

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia taman kanak-kanak berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik belajarnya. Pada usia ini, pembelajaran yang melibatkan visualisasi dan pengalaman langsung sangat berpengaruh terhadap proses pemahaman anak [1]. Salah satu materi penting yang dikenalkan pada anak usia dini adalah pengenalan hewan, karena materi tersebut berperan dalam membantu anak mengenal lingkungan sekitar, memperkaya kosakata, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan bahasa anak [2].

Seiring dengan perkembangan teknologi multimedia, Augmented Reality (AR) menjadi salah satu teknologi yang berpotensi diterapkan sebagai media pembelajaran. Augmented Reality merupakan teknologi yang mampu menggabungkan objek virtual tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara real time, sehingga pengguna dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan objek virtual tersebut. Penerapan AR dalam pembelajaran dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif dibandingkan media pembelajaran konvensional [3]. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi dan pengalaman belajar interaktif. Temuan ini mendukung pernyataan bahwa AR membantu siswa memahami konsep secara lebih efektif melalui visualisasi dan interaksi langsung dengan objek pembelajaran [4].

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Augmented Reality dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini dibandingkan dengan media konvensional. Selain itu, AR mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung pemahaman konsep melalui visualisasi objek tiga dimensi. Namun demikian, pengembangan media AR

memerlukan perencanaan yang matang, baik dari segi kesesuaian materi, desain antarmuka, maupun kemudahan penggunaan oleh guru dan anak [5].

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, mudah digunakan oleh guru, serta mampu menyajikan materi pengenalan hewan secara interaktif dan menarik. Media pembelajaran berbasis Augmented Reality dipandang sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional dan meningkatkan kualitas pembelajaran di taman kanak-kanak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi Augmented Reality pengenalan hewan sebagai media pembelajaran interaktif di taman kanak-kanak. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan melalui evaluasi aspek materi (content), penilaian ahli media, serta daya implementasi dan respons pengguna. Evaluasi tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran Augmented Reality yang dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran pengenalan hewan di taman kanak-kanak [6] [7].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti di atas maka rumusan masalah yang dapat diambil pada penelitian adalah Bagaimana mengembangkan aplikasi Augmented Reality mengenal hewan sebagai media pembelajaran interaktif di Taman Kanak-Kanak Bintang Kecil.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut yaitu:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan Augmented Reality pengenalan hewan untuk anak TK Bintang Kecil.
2. Materi pembelajaran dalam aplikasi dibatasi pada pengenalan hewan secara visual dan audio, meliputi tampilan objek 3D, suara narasi, dan kuis sederhana, tanpa pembahasan materi lanjutan secara mendalam.
3. Aplikasi Augmented Reality yang dikembangkan hanya dapat diakses melalui perangkat smartphone berbasis Android.

4. Pengujian aplikasi dibatasi pada penilaian ahli materi dan respon pengguna oleh guru TK Bintang Kecil, serta penilaian ahli media oleh dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan aplikasi Augmented Reality mengenal hewan sebagai media pembelajaran interaktif di Taman Kanak-Kanak Bintang Kecil.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini.

Manfaat Praktis: Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan sebagai alat bantu pembelajaran pengenalan hewan di taman kanak-kanak. Media pembelajaran Augmented Reality yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pengenalan hewan melalui visualisasi yang lebih konkret dan menyenangkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi dari beberapa bab sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang memberikan gambaran umum mengenai permasalahan yang akan diteliti.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi dasar-dasar teori yang digunakan, Metode Analisis untuk mendukung penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di

objek penelitian, dan hasil penelitian pengembangan AR di taman kanak kanak.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat penulis rangkum selama proses penelitian untuk pengembangan aplikasi lanjut.

