

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pentingnya aplikasi pembelajaran untuk siswa Kelompok Bermain (KB) menjadi tahap awal yang krusial dalam pengalaman pembelajaran mereka (Sahenda et al., n.d.). Pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa KB dapat memicu ketertarikan mereka terhadap pembelajaran, membantu meningkatkan konsentrasi, dan membangun dasar positif untuk pengalaman belajar selanjutnya (Hasibuan et al., 2019). Tingkat keberhasilan aplikasi pembelajaran yang berhasil dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam pembelajaran apakah anak-anak mampu mempertahankan dan meningkatkan tingkat keterlibatan mereka sepanjang pembelajaran berlangsung (Miharni et al., 2022). Aplikasi yang mampu mempertahankan tingkat keterlibatan ini dapat dianggap berhasil, karena siswa cenderung memperoleh manfaat maksimal dari pengalaman pembelajaran tersebut.

Dalam mendukung proses pembelajaran anak-anak pada tahap KB, aspek *UX* menjadi sangat penting. Interaksi positif dan pengalaman yang menyenangkan dengan aplikasi dapat memicu minat siswa, mempercepat pemahaman, dan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya, Politeknik Negeri Jember juga pernah membuat aplikasi media pembelajaran untuk pengenalan buah menggunakan *computer vision* yang telah diterapkan pada program pengabdian masyarakat, tetapi kurang dianalisis pada bagian *user experiencenya* apakah aplikasi tersebut mudah diterima oleh siswa KB atau masih kurang sesuai dengan kebutuhan siswa KB. Oleh karena itu, aspek *UX* menjadi sangat penting.

Salah satu aplikasi yang menarik perhatian adalah *Fruits Zone*. *Fruits Zone* merupakan aplikasi pembelajaran yang dapat mengenalkan anak Kelompok Bermain (KB) nama-nama buah populer dalam dua bahasa yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia serta dilengkapi juga dengan audio dua bahasa yang dapat

didengarkan oleh anak-anak. Aplikasi *Fruits Zone* didesain khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang menghibur dan mendidik bagi siswa Kelompok Bermain (KB). *Fruits Zone* menjadi sorotan dalam upaya mendukung perkembangan holistik siswa KB. *Fruits Zone* menciptakan desain antarmuka yang ramah anak. Salah satu keunggulan *Fruits Zone* memiliki kemampuannya mengenalkan nama-nama buah sebanyak 21 jenis buah yang terdiri dari buah populer.

Analisis *UX* pada *Fruits Zone* memungkinkan pemahaman mendalam terkait kepuasan pengguna (Indriyarti et al., n.d.). Evaluasi *UX* pada *Fruits Zone* juga menjadi alat untuk mengukur efektivitas pembelajaran. Dengan memperhatikan sejauh mana aplikasi ini memfasilitasi pemahaman konsep-konsep pembelajaran dan menghasilkan pencapaian akademis, kita dapat menilai apakah *Fruits Zone* tidak hanya menyediakan pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga berhasil mencapai tujuan pendidikan anak-anak KB. Oleh karena itu, analisis *UX* menjadi sebuah langkah yang krusial dalam mengevaluasi efektivitas serta penerimaan aplikasi *Fruits Zone* oleh siswa KB.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana penerapan Metode *System Usability Scale* dalam menilai efektivitas dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi *Fruits Zone*.

## **1.3 Tujuan**

Mengevaluasi dan memahami fungsionalitas aplikasi *Fruits Zone* dapat memenuhi kebutuhan pengguna KB selain itu, menilai sejauh mana aplikasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif dan memadai.

## **1.4 Manfaat**

Memberikan gambaran yang lebih jelas terkait usability aplikasi *Fruits Zone* dan memberikan wawasan tentang preferensi dan kebutuhan siswa KB dalam menggunakan aplikasi pembelajaran