BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di *era* globalisasi ini semakin meningkat pesat. Teknologi telah mengakar dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik komputer, *handphone* bahkan juga ketika teknologi *internet* telah terintegrasi dalam kehidupan manusia sehari-hari. Pada akhirnya manusia sudah sangat tergantung pada keberadaan teknologi untuk menunjang banyak aktifitas dalam kehidupannya. Menghadapi era mendatang, manusia membutuhkan kecepatan dalam pembuatan kesimpulan dan tindakan, sehingga akses terhadap informasi juga menjadi tuntutan penting. Penguasaan terhadap teknologi dan perangkatnya merupakan suatu kebutuhan untuk mencapai sukses dimasa sekarang, dimana informasi merupakan ketergantuangan dan akses informasi menjadi penting pada masa yang disebut *high tech high touch.*

Akhirnya penguasaan teknologi pada pada bangsa Indonesia juga menjadi kewajiban dari penyelenggara pendidikan, sementara itu persoalan pembelajaran juga menjadi salah satu penyebab kurang berkembangnya pendidikan di Indonesia, kurangnya inovasi dan dukungan pemerintah guna pengembangan pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini. Anak pada usia dini belum mampu menangkap konsep abstrak. Anak masih berada pada fase berpikir konkret. Mereka hanya dapat mengerti tentang hal yang dapat ditangkap oleh inderanya. Hal yang bersifat abstrak

dan berupa konsep, seperti: kejujuran, masih sulit diterima oleh akalnya, kecuali bila dijelaskan dengan contoh yang bersifat konkret pula. Segala hal yang bersifat teoritis, kaku, banyak nasihat, dan monoton membuat mereka kehilangan minat dan tidak segan untuk mengalihkan perhatiannya pada hal lain yang lebih memuaskan hatinya. Namun sebaliknya, mereka akan sangat antusias terhadap segala bacaan atau tontonan yang dapat membangkitkan imajinasi dan daya fantasinya, seperti: menggambar, bermain peran, bermain, dan mendengarkan cerita. Daya tarik cerita bagi anak tidak terlepas dari sifat-sifat dasar anak. Rasa ingin tahu terhadap hal yang baru, aneh, bersifat rahasia bagi anak, merupakan dasar berkembangnya daya analisis, kritis, dan fantasi mereka. Dalam keseluruhan cerita, aspek-aspek tersebut terkandung dalam suatu keutuhan dan jalinan kehidupan yang lebih mudah mereka tangkap. Dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini, komputer memiliki beberapa manfaat yang besar untuk diaplikasikan pada dunia pendidikan. Tetapi dalam kejadian sebenarnya masih kurang media pembelajaran yang membahas tentang pembelajaran membaca jam.

Dalam pembelajaran membaca jam kepada anak-anak ini harus dengan metode yang menarik perhatian. Kini sudah banyak metode pembelajaran membaca jam, antara lain adanya buku panduan membaca jam. Buku ini memudahkan orang tua atau guru dalam pengajaran. Tetapi tidak sedikit anak-anak yang malas belajar dengan buku panduan belajar membaca jam ini. Mengajar anak pada usia dini merupakan awal pembelajaran bagi seorang anak yang pada umumnya usia mereka merupakan usia bermain sekaligus masa perkembangan otak, sehingga diperlukan

suatu metode yang menarik dalam penyampaian materi pembelajaran membaca jam ini.

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang komputer saat ini, baik dalam perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), hampir sebagian besar pekerjaan manusia kini diselesaikan dengan komputer. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, penulis melakukan penelitian untuk anak usia dini. Dan setelah mendapat kesimpulan tersebut maka penulis ingin membuat suatu aplikasi mobile dengan menggunakan J2ME. Aplikasi ini merupakan suatu aplikasi yang mempunyai fungsi untuk membantu anak-anak dalam belajar membaca Jam. Aplikasi ini menyediakan gambar, tulisan, suara dan latihan soal yang di pakai untuk mengevaluasi pemahaman anak, sehingga dengan adanya software pembelajaran ini diharapkan anak usia dini dapat dengan mudah berinteraksi dalam proses kegiatan belajar membaca jam serta nantinya anak-anak akan lebih mudah dan cepat memahaminya.

Untuk permasalahan tersebut maka penulis mengambil judul skripsi

"APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA JAM UNTUK ANAK USIA DINI SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE (Studi kasus di SD Negeri Gunung Rahayu Bandung)"

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat di rumuskan beberapa permasalahan yaitu :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Pada proses pengidentifikasian masalah, penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah dalam pembelajaran membaca jam yaitu:

1. Kurang menariknya media pembelajaran tentang Pembelajaran membaca jam.
   Media pembelajaran Membaca jam melalui buku dianggap cukup efektif untuk disampaikan kepada anak-anak. Tetapi, dalam segi kemasan buku ini kurang menarik minat belajar anak dalam mempelajari pembelajaran jam. Sehingga menimbulkan rasa bosan kepada anak-anak tersebut.
2. Masih sedikit aplikasi mobile yang khusus mempelajari cara membaca jam.
   Khususnya untuk anak-anak, aplikasi mobile yang banyak ditemui lebih kepada tentang waktu yang berjalan tanpa ada keterangan dan penjelasannya.
3. Ada sebagian anak yang kurang menyukai mempelajari membaca jam.
   Anak-anak sudah lebih dulu merasa kesulitan untuk mempelajari membaca jam, sebagian dari mereka sudah beranggapan sulit dengan hanya melihat karakter angka-angka tersebut tersebut.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi *mobile* pembelajaran membaca jam.
2. Bagaimana mengenalkan aplikasi pembelajaran jam ini agar disukai oleh anak-anak usia dini.
3. Bagaimana implementasi pembelajaran jam ini dalam membantu anak belajar.

