

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 1 butir 14 pendidikan anak usia dini (PAUD) diartikan sebagai “suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Sedangkan pada pasal 28 tentang (PAUD) pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan atau informal”. Pada dasarnya, pendidikan anak usia dini merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. (Adalilla, 2010)

Fungsi pendidikan anak usia dini secara umum yaitu, mengenalkan anak pada dunia sekitar, menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, dan menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Menyadari akan manfaat positif untuk perkembangan anak, para masyarakat di Indonesia mulai tertarik dengan program PAUD ini, dari ketertarikan mereka itulah yang membuat program ini berkembang dengan pesat. Program PAUD ini meliputi POSPAUD, Tempat Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak – kanak (TK).

Metode pembelajaran yang diterapkan di PAUD pada umumnya metode-metode seperti menggunakan buku, majalah anak-anak, gambar dan lain-lain. Contoh seperti pada saat anak-anak PAUD belajar membaca, menghitung, belajar mengenal sesuatu seperti gambar hewan, tumbuhan atau buah – buahan mereka menggunakan buku bergambar, mainan atau alat peraga. Sehingga anak – anak dapat melihat dan mengetahui jenis objek tersebut.

Pada umumnya anak kecil cepat bosan apabila buku yang digunakan selalu sama dalam proses belajar. Ketika rasa ingin tahu semakin tinggi, maka anak-anak menginginkan sesuatu yang lebih dari pada sekedar buku bergambar karena anak – anak tidak dapat merasakan atau melihat bentuk maupun keaslian dari gambar tersebut. Selain itu, anak-anak usia dini akan lebih mudah mengenal nama-nama hewan sesuai dengan bentuk hewan tersebut.

*Augmented Reality* bisa menghadirkan yang tidak real ke dalam dunia nyata. Mekanisme *Augmented Reality* menggunakan dua jenis tanda, yaitu *Augmented Reality* berbasis *Marker*, dan *Augmented Reality* tanpa *Marker*. *Augmented Reality* berbasis *Marker* menggunakan suatu penanda untuk mengenali objek sedangkan *Augmented Reality* tanpa *Marker* tidak menggunakan *Marker* untuk mengenali objek. Cara penggunaannya adalah dengan mengarahkan kamera *smartphone* pada penanda yang telah tersedia. Kemudian di layar *smartphone* akan muncul objek 3D hewan, dibantu dengan tombol *virtual* yang akan mempermudah *user* dalam menggunakan aplikasi ini.

Penelitian terkait tentang pemanfaatan *Augmented Reality* untuk media pembelajaran yang dilakukan oleh (Muhammad Fauji & John Adler. Universitas Komputer Indonesia, Bandung. 2015), (Rahmadhani Minarta, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 2017). Inti dari penelitian tersebut yaitu sebagai cara baru dalam pengenalan hewan dan mempermudah anak dalam mengetahui suara binatang dan menghafal hewan – hewan tersebut. Sehingga penelitian ini merekomendasikan pengajaran anak – anak PAUD di RA AL - BARKAH menggunakan *Augmented Reality* karena bisa menghadirkan dunia *virtual* ke

dalam dunia nyata. Dimana pembelajaran itu dapat melihat bentuk, suara deskripsi hewan *virtual*. Sebagai solusi dari permasalahan yang telah dijelaskan maka inovasi yang akan di buat yaitu pengenalan hewan dengan memanfaatkan *Augmented Reality* yang fleksibel dan mempunyai daya tarik baru dalam bidang media pembelajaran, dirancang dengan konsep yang lebih *colorful* dan interaktif yang akan memberikan suasana belajar baru bagi anak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana metode pembelajaran yang mudah dipahami untuk anak usia dini?
2. Bagaimana cara menyampaikan materi menggunakan *Augmented Reality* pengenalan hewan untuk anak usia dini?
3. Bagaimana merancang *Augmented Reality* pengenalan hewan agar mudah digunakan oleh guru RA AL - BARKAH?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan tugas akhir, maka batasan masalah adalah:

1. Merancang *Augmented Reality* yang dapat menampilkan beberapa jenis hewan yang ada di lingkungan sekitar.
2. Merancang *Augmented Reality* yang dapat menjelaskan jenis – jenis suara, bentuk, dan warna pada hewan tersebut.
3. Merancang *Augmented Reality* menggunakan metode *Markerless Augmented Reality*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam tugas akhir ini adalah :

1. Merancangan aplikasi pengenalan hewan untuk anak usia dini dengan memanfaatkan *Augmented Reality* sebagai metode pembelajaran pengenalan hewan yang diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dan memberikan suasana belajar baru bagi anak.
2. Memberikan materi pada anak usia dini menggunakan aplikasi *Augmented Reality* pengenalan hewan sehingga lebih menarik dan tidak membosankan.
3. Merancang aplikasi *Augmented Reality* dengan menambahkan fitur penggunaan untuk mempermudah menggunakan aplikasi

## 1.5 Manfaat

Adapun manfaat penelitian dalam tugas akhir ini, adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dan informasi modern dengan menggunakan teknologi informasi *Augmented Reality*.
2. Bermanfaat untuk bidang keilmuan.
3. Menarik minat anak-anak untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan.
4. Agar anak-anak lebih berinteraktif dengan aplikasi pengenalan hewan sekaligus memberikan edukasi yang positif.
5. Memudahkan anak untuk mengenal dan mengetahui hewan yang ada di lingkungan sekitarnya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan, tugas akhir ini akan diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

### **BAB III : METODOLOGI**

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum Raudathul Athfal AL-BARKAH, analisis masalah, yang berisikan tentang riset dan analisa kondisi berjalan.

### **BAB IV : PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan terhadap penelitian data dan aplikasi yang telah dibuat.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini.

