

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam mengembangkan keterampilan dan pemahaman anak (Agustin et al., 2021). Pada tahap ini, anak melewati tahap sensitif dalam belajar dan menyerap informasi. Oleh karena itu, anak memerlukan pembelajaran yang tepat untuk mendorong perkembangan anak. Informasi dalam pembelajaran tentang hewan dan habitatnya membantu anak-anak memahami keanekaragaman alam dan membangun hubungan dengan dunia sekitar (Makapedua et al., 2021).

Media pembelajaran saat ini memiliki beberapa kendala dalam variasi dan inovasi pembelajaran anak-anak di sekolah maupun rumah (Maryani, 2020). Sebenarnya guru bisa menciptakan variasi dan inovasi pembelajaran untuk memfasilitasi anak-anak belajar di sekolah. Namun, kurangnya inovasi dari guru dalam memberikan materi dan tugas tertulis membuat bosan anak didik, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan sebagai alternatif pembelajaran kepada anak-anak. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, anak-anak dapat berinteraksi secara langsung untuk belajar mengenal nama dan gambar hewan beserta tempat tinggal atau habitatnya. Hal ini dapat menjadi inovasi atau variasi baru sebagai media pembelajaran tentang jenis makhluk hidup yang dapat menjadikan anak-anak TK belajar mengenali pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran mengenai alam yang menyenangkan (Munawaroh et al., 2020).

TK Pertiwi 1 Lumbungkerep merupakan TK yang terletak di Desa Lumbungkerep, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. TK tersebut memiliki guru berjumlah 4 serta memiliki 2 kelas A dan B, untuk jumlah siswa kelas A berjumlah 13 diampu 2 guru sedangkan kelas B berjumlah 12 siswa diampu 2 guru.

Pembelajaran yang ada di TK Pertiwi 1 Lumbungkerep sebelumnya menggunakan metode konvensional dengan acuan modul pembelajaran buku biasa. Di dalam pembelajaran ragam satwapun masih menggunakan modul pembelajaran sebagai sistem pembelajaran, sebelumnya guru sudah pernah menunjukkan kepada siswa-siswi berbagai gambar hewan menggunakan fasilitas sekolah berupa perangkat *mobile* kepada mereka, tetapi mereka memiliki minat yang kurang dalam mengenal beberapa hewan yang dikenalkan pada pembelajaran dikarenakan hanya ditunjukkan gambar saja tanpa ada narasi dan visualisasi hewan beserta tempat tinggal atau habitatnya. Oleh karena itu, terdapat beberapa siswa yang ada di kelas TK A belum maksimal mengenal hewan dengan lingkungan hidupnya dikarenakan materi pembelajaran pada modul pembelajaran dan pada kurikulum rencana pelaksanaan pembelajaran tentang aneka ragam satwa atau hewan, dimana hewan di dalam modul tersebut masih campur dengan hewan yang berbeda habitatnya tanpa ada pengelompokan jenis habitat yang spesifik dimana siswa dirasa sulit dan memiliki minat yang kurang dalam membedakan habitat hewan, sehingga terdapat 7 dari 13 siswa kelas A yang mendapatkan indikator nilai belum berkembang pada hasil asesmen pembelajaran pengenalan hewan dan habitat di semester 2, dimana siswa tersebut harus melewati tahap evaluasi untuk mendapatkan nilai yang lebih

baik. Dimana nilai tersebut memiliki tingkatan indikator penilaian dari BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), kemudian BSB (Berkembang Sangat Baik). Maka dari itu diperlukan media pembelajaran agar dapat menunjang pembelajaran untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pendekatan yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan perkembangan pengetahuan siswa di dalam materi modul pembelajaran ragam satwa yang ada pada media pembelajaran (Royani et al., 2023).

Materi yang ada pada media pembelajaran interaktif bisa jadi lebih unggul karena sudah menggunakan perangkat teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran yang menghasilkan gabungan dari beberapa *output* media seperti audio, teks, dan grafik (Mustika et al., 2024). Penelitian yang diterapkan melalui aplikasi dapat membantu minat belajar anak usia dini dalam mengenal nama dan gambar hewan berdasarkan habitatnya serta berdampak positif terhadap perkembangan kognitif anak TK, dimana kognitif merupakan kegiatan yang membuat suatu individu mampu menghubungkan dan menilai suatu peristiwa yang dapat menghasilkan pengetahuan setelahnya. Oleh karena itu, hasil dari penelitian dapat berupa pembelajaran dengan inovasi baru yang meningkatkan minat belajar anak terhadap keanekaragaman satwa dan habitatnya, serta mengeksplorasi pemanfaatan media visual, media audio visual dan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini (Tuharyanti, 2020).

