

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, *smartphone* telah menjadi salah satu perangkat yang banyak digunakan oleh berbagai kalangan, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. Karena *smartphone* mudah digunakan, berbagai alasan digunakan oleh pengguna. Contoh alasan utamanya adalah mudah digunakan dan dibawa. *Smartphone* juga banyak membantu dalam aktivitas sehari-hari baik itu bekerja, mencari informasi, belajar, bermain game, dan lain-lain.

Seperti yang kita ketahui Bersama, bermain game merupakan salah satu hiburan yang paling banyak diminati para pengguna *smartphone*, terutama anak-anak. Banyak anak kecil saat ini lebih suka bermain game daripada membaca dan belajar. Karena terlalu semangat dengan permainan, terkadang orang tua tidak tahu bagaimana caranya agar anaknya gemar membaca dan belajar. Oleh karena itu, untuk membantu orang tua dalam mendidik anaknya, penulis ingin membuat sebuah aplikasi pengenalan huruf alfabet 3D pada platform Android sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh anak usia 2 sampai 4 tahun. Usia ini merupakan tahap pertumbuhan dan perkembangan paling pesat baik fisik maupun mental.

Berdasarkan wawancara langsung dengan Ibu Etik Mulati, S.pd, Kepala TK PERTIWI PULE II, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar yang ada saat ini justru kurang efektif karena proses belajar mengajar dilakukan dengan cara menulis di papan tulis atau alat pengenalan karakter.

Dalam hal ini, penulis mengangkat judul **“RANCANG BANGUN PENGENALAN HURUF ALFABET PADA TK PERTIWI PULE II MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY”** dan akan berfungsi sebagai penunjang belajar anak di sekolah dan di rumah. Melalui aplikasi pengenalan huruf alfabet dengan *Augmented Reality*, diharapkan anak-anak tertarik untuk belajar dan mudah memahami apa yang disampaikan guru dalam proses belajar mengajar. Metode ini tidak hanya berlaku untuk pembelajaran di sekolah tetapi juga dapat diterapkan di rumah dan didampingi oleh orang tua. Penerapan hasil aplikasi ini diharapkan dapat membantu anak dalam belajar dan meningkatkan pola berpikir kreatif serta memperluas pengetahuannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, pertanyaannya adalah "Bagaimana seharusnya kita merancang dan membuat aplikasi pengenalan huruf alfabet yang dapat menunjang proses pendidikan di TK PERTIWI PULE II ?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada rancang bangun pengenalan huruf alfabet berbasis Android adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini terdiri dari pengenalan huruf alfabet kapital dari A sampai Z.
2. Aplikasi yang dibuat hanya berbentuk software pada android.
3. Pengguna pada aplikasi adalah anak-anak usia dini (sekitar 2-4 tahun).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada rancang bangun pengenalan huruf alfabet berbasis Android adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan sebuah aplikasi yang interaktif dan menarik untuk membantu anak usia dini dalam pengenalan huruf alfabet.
2. Meningkatkan motivasi, minat belajar dan pemahaman huruf alfabet pada anak usia dini melalui penggunaan aplikasi yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pada rancang bangun pengenalan huruf alfabet berbasis Android adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Sekolah
Sebagai alat bantu belajar anak, meningkatkan minat belajar membaca anak dan mempermudah pengenalan huruf pada anak usia dini.
2. Bagi Kampus/Masyarakat

Memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Android.

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian pada rancang bangun pengenalan huruf alfabet berbasis Android adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini mengumpulkan data langsung dari objek penelitian seperti buku, majalah, dan modul yang berisi materi penjelasan tentang huruf-huruf alfabet.

1.6.2 Metode Observasi

Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Metode observasi yang dilakukan adalah mengamati proses belajar mengajar di TK PERTIWI PULE II khususnya pengenalan huruf.

1.6.3 Metode Studi Literature

Penulis membaca dan meneliti literature yang mungkin dapat membantu dalam penulisan skripsi, seperti Mengumpulkan referensi dari majalah, buku, dan artikel tentang *Augmented Reality* yang sesuai untuk mempelajari proses pembuatan aplikasi pengenalan huruf alfabet.

1.6.4 Metode Wawancara

Metode Wawancara dengan cara tanya jawab secara langsung kepada Ibu Etik Mulati, S.pd pada September 2023 di TK PERTIWI PULE II.

1.6.5 Metode Pengembangan

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah metodologi yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi multimedia. Model MDLC terdiri dari beberapa tahapan yang harus dilalui secara berurutan, antara lain konsep, desain, pengumpulan material, perakitan, pengujian, dan distribusi[1].

1.6.6 Metode Implementasi

Proses implementasi dilakukan dengan menginstal aplikasi langsung pada perangkat seluler Android. Instal aplikasinya di smartphone orang tua dan guru.

1.6.7 Metode Pengujian Sistem

Metode pengujian sistem akan dilakukan setelah implementasi sistem selesai. Pengujian dijalankan untuk menentukan apakah aplikasi berfungsi dengan baik. Metode yang digunakan adalah metode black box dan metode *System Usability Scale (SUS)*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam pembahasan laporan ini dapat dikemukakan sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan umum tentang permasalahan yang dibahas, yaitu meliputi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang beberapa materi dan teori yang digunakan sebagai dasar analisis penelitian

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menerangkan mengenai tinjauan umum tentang TK PERTIWI PULE II serta menjelaskan tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang implementasi sistem yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian terakhir dari laporan skripsi. Pada bab ini berisi kesimpulan yang ditarik berdasarkan analisis, saran-saran dan berbagai kemungkinan pengembangan dan perbaikan aplikasi.