

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa kanak-kanak merupakan periode emas dalam perkembangan individu. Anak usia 0–8 tahun berada dalam tahap perkembangan terbaik untuk belajar. Penggunaan media digital secara tepat dan diawasi dapat mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. Keterlibatan guru dan orang tua sangat penting untuk memastikan proses belajar berjalan efektif [1]. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini menjadi fondasi penting dalam membentuk pribadi yang tangguh dan cerdas.

Pengenalan konsep dasar seperti jenis-jenis hewan menjadi bagian dari materi penting yang diajarkan pada usia dini. Namun, metode konvensional yang masih banyak digunakan sering kali kurang menarik perhatian anak. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, khususnya penggunaan perangkat Android yang semakin meluas, pendekatan pembelajaran berbasis teknologi mulai mendapat perhatian lebih dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukatif. Media ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi anak untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Melalui penelitian ini, dikembangkan aplikasi edukatif berbasis Android untuk membantu anak-anak mengenal hewan dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Proses pengembangan aplikasi mengikuti metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang melibatkan enam tahap: *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Diharapkan, media ini dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan berikut:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif berbasis *game* Android untuk pengenalan hewan pada anak usia dini?
2. Apakah media pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus, batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Jenis hewan yang diperkenalkan dibatasi pada tiga kategori utama hewan darat, hewan air, dan hewan udara.
2. Aplikasi dikembangkan untuk *platform* Android.
3. Materi pembelajaran difokuskan pada pengenalan nama dan bentuk hewan secara *visual* dan *audio*, tanpa pembahasan mendalam seperti habitat atau makanan hewan.
4. Aplikasi dibuat menggunakan *software* *Unity* dan *Visual Studio Code*.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mengenalkan hewan kepada anak-anak usia dini.
2. Merancang antarmuka aplikasi pembelajaran yang menarik dan ramah anak.
3. Mengimplementasikan konten pembelajaran berupa teks, gambar, dan suara hewan ke dalam aplikasi berbasis Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu mendukung perkembangan pendidikan anak dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Serta dapat mendorong penerapan teknologi digital yang inovatif dalam dunia pendidikan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, bab ini berisi perihal latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematik penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, bab ini berisi studi literatur dan dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini berisi tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan yang digunakan untuk penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini berisi tahapan pengembangan aplikasi, testing aplikasi dan penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, bab ini berisi kesimpulan dari semua analisis penelitian dan saran yang berkaitan dengan penelitian ini sehingga dapat mendorong pengembangan penelitian yang lebih lanjut.

