

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sudah tidak bisa dipungkiri lagi bahwa perkembangan teknologi di dunia saat ini berkembang sangat pesat. Bahkan penggunaannya menyeluruh pada semua aspek kehidupan. Hal ini dikarenakan kebutuhan teknologi informasi yang semakin tinggi.

Penggunaan teknologi sekarang ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi saja, melainkan digunakan untuk menunjang pekerjaan, dunia pendidikan, bahkan digunakan hanya sekedar untuk memenuhi gaya hidup. Kebutuhan akan teknologi pada saat ini tidak hanya diperuntukkan untuk orang dewasa, tetapi juga untuk anak usia dini usia 4-6 tahun, terutama untuk media pembelajaran.

Di TK ABA proses belajar mengajar yang dilakukan guru kepada anak didiknya masih menggunakan buku atau menggunakan lisan saja yang kurang efektif karena tidak memenuhi lima unsur multimedia yaitu teks, gambar, suara, video, animasi, dan hanya sebatas teks, gambar dan suara. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, maka anak akan lebih banyak memahami secara jelas dan detail mengenai manfaat buah dan sayur karena pada aplikasi ini terdapat banyak unsur multimedia yang akan didapatkan oleh anak tersebut.

Dari permasalahan tersebut, maka judul yang akan kami buat adalah "Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Buah dan Sayur untuk Membantu Guru dalam Mengajar Anak Usia Dini pada TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian tersebut dapat dirumuskan :

*"Bagaimana membangun sebuah media pembelajaran pengenalan buah dan sayur untuk anak usia dini sehingga dapat digunakan untuk membantu guru mengajar pada TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal?"*

### **1.3 Batasan Masalah**

1. Aplikasi ini hanya dijalankan di PC/Laptop.
2. Sasaran pengguna aplikasi ini adalah anak usia dini umur 4-6 tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal.
3. Aplikasi ini hanya memuat materi tentang pengenalan buah yaitu stroberi, apel, jeruk, alpukat, nanas, mangga, belimbing, manggis, pisang, anggur dan sayuran yaitu tomat, brokoli, cesim, wortel, kangkung, kobis, terong, bayam, lobak, buncis beserta manfaat masing-masing buah dan sayuran tersebut.
4. Perangkat yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Adobe Flash CS5.5 Professional.

5. Pengguna dari aplikasi ini adalah guru pada TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Membangun sebuah aplikasi media pembelajaran pengenalan buah dan sayur beserta manfaatnya untuk anak usia dini.
2. Membantu para guru untuk memberikan pelajaran pengenalan buah dan sayur beserta manfaatnya.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan diperoleh apabila tujuan dari penelitian ini tercapai adalah aplikasi pembelajaran pengenalan buah dan sayur ini dapat digunakan oleh para guru sebagai media belajar pada anak di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal seperti manfaat buah dan sayur.

#### **1.6 Sistematika Penelitian**

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini terbagi dalam lima bab, yaitu :

1. Bab I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, daftar pustaka dan rencana kegiatan.

2. Bab II : Landasan Teori

