

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Augmented Reality merupakan konten visual 2 dimensi dan 3 dimensi yang ditempatkan pada media. Media pembelajaran menghubungkan staf pengajar dan siswa dalam proses belajar mengajar yang memfasilitasi komunikasi dua arah. Serta menawarkan cara interaktif dan menarik dalam mengajar dan belajar. Penelitian ini mengeksplorasi dampak AR pada pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dan menunjukkan bahwa *Augmented Reality* dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterampilan sosial anak-anak usia dini [1].

Kepemilikan telepon seluler di Indonesia mengalami peningkatan yang pesat, berdasarkan data dari BPS (Badan Pusat Statistik Indonesia). Pada tahun 2011 terdapat 39,11 persen penduduk yang memiliki telepon seluler, namun pada Tahun 2022 angka tersebut meningkat menjadi 67,88 persen. Sedangkan data BPS di D.I Yogyakarta, persentase penduduk berumur 5 tahun ke atas yang memiliki telepon seluler mengalami kenaikan. Pada tahun 2020 persentasenya mencapai 74,28 persen dan meningkat pada tahun 2022 menjadi 79,37 persen [2].

Aisyiyah Al Iman merupakan salah satu PAUD yang berada di Gendeng RT 76 RW 18, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Provinsi D.I Yogyakarta. Dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69849674. Menurut Kepala Sekolah di PAUD tersebut sekaligus narasumber mengatakan bahwa penyampaian yang dilakukan saat ini masih menerapkan pembelajaran yang konvensional yaitu menggunakan buku iqro. Namun Guru belum pernah menerapkan metode pembelajaran media interaktif seperti *Augmented Reality*, walaupun para guru ingin meningkatkan metode pembelajaran dengan media interaktif untuk menambah minat belajar para siswa. Akan tetapi dengan keterbatasan kemampuan sumber daya manusia kegiatan tersebut belum dapat dilakukan.

Dari masalah tersebut, maka penulis membuat penelitian dengan judul “Perancangan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah PAUD Aisyiyah Al-Iman”. Media pembelajaran atau Aplikasi yang akan dibuat akan disesuaikan dengan desain yang penuh warna agar lebih menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, skripsi ini bertujuan untuk menjawab beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat aplikasi *Augmented Reality* menjadi media pembelajaran interaktif pengenalan Huruf Hijaiyah di PAUD Aisyiyah Al Iman?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas terdapat Batasan masalah yaitu sebagai berikut:

- a. Objek 3d yang akan di tampilkan Alif, Ba, Ta, Tsa, Jim, Kha, Kho, Dal, Dzal, Ra, Zai, Sin, Syin, Shod, Dhod, Tho, Dzho, Ain, Ghoin, Fa, Qaf, Kaf, Lam, Mim, Nun, Wau, Ha, Ya.
- b. Objek 3d bersumber dari sketchfab.com
- c. Aplikasi ini hanya ditujukan pada PAUD Aisyiyah Al-Iman.
- d. Pengujian perangkat menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi minimal versi Android 8.0 (Oreo).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

- a. Bagi PAUD Aisyiyah Al-Iman, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran pengenalan huruf Hijaiyah.
- b. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pengenalan huruf Hijaiyah.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN, di dalamnya 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.

