

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dan sumber belajar, bisa dilakukan tatap muka atau jarak jauh. Kurangnya sumber informasi belajar dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran, sehingga perlu strategi, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu. Pengajar dapat menyampaikan materi dengan berbagai cara melalui media pembelajaran, termasuk media pembelajaran inovatif, agar pembelajaran tidak membosankan dan peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Sebab itu Media audio visual memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penggunaan media audio visual dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media audio visual menjadi salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini (Firmadani, 2020).

Menurut (Yusuf et al., 2022) penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran telah terbukti memperoleh respon yang sangat positif dan baik dari para peserta didik maupun pengajar, dan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan cara meningkatkan tingkat keaktifan, minat, dan motivasi mereka dalam proses belajar. Dalam hal ini, game edukasi dapat menjadi solusi alternatif yang sangat efektif untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran yang seringkali dihadapi oleh para pengajar dan siswa,

sehingga dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan kesimpulan bahwa anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengingat suku kata, belum memahami konsep membaca dan berhitung, serta kurang fokus dalam belajar memiliki peluang yang lebih tinggi untuk mengalami kesulitan belajar di kemudian hari. Selain itu, anak-anak yang tidak mampu mengatasi kesulitan tersebut juga rentan mengalami stres dan kecemasan yang dapat mempengaruhi kesehatan mental dan kesejahteraan mereka. Oleh karena itu, penting untuk memberikan perhatian khusus terhadap anak-anak yang mengalami kesulitan dalam belajar di usia dini dan memberikan pendidikan yang tepat sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan cara ini, dapat membantu mengatasi kesulitan belajar dan memastikan perkembangan yang optimal kedepannya. Menurut (Firmadani, 2020) Penggunaan media pembelajaran yang beragam dan inovatif dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini dapat terjadi karena media pembelajaran tidak hanya memperkenalkan materi dengan cara yang berbeda, namun juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi secara lebih aktif dan menarik dengan materi yang dipresentasikan. Selain itu, dengan adanya variasi media pembelajaran yang digunakan, peserta didik dapat merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk mempelajari suatu materi secara lebih mendalam, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi sebuah strategi yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, yaitu dalam mempelajari keterampilan membaca, menulis, dan menghitung, maka dibutuhkan sebuah solusi yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, dirancanglah sebuah aplikasi pembelajaran khusus yang dapat membantu anak-anak dalam memahami materi pembelajaran secara lebih mudah dan interaktif. Melalui aplikasi ini, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan keterampilan membaca, menulis, dan menghitung mereka dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Dari hasil penelitian tersebut, penulis memilih judul penelitian yaitu **“Aplikasi Edukasi Belajar Membaca dan Menghitung Studi Kasus : TK dan KOBER Al-Karim Islamic School”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang Aplikasi Edukasi belajar membaca dan menghitung pada TK/ RA Sehingga anak-anak yang ingin belajar membaca, dan menghitung dapat mudah dipahami dan dimengerti ?
2. Bagaimana aplikasi dapat digunakan dan diaplikasikan pada media pembelajaran yang ada pada TK/ RA sehingga mampu membantu guru dalam proses belajar mengajar ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Penulis memberikan batasan masalah pada pembahasan dalam penelitian ini, agar pembahasannya tidak terlalu luas atau menyimpang, yaitu :

1. Aplikasi hanya sebatas untuk pengenalan huruf, dan angka serta pembacaan huruf dan perhitungan angka
2. Pada level permainan hanya tersedia sampai level 5
3. Perhitungan bilangan dibawah angka 10
4. Ranking hasil ditunjukkan dengan bintang
5. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh satu orang (*single player*)
6. Aplikasi ini ditunjukkan untuk siswa/siswi TK/ RA usia 4-6 tahun

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Membangun Aplikasi Edukasi membaca, dan menghitung berbasis android yang diharapkan mampu membantu guru dalam proses belajar membaca, dan menghitung serta menumbuhkan keceriaan dan ketertarikan belajar agar tidak bosan dan tetap focus dalam belajar agar interaktif dan menarik dengan penerapan teknologi berbasis mobile

