

## BAB I 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), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Fungsi pendidikan anak usia dini secara umum adalah mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, menumbuhkan sikap dan perilaku baik, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan sosialisasi, mengembangkan keterampilan, kreativitas dan kemampuan yang dimiliki anak. Menyadari manfaat positif untuk perkembangan anak, para masyarakat di Indonesia mulai tertarik dengan program ini, dari ketertarikan mereka itulah yang membuat program ini berkembang dengan pesat.

Pentingnya menentukan dan mengarahkan cita-cita seorang anak sejak dini. Dalam benak anak usia dini, cita-cita merupakan sesuatu yang tidak nyata. Untuk itu, perlu peran dari guru PAUD Habbani untuk menjelaskan apa yang dimaksud cita-cita dan bagaimana mewujudkan cita-cita tersebut. Sebagai seorang guru yang mengajar di PAUD Habbani, hal pertama yang dilakukan, adalah dengan menemukan dan mengenali bakat serta potensi anak. Setelah itu, baru asah dan arahkan anak-anak sesuai bakat dan potensi anak tersebut.

Masalah yang ada di PAUD Habbani ini adalah kurangnya proses pembelajaran dalam pengenalan ragam jenis profesi dari segi modul bergambar

yang diberikan karena banyaknya kerusakan dan modul bergambar yang digunakan selalu sama dalam proses pembelajaran sehingga anak-anak PAUD Habbani cepat bosan apabila buku yang digunakan selalu sama dalam proses belajarnya. Ketika rasa ingin tahu semakin tinggi, maka anak-anak paud menginginkan sesuatu yang lebih dari pada sekedar buku bergambar karena anak-anak paud tidak dapat merasakan atau melihat bentuk maupun keaslian dari gambar tersebut. Selain itu anak-anak paud akan lebih mengenal sebuah profesi sesuai dengan bentuk gambar pakaian yang digunakan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, diperlukan teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran yang membuat anak-anak usia dini lebih tertarik dalam pembelajarannya, dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran kepada anak-anak paud menggunakan teknologi *Augmented Reality*, untuk menunjang proses pembelajaran anak usia dini agar lebih baik lagi.

Sebagai solusi dari permasalahan yang telah dijelaskan maka inovasi yang akan di buat yaitu pengenalan profesi dengan memanfaatkan *Augmented Reality* yang fleksibel dan mempunyai daya tarik baru dalam bidang media pembelajaran dan memberikan suasana belajar baru bagi anak usia dini dengan judul **“IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DALAM PENGENALAN RAGAM JENIS PROFESI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI (STUDI KASUS : PAUD HABBANI)”** yang diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah yang ada.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, identifikasi masalah yang diangkat pada penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran pengenalan ragam jenis profesi di PAUD Habbani ?
2. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan suasana belajar baru bagi PAUD Habbani ?
3. Bagaimana cara menyampaikan materi menggunakan *augmented reality* pengenalan profesi (pekerjaan) pada anak usia dini ?
4. Bagaimana merancang *Augmented Reality* pengenalan profesi (pekerjaan) agar mudah digunakan oleh guru dan murid PAUD Habbani ?

### 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem menampilkan gambar berupa jenis profesi (pekerjaan) menggunakan teknologi *augmented reality*.
2. Sistem dapat menjelaskan mengenai tugas jenis profesi (pekerjaan) dalam media pembelajarannya.
3. Sistem menggunakan metode *markerless augmented reality* yang merupakan salah satu metode *Augmented Reality* tanpa menggunakan *frame marker* sebagai obyek yang dideteksi.
4. Batasan usia PAUD dalam pengenalan ragam jenis profesi 4 sampai 6 tahun ( Sesuai dengan sumber pada buku Konsep Dan Teori Proses Pembelajaran Anak Usia Dini ).

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan dan merancang aplikasi pengenalan ragam jenis profesi untuk anak usia dini dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* dengan metode *markerless* sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan suasana belajar baru bagi anak.
2. Memberikan materi pada anak usia dini menggunakan aplikasi *Augmented Reality* pengenalan ragam jenis profesi.
3. Merancang aplikasi *Augmented Reality* dengan menambahkan fitur penggunaan untuk mempermudah menggunakan aplikasi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dan informasi modern dengan menggunakan teknologi informasi *Augmented Reality*.
2. Bermanfaat bagi bidang keilmuan dan menarik minat anak-anak untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan.
3. Memudahkan anak untuk mengenal dan mengetahui ragam jenis profesi (pekerjaan) yang ada untuk menentukan cita-citanya dimasa yang akan datang.

## 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, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, sistematika penulisan, jadwal perencanaan.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan dengan tugas akhir ini. Terdapat beberapa definisi atau teori pada penelitian ini seperti : Definisi Perancangan, *Augmented Reality*, Profesi, Media Pembelajaran, dan Teknologi Pendukung Perancangan.

### BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum PAUD Habbani, Visi dan Misi, Analisis Masalah Menggunakan *Pieces*, Metode Pengembangan Sistem Menggunakan *Prototype* dan proses bisnis yang berjalan.

### BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang langkah-langkah implementasi *Augmented Reality* Dalam Pengenalan Ragam Jenis Profesi, bab ini juga diperjelas dengan gambar *diagram* seperti : *Use Case*, *Activity Diagram*, *Diagram Sequence*, *State Machine Diagram*, dan penjelasan tabel yang akan digunakan, serta tentang uraian dari hasil perancangan sistem dan *User Interface Design*.

### BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang diambil berdasarkan hal yang telah dilakukan serta saran yang berguna untuk pengembangan selanjutnya.

**1.7 Jadwal Perencanaan**

Jadwal atau susunan waktu perencanaan dalam pembuatan aplikasi dari penyusunan Tugas Akhir hingga terealisasinya aplikasi *augmented reality* Dalam Pengenalan Ragam Jenis Profesi Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini yang akan dibuat dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Jadwal Perencanaan**

No	Nama kegiatan	Bulan 8				Bulan 9				Bulan 10				Bulan 11				Bulan 12				Bulan 1			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah	■	■	■																					
2	Pengumpulan Data			■	■	■																			
3	Analisis <i>PIECES</i>					■	■	■	■																
4	Analisis Kebutuhan									■	■	■	■												
5	Membangun <i>Prototype</i>											■	■	■	■	■	■								
6	Pengkodean Sistem													■	■	■	■	■	■	■	■				
7	<i>Testing</i>																	■	■	■	■				
8	<i>Usability Testing</i>																					■			
9	Implementasi																								