**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

# Kemajuan teknologi berkembang dengan pesat dewasa ini. Tidak bisa disangkal bahwa komputer merupakan bagian yang tak terpisahkan dari teknologi. Sistem pembelajaran dalam dunia pendidikan pun telah beralih dari dari teknologi analog ke teknologi digital dengan adanya komputer. Perkembangan teknologi komputer dewasa ini semakin pesat dengan terjadinya kemajuan di berbagai bidang, mulai dari *hardware, software* dan aplikasinya, sehingga menempatkan komputer menjadi perangkat yang dapat ditemukan hampir di setiap tempat dan keadaan. Saat ini dunia pendidikan mulai dari tingkat bawah sampai perguruan tinggi sudah memanfaatkan teknologi komputer. Hal ini juga didukung oleh perkembangan teknologi komunikasi. Saat ini memasyarakatnya berbagai media pembelajaran dengan menggunakan komputer memungkinkan seorang pendidik bisa menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih inovatif serta kreatif sehingga siswa lebih cepat menerima materi yang disampaikan oleh guru atau pendidik. Suatu paket aplikasi memungkinkan kita lebih mudah mempelajari dan memahami suatu materi secara efektif yang akan mendukung sistem pembelajaran pada anak-anak. Suatu informasi akan lebih menarik jika disampaikan dengan gambar-gambar yang inovatif yang sudah barang tentu disenangi oleh anak-anak.

* 1. **Rumusan Masalah**

Berkurangnya kemauan anak-anak dalam belajar terutama dalam mempelajari bahasa maka dibuatlah suatu aplikasi pembelajaran bahasa Jawa, bahasa Indonesia, serta bahasa Inggris menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic yang ditujukan pada siswa tingkat Taman Kanak-Kanak yang sudah mempunyai kemampuan melihat, mendengarkan dan membaca dapat menggunakan aplikasi ini dengan didampingi orang tua serta guru yang berkompeten.

* 1. **Ruang Lingkup**

Sesuai dengan judul diatas, maka penulisan ini dibatasi pada :

1. Data input text, gambar dan suara telah tersedia dalam aplikasi ini serta terdapat beberapa pilihan yaitu pengenalan angka, benda, buah, hewan, alat transportasi serta anggota tubuh.
2. Aplikasi ini bersifat dinamis
3. Aplikasi ini diperuntukan untuk siswa tingkat Taman Kanak-Kanak
4. Output yang dihasilkan berupa gambar dan suara
5. Terdapat menu quiz pada level siswa tingkat Taman Kanak-Kanak dan soal yang ditampilkan random/acak.
6. Gambar yang dipakai dalam aplikasi ini adalah gambar yang berektensi *JPG* dan suara berekstensi *MP3.*

**1.4 Tujuan Penelitian**

Penulisan ini bertujuan untuk membangun suatu perangkat lunak guna membantu cara pembelajaran pada siswa tingkat Taman Kanak-Kanak, guna mempermudah dalam belajar Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia serta Bahasa Inggris. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan mampu menambah perbendaharaan kata pada anak. Sebab di jaman yang serba modern ini dunia pendidikan tidak akan lepas dari teknologi informasi yang yang sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar yang semakin lama semakin berkembang dengan pesat. Dengan demikian siswa tingkat Taman Kanak-Kanak akan lebih mudah mempelajari sesuatu yang diajarkan melalui media pembelajaran yang sudah dibangun menjadi suatu aplikasi pembelajaran.