

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Augmented Reality (AR)* telah menjadi salah satu teknologi yang menyita perhatian dalam beberapa tahun terakhir. Dalam konteks pengenalan benda langit, penggunaan *Augmented Reality (AR)* dapat memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna dalam mengenali benda langit seperti bulan, bintang, dan matahari. Penggunaan *Augmented Reality (AR)* dalam dunia pendidikan menjadi salah satu media yang menyenangkan, karena dapat memberikan cara baru yang menarik dan efektif untuk mempelajari pengenalan benda langit.

TK Pertiwi di Bandar Sribhawono Lampung Timur merupakan salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas kepada anak-anak usia dini. TK Pertiwi selalu berupaya untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik mereka. Dalam hal ini, penggunaan *Augmented Reality (AR)* dengan modul pengenalan benda langit berbasis *Marker* menggunakan *Meta Spark Studio* menjadi pilihan yang menarik untuk diterapkan di TK Pertiwi. Dengan *Augmented Reality (AR)*, peserta didik dapat secara langsung berinteraksi dengan benda-benda langit, seperti bulan, bintang dan matahari, dalam bentuk *filter*.

*Meta Spark Studio* sebagai platform pengembangan *Augmented Reality (AR)*, memberikan kemudahan dalam membuat sebuah objek *Augmented Reality (AR)* interaktif tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman yang mendalam. Dengan menggunakan aplikasi ini, guru di TK Pertiwi dapat dengan mudah menentukan *Marker* khusus dari buku modul pengenalan benda langit yang dapat dikenali oleh

perangkat menggunakan kamera. Ketika kamera diarahkan pada *Marker* tersebut, objek *Augmented Reality (AR)* yang sesuai dengan benda langit akan muncul pada layar perangkat.

Diharapkan penggunaan *Augmented Reality (AR)* modul pengenalan benda langit berbasis *Marker* dengan menggunakan *Meta Spark Studio* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tentang benda. benda langit. Melalui pengalaman AR yang interaktif dan menarik, siswa di TK Pertiwi dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang alam semesta dan meningkatkan minat mereka terhadap ilmu pengetahuan. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“*Augmented Reality (AR)* Modul Pengenalan Benda Langit Berbasis *Marker* Menggunakan *Meta Spark Studio* (Studi Kasus : TK Pertiwi Bandar Sribhawono Lampung Timur)”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana membuat *Augmented Reality (AR)* pengenalan benda langit berbasis *Marker* di TK Pertiwi Bandar Sribhawono Lampung Timur dengan *Meta Spark Studio*?”

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat *Augmented Reality (AR)* pengenalan benda langit berbasis *Marker* di TK Pertiwi Bandar Sribhawono Lampung Timur.

#### 1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini menggunakan *Meta Spark Studio* sebagai platform pengembangan AR dalam modul pengenalan benda langit
2. Implementasi teknologi *Augmented Reality (AR)* menggunakan metode *Marker based tracking* dan *Markerless Tracking* yaitu *Face Tracking*.
3. Bentuk benda langit yang ditampilkan berupa objek 3D.
4. Dalam media pembelajaran pengenalan benda langit ini hanya mengenalkan matahari, bulan ,bintang, bulan sabit serta bulan setengah lingkaran.
5. kolaborasi yang digunakan dalam menampilkan *Augmented Reality (AR)* yaitu menggunakan *Instagram*.
6. *Augmented Reality (AR)* diterapkan untuk murid TK Pertiwi Bandar Sribhawono Lampung Timur.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberikan manfaat bagi:

1. Bagi peserta didik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman terhadap benda langit, serta diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.
2. Bagi tenaga pendidik diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dalam menerapkan media pembelajaran yang menarik.
3. Bagi perkembangan ilmu Pendidikan diharapkan nantinya dapat menjadi referensi dalam membuat penelitian yang berkaitan dengan *Augmented Reality (AR)*.