4. Bagaimana perancangan aplikasi pembelajaran membaca jam ini untuk anak usia dini ke dalam sebuah program aplikasi mobile, yang tentunya perlu dibimbing oleh orang tua.
5. Bagaimana perancangan aplikasi pembelajaran jam ini terlihat lebih menarik dan mempunyai perbedaan dengan aplikasi pembelajaran yang lainnya.

1.3. Maksud dan Tujaun

Maksud dan tujuan adalah sebagai gambaran tentang penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun Aplikasi pembelajaran Yang Berbentuk Edukasi menyenangkan Menggunakan *Java mobile* Tentang pengenalan Waktu khususnya pembelajaran membaca jam Untuk Tingkat Anak usia dini, dimana rancangan aplikasi ini dapat dijadikan sebagai alat bantu belajar membaca jam yang lebih praktis bagi anak-anak.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk membuat aplikasi *mobile* pembelajaran membaca jam.
2. Untuk mengenalkan aplikasi pembelajaran jam ini agar disukai oleh anak-anak usia dini.
3. Meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan dengan menggunakan aplikasi *multimedia* pembelajaran interaktif.

4. Mempermudah kepada guru disekolah dalam memberikan pelajaran serta memberi semangat dalam belajar.
5. Membantu orangtua di rumah agar dapat mengajari anaknya, jadi anak tidak hanya belajar di sekolah melainkan masih dapat belajar membaca jam di rumah.
6. Membuat anak lebih disiplin dalam waktu, karena terdapat penjelasan setiap waktunya dalam aplikasi pembelajaran jam ini.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam Penelitian ini terbagi dua, yaitu kegunaan Akademis dan Kegunaan praktis, kegunaan penelitian tersebut di antaranya :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis antara lain adalah :

1. Bagi Lembaga Pendidikan dan Pengajar

   Mendesain dan merancang aplikasi penyampain materi dan evaluasi, dalam suatu portal belajar yang disajikan secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi sehingga memberi kemudahan dan melancarkan tugas pengajar.

2. Bagi Anak

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menumbuh kembangkan kreatifitas dan imajinasi anak, menimbulkan minat bagi anak usia dini yang ingin mempelajari cara belajar membaca jam secara baik dan benar dapat diakomodasi dan dijadikan sebagai alat bantu untuk visualisasi yang digambarkan dalam pelajaran.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis antara lain adalah :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembanding antara ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan dengan keadaan yang terjadi dilapangan secara langsung. Sehingga hal tersebut diharapkan dapat memaujuakn ilmu Sistem Informasi yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

2. Bagi Penulis

   Dengan adanya penelitian ini penulis mengharapkan dapat menambah wawasan dan perbendaharaan ilmu-ilmu yang sudah ada terhadap permasalahan yang telah diteliti.

3. Bagi Peneliti lain

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai dasar pemikiran serta studi perbandingan dan referensi oleh penelitian lain.

1.5. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, untuk menyampaikan isi pembelajaran agar lebih terarah dan efektif serta menarik, maka pembuatan aplikasi *mobile* interaktif ini hanya membahas pada media yang akan didesain secara menarik baik dari perancangan ataupun tampilan dalam pembelajaran membaca jam pada Anak usia dini.

Aplikasi *mobile* interaktif ini juga dibatasi pada masalah pembuatan :

1. Aplikasi yang akan dirancang termasuk ke dalam program aplikasi kompilasi dan link dalam bentuk multimedia.

   Aplikasi pembelajaran jam ini berbasis java J2ME MIDP 2.0

   Dalam Handphone itu sendiri membutuhkan spesifikasi minimal sebagai berikut:

   a. Sistem operasi JAVA MIDP 2.0
   b. JAR (Java Archive) ukuran file 700 KB atau lebih.
   c. 120 KB of FREE RAM
   d. Resolusi layar 128 pixels

2. Aplikasi yang akan dibuat berupa pembelajaran dengan materi pembelajaran jam.
3. Aplikasi pembelajaran yang dirancang, berisi materi yang ditunjukan untuk kebutuahan anak dengan bimbingan orang tua pada anak usia dini, serta bagi pengajar yang akan menggunakannya sebagai media penyampaian materi.

1.6. Lokasi Dan Waktu penelitian

Untuk anak usia dini di sekolah dasar yang ingin belajar pembelajaran membaca jam di SD Negeri Gunung Rahayu yang beralamat di Jalan Mentor No. 67 Bandung

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

Waktu / **Kegiatan**	**Tahun 2013**					
	Feb	**Mar**	**Apr**	**Jun**	**Jul**	**Agu**
Identifikasi Kebutuhan						
Mengembangkan Prototype						
Mengadakan Software						
Menguji Software						
Implementasi						