

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembentukan dasar dan pengembangan pola pikir kepribadian anak usia dini yang harus dilakukan untuk menentukan arah perjalananan kehidupan anak selanjutnya, pada hakikatnya belajar tidak ada batasannya. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, masyarakat sangat mengharapkan pendidikan yang memadai untuk putra – putrinya, terlebih mereka masih diusia anak-anak (Ridho, Markhamah and Darsinah, 2015)

Menurut (Persit, 2017) sikap cinta tanah air perlu ditanamkan sejak usia dini yaitu usia taman Kanak-kanak, melalui proses pendidikan agar sebagai generasi penerus bangsa dapat mewujudkan sikap dan tingkah laku yang bermanfaat bagi kepentingan masyarakat. Agar anak-anak dapat mengerti bahwa arti dari cinta tanah air adalah rasa kebanggaan, rasa memiliki, rasa menghargai, dan rasa menghormati bangsa dan negaranya yaitu Indonesia. Tama Kanak-kanak Alam Kreasi Edukasi merupakan salah satu sekolah yang berada di kota Bandar Lampung seperti hal nya sekolah TK pada umumnya. Berdasarkan pemaparan (Susanti, 2018) pembelajaran yang ada di Taman Kanak-kanak Alam Kreasi Edukasi cara belajarnya berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) telah di buat di dalam RPP yang ada tedapat tema atau materi belajar tentang Nasionalisme. Dalam cara belajar – mengajar masih banyak menggunakan cara manual seperti menggunakan buku biasa dan dijelaskan oleh gurunya, sedangkan murid – murid kurang tertarik dengan metode belajar seperti itu. Dibutuhkan suatu

sistem cara pembelajaran baru yang harus diterapkan pada TK Alam Kreasi Edukasi.

Menurut (Ally, 2009), *mobile learning* merupakan penyampaian bahan pembelajaran elektronik pada alat komputasi *mobile* agar dapat diakses darimana saja kapan saja. Aplikasi pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi atau pembelajaran yang melibatkan perangkat seperti ponsel yang mendukung Operating System Android (OS Android). Pengembangan media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan menggunakan *software* Construct 2. Menurut (scirra, 2013) dalam artikel nya menyatakan *software* Construct 2 adalah tools pembuat aplikasi Mobile berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D yang dikembangkan oleh Scirra sendiri. Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada game diatur dalam *Event Sheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action*. Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi pembelajaran yang memuat konten nasionalis dan cinta tanah air berbasis android menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) “Luther” dengan *software* Construct 2. Pada materi aplikasi media pembelajaran “Kreasi Edukasi” berbasis android yang menggunakan metode pengujian ISO 9126 (Tian, 2005) yang berfokus untuk menguji *User Interface* (UI) menggunakan aspek *Functionality* dan *User Experience* (UX) menggunakan aspek *Usability*.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan dalam beberapa pernyataan Yaitu :

1. Bagaimana membangun aplikasi pembelajaran berbasis android dengan *tools software construct 2* pada pembahasan aplikasi pembelajaran “Kreasi Edukasi” berbasis adroid untuk meningkatkan minat belajar murid – murid TK Alam Kreasi Edukasi ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari apa yang dipaparkan dalam rumusan masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajran yang dibuat berdasarkan RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) yang sudah disesuaikan berdasarkan kurikulum.
2. Jenis perangkat lunak merupakan jenis tutorial media pembelajaran berbasis android
3. Aplikasi di peruntukan untuk anak – anak TK yang usianya dari 4 tahun sampai 6 tahun.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu merancang sebuah aplikasi pembelajaran TK Alam Kreasi Edukasi berbasis android :

1. Membangun aplikasi pembelajaran “Kreasi Edukasi” berbasis android untuk membantu mempermudah guru menyampaikan materi. Mengalih mediakan alat perangkat ajar menjadi menarik dengan aplikasi pembelajaran sehingga menambah minat belajar murid.

1.5 Manfaat

Manfaat penelitian diharapkan membantu guru didik memberikan pengajaran yang inovatif sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran yang diberikan, agar anak-anak didiknya memahami pelajaran yang diberikan oleh guru .

