BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Anak-anak merupakan jenjang awal untuk menanamkan dasar-dasar pembelajaran bagi anak, sehingga konsep-konsep dasar yang diterima sebagai pembuka daya pikir anak dalam menghadapi jenjang pendidikan. Karena pendidikan merupakan titik sentral dalam pembentukkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Dengan system pembelajaran yang baik akan mampu mencetak sumber daya manusia yang mandiri. Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran.

Khususnya perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang telah banyak memberikan sumbangan dalam memudahkan proses belajar mengajar dan memecahkan masalah belajar. Metode pengenalan Rambu-rambu lalu lintas oleh guru atau orang tua saat ini lebih menggunakan metode ceramah atau menggunakan alat peraga berupa gambar dan teori materi yang dilakukan di dalam kelas tidak bervariasi atau monoton, dan cara tersebut kurang efektif dan efisien dikarenakan :

a. Anak kesulitan dalam membaca serta menghafal pelajaran.
b. Anak sering lupa ketika guru atau orang tua mereview materi pembelajaran sebelumnya.
c. Anak cenderung tidak termotivasi saat pembelajaran dengan,

menunjukkan sikap acuh pada penjelasan guru atau orang tua, bermalas-malasan, ramai dan tidak tertib. Pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar dan memecahkan masalah belajar. Metode pengenalan Rambu-rambu lalu lintas oleh guru saat ini lebih menggunakan metode ceramah atau menggunakan alat peraga berupa gambar dan teori materi yangdilakukan di dalam kelas tidak bervariasi atau monoton,

Maka penulis mencoba melakukan penelitian untuk membuat aplikasi baru berupa Media Pengenalan Interkif. Dengan adanya program aplikasi ini diharapkan mampu menambah motivasi belajar peserta didik dan mengubah system pembelajaran yang ada sekarang menjadi system pembelajaran yang lebih efektif dan berbasis teknologi. Sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar dan dapat mempertinggi hasil belajar anak. Oleh karena itu penulis akan menyusun skripsi dengan judul **" Media pembelajaran Interaktif Mengenal Rambu-Rambu Lalu Lintas untuk Anak Usia Dini".**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Ada beberapa rumusan masalah yang dapat ditarik dari penjelasan latar belakang diatas, sebagai berikut :

a. Bagaimana memberikan media pengenalan tentang rambu-rambu lalu lintas kepada anak-anak usia dini?
b. Bagaimana membuat aplikasi rambu-rambu lalu lintas berbasis smartphone android yang mudah dioperasikan oleh pengguna yang bersifat mobile?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini antara lain:

a. Aplikasi ini bersifat offline, Sehingga memudahkan pengguna dalam pengoperasiannya.
b. Rambu yang dipakai menggunakan 4 kategori, yaitu rambu larangan, perintah, rambu petunjuk, dan rambu peringatan.
c. Media pengenalan dirancang untuk anak-anak usia dini
d. Dalam penilitian ini rambu yang di masukan hanya rambu yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.
e. Aplikasi ini dibuat untuk ponsel *(smartphone)* atau tablet dengan system operasi berbasis *Android* minimal versi 4.0 *(Ice Cream Sandwich)*.
f. *Tools* yang digunakan dengan menggunakan *Software Adobe Photoshop CS6* dan *Adobe flash CS6*

.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada masalah yang telah didefinisikan diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

a. Untuk memberikan media pembelajaran yang mudah di pahami dan mudah diakses oleh pengguna secara mobile. Sehinga penguna dapat mengerti arti dan maksud rambu – rambu lalu lintas dengan baik.

b. Agar menambah pengetahuan bagi anak-anak khususnya mengenai rambu-rambu lalu lintas,sehinga dapat diterapkan ketika sesudah dewasa dan juga dapat mengurangi angka kecelakaan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari aplikasi rambu-rambu lalu lintas berbasis smartphone android, sebagai berikut :

Dapat dijadikan media pembelajaran dan pengetahuan tentang rambu-rambu lalu lintas yang berlaku serta penjelasan pasal dan denda bila rambu-rambu tersebut dilanggar pada saat berlalu lintas, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini disusun secara sistematis kedalam 6 bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori mengenai pengertian rambu – rambu lalu lintas, perancangan sistem aplikasi multimedia, *use case diagram,* dan *Activit Diagram.*

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi uraian secara rinci metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem selama penelitian ini dilakukan.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisa dan perancangan terhadap sistem yang sedang berjalan serta sistem yang akan diusulkan oleh penulis yang terdiri dari *Activiti Diagram, data usecase diagram,* kamus data, aliran data, rancangan *output, input, file*,serta implementasi program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang telah dibuat, pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun, dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian guna membantu mengembangkan perancangan aplikasi pengenalan rambu-rambu lalu lintas berbasis android untuk masyarakat kota Jambi.