

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman dan teknologi yang pesat sekarang ini sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran bagi anak usia dini. Pada tahap pendidikan anak usia dini, anak-anak cenderung lebih tertarik dengan permainan yang didalamnya terdapat warna-warna cerah dan gambar yang menarik perhatian. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (direktorat PAUD, 2005).

Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi hasil pendidikan selanjutnya, artinya periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan spiritual.

Pada usia dini, anak-anak mengalami kesulitan dalam mempelajari sesuatu, hal tersebut dikarenakan kurangnya rasa ketertarikan dalam belajar. Dengan berkembangnya kemajuan teknologi, anak-anak mulai dikenalkan dengan komputer untuk membantu belajar mengakomodir saraf motorik tangan memakai mouse, kepekaan saraf pendengaran dengan suara, reflek saraf mata dengan dirangsang warna dan gambar, kreatifitas dan imajinasi. Pada usia 2 tahun anak-anak mendapatkan pemahamannya dari pengindraannya. Kemudian usia 2-7 tahun anak-anak mulai belajar menggunakan bahasa, angka dan simbol-simbol tertentu.

Dari uraian di atas dibutuhkan suatu aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini yang menarik. Banyak aplikasi yang sudah dibuat untuk membantu proses pembelajaran anak, tetapi kebanyakan aplikasi tersebut dibuat dengan menggunakan macromedia flash dalam bentuk 2D, minimnya aplikasi dalam bentuk 3D menjadi alasan utama dibuatnya aplikasi ini ke dalam bentuk 3D. Dengan memasukkan unsur 3D, diharapkan akan menjadi pembeda dengan aplikasi lainnya, membuat anak-anak lebih tertarik menggunakannya, dan mudah mengingatnya.

Aplikasi ini akan dibuat dengan tampilan yang menyenangkan dan menarik, anak-anak dapat belajar mengenal huruf, angka,

warna, hewan, buah dan bahasa inggris. Aplikasi ini diharapkan dapat meringankan orang tua untuk mengajarkan pelajaran dasar sebelum anak-anak memasuki tahap belajar di sekolah.

1.2. Rumusan Masalah

Pada dasarnya penulisan skripsi ini menitik beratkan pada pembuatan aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini guna memudahkan proses belajar dalam mengenali huruf, angka, warna, hewan, buah dan bahasa inggris.

Adapun yang menjadi rumusan masalah dari pembuatan aplikasi pembelajaran ini adalah :

1. Bagaimana Membangun sebuah aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini dengan konsep belajar yang menarik.
2. Bagaimana menerapkan konsep 3D dalam aplikasi ini, sebagai pembeda dari aplikasi yang lain.

1.3. Ruang Lingkup

Beberapa ruang lingkup pembahasan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. User adalah orang tua (sebagai pemandu) dan anak usia dini (2-3 tahun).
2. Materi pembelajaran :
 1. Belajar mengenal huruf.
 2. Belajar mengenal angka.
 3. Belajar mengenal warna.
 4. Belajar mengenal hewan.
 5. Belajar mengenal buah.
 6. Belajar bahasa inggris (huruf, angka, warna dan binatang).
 7. Soal ujian.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Memudahkan proses belajar anak usia dini.
2. Sebagai aplikasi pendukung orang tua untuk memandu anak-anaknya dalam proses belajar.