

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ada banyak macam hewan di dunia ini, seperti di darat ataupun di laut akan tetapi saya disini akan membahas hewan yang ada di laut khususnya ikan. Dimana ikan ini terbagi menjadi dua yaitu ikan yang hidup di air tawar ataupun ikan yang hidup di air laut.

Ikan air tawar adalah ikan yang menghabiskan sebagian atau seluruh hidupnya di air tawar, seperti sungai dan danau, dengan salinitas kurang dari 0,05%. Dalam banyak hal, lingkungan air tawar berbeda dengan lingkungan perairan laut, dan yang paling membedakan adalah tingkat salinitasnya. Untuk bertahan di air tawar, ikan membutuhkan adaptasi fisiologis yang bertujuan menjaga keseimbangan konsentrasi ion dalam tubuh.

Ikan laut adalah spesies ikan yang hidup di dalam air laut. Berbeda dengan ikan air tawar yang menghendaki lingkungan hidup dengan kadar garam yang lebih rendah daripada kadar garam dalam cairan tubuhnya, ikan laut dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan yang memiliki kadar garam yang lebih tinggi dibandingkan dengan kadar garam dalam cairan tubuhnya. Ikan laut mempunyai cairan tubuh berkadar garam lebih rendah dibandingkan kadar garam di lingkungannya.

Pada jaman sekarang ini perkembangan teknologi sudah sangat semakin canggih, Contohnya seperti *smartphone*. *Smartphone* sendiri banyak manfaatnya, manfaatnya sendiri bukan

hanya untuk nelson ataupun sosmed di dunia maya. Ada lagi manfaatnya yaitu untuk pembelajaran dimana kita bisa belajar dengan mudah di dalam *smartphon* sendiri. Apalagi kalau kita belajar di *smartphon* insyaallah kita cepat mengerti karena pembelajarannya di dukung fitur-fitur dan gambar-gambar yang membuat kita senang dalam belajar.

Seiring dengan kemajuan teknologi sekarang ini maka penting di buat sebuah media pembelajaran berupa aplikasi android pengenalan ikan air tawar dan air laut yang dapat mempermudah proses belajar siswa SD dengan konsep yang mudah diingat dalam bentuk dan tampilan yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa SD tidak cepat bosan dalam belajarnya.

Sehingga pada era yang semakin canggih ini maka sangat di sayangkan apabila siswa-siswa SD tidak di dukung dalam segi belajarnya apalagi pada jaman sekarang ini yang dimana alat- alat semakin canggih maka sangat di sayangkan bilamana siswa SD masih belum bisa mengetahui hal-hal dasar seperti perbedaan hewan dan khususnya hewan laut seperti perbedaan ikan air tawar dan ikan air laut.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada diantaranya:

1. Bagaimana pengenalan game utinity ikan tawar dan ikan air laut untuk anak-anak ?
2. Apakah game tersebut dapat di pahami oleh siswa anak-anak ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada diantaranya :

1. Aplikasi di rancang untuk anak-anak usia dibawah 6 tahun
2. Materi yang dibahas hanya pembelajaran nama-nama ikan laut dan tawar
3. Sistem berbasis android
4. Data yang diambil berasal dari dinas perikanan Kabupaten Bangkalan dan internet.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengenalkan nama-nama ikan tawar dan ikan laut dengan menggunakan aplikasi game berbasis Android
2. Untuk mempermudah anak-anak mengingat dalam belajar pengenalan ikan tawar dan ikan laut

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pelajaran yang tidak membosankan untuk anak-anak karna ada fitur-fitur yang menarik
2. Bisa belajar dimanapun dan kapanpun

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan beberapa bab yaitu:

1. Bab I Pendahuluan.
2. Bab II Landasan Teori.
3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem.
4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan.
5. Bab V Penutup.
6. Daftar Pustaka.