

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi mobile learning di Indonesia menunjukkan kemajuan yang meningkat dalam beberapa tahun terakhir, terutama setelah pandemi COVID-19 mendorong adaptasi media pembelajaran digital dalam pendidikan anak usia dini (PAUD/TK). Sebagai contoh, penelitian Mobile Seamless Learning Model Pengembangan Kemampuan Literasi Membaca AUD dalam Merdeka Belajar melaporkan bahwa guru di wilayah Jabodetabek merespon positif penggunaan model pembelajaran berbasis mobile dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar anak usia dini[1]. Selain itu, dalam publikasi analisis Penggunaan Aplikasi Pendidikan di Perangkat Bergerak Oleh Warganet Indonesia, ditemukan bahwa semakin banyak aplikasi pendidikan muncul dan digunakan di smartphone serta tablet sebagai sarana penunjang belajar mengajar[2].

Meskipun begitu, penggunaan media pembelajaran di banyak TK masih didominasi oleh metode konvensional seperti buku, penggunaan gambar statis, atau alat peraga sederhana. Media seperti ini sering kali tidak cukup menarik bagi anak-anak, sehingga berpotensi menyebabkan kurangnya fokus dan motivasi belajar. Misalnya, dalam penelitian Pengembangan Media Animasi Mobile Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun dikemukakan bahwa salah satu masalah utama adalah media pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional dan kurang menarik, sehingga tingkat ketertarikan anak terhadap materi menjadi rendah[3]. Dampak dari situasi tersebut antara lain rendahnya partisipasi aktif anak, kesulitan guru dalam menjaga konsentrasi dan ketertarikan siswa, serta kemungkinan ketidaktuntasan belajar aspek-aspek tertentu seperti pengenalan konsep atau kosa kata.

Sejumlah penelitian terkait telah mencoba mengisi celah media pembelajaran yang kurang interaktif. Contohnya, penelitian Pengembangan Game

Kotak Alphabet Berbasis Aplikasi Android untuk anak usia 4 sampai 5 tahun memperlihatkan bahwa aplikasi edukatif yang menarik dan interaktif dapat dinyatakan Sangat Layak berdasarkan validasi ahli dan uji coba lapangan, serta mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad[4]. Namun demikian, studi-studi tersebut belum secara spesifik mengkaji flip card game berbasis mobile yang memadukan suara + gambar untuk pembelajaran hewan di lingkungan sekitar, khususnya di TK Islam Amal Mulia, dan belum menggunakan metode MDLC secara lengkap.

Selain itu, terdapat penelitian mengenai flashcard berbasis augmented reality yang digunakan untuk pengenalan binatang di TK. Misalnya, Pengembangan Flashcard Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini di Kalimantan Selatan, menemukan bahwa media flashcard berbasis AR sudah valid dan praktis untuk pengenalan binatang lahan basah[5]. Namun penggunaan AR memerlukan perangkat dan sumber daya yang lebih tinggi, dan belum semua TK memiliki fasilitas atau kesiapan guru dan siswa untuk menggunakannya secara optimal. Kesimpulan-kesimpulan dari penelitian-terkait ini membuka research gap yaitu kebutuhan akan media pembelajaran interaktif yang lebih ringan, mudah diakses, visual, bisa dijalankan di perangkat umum smartphone atau tablet, dan yang belum banyak diteliti adalah flip card game hewan berbasis Flutter serta penggunaan MDLC sebagai metode pengembangan sistematis di TK Islam Amal Mulia.

Karena gap tersebut, penelitian ini menjadi penting secara akademik. Penelitian akan memperkaya literatur tentang pengembangan media pendidikan interaktif untuk TK dengan teknologi m penggunaan MDLC sebagai keobile, khususnya flip card game hewan, dan rangka pengembangan. Aplikasi yang dihasilkan diharapkan mampu menjadi media alternatif yang menarik bagi guru dan siswa di TK Amal Mulia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi flip card game berbasis Flutter dengan metode MDLC sebagai media pembelajaran interaktif di Taman Kanak-Kanak Islam Amal Mulia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan masalah yang diangkat pada latar belakang masalah penggunaan game android sebagai media pembelajaran pengenalan hewan pada TK Islam Amal Mulia maka dapat dirumusan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan aplikasi Flip Card Game berbasis Android sebagai media pembelajaran pengenalan hewan di TK Islam Amal Mulia menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle?
2. Bagaimana hasil pengujian kelayakan aplikasi Flip Card Game sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek fungsionalitas dan kepraktisan penggunaan berdasarkan metode Black Box Testing dan Beta Testing pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran dibatasi pada pembelajaran hewan yang umum ditemukan di lingkungan sekitar anak (seperti ayam, kucing, kelinci, sapi, dan burung).
2. Metode pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)
3. Aplikasi dikembangkan untuk perangkat Android Menggunakan framework Flutter
4. Pengujian dilakukan secara terbatas di TK Islam Amal Mulia

1.4 Maksud dan Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini untuk merancang sebuah aplikasi permainan sebagai sarana pembelajaran mengenai hewan sehingga memudahkan Anak TK Islam Amal mulia untuk memahami tentang hewan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut yaitu :

1. Mengetahui hasil pengembangan dari game edukasi pembelajaran hewan pada TK Islam Amal Mulia.

2. Menghasilkan desain antarmuka dan alur permainan yang menarik, mudah digunakan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa TK yang menyenangkan, interaktif, serta diharapkan mampu meningkatkan daya ingat visual, sekaligus memberikan manfaat bagi guru yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar pengenalan hewan, serta menjadi referensi bagi pengembang atau peneliti lain dalam merancang aplikasi edukatif berbasis mobile menggunakan Flutter.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, Pendahuluan memuat tentang latar belakang masalah, Batasan masalah, Tujuan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Pendahuluan memuat tentang tinjauan pustaka, keaslian penelitian, dan dasar dasar teori yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, Didalamnya terdapat metode yang digunakan dan tinjauan umum tentang Objek penelitian, Alur penelitian, sehingga alat dan bahan yang akan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Menjelaskan tentang hasil pengembangan media pembelajaran pengenalan hewan berbasis Android, dan pembahasan mengenai implementasi serta pengujian sistem.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.