

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang begitu pesat pada saat ini dan hampir semua aktivitas kehidupan manusia tidak terlepas dari teknologi. Maka dari itu kita dituntut agar selalu melakukan pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi. Dan penggunaan teknologi tidak hanya sebagai alat bantu melainkan komponen wajib yang harus dimiliki di semua aspek kehidupan manusia, yang salah satunya pada bidang pendidikan yang sudah banyak macam aplikasi mengenai pendidikan guna membantu pelajar mencari ilmu atau wawasan yang begitu cepat. Teknologi juga mendorong proses pembelajaran untuk lebih menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pembelajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman anak didik sehingga dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari – hari. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif, digunakanlah alat bantu belajar atau yang biasa disebut teknologi.

Proses pembelajaran itu sendiri menekankan pada terjadinya interaksi antara anak didik, guru, metode, kurikulum, sarana, dan aspek lingkungan yang terkait untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Kompetensi akan tercapai dengan maksimal ketika semua komponen terpenuhi sesuai dengan fungsinya masing – masing. Fakta metode yang sering digunakan saat pembelajaran pengenalan buah pada anak didik paud adalah metode konvensional dengan ceramah dan gambar. Metode pembelajaran dengan ceramah cenderung membosankan, guru menyampaikan materi secara ceramah dan mengharapkan anak didik mendengarkan, mencatat, dan paham terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan metode ini melelahkan guru dan menimbulkan kejenuhan bagi anak didik. Dan anak didik menjadi bosan, mengantuk, pasif terhadap pelajaran justru asik sendiri dan hanya mendengarkan saja.

Guru dituntut lebih semangat untuk mengajar anak didik agar lebih gemar belajar. Dimana anak – anak pada zaman sekarang sangat menyukai permainan

yang ada pada handphone dan mengakibatkan semangat belajar lebih menurun. Apalagi tidak semua orang tua dapat mengawasi anaknya untuk belajar dikarenakan kesibukan tertentu. Dan juga terdapat anak yang selalu diberikan handphone tanpa pengawasan orang tua supaya anak tidak mengganggu pekerjaan orang tua.

Teknologi multimedia yang tepat adalah *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran pengenalan buah secara 3D, agar mampu meningkatkan semangat belajar untuk anak didik. Dengan menggunakan visual 3D, anak didik dapat mengingat bagaimana bentuk buah tersebut dengan lebih mendetail dan nyata. Berarti teknologi yang memperoleh penggabungan secara langsung terhadap sistem pembelajaran yang dibuat oleh sistem dengan dunia nyata. Sehingga anak didik dapat belajar lebih menyenangkan melalui teknologi tersebut yang dapat dioperasikan di dalam *handphone*.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka diusulkan sebagai judul Tugas Akhir yaitu “Aplikasi Pengenalan Buah Pada Anak Paud Berbasis *Augmented Reality*”. Salah satu solusi yang dapat diajukan membuat suatu media pembelajaran berbasis multimedia. Teknologi multimedia dapat mempermudah dan mengatasi rasa jenuh dari sistem pembelajaran yang berjalan serta memotivasi anak – anak dalam belajar sejak dini dengan mengajak mereka bermain sambil belajar dengan tampilan – tampilan yang menarik dan disukai anak – anak.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran pengenalan buah ?
2. Bagaimana respon *user* pada aplikasi *Augmented Reality* pembelajaran pengenalan buah?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi pembelajaran digunakan untuk anak didik paud berusia 4 – 5 tahun.
2. Aplikasi pembelajaran yang digunakan berbasis teknologi *augmented reality*.
3. Metode *augmented reality* yang digunakan yaitu *marker based tracking*.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dalam pembuatan aplikasi pengenalan buah berbasis *Augmented Reality* yang ingin dicapai diantaranya :

1. Sebagai alat bantu pembelajaran kepada anak didik supaya lebih semangat belajar.
2. Membantu guru mengenalkan macam – macam buah lebih menyenangkan dan menarik.
3. Membantu meningkatkan pengetahuan buah terhadap anak didik paud.

1.5. Manfaat

Berdasarkan tujuan diatas, berikut adalah manfaat yang diharapkan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat meningkatkan semangat belajar untuk anak didik yang baru belajar.
2. Menjadikan *Augmented Reality* sebagai salah satu metode dan media alternatif dalam proses pembelajaran pengenalan macam – macam buah lebih menyenangkan serta dapat merubah sikap bosan, mengantuk, dan pasif.
3. Dapat meningkatkan pengetahuan buah terhadap anak didik paud.