BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dimasa ini pengguna *handphone* di dunia telah berkembang dengan sangat cepat, yang tanpa disadari telah menjadi suatu kebutuhan primer di masyarakat umum. Hampir semua orang dari segala tingkatan umur memilikinya. Perkembangan teknologi tersebut ikut mempengaruhi perubahan gaya hidup manusia. Berbagai penemuan IPTEK yang didasari atas tuntutan kebutuhan zaman, sedikit banyak telah merubah kebiasaan dan cara pandang manusia. Gaya hidup pragmatis, praktis dan cepat telah menjadi cirri khas gaya hidup manusia modern, dari siswa taman kanak-kanak sampai tingkat mahasiswa telah menggunakan *handphone* sebagai alat bantu komunikasi maupun mencari informasi.

Pada perkembangannya saat ini, *teknologi mobile* dapat melakukan berbagai hal diantaranya ialah telepon, mengirimkan Short Message Services (SMS), mengirimkan Multimedia Message Service (MMS), games, audio player, video player, browsing internet dan masih banyak lagi kegunaan-kegunaan lainnya.

Adapun dampak dari pesatnya perkembangan teknologi di masa sekarang, khususnya di bidang informasi dan handphone membuat segala sesuatu yang sangat sulit ternyata dapat dilakukan dengan mudah dan dalam waktu yang singkat. Data MenunjukanTahun 2011 penduduk Indonesia kurang lebih 260 Juta Jiwa. Dari jumlah penduduk Indonesia tersebut, yang menggunakan *handphone* mencapai ± 180 Juta

(data ATSI/ Asosiasi TeleponSeluler Indonesia) dan masih terjadi peningkatan kenaikan pengguna *handphone* tiap harinya .Jumlah anak yang memiliki telepon genggam sendiri semakin meningkat dari waktu kewaktu. Hampir seluruh responden dalam survei YPMA 2006 memiliki telepon genggam, dengan berbagai variasi penggunaan.

Penelitian Nielsen pada tahun 2009 di Amerika yang dilansir dari blog milik perusahan riset ini, membuktikan bahwa hamper sebagain besar anak berusia dini yang memiliki *handphone*, menggunakannya untuk mengirimkan SMS. Penelitian ini menemukan bahwa mayoritas SMS ditujukan kepada teman dan keluarga (90%), voting acara TV (8%), membeli *ringtone* atau musik (9%), membeli *wallpaper* atau *screen saver* (4%), membeli *game* (5%), merespon iklan (5%), dan melihat horoskop mereka sendiri (4%)

Namun alangkah baiknya dan lebih bermanfaat apabila *handphone* dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak usia dini 4 s.d 6 tahun berupa aplikasi pengenalan panca indera yang mampu menarik perhatian para anak sehingga dapat mempelajari panca indera yang ada di tubuh kita. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu mengembangkan minat belajar dengan menggunakan alat bantu *handphone*

Pengenalan panca indera itu sendiri menjelaskan tentang pengetahuan-pengetahuan dasar tentang panca indera, jenis panca indera, dan keseluran tentang panca indera. Pengenalan panca indera sejak dini kepada anak taman kanak-kanak

sangat penting, karena selain menambah wawasan, siswa taman kanak-kanak dapat mengetahui jenis-jenis panca indera, dan fungsi panca indera itu sendiri.

Maka dari itu perlu dikembangkan software edukasi yang diharapkan mampu membantu perkembangan pendidikan di Indonesia, terutama untuk pendidikan Taman Kanak kanak. Sederhananya program perangkat lunak ini berisikan program pendidikan berupa pengenalan panca indera yang mana materi pembahasan telah disesuaikan dengan materi yang telah diterbitkan oleh Departemen pendidikan dan kebudayaan. Software ini akan dikembangkan dengan menggunakan java J2MEuntuk*handphone*.

Dengan adanya pengembangan software pengenalan panca indera ini diharapkan mendorong minat dalam belajar dengan mobile teknologi yang interaktif kegunaannya adalah membantu para anak untuk mempelajari informasi yang disediakan sambil bermain handphone secara interaktif sehingga anak-anak usia dini tidak merasa jenuh untuk belajar dan mudah untuk memahami apa yang mereka pelajari, sehingga muncul gagasan untuk membuat **"PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN PANCA INDERA UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS *MOBILE* J2ME DI PAUD MELATI","**, yang diharapkan mampu meningkatkan kualiatas belajar anak-anak usia dini dan lebih bersemangat untuk menuntut ilmu yang dapat bermanfaat untuk kedepannya.

1.2 Idenifikasi dan Rumusan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang sering dihadapi pada pembelajaran anak usia dini adalah :

1. Pembelajaran yang belum cukup maksimal yang di ajarkan oleh para pengajar dengan menggunakan cara pembelajaran yang bersifat teori.
2. Anak-anak kurang menyerap secara maksimal apa yang di jelaskan oleh pengajar.

b. Rumusan Masalah

Adapun perumusahan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat suatu aplikasi mobile teknologi pengenalan panca indra untuk anak usia dini ?
2. Bagaimana membuat para pengajar agar dapat menggunakan aplikasi pengenalan panca indra untuk anak usia dini sebagai media pembelajaran

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Anak-anak usia dini sangat menginginkan pembelajaran yang baru dengan menggunakan teknologi. Unuk itu dengan adanya suatu aplikasi mobile teknologi ini dapat membantu sistem pembelajaran bagi pengajar serta mampu membuat anak-anak usia dini lebih memahami pelajaran semua itu telah digantikan oleh aplikasi mobile teknologi ini. Untuk itu maksud dan tujuan saya tentang penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat suatu aplikasi mobile teknologi pembelajaran
2. Untuk membuat para pengajar anak usia dini menggunakan aplikasi mobile pengenalan panca indra untuk anak usia dini sebagai media pembelajaran

1.4 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan, peneliti berharap hasil penelitian ini mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan adanya aplikasi pengenalan panca indera untuk anak usia dini berbasis mobile ini diharapkan, mampu memudahkan para anak untuk belajar dan diharapkan mengurangi permasalahan yang sering ditemui pada pembelajaran di tk khususnya pendidikan usia dini. Selain itu para pengajar tidak akan kesulitan dalam penyampaian materi tentang pengenalan panca indra ini. Penyampaian materi dilakukan oleh aplikasi yang akan di usulkan. Dengan begitu anak-anak dapat menyerap materi tersebut dengan mudah dan lebih efektif.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Keguanaan akademis yang di dapat pada penelitian ini adalah menambah ilmu pengetahuan yang didapat pada perkuliahan. Selain itu dapat mengetahui permasalahan pembelajaran di tk khususnya pendidikan usia dini, serta sebagai bahan

untuk menyusun skripsi. Dan diharapkan kepada peneliti lain mampu mengembangkan hasil dari pengenalan suara hewan untuk anak usia din

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi pengenalan panca indera untuk anak usia dini ini digunakan untuk handphone

2. Membahas tentang panca indera yang diperkenalkan di usia dini

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Untuk pendidikan anak usia dini yang ingin mengenali macam-macam panca indra di pendidikan anak usia dini (paud) yang beralamat di Jalan Dr. Junjunan RW 12 kel.Sukabungah kec.Sukajadi Bandung.

Tabel 1.1

Waktu dan Pelaksanan Penelitian

Waktu **Kegiatan**	**Tahun 2013**					
	Feb	**Mar**	**Apr**	**Mei**	**Jun**	**Jul**
Mengidentifikasi kebutuhan :						
Membangun Prototyping :						
Evaluasi Prototyping						
Pemograman (coding)						
Pengujian Program						
Implementasi						