

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa pandemi [1] seperti saat ini, sangat mempengaruhi banyak sektor, salah satunya yaitu sektor pendidikan. Karena belum bisa belajar secara tatap muka maka guru di Taman Kanak-kanak dituntut untuk memberikan pembelajaran yang interaktif dan tidak menggunakan media yang konvensional supaya anak lebih tertarik dan tidak merasa cepat bosan dalam mempelajari huruf hijaiyah. Bentuk pembelajaran konvensional menitikberatkan kepada peranan guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Secara garis besar strategi pemantapan model konvensional seperti guru; guru menyiapkan seperangkat evaluasi, guru memberikan uraian untuk mengarahkan anak terhadap soal yang diberikan dan guru menyajikan penyelesaian dengan memberikan ceramah. Sehingga, anak menjadi cepat jenuh dan bosan tentang materi yang diberikan.

Dengan dilakukan penerapan pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah mungkin akan lebih mudah diterima apabila diterapkan melalui media interaktif menggunakan *smartphone* yang diimplementasikan menggunakan *Augmented Reality (AR)*. Dengan adanya *Augmented Reality*, [2] lingkungan nyata di sekitar kita bisa menjalankan interaksi dalam bentuk *virtual (digital)*. Informasi mengenai objek dan lingkungan di sekitar kita dapat ditambahkan dalam sistem *augmented reality* yang kemudian informasi tersebut ditampilkan pada layar dunia secara *real-time* seolah-olah informasi tersebut adalah nyata.

Augmented Reality merupakan [3] teknologi yang bisa diterapkan pada aplikasi perangkat *mobile Android* karena sistem pada *Augmented Reality*

menganalisa secara *real-time* objek yang ditangkap oleh kamera. Inti dari *Augmented Reality* yaitu dunia nyata dan *virtual* digabungkan, bersifat interaktif secara *real-time*, dan merupakan animasi 3D.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka, peneliti bermaksud ingin merancang suatu media interaktif yang bisa membantu meningkatkan ketertarikan dan minat anak untuk mempelajari huruf hijaiyah menggunakan *Augmented Reality (AR)*.

1.2 Rumusan Masalah

Pokok yang diteliti dari penelitian ini adalah kurangnya minat belajar anak dimasa pandemi tentang huruf hijaiyah dan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Sehingga dibutuhkan suatu media yang bisa menarik minat belajar anak yaitu dengan menggunakan *Augmented Reality (AR)*.

1.3 Batasan Masalah

Agar lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang akan dicapai. Maka sistem aplikasi hanya membahas:

1. Pengguna aplikasi ini adalah anak- anak khususnya yang berusia 5-6 tahun.
2. Jumlah huruf yang akan dibuat adalah 30 Huruf Hijaiyah.
3. Permainan yang diberikan dapat menarik minat anak tentang belajar huruf hijaiyah sehingga melatih daya ingat anak dan mampu mempelajari pembelajaran yang ada di aplikasi tersebut.
4. Pengujian menggunakan perangkat mobile Android versi 5.0 (Lollipop)

5. *Software* yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi ini meliputi *unity, vuforia, android SDK, adobe illustrator, canva, adobe audition* dan *blender*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dengan melihat latar belakang dan rumusan masalah yang telah ada maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan sebuah sistem yang dapat digunakan untuk pengenalan huruf hijaiyah.
2. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam mengenal huruf hijaiyah dengan media *Augmented Reality*.
3. Untuk meningkatkan minat dan ketertarikan anak untuk mempelajari huruf hijaiyah supaya tidak jenuh dan bosan dalam pembelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality*.
4. Untuk memberikan pembelajaran tentang huruf hijaiyah.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi untuk dapat digunakan sebagai sarana pengenalan huruf hijaiyah yang dapat meningkatkan minat belajar anak.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan game ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data dengan mencari dan mempelajari data-data dari buku - buku ataupun dari referensi lain yang berhubungan dengan penulisan laporan penelitian proposal. Referensi yang digunakan merupakan referensi yang terkait dengan penelitian terdahulu tentang *Augmented Reality* dan penelitian yang menggunakan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan metode *marker based tracking*.

1.5.1.1 Metode Analisis

Pada penelitian ini penulis melakukan analisis berdasarkan aspek kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

1.5.1.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan yaitu UML (*Unified Modelling Language*)

1.5.1.3 Metode Pengembangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini terdiri dari 5 bab, masing-masing bab berisi tentang:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini terdiri dari delapan sub bab, yaitu latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II memuat tinjauan pustaka yang di perlukan dalam perancangan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis *Augmented Reality* yang didapat dari buku, jurnal di internet, maupun modul kuliah, serta berdasarkan pandangan penulis sendiri.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III berisi tentang analisis dan perancangan sistem yang meliputi metode dan perancangan yang digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis *Augmented Reality* pada penelitian ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini memuat mengenai proses pembuatan aplikasi dan implementasi pada perangkat android serta analisa hasil secara fungsional dan testing android sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau belum.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V memberikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan memberikan saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan yang lebih lanjut agar dapat tercapai hasil yang lebih baik.