

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi beberapa tahun terakhir ini mengalami peningkatan yang begitu pesat, dimana para pengembang terus berinovasi untuk menciptakan sebuah teknologi yang belum pernah ada dan memperbaharui teknologi yang sudah ada. Teknologi yang paling populer dan berkembang sangat pesat saat ini adalah telepon pintar atau biasa disebut *smarthphone* berbasis android.

*Smarthphone* berbasis android adalah sebuah telepon pintar yang sangat banyak dimiliki masyarakat pada saat ini, *Smarthphone* memiliki banyak fitur yang sangat mumpuni sehingga dapat membantu pekerjaan dan aktivitas penggunanya dengan cepat dan efisien. Android adalah sebuah system operasi yang digunakan untuk *smarthphone* atau telepon pintar yang disertai dengan system layar sentuh. Android adalah perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. (Nurhalimah, Suhartono, & Cahyana, 2017). Android studio adalah IDE (*Integrated Development Environment*) resmi untuk pengembangan aplikasi Android dan bersifat open source atau gratis. (Zahid, 2018)

Dengan manfaat *Smarthphone* yang begitu fungsional , dapat dikatakan bahwa *Smarthphone* saat ini telah menjadi kebutuhan penting bagi hampir semua orang. Namun perkembangan *Smarthphone* kurang di manfaatkan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan untuk anak-anak usia dini, sehingga masih banyak anak-anak usia dini yang memiliki sedikit pengetahuan dan minat yang kecil untuk belajar, khususnya tentang kandungan gizi pada buah dan sayuran, karena metode pembelajaran yang kurang menarik.

Berdasarkan uraian tersebut perlu adanya pengembangan Aplikasi pembelajaran berbasis android untuk menambah pengetahuan anak-anak tentang manfaat buah dan sayuran, dengan adanya aplikasi pembelajaran ini dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang pentingnya memahami kandungan gizi pada buah dan sayuran, sehingga dapat menambah kesadaran anak-anak untuk mengkonsumsi buah dan sayuran secara rutin. Maka dari itu perlu di lakukan penelitian ilmiah yang membahas tentang buah dan sayuran. Judul yang di ambil adalah “APLIKASI PEMBELAJARAN KANDUNGAN GIZI ANG DIMILIKI BUAH DAN SAYURAN BERBASIS ANDROID”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis android belum optimal dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak usiadini.

2. Metode penyampaian pembelajaran yang monoton membuat anak-anak kurang tertarik untuk belajar.

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya pokok pembahasan maka penulis membatasi masalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya membahas variable buah jeruk, anggur, apel, avokad, buah naga, durian, jambu biji, manga, dan sayuran bayam, brokoli, kacang panjang, kangkung, kentang, kembang kol, wortel.
2. Aplikasi ini di buat menggunakan software android studio.
3. Aplikasi pembelajaran ini memberi informasi kandungan gizi pada buah dan sayuran serta manfaatnya.
4. Aplikasi ini hanya dapat di jalankan pada sistem operasi android.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di jabarkan di atas maka rumusan masalah dapat di simpulkan sebagai berikut.

1. Bagaimana memanfaatkan *smartphone* untuk menambah pengetahuan anak-anak usiadini tentang kandungan gizi buah dan sayuran?
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi pembelajaran yang menarik bagi anak-anak usiadini?

3. Bagaimana meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang kandungan gizi buah dan sayuran?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang media pembelajaran yang sederhana, menarik, dan mudah di gunakan anak-anak usiadini.
2. Mempermudah anak-anak dalam mengakses pengetahuan tentang kandungan gizi buah dan sayuran.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diharapkan bisa memberi manfaat antara lain.

#### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

1. Peneliti dapat menerapkan dan mengimplementasikan teori-teori yang di pelajari selama perkuliahan.
2. Peneliti dapat memberikan pengetahuan bagi pengguna mengenai manfaat buah dan sayuran dalam bentuk aplikasi pembelajaran.

#### **1.6.2. Manfaat Praktis**

Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini diharapkan dapat menambah kesadaran anak-anak untuk mengkonsumsi buah dan sayuran dan dapat

mengurangi masalah kesehatan pada anak-anak yang disebabkan kekurangan asupan gizi dari buah dan sayuran