aplikasi berkualitas dan membuat segalanya lebih mudah bagi orang lain secara gratis (Kidi et al., 2017). Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki peranan tersendiri dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah pembelajaran melalui media game tebak gambar dan meneja kata.

Taman kanak – kanak merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Pada saat ini dalam pengenalan huruf, bilangan, warna, dan kendaraan membutuhkan media sebagai sarana pembelajaran. Anak yang kurang memahami materi dari guru kemungkinan disebabkan oleh kurangnya alat peraga, aplikasi pembelajaran dan metode yang digunakan masih kurang tepat. Pada dasarnya gaya belajar merupakan metode terbaik yang memungkinkan dalam mengumpulkan dan menggunakan pengetahuan secara spesifik. Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan *game* edukasi yang berupa pengenalan kendaraan dan

mengeja kata dengan mengimplementasikan ke dalam *system operasi* android.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan siswa TK untuk mengenal kendaraan dan belajar mengeja secara interaktif agar dapat mengenal jenis kendaraan transportasi . aplikasi ini secara tidak langsung untuk membuat suatu metoda pembelajaran baru untuk anak-anak TK agar lebih mudah memahami jenis kendaraan transportasi. Karena salah satu media yang dapat pakai saat ini adalah media *game* sebagai media strategi Pendidikan untuk menari perhatian anak-anak TK agar lebih antusias (Lestari, Agung, & Musadad, 2019).

Dalam penelitian Samat et al. (2019) mengungkapkan bahwa ada metode yang dapat membuat pendidikan menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah dipelajari terutama untuk anak berusia dari 3 hingga 12 tahun yaitu dengan cara membuat game yang dinamakan game of food block. Game ini menggunakan kombinasi dari teka teki dan pendidikan. Dengan metode ini anak – anak akan sangat tertarik.

Dalam penelitian Supriyono et al. (2018), menerapkan game edukasi pada sekolah madrasah ibtidaiyah dengan mata pelajaran aksara Jawa yang tadinya hanya melakukan kegiatan belajar mengajar melalui buku/lks minat siswa menurun, akan tetapi setelah diterapkan game edukasi hasil evaluasi menunjukkan bahwa 91% guru dan siswa merasa program aplikasi meningkatkan siswa motivasi belajar aksara Jawa sangat signifikan.

Siswa secara signifikan pada era digital yang biasa disebut siswa modern. Mereka mencari pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi. Dengan memanfaatkan game edukasi digital dapat menumbuhkan soft skill siswa secara dinamis dan menyenangkan. Dalam hal ini akan menunjukkan

karakteristik dan fitur dari game dan pentingnya motivasi dalam prosedur belajar siswa (Anastasiadis, Lampropoulos, & Siakas, 2018).

Pada tahun 2016 Ganjar Haryono Arasy telah melakukan penelitian terhadap Media Pembelajaran Alat Transportasi untuk Anak Berdasar *Construct 2*, namun pada penelitian sebelumnya karena menggunakan komputer sebagai media pembelajaran, dirasa kurang efisien, karena sekarang masyarakat luas sudah menggunakan teknologi canggih yang lebih mudah digunakan, salah satunya adalah *smartphone*.

*Construct 2* adalah game engine yang berbasis HTML 5 yang bersifat multiplatform. Hasil dari game tersebut dapat di jalankan menggunakan browser seperti google chrome dan mozilla firefox serta bisa berjalan di *smartphone*.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang di lakukan di TK Alam Kreasi Edukasi yang beralamatkan di Jalan Sultan Agung No.23, Kedaton, Kecamatan Kedaton, Kota Bandar Lampung. Pembelajaran menggunakan media aplikasi masih sangat terbatas. Dalam wawancara tersebut anak-anak lebih tertarik melihat langsung gambar dari objek belajar mereka, dan model pembelajaran yang anak-anak sukai adalah menggunakan tebak-tebakan. Ketertarikan anak-anak terhadap perangkat IT dalam belajar serta terbatasnya aplikasi media pembelajaran di TK Alam Kreasi Edukasi, membuat saya ingin membangun suatu media pembelajaran yang edukatif sehingga dapat membangkitkan jiwa kreatif mereka dalam belajar dan juga membantu guru agar mudah dalam mengajar anak-anak.

Sehubungan dengan uraian di atas, maka penulis termotivasi untuk membuat **“Aplikasi Media Pembelajaran Jenis Kendaraan Transportasi Berbasis Android”**. Bentuk aplikasi ini akan menyampaikan informasi pengenalan

kendaraan transportasi dengan menampilkan gambar dan kuis, dilengkapi dengan menu-menu yang memudahkan anak-anak sehingga dapat menggunakannya tanpa ada akses internet (*offline*). Hal ini bertujuan agar pengguna akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi dimana saja dan kapan saja tanpa harus mengalami kesulitan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah di paparkan maka didapatkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana memberikan sarana pembelajaran kepada anak-anak terhadap jenis kendaraan transportasi.
2. Bagaimana merancang Aplikasi Media Pembelajaran Jenis Kendaraan Transportasi berbasis Android.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini dibatasi hanya pada:

1. Sasaran pengguna aplikasi ini adalah siswa TK Alam Kreasi Edukasi.
2. Aplikasi yang akan di bangun menggunakan *platform android*.
3. Fitur yang ingin ditampilkan adalah *output* berupa gambar atau objek dan suara untuk menjelaskan konten informasi jenis kendaraan.
4. Pada aplikasi ini materi yang dibahas adalah informasi jenis kendaraan yang beroperasi di darat, air, dan udara.
5. Kendaraan transportasi di ambil secara umum dari setiap jenis kendaaraan.
6. Menyesuaikan dengan kurikulum TK Alam Kreasi Edukasi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi yang akan menjadi media pembelajaran interaktif bagi anak-anak terkait dengan jenis kendaraan transportasi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini antara lain

1. Untuk Pengguna
  - a) Sebagai media pembelajaran pengenalan jenis kendaraan transportasi untuk meningkatkan pengetahuan keragaman kendaraan.
  - b) Membantu anak-anak untuk mendapatkan informasi mengenai jenis kendaraan transportasi.
  
2. Untuk Penulis
  - a) Menambah ilmu, wawasan, serta pengalaman bagi penulis dalam membuat sebuah aplikasi berbasis *android* sebagai bekal ketika diluar Universitas Teknokrat Indonesia.
  - b) Sebagai interaksi dengan dunia luar dan menjadi pengalaman untuk mengatasi permasalahan yang ada di masyarakat menggunakan ilmu komputer.