Dari permasalahan diatas peneliti akan membuat sebuah aplikasi *mobile* pengenalan hewan dengan habitatnya yang didalamnya berisi fitur tentang materi hewan berupa visualisasi gambar, navigasi yang mudah dengan ikon yang jelas dan

deskripsi singkat tentang setiap hewan mengenai habitat serta karakteristik unik, kemudian terdapat kuis untuk menguji pemahaman siswa tentang materi. Kemudian dalam penggunaan pada aplikasi siswa akan mendapatkan visual gambar dan audio suara hewan sehingga dapat diakses dengan mudah di perangkat *mobile* tanpa memerlukan perangkat keras tambahan yang berkinerja baik pada *smartphone* seperti kamera yang sering digunakan pada teknologi *augmented reality*. Pembelajaran ini dapat menjadikan pengalaman baru dalam menggunakan pembelajaran interaktif kepada siswa dan siswi agar lebih tertarik terhadap pembelajaran sehingga membuat siswa lebih berminat dan memahami pembelajaran yang ada.

Berdasarkan permasalahan diatas dari latar belakang yang dipaparkan, terlihat bahwa minat anak-anak tentang keanekaragaman hewan dan habitatnya perlu diketahui. Hambatan utama adalah kurangnya variasi dan inovasi dalam media pembelajaran. Dengan teknologi, seperti aplikasi *mobile* interaktif yang mengenalkan hewan dan habitatnya melalui gambar, suara, dan kuis, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Penggunaan aplikasi ini tidak hanya membantu minat belajar anak-anak, tetapi juga membantu perkembangan kognitif mereka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi anak usia dini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat aplikasi atau media pembelajaran pengenalan hewan berdasarkan habitat darat, habitat air, serta habitat darat dan air?
- b. Bagaimana aplikasi pengenalan hewan berdasarkan habitat dapat mengukur minat siswa dalam pembelajaran ragam satwa?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan yang dikaji diatas dalam penelitian ini, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dibuat memuat indikator pencapaian pembelajaran dalam penilaian pengetahuan dan keterampilan, khususnya pada materi modul ragam satwa terkait penyebutan nama hewan dan habitatnya.
- b. Materi yang diberikan sesuai modul pembelajaran ragam satwa pada TK Pertiwi 1 Lumbungkerep.
- c. Penggunaan aplikasi digunakan secara *offline*.
- d. Penggunaan aplikasi diakses pada perangkat *mobile*.
- e. Aplikasi digunakan siswa-siswi pada saat pembelajaran ragam satwa di TK Pertiwi 1 Lumbungkerep.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pelaksanaan penelitian ini meliputi:

- a. Membuat media pembelajaran pengenalan hewan berdasarkan habitat darat, habitat air serta habitat darat dan air.
- b. Untuk membantu mengukur minat siswa dalam pembelajaran ragam satwa.

1.5. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini terdapat manfaat yang akan diperoleh untuk pihak terkait yaitu:

- a. Bagi siswa:
 1. Memberikan pengalaman belajar baru untuk siswa dalam mengenal hewan berdasarkan habitatnya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.
 2. Media pembelajaran ini dapat memberikan alternatif belajar siswa jika merasa bosan dengan pembelajaran konvensional.
- b. Bagi guru:
 1. Adanya aplikasi ini mempermudah pendidik dengan mengenalkan hewan dengan mengelompokkan habitatnya.
 2. Membantu menyediakan media pembelajaran interaktif bagi guru TK.
- c. Bagi peneliti:
 1. Untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar strata satu Jurusan Informatika STMIK Amikom Surakarta.
 2. Membantu peneliti untuk menambah wawasan serta pengalaman dalam membuat media pembelajaran pengenalan hewan berdasarkan habitat.

d. Bagi Perguruan Tinggi:

Dengan adanya penulisan skripsi ini, diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang lain dalam menyusun skripsi dan sebagai tambahan referensi perpustakaan STMIK AMIKOM Surakarta.