

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu instansi dibidang pendidikan anak usia dini yang berjalan pada jalur pendidikan formal untuk menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia dua tahun sampai empat tahun. PAUD memiliki tujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Salah satu materi pelajaran pada PAUD adalah pengenalan berbagai macam profesi yang diinginkan anak-anak ketika sudah dewasa. Mereka juga bisa mengetahui fungsi peranan apa yang dilakukan seorang yang menjalani dalam bidang profesi tersebut. Selain itu salah satu tujuan pengenalan profesi, agar anak murid juga jadi bisa menghargai dan tidak memandang rendah profesi orang lain, dan menggali potensi yang ada pada diri mereka sendiri (Sugara et al. 2017)

Berdasarkan pengamatan penulis di PAUD Al-Aldi yang merupakan salah satu pendidikan anak usia dini yang berada di wilayah kecamatan Banjara Agung kabupaten Tulang Bawang. Pada saat ini di PAUD Al-Aldi masih terdapat kekurangan terhadap media pembelajaran yang di gunakan khususnya pada pembelajaran mengenal profesi, kekurangan yang dimaksud diantaranya yaitu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan buku gambar 2D dan gambar profesi yang ada pada buku yang digunakan saat ini tidak berwarna,

sehingga membuat para siswa menjadi kurang antusias dan hasil pembelajarannya yang kurang optimal.

Untuk mempermudah dalam penyampaian pengenalan profesi pada anak-anak usia dini, maka dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran baru dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* yang nantinya dapat lebih menarik antusias anak untuk belajar dan hasil pembelajaran yang lebih optimal. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai media pengajaran yang efektif dengan fasilitas multimedia yang berupa gambar, suara dan visualisasi objek 3D sehingga mudah memahami materi yang di sampaikan. Kombinasi teknologi AR dengan konten pendidikan menciptakan jenis aplikasi baru yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas serta daya tarik belajar mengajar bagi siswa/i dalam kehidupan nyata (Filofteia, 2013). *Augmented reality* adalah teknologi yang memungkinkan orang untuk memvisualisasikan dunia maya sebagai bagian dari dunia nyata yang ada di sekitar secara efektif sehingga membuat dunia nyata seakan-akan dapat terhubung dengan dunia maya dan dapat terjadi suatu interaksi (Jacobs et al. 2016)

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka peneliti akan membangun sebuah aplikasi media pembelajaran baru untuk pengenalan profesi terhadap anak-anak dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. Konsep aplikasi ini adalah aplikasi yang berbasis *android*, mengenalkan profesi pekerjaan dengan menjadikan buku sebagai *marker* yang telah teridentifikasi objek 3 dimensi profesi, serta terdapat penjelasan dari masing-masing profesi dalam bentuk audio. Selain itu juga dalam aplikasi ini terdapat permainan yaitu tebak profesi dan puzzle profesi. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi

augmented reality ini diharapkan akan lebih mempermudah mengenal beberapa profesi-profesi yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut yaitu :

1. Bagaimana menerapkan *augmented reality* dalam membangun sebuah aplikasi media pembelajaran *magic book* pengenalan profesi bagi anak-anak.
2. Mengetahui hasil dari pengujian media pembelajaran yang sudah dibangun.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menerapkan *augmented reality* dalam pembuatan media pembelajaran aplikasi *magic book* pengenalan profesi secara interaktif dan menarik.

1.4 Batasan Penelitian

Agar pembahasan menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang, batasan masalah diperlukan untuk memberikan batasan sesuai ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan. Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *Unity3D*, *Vuforia* dan *Blender*.
2. Aplikasi ini menggunakan *Augmented Reality* berbasis *marker* berjenis *Quick Response Code* (QR).
3. Pembahasan pengenalan profesi hanya 9 macam profesi pekerjaan, diantaranya yaitu guru, polisi, tentara, dokter, perawat, astronot, pilot, pemadam kebakaran, dan koki.

4. Penjelasan dari masing-masing profesi dalam bentuk suara.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini baik bagi penulis maupun siswa/i adalah :

1. Memberikan pengetahuan tentang profesi menggunakan teknologi *Augmented Reality* secara interaktif dan menarik.
2. Menjadi media pembelajaran alternatif yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan antusias dan minat belajar siswa/siswi dan evaluasi hasil belajar.
3. Bagi penulis dapat menambah wawasan dan keahlian dalam merancang dan membangun media pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality*