

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Alam semesta terdiri dari beragam makhluk hidup, hewan merupakan salah satu makhluk hidup yang berada di bumi ini. Berdasarkan ciri, bentuk dan habitatnya pun hewan sangat banyak dan memiliki keanekaragaman tersendiri. Maka dari itu untuk mempermudah mengenali dan mempelajari hewan diperlukan suatu metode pengklasifikasian.

Redaksi Agromedia (2008 : 3) mengungkapkan : “dengan menghadirkan hewan untuk si kecil dirumah, imajinasi dan rasa kasih sayang anak-anak terhadap binatang juga dapat terbina dengan baik. Anak bisa belajar banyak hal yakni mengembangkan kemampuan kognitif mereka.

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dikendalikan. Dalam hal ini penyelenggaraan pendidikan yang dinaungi oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu TK (Taman Kanak-kanak) juga ikut serta menyukseskan program pendidikan anak usia dini.

Pada TK Al - Moestafa merupakan suatu alasan tepat untuk memperkenalkan dan menyukseskan untuk proses pembelajaran melalui android.

Dimana anak usia dini dapat mempelajari dan memahami materi yang diberikan tentang pengenalan hewan sekitar.

Dengan kemajuan teknologi pada saat ini kita dapat memanfaatkan beberapa media yang bisa digunakan untuk membantu menarik minat anak untuk belajar, salah satunya adalah aplikasi desktop yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar anak tersebut. Karena kemampuan aplikasi desktop yang mampu menampilkan gambar, memainkan suara serta memainkan video ini menjadikan aplikasi desktop merupakan salah satu media yang baik untuk meningkatkan minat belajar anak. Dengan demikian anak bisa melihat secara langsung contoh-contoh materi yang dipelajari tanpa harus membayangkan-bayangkan seperti apa objek yang ada di materi pelajarannya.

Seiring dengan perkembangan teknologi aplikasi desktop saat ini tidak hanya berupa hiburan semata, namun dapat berupa unsur pendidikan atau materi pembelajaran. Dengan interface yang di dukung dari sistem aplikasi desktop pembelajaran dapat membuat anak belajar secara audio dan visual.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN HEWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA TK AL-MOESTOFA BERBASIS DESKTOP”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang tersebut adalah bagaimana Merancang Aplikasi Pengenalan Hewan Sebagai Media Pembelajaran Pada TK

AL-MOESTOFA Berbasis Desktop yang menarik tampilannya, dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran pengenalan hewan?

### **1.3 BATASAN MASALAH**

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini antara lain:

1. Aplikasi yang dirancang hanya membahas tentang pengenalan hewan dan pembelajaran untuk anak - anak
2. Pembahasan hanya membahas pengelompokan hewan berdasarkan persamaan dan perbedaannya
3. Aplikasi ini dirancang untuk membantu guru TK AI - Moestafa dalam menerapkan proses pembelajaran pengenalan hewan.
4. Aplikasi ini hanya dibuat untuk aplikasi desktop.
5. Aplikasi ini ini dibuat menggunakan *Software Adobe FlashCS6* dan *Adobe Photoshop CS6*.
6. Aplikasi ini hanya bisa diperbaharui oleh pembuat aplikasi

### **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan pada masalah yang telah didefinisikan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan suatu media alternatif sistem pembelajaran agar lebih mengenal beberapa jenis keanekaragaman binatang dan habitatnya.
2. Mengembangkan aplikasi sistem audio visual yang lebih menarik bagi anak - anak.

3. Mengembangkan kreativitas guru dalam metode pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

### **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

Berdasarkan pada masalah yang telah didefinisikan di atas maka manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
2. Dapat meningkatkan kreatifitas anak dan pengetahuan tentang hewan serta pengelompokkannya.
3. Dapat mengembangkan koordinasi tangan, mata dan keterampilan mereka dalam menyelesaikan sebuah pertanyaan.

### **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok-pokok permasalahannya. Sistematika penulisan secara umum dari laporan ini sebagai 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**

Pada bab ini dijelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam menganalisa permasalahan yang ada.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

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

**BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan analisis dan perancangan terhadap sistem yang akan dibangun.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini akan dilakukan implementasi dan pengujian terhadap sistem. Tahapan ini dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman. Setelah diimplementasikan maka dilakukan pengujian terhadap sistem dan melihat kekurangan-kekurangan yang ada pada aplikasi untuk pengembangan sistem selanjutnya

**BAB VI : PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian guna membantu mengembangkan perangkat ajar.