

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik serta berbagai sumber pembelajaran di lingkungan sekitar. Adapun isi didalam Undang-undang tersebut juga menjelaskan mengenai Pendidikan anak usia dini yang merupakan salah satu bentuk upaya pembinaan bagi anak usia lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan Pendidikan untuk tumbuh kembang jasmani dan rohani anak, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang Pendidikan selanjutnya.

Mengenal huruf merupakan bagian dari tahapan membaca permulaan, seperti yang dinyatakan oleh (Muamar, 2020) di awal pembelajaran membaca, siswa belajar mengenal huruf, menggabungkan huruf menjadi satu kata, dan akhirnya membentuk kata. Shofi (2011) menambahkan dalam mengenalkan huruf, huruf pertama yang dikenalkan adalah huruf vocal dengan memusatkan usaha pada huruf kecil terlebih dahulu karena huruf kapital hanya dipakai pada tempat-tempat tertentu. [1].

Dalam pelaksanaan Pendidikan pada zaman sekarang ini tidak dapat terpisahkan dari adanya perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi ini yang menjadikan sebagai alat bantu untuk manusia dalam melakukan segala hal. Salah satu contoh perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini yaitu menjadikan sebagai media pembelajaran dalam pengajaran. Adanya kemajuan teknologi menjadi tuntunan guru untuk mengembangkan kompetensi peserta didik salah satunya dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, menyenangkan (Mahendra et al., 2021). Proses yang baik idealnya memuat aspek kreatif, menyenangkan, menantang, memotivasi, dan memberikan kebebasan bagi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat, meskipun pendidik hanya sebagai

fasilitator dalam sebuah proses pembelajaran, pendidik harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk merangsang siswa lebih aktif dalam setiap proses belajar. Kegiatan belajar mengajar juga sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satu contohnya adalah pemilihan media pembelajaran yang interaktif dan tidak mengurangi isi materi yang disampaikan didalamnya (Hakim, 2008). [2].

Dari hasil observasi yang telah dilakukan di TK Sari Asih III, sistem pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode tradisional seperti menggunakan kartu gambar. Penyampaian materi dengan cara tersebut dirasa kurang menarik dan kurang menambah minat belajar apalagi bagi siswa yang masih belajar di taman kanak-kanak. Maka dari itu penulis mengembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf *Augmented Reality* yang dapat menampilkan huruf dengan objek 3D serta dapat menirukan suara pada huruf tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah aplikasi pengenalan huruf dengan teknologi *Augmented Reality* yang dapat meningkatkan minat belajar dan antusias dalam mengenal huruf. Dengan adanya aplikasi tersebut anak bisa belajar sambil bermain. Hal ini dapat membuat anak lebih senang bermain *Augmented Reality* karena objek yang ditampilkan berupa objek 3D. *Augmented Reality* dalam Pendidikan memberikan dampak positif yaitu menarik untuk pembelajaran multi-modal, meningkatkan control siswa terhadap konten Pendidikan, membuka peluang untuk pembelajaran kolaboratif, memotivasi siswa untuk terlibat aktif dan mengubah suatu yang abstrak menjadi konkrit (Atmajaya, 2017). [3].

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran memperoleh presentase 94% dengan kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Augmented Reality* sangat membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa.[4]

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu Research and Development. Dengan menggunakan pengembangan model ADDIE, ada 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk menghasilkan sebuah aplikasi android dengan teknologi *Augmented Reality* yang dapat menampilkan media pembelajaran pengenalan huruf. dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu dalam proses belajar mengajar pada TK SARI ASIH III.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, penulis melihat peluang untuk membuat media pembelajaran Pengenalan Huruf pada anak TK Sari Asih III dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Sehingga penelitian ini berjudul “*PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF BERBASIS ANDROID PADA ANAK TK SARI ASIH III*”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan. Maka dapat di simpulkan permasalahannya yaitu, “Bagaimana pengembangan media pembelajaran pengenalan huruf berbasis android pada Tk Sari Asih III dengan menggunakan teknologi *augmented reality*?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang diberikan pada penelitian adalah :

1. Aplikasi ini terdiri dari pengenalan huruf alfabet A - Z
2. Implementasi dan pengujian hanya dilakukan oleh pihak TK Sari Asih III
3. Aplikasi *augmented reality* berjalan pada sistem Android
4. Software yang digunakan dalam merancang aplikasi *augmented reality* yaitu unity, Vuforia, dan blender
5. Penelitian ini telah selesai sampai proses Implementasi dan Evaluasi

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan yang dilakukan penelitian yaitu :

1. Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan
2. Menghasilkan media pembelajaran pengenalan huruf dengan teknologi

*augmented reality*

3. Diharapkan dapat membantu dalam proses belajar mengajar.
4. Memperkenalkan *augmented reality* ke Masyarakat

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

### **1.5.1 Manfaat penelitian bagi peneliti**

1. Mengetahui Teknik dalam pembuatan aplikasi android dengan menggunakan *augmented reality*
2. Mampu menyelesaikan penyusunan skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta

### **1.5.2 Manfaat penelitian bagi objek penelitian**

1. Membantu guru dalam proses belajar mengajar pengenalan huruf dengan metode konvensional
2. Membantu menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan dan menarik.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

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

### **BAB III METODE PENELITIAN**

pada bab ini menjelaskan tentang langkah langkah yang akan dilakukan penelitian pada proses perancangan aplikasi

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi pada aplikasi serta penjelasan tentang Langkah-langkah dalam perancangan dan pembuatan serta menjelaskan tentang pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi tersebut.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran pada aplikasi yang telah dirancang dan diharapkan aplikasi tersebut dapat membantu dalam proses belajar mengajar.

