

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi sekarang ini sudah menjadi kebutuhan, terutama teknologi yang sudah dibentuk menjadi aplikasi. Aplikasi berbasis android merupakan salah satu contohnya, karena android atau mobile sekarang sudah pasti digunakan. Juga kelebihan lainnya mudah untuk dipakai kapanpun dan dimanapun. Dengan banyak kelebihan, maka aplikasi android akan memudahkan pekerjaan.

Terutama dalam hal pendidikan, pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Maka dari itu, pemanfaatan sumber daya manusia dan juga kemajuan teknologi merupakan alasan penting untuk terus menunjang sarana dan prasana yang lebih baik untuk pendidikan.

Banyak lembaga pendidikan yang sudah memanfaatkan kemajuan teknologi ini, tapi juga masih ada lembaga pendidikan yang belum memanfaatkan kemajuan teknologi untuk lembaga tersebut. Sebagai contoh, sistem informasi seperti sudah sebagai keharusan sebuah lembaga menggunakan sistem informasi. Karena dengan adanya sistem informasi, maka akan sangat mempermudah pekerjaan.

Akan tetapi, aplikasi tidak hanya sistem informasi, masih banyak macam aplikasi yang dapat membantu pekerjaan. Contohnya aplikasi yang memang dibuat untuk lembaga tersebut, aplikasi yang dibuat khusus sesuai dengan kebutuhan dari lembaga.

*Strawberry Preschool and Daycare* merupakan lembaga yang bergerak dibidang pendidikan anak usia dini dan juga lembaga penitipan anak. Lembaga ini sangat menjunjung tinggi cara mendidik anak, lembaga ini sangat menekankan “*manner before knowledge*”, selain memperhatikan cara mendidik anak, lembaga ini juga memperhatikan pendidikan yang akan diberikan kepada anak. Pada usia 0 – 5 tahun (*golden age*), anak akan mengalami perkembangan terbaik untuk fisik dan juga otak pada anak.

Karena pada masa ini pengalaman – pengalaman pertama anak akan terekam di alam bawah sadar. Pengalaman ini yang akan menjadi tuntutan

seseorang anak untuk bersikap dikemudian hari. Hari ini terjadi karena sirkuit emosi manusia terbentuk sejak bayi. Walaupun sudah banyak keterangan tentang golden age, tapi masih orang yang kurang mengerti tentang pentingnya masa – masa ini.

Sangat penting untuk mengerti dan paham tentang perkembangan anak, akan tetapi sedikit yang mengerti cara dengan benar. *Strawberry Preschool and Daycare* paham dengan keadaan ini, sehingga ingin membuat aplikasi yang bertujuan untuk membantu menilai pemahaman anak, terutama menilai anak atas pemahaman apa yang telah diajarkan kepada anak.

Aplikasi ini berupa *quiz* pembelajaran yang nantinya akan digunakan dengan tujuan membantu menilai pemahaman anak dalam proses pembelajaran yang telah diberikan kepada anak. *Quiz game* ini dibuat dengan memperhatikan materi yang anak terima sesuai waktu, umur dan kelas anak sehingga menjadi tepat untuk digunakan dalam menilai pemahaman anak.

Fungsi *quiz game* itu sendiri sebagai media dalam kegiatan yang berfungsi sebagai penyaji dan stimulus informasi. Menurut Hamidjojo, media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Hasil dari penelitian (Yuniar,2019) membuktikan bahwa media seperti animasi dapat membuat anak lebih tertarik, tidak mudah bosan, lebih fokus dan merangsang kemampuan anak, juga memberikan evaluasi kepada anak. Sedangkan hasil dari peniliatin oleh (Aminah.2019) membuktikan dengan adanya animasi seperti *game* pembelajaran dapat memancing aspirasi anak, mendorong dan meningkatkan motivasi, menanamkan sikap dan segi efektif anak, merangsang anak untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dalam rangka memecahkan permasalahan tersebut, penulis akan merancang aplikasi berupa aplikasi android, dengan judul; “QUIZ PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN STUDI KASUS STRAWBERRY PRESCHOOL AND DAYCARE”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membangun aplikasi *quiz* pembelajaran berdasarkan materi yang sesuai dengan pembelajaran yang diajarkan di *Strawberry Preschool and Daycare*.
2. Bagaimana membuat *quiz game* yang dapat dimainkan dan dapat menilai pemahaman anak mengenai pembelajaran dalam aplikasi “*Quiz Pembelajaran Berbasis Android Dengan Studi Kasus Strawberry Preschool and Daycare*”

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. *Quiz* pembelajaran digunakan untuk *Strawberry Preschool and Daycare*.
2. Materi *quiz* pembelajaran diambil dari materi kurikulum *Strawberry Preschool and Daycare* selama 1 semester.
3. *Quiz* pembelajaran ini dirancang untuk membantu para guru di *Strawberry Preschool and Daycare* dalam menilai pemahaman anak selama pembelajaran 1 semester.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini sendiri anatar lain:

1. Merancang aplikasi “*Quiz Pembelajaran Berbasis Android Dengan Studi Kasus Strawberry Preschool and Daycare*”.
2. Menguji dampak pemahaman anak dengan menggunakan “*Quiz Pembelajaran Berbasis Android Dengan Studi Kasus Strawberry Preschool and Daycare*”.

## 1.5 Manfaat

Melalui hasil kegiatan ini diharapkan bisa memberikan informasi akan dampak *quiz* pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran yang dilakukan di di *Strawberry Preschool and Daycare*.

1. Bagi Sekolah  
Meningkatkan kualitas yang dikembangkan sekolah *Strawberry Preschool and Daycare*.
2. Bagi Pengguna  
Sebagai alat bantu pengguna atau para *guru Strawberry Preschool and Daycare* dalam menilai pemahaman anak setelah dilakukannya pembelajaran. Selain itu juga memberikan pengalaman belajar kepada murid atau siswa dengan metode belajar yang menarik dan bisa langsung di gunakan.
3. Bagi Peneliti Lain  
Sebagai Referensi untuk peneliti lain dalam pengembangan media yang akan ditelitinya.