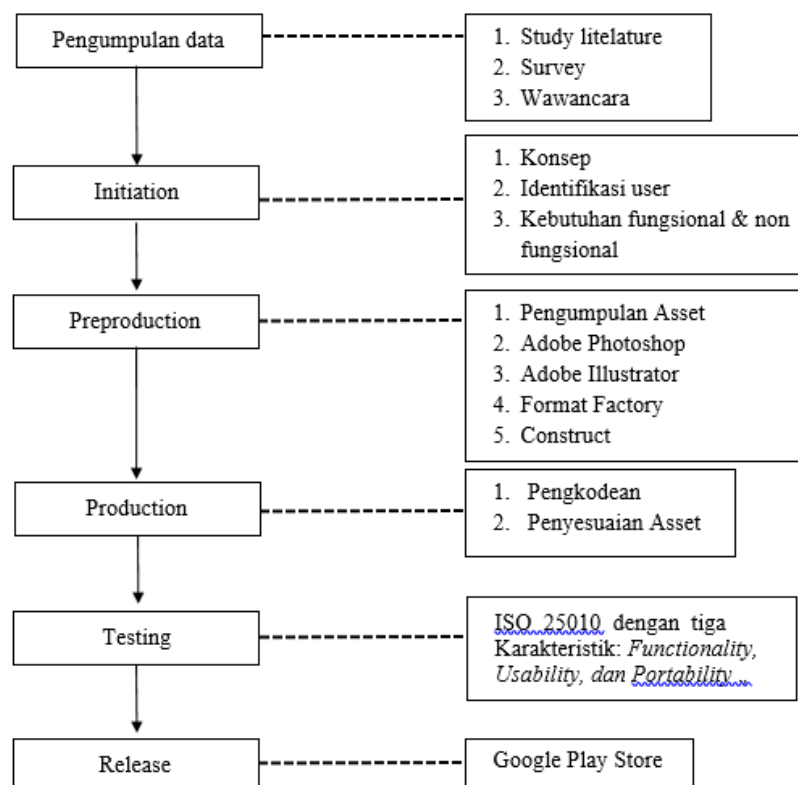
### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini agar dapat membantu beberapa pihak yang terlibat, berikut manfaat yang diharapkan dalam penelitian :

1. Sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru TK/ RA dalam pembelajaran membaca dan menghitung melalui permainan belajar agar tidak mudah bosan dan tetap focus belajar
2. Penelitian ini dapat dijadikan alternatif untuk media pembelajaran khususnya dalam membaca dan menghitung pada TK/ RA
3. Diharapkan dapat menumbuhkan keceriaan dan ketertarikan serta mampu untuk membaca dan menghitung dengan baik

## 1.6 Tahapan Penelitian

Tahapan Penelitian Tahapan penelitian adalah sebuah langkah yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Berikut dibawah ini merupakan tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan oleh penulis pada gambar 1.1 sebagai berikut :



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pendahuluan yang menjelaskan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tahapan Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi landasan teori tentang uraian teori dasar yang mendukung pembahasan yaitu definisi tentang Game Edukasi, Aplikasi, *Mobile*, Metode Pengembangan GDLC, dan Metode Pengujian.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang rancangan Aplikasi Edukasi Belajar Membaca dan Menghitung, Pengumpulan Data, Analisis Sistem, Rancangan Sistem .

### **BAB IV IMPLEMENTASI**

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil atau implementasi sistem yang telah dibuat serta menjelaskan hasil pengujian aplikasi yang telah dilakukan

### **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memuat semua temuan ilmiah yang diperoleh sebagai data dari hasil pengujian dan harapannya bisa menjadi penunjang dalam menjelaskan secara ilmiah, yang secara logis dari alasan diperolehnya hasil-hasil tersebut.

### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan memuat secara singkat dan jelas tentang hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian, Apabila diperlukan, saran digunakan untuk menyampaikan masalah yang dimungkinkan untuk penelitian lebih lanjut.