

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi di era digital saat ini telah memberikan banyak dampak positif dalam berbagai sektor, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk penerapan teknologi yang semakin berkembang adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Android. Anak-anak, sebagai generasi yang tumbuh dengan perangkat digital, semakin terbiasa dengan penggunaan perangkat seperti ponsel pintar. Perangkat ini bukan hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis Android memungkinkan proses belajar yang lebih menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan teknologi saat ini [1].

Pengenalan hewan kepada anak-anak, khususnya hewan karnivora, sering dilakukan menggunakan metode konvensional seperti buku cetak atau materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah. Namun, metode-metode tersebut sering kali tidak cukup menarik perhatian anak-anak, terutama jika dibandingkan dengan potensi yang dimiliki teknologi modern. Pembelajaran melalui media interaktif yang melibatkan animasi, gambar, dan suara, memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak terhadap materi yang diajarkan [2]. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Android yang mengintegrasikan elemen-elemen tersebut dapat menjadi solusi yang efektif dalam memperkenalkan hewan karnivora kepada anak-anak.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Android tidak hanya meningkatkan daya tarik materi pelajaran, tetapi juga memungkinkan anak-anak untuk belajar secara mandiri. Aplikasi yang dirancang dengan antarmuka yang ramah anak dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengeksplorasi informasi secara lebih mendalam dan sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Dengan demikian, media interaktif berbasis Android memberikan kesempatan untuk belajar di luar jam sekolah, kapan saja dan di mana saja [3]. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi Android yang interaktif dan edukatif sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak di era digital ini.

Salah satu topik yang sangat menarik untuk diperkenalkan kepada anak-anak adalah pengenalan berbagai jenis hewan, khususnya hewan karnivora. Melalui aplikasi berbasis Android, anak-anak dapat dikenalkan dengan berbagai jenis hewan karnivora dengan cara yang menyenangkan dan edukatif. Dengan menggunakan multimedia seperti gambar, suara, dan animasi, anak-anak dapat belajar mengenali berbagai hewan karnivora, habitatnya, serta karakteristik unik lainnya. Hal ini akan membantu mereka untuk tidak hanya memahami informasi tentang hewan-hewan tersebut, tetapi juga memotivasi mereka untuk terus belajar dan mengeksplorasi dunia hewan dengan cara yang lebih interaktif [4].

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar. Sebagai contoh, sebuah penelitian menunjukkan bahwa media berbasis Android dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sains, yang seharusnya juga dapat diterapkan dalam materi tentang pengenalan hewan karnivora. Demikian pula, penelitian tentang media pembelajaran berbasis Android mengungkapkan bahwa aplikasi yang dirancang dengan pendekatan multimedia interaktif dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPA. Oleh karena itu, aplikasi berbasis Android yang dapat mengajarkan pengenalan hewan karnivora kepada anak-anak menjadi sangat relevan untuk meningkatkan proses pembelajaran mereka [5].

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android yang dirancang khusus untuk memperkenalkan hewan karnivora kepada anak-anak. Diharapkan aplikasi ini tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman anak-anak tentang hewan-hewan tersebut, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif yang dapat digunakan secara mandiri oleh anak-anak, baik di rumah maupun di sekolah. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas aplikasi dalam meningkatkan pemahaman anak-anak dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang lebih statis dan kurang menarik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, berikut adalah perumusan masalah penelitian ini:

1. Bagaimana merancang media interaktif berbasis Android untuk pengenalan hewan

- karnivora yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak?
2. Seberapa efektif media interaktif berbasis Android dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang hewan karnivora dibandingkan metode pembelajaran konvensional?
  3. Bagaimana tingkat penerimaan pengguna (anak-anak dan orang tua) terhadap media interaktif berbasis Android dalam pembelajaran pengenalan hewan karnivora?

### 1.3 Batasan Masalah

1. Ruang Lingkup Penelitian  
Penelitian hanya berfokus pada pengembangan aplikasi *Game* edukasi berbasis pengenalan hewan untuk anak usia dini (usia 4-6 tahun). Materi yang disertakan dalam aplikasi terbatas pada jenis-jenis hewan yang mudah dikenali, seperti hewan peliharaan, hewan liar, dan hewan ternak.
2. Batasan Media Pembelajaran  
Penelitian tidak mencakup media pembelajaran lainnya, seperti buku fisik, alat peraga non-digital, atau aktivitas *outdoor*. Fokusnya hanya pada penggunaan aplikasi berbasis digital dengan perangkat Android.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah dirumuskan dalam latar belakang dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Merancang dan mengembangkan media interaktif berbasis Android untuk pengenalan hewan karnivora yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh anak-anak.
2. Menganalisis efektivitas penggunaan media interaktif berbasis Android dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang hewan karnivora dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
3. Mengukur tingkat penerimaan dan kepuasan pengguna (anak-anak dan orang tua) terhadap media interaktif yang dikembangkan, untuk memastikan media tersebut relevan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi di bidang pendidikan anak terkait pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan bagi pengembangan model pembelajaran lain yang memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung perkembangan kognitif anak.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

1. **Bagi Anak**  
Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak lebih mudah memahami materi pengenalan hewan melalui visualisasi dan interaksi dalam aplikasi.
2. **Bagi Orang Tua dan Pendidik**  
Menyediakan alat bantu pembelajaran yang mudah digunakan, sehingga orang tua dan pendidik dapat mendampingi anak dalam belajar dengan cara yang menarik dan efektif.
3. **Bagi Lembaga Pendidikan**  
Memberikan alternatif media pembelajaran digital yang dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar-mengajar di lembaga pendidikan.
4. **Bagi Pengembang Teknologi**  
Menjadi inspirasi dan panduan untuk pengembangan aplikasi edukasi berbasis *Game* yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab.

**BAB I PENDAHULUAN**, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan.

**BAB III METODE PENELITIAN**, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian,

analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan system.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, *testing* hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

