

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses utama dalam pembangunan sumberdaya manusia guna mencapai kesejahteraan masyarakat. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan adalah agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Kualitas pendidikan masyarakat menjadi sebuah parameter utama terhadap suatu peradaban masyarakat. Untuk mencapai masa depan yang cerdas, berbudi pekerti luhur dan berkarakter sesuai dengan cita-cita bangsa, pemerintah selalu melakukan pembenahan dalam bidang pendidikan.

Pendidikan penalaran pada masa usia dini juga menjadi faktor yang patut diperhatikan oleh pemerintahan, demi terciptanya generasi emas yang dapat membangun bangsa Indonesia di masa yang akan datang. Menurut Yulianingsih & Setiaty tahun 2007 Anak yang mendapatkan pembinaan sejak dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik maupun mental yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, produktivitas, pada akhirnya anak akan mampu lebih mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Yang merupakan Masa Golden Age (Usia Keemasan) karena tahap perkembangan otak pada anak usia dini menempati posisi yang paling vital yakni mencapai 80% perkembangan otak. Karena hal tersebut pendidikan pada usia dini menjadi dasar yang begitu penting dalam pengembangan karakter dan kematangan berpikir anak untuk masa depan yang akan datang. Tentunya perlu didukung dengan metode dan media pembelajaran yang efektif kepada anak.

Menurut Marlianingsih pada tahun 2016 bahwa media pembelajaran harus dapat menarik perhatian anak sehingga dapat menciptakan motivasi belajar. Maka dapat kita ketahui bersama salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman anak terhadap dalam proses belajar yaitu model pembelajaran dan media belajar

harus dapat menarik perhatian anak sehingga dapat menciptakan motivasi belajar yang baik akan menjadikan proses pendidikan optimal pada anak. Menurut Jamun tahun 2016 teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemfaatan dari perkembangan Teknologi dalam dunia pendidikan. Penerapan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran ditandai dengan hadirnya *e-learning* yang dengan semua variasi tingkatannya telah memfasilitasi perubahan dalam pembelajaran yang disampaikan melalui semua media elektronik seperti: audio/video, TV interaktif, *compact disc* (CD), dan internet. Dengan semakin berkembangnya teknologi pembelajaran maka diharapkan media belajar pada anak usia dini menjadi lebih menarik. Salah satu media pengenalan objek dasar yang menarik yaitu menggunakan buku pembelajaran dengan teknologi multimedia *augmented reality*.

Augmented reality menggabungkan benda nyata dan maya di lingkungan nyata. Sedangkan buku pembelajaran yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Berdasarkan paparan diatas, penyusun merancang “Aplikasi Pendidikan Pengenalan Huruf, Angka dan Objek Sederhana Berbasis Android Menggunakan *Augmented Reality*” sebagai aplikasi 3D yang digunakan untuk meningkatkan daya tarik anak dalam mempelajari Huruf, angka dan objek dasar. Melalui *smartphone* Android pengguna dapat melihat objek 3D yang terdapat pada buku pembelajaran disertai dengan evaluasi latihan soal.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif multimedia diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak untuk belajar mengenali objek-objek baru dan pemahaman anak terhadap huruf abjad, huruf hijaiyah, angka dan objek dasar semakin bertambah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana membangun media pembelajaran dasar huruf abjad, huruf hijaiyah, angka dan objek-objek pada anak menggunakan *augmented reality*?
- b. Bagaimana pengaplikasian penggunaan buku pada media interaktif di sekolah usia dini sehingga dapat menarik minat anak dalam mempelajari huruf abjad, huruf hijaiyah, angka dan objek-objek dasar ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan permasalahan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dirancang ditujukan untuk anak usia dini (4-6 tahun)
- b. Aplikasi yang dibuat akan menampilkan keluaran berupa objek 3D dan suara.
- c. Pada aplikasi akan menampilkan pengenalan huruf Abjad berjumlah 26 buah, huruf hijaiyah berjumlah 30 buah, angka berjumlah 9 buah, dan 10 buah objek sederhana.
- d. Soal permainan yang disajikan pada aplikasi berupa pilihan ganda dengan jumlah soal 10 butir dan 5 *puzzle* dengan pembagian kelas ringan, sedang dan sulit.

1.4 Tujuan

Kegiatan penelitian bertujuan untuk membuat desain huruf abjad, huruf hijaiyah, angka dan objek dasar dalam bentuk 3D sebagai media pembelajaran interaktif pada anak usia dini.

Membuat “Aplikasi Pendidikan Pengenalan Huruf, Angka dan Objek Sederhana Berbasis Android Menggunakan *Augmented Reality*” sebagai media belajar tambahan pada anak yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Mengimplementasikan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan buku pembelajaran interaktif dan dapat membantu meningkatkan daya tarik anak dalam mempelajari huruf abjad, huruf hijaiyah, angka dan objek sederhana.

1.5 Manfaat

Manfaat dari tugas akhir yaitu mengenalkan media pembelajaran menggunakan *augmented reality* menggunakan buku pembelajaran interaktif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran anak khususnya untuk pembelajaran huruf abjad, huruf hijaiyah, angka maupun objek sederhana dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menambah pengetahuan anak tingkat dasar.

Memberikan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran yang diberikan oleh Guru Pendidikan Anak Usia Dini maupun Guru Sekolah Taman kanak-kanak sebagai media pembelajaran tambahan yang dapat dimanfaatkan untuk media belajar anak di sekolah.

Membantu orang tua menyediakan media pembelajaran tambahan dalam mengenalkan huruf, angka maupun objek sederhana kepada anak yang dapat diberikan di rumah.

Dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti lain yang akan mengembangkan teknologi *augmented reality* di masa yang akan datang.