

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Paud Mutiara Hati Girisekar merupakan salah satu Kelompok Bermain (KB) yang berada di salah satu daerah di Gunungkidul. Tepatnya di Bali, Girisekar, Panggang, Gunungkidul. Lembaga Pendidikan ini terdaftar dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69837189. Paud Mutiara Hati Girisekar masih aktif melakukan kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini sampai sekarang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap objek penelitian di Paud Mutiara hati Girisekar penggunaan gambar-gambar statis atau buku bergambar tidak cukup memberikan pengalaman visual yang kuat, sehingga anak-anak kesulitan memahami dan mengingat konsep tersebut. Selain itu, anak-anak PAUD memiliki tingkat konsentrasi yang pendek, sehingga metode pengajaran yang monoton atau kurang menarik dapat menyebabkan kehilangan minat dalam belajar. Hal ini diperparah oleh kurangnya anak-anak dalam terlibat aktif dalam pembelajaran, karena penggunaan bahan ajar konvensional tidak mendukung interaksi langsung, menjadi hambatan untuk mencapai pembelajaran yang efektif pada anak-anak usia dini.

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada PAUD banyak penelitian yang pernah membahas tentang media pembelajaran salah satunya Penelitian yang ditulish oleh Evant Jordy, Okky Putra Baru (2022), dengan judul "*Implementasi Augmented Reality Dalam Belajar Pengenalan Buah Pada Anak*". Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif yang mengimplementasikan teknologi augmented reality di dalamnya sehingga anak-anak lebih tertarik untuk belajar. Pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pengenalan buah-buahan pada anak-anak PAUD bertujuan meningkatkan pembelajaran dengan menggabungkan aspek visual, keterlibatan, dan daya tarik. AR

memungkinkan visualisasi buah-buahan dalam format 3D. Dimana anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan buah-buahan melalui layar perangkat, menciptakan keterlibatan tinggi dalam pembelajaran yang menyenangkan. Integrasi suara dan animasi dalam AR juga mendukung pengenalan nama buah-buahan secara lisan.[1]

Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam media pembelajaran membawa inovasi yang menarik dan berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Memanfaatkan objek 3D yang dirancang dengan warna yang menarik, AR dapat menjadi alat yang memikat perhatian anak-anak, menghadirkan dunia pembelajaran yang lebih hidup dan nyata. Penerapan AR ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, memicu minat anak-anak, dan memberikan motivasi tambahan untuk eksplorasi pengetahuan. Keunikan pengalaman belajar ini tidak hanya dapat membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga dapat memperluas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran pengenalan buah-buahan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diangkat, Adapun rumusan masalah pokok yang menjadi dasar dalam pengerjaan penelitian ini adalah sebagai berikut ;

- a. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran pengenalan buah-buahan berbasis *Augmented Reality* ?
- b. Bagaimana merancang aplikasi berbasis *Augmented Reality* Untuk meningkatkan minat belajar dalam pengenalan buah-buahan.

1.3 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini berfungsi untuk memberikan Batasan ruang lingkup mengenai penelitian yang akan dilakukan, Adapun Batasan masalahnya adalah ;

- a. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran pengenalan buah-buahan di Paud Mutiara Hati Girisekar
- b. Objek penelitian dilakukan di Paud Mutiara Hati Girisekar
- c. Materi yang diangkat dalam penelitian adalah materi pengenalan nama buah-buahan.
- d. Aplikasi media pembelajaran *Augmented Reality* pengenalan buah-buahan pada media *smartphone* android
- e. Terdapat 9 buah di aplikasi Pengenalan Buah-buahan yaitu Mangga, Anggur, Pisang, Apel, Nanas, Stroberi, Alpukat, Melon, Jeruk.
- f. *Asset* 3D yang digunakan didapat dari *website sketchfab.com*
- g. *Software* yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi meliputi *unity, Vuforia, Android SDK, adobe audition, canva, figma*
- h. Distribusi aplikasi dilakukan kepada guru dan orang tua Murid Paud Mutiara Hati Girisekar

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini antara lain :

- a. Membuat aplikasi pembelajaran tentang pengenalan buah-buahan menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

- a. Menghasilkan penelitian yang lebih inovatif dan terkini.
- b. Membantu meningkatkan minat belajar anak-anak dengan teknologi AR
- c. Membantu anak-anak Paud dalam belajar pengenalan buah-buahan.
- d. Membantu guru dalam penyampaian materi pengenalan buah-buahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang di bahas dalam dalam penelitian yang sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat hal-hal yang berkaitan dengan pokok permasalahan dalam penelitian seperti: latar belakang masalah, Batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung untuk di jadikan dasar dalam proses penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai Langkah perancangan system yang dibuat

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diharapkan agar penelitian bermanfaat untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.