BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

TK Aisyiah Al Iman merupakan salah satu Tk yang berlokasi di Jl. Gendeng GK IV No. 786, Baciro, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Lembaga pendidikan ini terdaftar dengan Nomor Statistik (NPSM) 20409021. Tk Aisyiah Al Iman masih aktif melakukan kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini sampai sekarang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap kepala sekolah Tk Aisyiah Al Iman Tri Suratini, S.Pd. objek penelitian di Tk Aisyiah Al Iman 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 Tk 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 TK banyak penelitian yang pernah membahas tentang media pembelajaran salah satunya Penelitian yang ditulish oleh Fithriah Musadat,Ahmad Maulid Asmidin,Darmawati (2023), dengan judul "*Penerapan Augmented reality Pada Aplikasi Bebasis Android Pengenalan Nama Buah-Buahan*". 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 Tk bertujuan meningkatkan pembelajaran denganmenggabungkan 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.

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

Berdasar latar belakang diatas skripsi ini bertujuan untuk menjawab beberapa rumusan masalah sebagi berikut

Bagaimana cara merancang aplikasi media pembelajaran pengenalan nama buah buahan berbasis Augmented Reality?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas terdapat beberapa batasan masalah sebagai berikut

1. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran untuk pengenalan nama buah buahan Tk Aisyiah Al Iman
2. Target yang menjadi subjek penelitian adalah anak - anak yang bersekolah di Tk Aisyiah Al Iman
3. Materi pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam AR adalah terbatas dengan model 3D pada pengenalan jenis jenis buah buahn
4. Penelitian ini berkaitan dengan konteks Pendidikan di Tk Aisyiah Al Iman dan munkin tidak dapat diterapkan secara langsung di instiutsi Pendidikan lain yang memiliki konteks berbeda
5. Model 3D yang digunakan aplikasi buah buahan ini di download dari website sketcfab
6. Pembuatan Asset audio dan gambar peneliti mendapatkan dari website yang tersedia di internet
7. Pembutan Desain menggunakan Aplikasi Canva
8. Pembuatan Aplikasi mengunakan Aplikasi unity dan Aplikasi Spark ar
9. Aplikasi dapat digunakan dari Andorid versi 9.0 sampai dengan versi terbaru
10. Konsep aplikasi yang yaitu menampilkan model 3D dengan ditunjang audio

11. Pembahasan mengenai materi pengenalan buah buahan terdapat pada buku paket anak anak Tk Aisyiah Al Iman

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian ini di buat dengan tujuan sebagai berikut

Membuat aplikasi pebelajaran tentang pengenalan nama buah-buahan mengunakan teknologi Augmented reality .

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari penelitian ini adalah

1. Membantu anak-anak tk dalam belajar pengenalan buah-buahan
2. Membantu meningkatkan minat anak-anak dengan teknologi AR
3. Membantu guru dalam penyampain materi pengenalan buah-buahan

Output yang diharapkan dari penelitian ini adalah

1. Aplikasi multimedia edukasi yang telah dikembangkan dan teruji keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman materi belajar siswa
2. Penelitian yang menjelaskan metode pengemangan dan ujicoba aplikasi,serta hasilnya dalam meningkatkan pemahaman materi belajar siswa khususnya dalam pengenalan nama buah-buahan

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan skripsi, penulis menguraikan dalam bentuk bab dan masing-masing bagian diuraikan ke dalam beberapa sub-bab agar dapat memudahkan dalam memahami isi dari naskah skriosi ini,isi dari sub-bab tersebut meliputi:

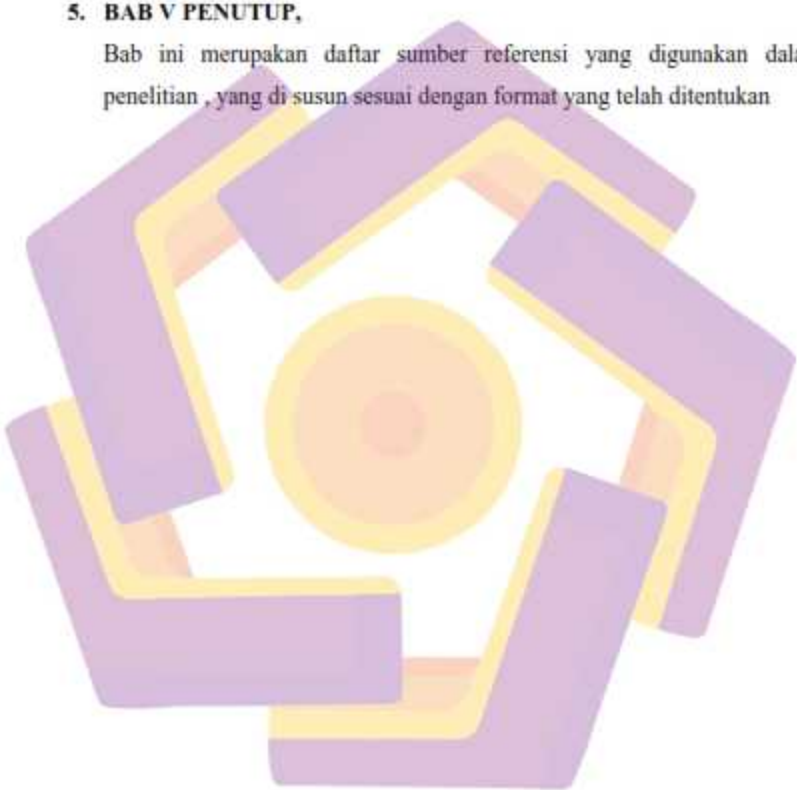
1. **BAB I PENDAHULUAN,**
   berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah,tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan
2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA,**
   Bab ini berisi tentang teori yang berkaitan dengan penelitian, yang akan menjadi rujukan dalam pembuatan media pembelajaran

3. **BAB III METODE PENELITIAN,**

   Berisikan metode-metode yang digunakan penulis dalam membuat rancangan pengumpulan data, penelitian, dan pengujian

4. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN,**

   bab ini berisikan tentang implementasi dan pembahasan

5. **BAB V PENUTUP,**

   Bab ini merupakan daftar sumber referensi yang digunakan dalam penelitian , yang di susun sesuai dengan format yang telah ditentukan