

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1. Latar Belakang**

TK Xaverius metro merupakan salah satu taman kanak-kanak yang berada di kota Metro, yang berdiri pada 1 Agustus 1952. TK Xaverius memiliki metode pembelajaran yang di mana metode saat ini di gunakan oleh guru pegajar masih kurang efektif, karena masih banyak anak-anak yang kurang fokus dan kesulitan untuk menghafal huruf dan angka. Walaupun sudah menggunakan alat-alat peraga seperti buku, poster dan sebagainya namun bukan tidak mungkin di perkenalkan teknologi baru sebagai sarana pembelajaran untuk anak. hal ini membuat para pengajar memerlukan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi. (Beramantia, verbian, 2018)

Adapun teknologi yang dimaksud adalah *Augmented Reality* (AR) yang merupakan gagasan dari teknologi yang berhubungan dalam bidang desain grafis dan berkaitan dengan *multimedia*. Secara garis besar, *Augmented Reality* merupakan penggabungan benda di dunia maya yang di proyeksikan ke lingkungan nyata dalam waktu yang nyata dan terintegrasi dengan baik dan jelas. Dalam hal ini, tentunya *Augmented Reality* dapat memberikan kelebihan dalam interaksi antara manusia dengan komputer melalui tampilan objek yang menarik dan menyerupai benda nyata (aslinya) serta berbentuk 3 dimensi (3D) sehingga terlihat lebih jelas dan real-time. (huda, fitri: 2017)

Dalam konteks ini, AR dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, karena dapat memberikan informasi yang praktis, menarik, mudah dipahami dan dapat menggambarkan ilustrasi dari informasi yang diberikan. Maka dari itu, penulis

berkeinginan untuk menerapkan teknologi AR sehingga diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada guru dan orang tua untuk pendukung sistem belajar mengajar agar lebih baik secara kualitas maupun kepada pengguna (andhi shiswanto:2017). Dengan tujuan untuk memberikan manfaat dan kemudahan terhadap pengguna dalam mengenal, mengetahui dan memahami agar semakin suka dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis akan mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran pengenalan angka dan huruf pada siswa kanak-kanak Xaverius, yang dapat menampilkan angka dan huruf secara digital dengan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* yang disajikan pada *smartphone android*. Teknologi *Augmented Reality* sangat potensial sebagai sarana edukasi. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat menambah rasa tertarik dan keingintahuan para siswa kanak-kanak yang ingin lebih mengenal angka dan huruf.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang mendasari proposal ini adalah Bagaimana membuat media pembelajaran angka dan huruf yang menarik dengan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* di *smartphone*

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah diperlukan untuk memberikan batasan sesuai ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan. Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Menggunakan *Augmented Reality* berbasis marker .

2. Menampilkan jumlah model 3 dimensi berupa angka sejumlah 10 dan huruf sejumlah 26 objek beserta suara.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam pembuatan proposal ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi *smartpone* yang menampilkan angka dan huruf secara menarik dengan penerapan *Augmented Reality*. sehingga dapat digunakan di dalam media pembelajaran.

#### **1.5. Manfaat/Kontribusi Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat.

1. Bagi pihak Sekolah, dapat menambah fasilitas dan meningkatkan daya tarik dalam proses belajar.
2. Bagi penulis dapat menambah wawasan dan keahlian dalam mengimplementasikan *aplikasi augmented reality* dalam pembelajaran angka dan huruf
3. Bagi mahasiswa atau peneliti lain, dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi penelitian mengenai *augmented reality*.