# BAB 1

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi 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 ciri khas gaya hidup manusia modern. Dalam proses komunikasi, kehadiran media sangatlah penting agar pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat diterima oleh komunikan secara efektif. Demikian juga dalam pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien maka diperlukan media pembelajaran yang memudahkan siswa belajar. Ada banyak metode atau media pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah pembelajaran dengan aplikasi *android*.

Pada saat era globalisasi seperti saat ini pembelajaran dengan menggunakan komputer bukan hal yang aneh lagi. Sehingga dengan pembelajaran dengan media komputer dan tampilan *handphone* dapat menambah minat belajar dari para siswa karena tampilannya yang menarik. Dan para guru dapat lebih mudah dalam penyampaian informasi kepada para murid.

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.

Saat ini *handphone* yang ada di indonesia sudah memiliki banyak fasilitas yang mempermudah penggunanya, salah satunya yaitu fasilitas untuk mengakses *internet* secara *real time*, maka kemungkinan seorang pengguna *handphone* untuk melakukan *Surfing* di dunia maya semakin besar. Salah satu contoh *handphone* yang sangat pesat perkembangannya saat ini adalah *handphone* yang menggunakan android. Android itu sendiri adalah suatu sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang berbasis Linux, dikembangkan oleh Google bersama perusahaan-perusahaan lain yang tergabung ke dalam Open Handset Alliance. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang dapat digunakan oleh bermacam-macam perangkat *mobile*. Perkembangan sistem operasi Android sebagai salah satu sistem operasi untuk *handphone* telah menyebabkan perubahan pada kebiasaan pengguna *handphone*. Kebiasaan pengguna berubah dari penggunaan perangkat *mobile* yang bias hanya untuk keperluan telepon dan pesan

singkat menuju ke penggunaan yang menunjang kegiatan sehari-hari, baik untuk keperluan pekerjaan maupun hiburan.

Namun alangkah baiknya dan lebih bermanfaat apabila *handphone* dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak usia 5 s.d 6 tahun berupa aplikasi pengenalan tata cara sholat yang mampu menarik perhatian para anak. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu mengembangkan minat belajar dengan menggunakan alat bantu *handphone*.

Pada penelitian ini penulis membahas tentang "**APLIKASI PENGENALAN TATA CARA SHOLAT UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS PADA TK SINAR NYATA BANDUNG)".** Secara umum dapat disimpulkan bahwa program aplikasi ini dapat menarik minat belajar murid. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *android* dapat dilakukan melalui banyak media dengan kekurangan dan kelebihan masing-masing.

## 1.2. Idenifikasi dan Rumusan Masalah

### a) Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran yang belum cukup maksimal yang di ajarkan oleh para pengajar TK dengan menggunakan cara pembelajaran yang bersifat teori, sehingga murid-murid kurang mengerti apa yang dijelaskan oleh pengajar.
2. Kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang diajarkan pada anak-anak disebabkan karena pengajar dalam menyampaikan materi kurang menarik.

**b) Rumusan Masalah**

Adapun perumusan masalah sebagai berikut :

**1.** Bagaimana membuat suatu aplikasi android teknologi pengenalan tata cara sholat untuk anak usia dini ?

**2.** Bagaimana membuat para pengajar TK agar dapat menggunakan aplikasi pengenalan tata cara sholat untuk anak usia dini sebagai media pembelajaran ?

## 1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini ditunjukan dengan makasud membantu para pengajar dalam menentukan cara baru untuk mempermudah proses belajar dan pembelajaran muridnya, serta memberika inovasi di dunia pendidikan. Untuk itu maksud dan tujuan saya tentang penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat suatu aplikasi android teknologi pembelajaran
2. Untuk membuat para pengajar anak usia dini mengunakan aplikasi android pengenalan tata cara sholat 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 tata cara sholat untuk anak usia dini berbasis android 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 tata cara sholat 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 tata cara sholat untuk anak usia dini.

## 1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan tujuan diatas, maka dalam memperjelas permasalahan dan pencarian solusi dari masalah yang dikaji, maka permasalahan dan pencarian solusinya sebagai berikut :

1. Aplikasi pengenalan tata cara sholat untuk anak usia dini ini digunakan untuk handphone **.**
2. Membahas tentang tata cara sholat yang diperkenalkan di usia dini.
3. Membahas tentang Sholat 5 waktu.

4. Membahas tentang tata cara berwudhu.

5. Membahas tentang Iqro dasar

6. Aplikasi ini bergambar, berteks, dan bersuara

## 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Untuk mendapatkan bahan yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis mengadakan penelitian di TK Sinar Nyata Bandung pada anak usia 5-6 tahun.

**Tabel 1.1**

Waktu dan Pelaksanan Penelitian

| **Waktu** / **Kegiatan** | **Tahun 2013/2014** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Sep** | | | | **Okt** | | | | **Nov** | | | | **Des** | | | | **Jan** | | | | **Feb** | | | |
| Mengidentifikasi kebutuhan : | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Membangun Prototyping : | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Evaluasi Prototyping | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pemograman (coding) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pengujian Program | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Implementasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |