

# **BABI**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Diperlukan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif dalam pendidikan anak usia dini, yaitu dengan fokus pada bermain sambil belajar dan stimulasi. Tujuannya agar anak-anak bisa mengenal membaca dan berhitung dengan cara yang menyenangkan, sesuai dengan tahapan perkembangan mereka sebelum masuk sekolah dasar.

Namun, saat ini ada kendala dalam proses pembelajarannya. Salah satunya adalah kurangnya penggunaan visualisasi saat menyampaikan materi. Ini membuat kegiatan belajar jadi kurang maksimal, dampaknya anak-anak jadi mudah bosan dan kehilangan minat dalam belajar.

Penelitian ini menjelaskan bahwa penerapan multimedia dalam hal pembelajaran digunakan untuk memperlancar dalam proses belajar mengajar, berdasarkan observasi dan wawancara kepada Guru SDN 16 Palembang Ibu Monica S.Pd bahwa menerapkan media belajar calistung diusahakan terapkan secara optimal sehingga dapat menumbuhkan kreativitas, motivasi dan efektivitas dalam kegiatan belajar guna meningkatkan kualitas pendidikan siswa.

### **1.2 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian adalah untuk membuat aplikasi Calistung berbasis Android agar diharapkan bisa membantu proses belajar menjadi lebih Inovatif dan meningkatkan semangat belajar para siswa- siswi.

### **1.3 MANFAAT PENELITIAN**

Bagi Peneliti:

1. Bermanfaat sebagai sumber wawasan serta menjadi referensi maupun rujukan pertimbangan dalam perkembangan media belajar berbasis android yang bermanfaat sebagai salah satu media pendukung dalam meningkatkan kualitas Pembelajaran.
2. Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan penulis dalam mencari

solusi untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran anak sekolah dasar dan mengenalkan media belajar berbasis android untuk meningkatkan kualitas belajar menjadi fleksibel.

Bagi Objek Peneliti:

1. Bagi Sekolah Dasar Negeri 16 Palembang, penelitian ini diharapkan menjadi sarana membantu proses belajar anak SDN 16 Palembang agar menjadi lebih semangat khususnya dalam belajar membaca dan berhitung agar dapat meningkatkan kualitas belajar menjadi lebih interaktif.
2. Diharapkan menjadi salah satu opsi belajar bagi para siswa dan siswi agar Fleksibel dan Interaktif.

#### **1.4 PERUMUSAN MASALAH**

Penelitian ini hanya fokus pada anak kelas 1 dan 2 SDN 16 Palembang pada penelitian ini dalam memberikan inovasi pembelajaran bagi anak SDN 16 Palembang yaitu aplikasi Calistung berbasis android yang di buat dikhusus kan kepada siswa dan siswi yang dimana aplikasi Calistung ini berguna untuk membantu proses belajar yaitu dalam membaca dan berhitung. Aplikasi Calistung berbasis Android di lengkapi Gambar, Suara, dan Kuis yang memudahkan para siswa bermain dan belajar melalui media Calistung tersebut.

#### **1.5 RUANG LINGKUP DAN BATASAN MASALAH**

Pembatasan masalah bertujuan untuk menghindari penyimpangan dan memperjelas fokus pada penelitian, menjadikan penelitian ini lebih terarah dan pembahasan lebih mudah serta memastikan tujuan penelitian dapat tercapai. Dalam penelitian ini batasan yang ditentukan adalah fokus media pembelajaran Calistung untuk siswa kelas 1 dan 2 di SDN 16 Palembang.