

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada era sekarang manusia tidak bisa lepas dari ponsel genggam sebab kepraktisannya yang dapat membantu manusia serta bisa dibawa kemanapun. Ponsel genggam era saat ini sering disebut ponsel pintar ataupun *smartphone*. Tidak seperti beberapa tahun yang lalu dimana diawal kemunculannya harga *smartphone* sangatlah mahal sehingga hanya bisa dinikmati oleh kalangan atas. Namun dengan seiringnya waktu tumbuh perusahaan-perusahaan baru yang memproduksi *smartphone* berfitur canggih dengan harga terjangkau sehingga *smartphone* menjadi *familiar* dan populer di semua kalangan. Salahsatu fitur canggih pada *smartphone* ialah aplikasi. Melalui aplikasi pada *smartphone* pengguna dapat memanfaatkan *smartphone* untuk membantu pekerjaan, media pembelajaran, serta mendapat hiburan.

Penggunaan aplikasi pembelajaran melalui *smartphone* dalam dunia pendidikan bisa dijadikan sebagai sumber belajar berbasis teknologi serta bersifat multimedia. Menurut Fenrich dalam Oka (2017 : 22) manfaat multimedia yaitu sebagai berikut: Siswa akan terdorong mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika, Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan siswa, Belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan. Namun pengenalan aplikasi *smartphone* pada dunia pendidikan ditingkat taman kanak-kanak perlu dibimbing oleh peran orangtua atau guru.

Bimbingan tersebut agar para siswa taman kanak-kanak dapat merasakan manfaatnya belajar melalui *smartphone*.

Aplikasi yang cocok untuk siswa ditingkat taman kanak-kanak ialah seperti huruf dan bunyi, menulis, angka dan berhitung, bentuk dan benda, waktu dan musim. Tetapi standar pembelajaran antardaerah pasti berbeda-beda. Taman Kanak-kanak Bhina Putra Warga merupakan salahsatu taman kanak-kanak yang ada di Surabaya tepatnya di kecamatan Pakis, yang diketuai oleh Bapak Purwadi dan di kepalai oleh Ibu Dra. Choirunisa. Siswa yang bersekolah di taman kanak-kanak tersebut terdapat permasalahan sesuai yang disampaikan oleh Ibu Tutik Handayani, S.Pd selaku Guru TK B pada Taman Kanak-Kanak Bhina Putra Warga yaitu kurangnya daya ingat siswa untuk mengingat huruf selain huruf vokal pada alfabet.

Berdasarkan latar belakang diatas menjadikan penulis mendapatkan ide untuk membuat aplikasi belajar huruf alfabet yang berjudul “Ayo Kita Belajar Huruf”, dengan menggunakan *MIT App Inventor* sebagai media pembuatannya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berikut rumusan masalah berdasarkan pada latar belakang :

1. Bagaimana membuat aplikasi belajar alfabet pada “Pembuatan Aplikasi Edukasi Berbasis Android “Ayo Kita Belajar Huruf” Dengan *Mit App Inventor* ” ?

2. Bagaimana mengimplementasikan “Pembuatan Aplikasi Edukasi Berbasis Android “Ayo Kita Belajar Huruf” Dengan *Mit App Inventor*” pada Taman Kanak-kanak Bhina Putra Warga?

### C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berikut tujuan dan manfaat penelitian berdasarkan pada rumusan masalah :

#### 1. Tujuan

Adapun untuk tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Membuat para siswa dapat belajar huruf alfabet serta mendapat hiburan melalui aplikasi tersebut
- b. Membantu para siswa Taman Kanak-kanak Bhina Putra Warga dapat mengingat semua huruf alfabet baik *vocal* maupun *nonvocal*

#### 2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

##### a. Untuk Pengguna

- 1) Memberikan dampak positif penggunaan *smartphone* pada anak-anak
- 2) Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan melalui *smartphone*

##### b. Untuk Penulis

- 1) Menambah pengetahuan tentang pembuatan aplikasi berbasis android

c. Untuk Penulis/Lanjutan

- 1) Menjadikan penelitian sebagai referensi untuk tujuan pengembangan dengan pembahasan yang sama