

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

TK ABA Perumnas Condong Catur adalah lembaga pendidikan yang bertempat di Sawokecik, Condong Catur, Kec. Depok, Kab. Sleman Prov. D.I. Yogyakarta 55281. Ninik Nurfaidah sebagai kepala sekolah di TK tersebut sekaligus narasumber mengatakan bahwa penyampaian materi pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang dilakukan sekarang masih menerapkan pembelajaran yang konvensional yaitu dengan menggunakan buku iqro

Penggunaan media tersebut dirasa kurang menarik karena sebagian besar para siswa mengalami kendala untuk memahami penyampaian materi sehingga diperlukannya inovasi-inovasi baru agar bisa memberikan pengalaman belajar yang menarik siswa dalam mempelajari huruf hijaiyah. Akan tetapi karena adanya keterbatasan kemampuan sumberdaya manusia sampai saat ini metode pembelajaran tersebut belum bisa direalisasikan.

Dengan dilakukan penerapan pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah diperkirakan akan lebih menarik jika diterapkan melalui media interaktif menggunakan gadget yang praktiknya memakai Augmented Reality. Dengan menggunakan Augmented Reality dapat menjadi solusi yang menarik untuk membantu memberikan pengalaman belajar dan pemahaman anak-anak di TK ABA Perumnas Condong Catur terhadap huruf hijaiyah sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang diharapkan dalam penyampaian materi dapat menjadi lebih menarik dan menambah minat belajar bagi siswa.

Keunggulan lain yang akan didapatkan jika menerapkan Augmented Reality sebagai media pembelajaran yaitu pengalaman pembelajaran yang lebih nyata karena mereka dapat melihat dan berinteraksi dengan huruf hijaiyah dalam lingkungan nyata seperti suara, animasi, dan efek visual lainnya sehingga dapat membantu daya ingat dan pemahaman anak-anak terhadap huruf hijaiyah [1].

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti memberi solusi dengan melakukan perancangan aplikasi media pembelajaran huruf hijaiyah menggunakan teknologi Augmented Reality yang interaktif dan menarik untuk anak-anak di TKABA Perumnas Condong Catur. Sehingga penulis mengambil judul “Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Huruf Hijaiyah di Tk ABA Perumnas Condong Catur”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah “Bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah menggunakan Augmented Reality yang interaktif dan menarik untuk anak-anak di TK ABA Perumnas Condong Catur?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dibutuhkan beberapa Batasan masalah agar penelitian ini menjadi terarah dan tidak melenceng dari pokok pembahasan. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak- di TK ABA Perumnas Condong Catur
2. Aplikasi ini menggunakan kamera *smartphone* sebagai media pembaca marker
3. Pembuatan *augmented reality* ini difokuskan pada pengenalan huruf hijaiyah.
4. Pengujian perangkat menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi minimal versi 8.0 (oreo).

1.4 Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi dengan teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran untuk membantu anak-anak di TK ABA Perumnas Condong Catur mempelajari huruf hijaiyah secara interaktif dan menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan didapatkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi media pembelajaran yang dapat membantu anak-anak di TK ABA Perumnas Condong Catur dalam mempelajari huruf hijaiyah secara interaktif dan menarik.
2. Meningkatkan minat belajar anak-anak terhadap huruf hijaiyah dan memperkenalkan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang menarik
3. Menunjukkan efektivitas pembelajaran menggunakan teknologi *augmented reality* dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap huruf hijaiyah
4. Membantu guru dalam mengajar huruf hijaiyah dengan alternatif pembelajaran yang interaktif dan menarik
5. Menambah pengetahuan anak-anak di TK ABA Perumnas Condong Catur tentang penggunaan teknologi *Augmented Reality* dan memberikan kontribusi untuk pengembangan *Augmented Reality* untuk pembelajaran dimasa depan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan penelitian.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep dan teori yang berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam skripsi.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap tahap berisi deskripsi tentang desain dan strategi yang digunakan dalam melakukan penelitian. Ini juga meliputi pemilihan subjek penelitian dan jenis data yang dikumpulkan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini Pembahasan berisi presentasi dan analisis hasil penelitian. Ini menjelaskan bagaimana hasil memenuhi tujuan dan hipotesis penelitian, serta menjawab masalah yang diajukan.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran, serta menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan ringkasan dari seluruh studi. Bab ini juga memberikan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi daftar sumber referensi yang digunakan dalam skripsi. Sumber-sumber ini bisa berupa buku, jurnal ilmiah, artikel, dokumen resmi, maupun sumber online.

