

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi saat ini berperan sangat penting di dalam meningkatkan perubahan disegala aspek kehidupan manusia dan juga mempengaruhi bagaimana manusia dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam melakukan aktifitas. Salah satu contohnya adalah *Augmented Reality (AR)* yang menggabungkan dunia nyata ke dunia maya. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan tentang teknologi, dunia Pendidikan memanfaatkan *Augmented Reality (AR)* untuk di jadikan media pembelajaran yang baru. Dengan memanfaatkannya *Augmented Reality (AR)* memudahkan guru dalam menyapaikan informasi kepada anak-anak dan meningkatkan produktivitas, efektivitas, dan efisiensi dalam pembelajaran berlangsung saat di kelas.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu pendidikan yang berfokus untuk melatakan pendidikan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan kecerdasan anak-anak. Ada banyak sekali pembelajaran yang di ajarkan salah satunya adalah pengenalan mengenai hewan. Namun media pembelajarannya sangat terbatas pada gambar dan kurangnya informasi yang di dapatkan. Dengan adanya *Augmented Reality (AR)* pengenalan hewan dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone android*. Dengan adanya *Augmented Reality (AR)* maka di buatlah aplikasi pengenalan hewan untuk anak usia dini.

Seperti salah satu contoh yang terjadi pada PAUD AL-Kindy yang dimana pembelajarannya masih menggunakan system manual dengan menggunakan buku yang di dalamnya terdapat gambar hewan namun selama ini belum memanfaatkan teknologi, padahal berdasarkan penelitian Ayu Latifah DKK menyatakan bahwa AR dapat di gunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Dengan adanya teknologi AR bisa melihat hewan secara nyata dalam bentuk 3D. Maka dari itu perlunya pembelajaran menggunakan *Augmented Reality (AR)* agar dapat mempermudah pembelajaran dalam memperkenalkan hewan melalui gambar 3D kepada anak-anak PAUD. Penulis hanya berfokus pada Pembuatan *Augmented Reality* Pengenalan Hewan Untuk AL-Kindy diharapkan

dengan pembuatan *Augmented Reality* Pengenalan Hewan bisa membantu pengguna melihat objek hewan secara lebih nyata seperti hewan aslinya secara tiga dimensi(3D).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti di atas maka rumusan masalah yang dapat di ambil pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana membuat *Augmented Reality* untuk pengenalan hewan?
2. Apa effect dari penggunaan AR?
3. Apa perbedaan Marker dan Markerless?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pembuatan *Augmented Reality* pengenalan hewan untuk PAUD AL-Kindy
2. Aplikasi yang akan di buat berbasis mobile
3. Aplikasi yang akan di buat hanya dapat berjalan di system operasi android
4. Aplikasi hanya menyajikan visual bentuk hewan dan voice nama hewan

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi pendamping bagi pembelajaran pengenalan hewan di PAUD AL-Kindy dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*
2. Memberikan edukasi mengenai pengenalan hewan kepada anak-anak PAUD AL-Kindy melalui teknologi *Augmented Reality*
3. Memberi pembelajaran baru dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR) pengenalan hewan untuk PAUD AL-Kindy

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoritis :

Memberikan pengetahuan tentang pengenalan hewan dengan menggunakan *Augmented Reality*

### 1.5.2 Manfaat Praktis :

Dengan adanya *Augmented Reality* bisa membantu dalam pembelajaran dan memberikan metode pengajaran yang baru.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini dari lima bab sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN,

berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penelitian.

#### BAB II TINJAUAN PUSTAKA,

berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, ...

#### BAB III METODE PENELITIAN,

didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan, ...

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN,

bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, ...

#### BAB V PENUTUP,

berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian,

...