

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi signifikan dalam merangsang kreativitas anak usia dini. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menciptakan lingkungan yang dinamis dan interaktif, memotivasi anak untuk mengembangkan kemampuan kreatif mereka. [1]

Penggunaan aplikasi ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran karena Augmented Reality memiliki sifat yang menarik untuk membangkitkan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang disampaikan secara konkret melalui representasi visual tiga dimensi dengan mengintegrasikan keterlibatan pengguna dalam bingkai Augmented Reality. [2] hasil penelitian yang dilakukan oleh Deviazani, Lina Amelia, dan Heliati Fajriah (2024) di TK Teuku Nyak Arief Banda Aceh, ditemukan bahwa kemampuan anak dalam menggunakan teknologi sederhana mengalami peningkatan signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media loose parts. Hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata kemampuan awal anak sebesar 49, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 81. Artinya, terdapat peningkatan sebesar 65,31% dalam kemampuan anak dalam mengenali, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi sederhana secara aman dan bertanggung jawab. [26]

Berdasarkan penelitian oleh Latifah, Gunadhi, dan Faroqi (2020), media pembelajaran pengenalan anggota tubuh yang masih menggunakan metode konvensional seperti buku dan alat peraga terbukti kurang menarik bagi siswa, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi. Penelitian tersebut merancang sebuah aplikasi pembelajaran berbasis Augmented Reality untuk siswa TK/PAUD, yang menggabungkan objek maya ke dalam lingkungan nyata menggunakan marker sebagai penanda. Hasilnya, media ini mampu menarik minat belajar dan meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi 3D dan fitur interaktif seperti tampilan penjelasan pada tiap elemen

anggota tubuh.

Dalam penelitian yang sama juga membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang dilengkapi dengan tampilan objek 3D, narasi suara, serta fitur interaktif seperti kuis, mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mempermudah pemahaman materi. Teknologi ini sangat sesuai untuk diterapkan pada anak usia dini yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual dan interaktif. Berdasarkan temuan tersebut, penerapan media pembelajaran serupa dianggap relevan untuk digunakan di TK Amal Mulia, yang menjadi objek dalam penelitian ini. Di sekolah tersebut, proses pengenalan anggota tubuh manusia masih menggunakan pendekatan konvensional seperti buku cetak dan penjelasan verbal dari guru. Media pembelajaran yang tersedia belum menghadirkan elemen interaktif dan visualisasi tiga dimensi, sehingga pengalaman belajar siswa menjadi terbatas pada penyampaian informasi secara satu arah. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis Augmented Reality di TK Amal Mulia diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, atraktif, dan mendalam bagi peserta didik. [3]

Latifah, Gunadhi, dan Faroqi (2020) Menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Augmented Reality tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar melalui interaksi visual yang menyenangkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi ini memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam konteks pendidikan anak usia dini. Dengan memperhatikan kondisi pembelajaran di TK Amal Mulia yang masih menggunakan pendekatan konvensional, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada perancangan media pembelajaran pengenalan anggota tubuh berbasis Augmented Reality dengan metode marker-based tracking, sebagai alternatif solusi untuk mendukung proses belajar mengajar di TK Amal Mulia. [3]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran berbasis Augmented Reality yang interaktif dan menarik untuk menunjang pemahaman serta visualisasi materi anggota tubuh pada siswa TK khususnya siswa TK Amal Mulia?
2. Bagaimana memastikan seluruh fitur dalam aplikasi pembelajaran berbasis Augmented Reality berfungsi sesuai harapan pengguna serta mampu meningkatkan pemahaman mereka dalam pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, berikut Batasan Masalah pada penelitian ini:

1. Media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) untuk smartphone berbasis Android.
2. Fokus pada desain dan implementasi media pembelajaran, bukan perbandingan teknologi AR lainnya.
3. Hanya berfokus pada pengenalan anggota tubuh dasar (kepala, tangan, kaki, telinga, hidung, dll.).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada Pengembangan Media Pembelajaran Mengenai Pengenalan Anggota Tubuh Berbasis Augmented Reality di TK Amal Mulia yaitu:

1. Mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam membantu anak-anak TK mengenali anggota tubuh mereka.
2. Memberikan rekomendasi penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran anak usia dini sebagai alternatif inovatif dalam dunia pendidikan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan kontribusi terhadap penelitian di bidang teknologi pendidikan khususnya dalam pemanfaatan AR sebagai alat bantu pembelajaran.

2. Mendorong pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan berbasis digital.
3. Memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk mempermudah pemahaman terhadap isi dari penelitian skripsi ini. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi:

BAB I PENDAHULUAN,

Pada bab I ini penulis memberikan penjelasan secara rinci tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dari sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA,

Pada bab II ini penulis memberikan penjelasan mengenai dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi yang terdiri dari studi literatur, dan teori-teori yang digunakan

BAB III METODE PENELITIAN,

Pada bab III Penulis memberikan penjelasan tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan penelitian

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