

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini ketertarikan dalam sistem pembelajaran anak usia dini merupakan salah satu kendala yang sering terjadi yang menyebabkan pembelajaran kurang efektif untuk memahami materi yang disampaikan. Umumnya anak usia dini cenderung sulit untuk mengingat dan memahami materi pembelajaran yang disebabkan oleh rendahnya ambisi dan kemauan anak untuk belajar. Oleh karena itu perlu diciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik agar dapat membangkitkan minat anak, seperti permainan edukasi.

Dalam studi kasus penulis kali ini pada TKA Lengkong 1 Bandung, murid masih disajikan materi pembelajaran secara konvensional melalui buku ataupun penjelasan secara verbal oleh guru, khususnya dalam pembelajaran pengenalan hewan. Oleh karena itu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, penulis membangun sebuah media pembelajaran interaktif untuk pengenalan hewan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). Dalam tahapan perancangan aplikasi, penulis melakukan diskusi langsung dengan kepala sekolah TKA Lengkong 1 untuk mendapatkan informasi yang berkaitan tentang sistem pembelajaran pengenalan hewan yang digunakan oleh pihak TKA Lengkong 1. Dari hasil diskusi yang telah dilakukan dengan kepala sekolah TKA Lengkong 1, penulis merancang sebuah aplikasi pembelajaran interaktif pengenalan hewan berbasis AR yang menggunakan objek 3 Dimensi (3D) sehingga dapat memvisualisasikan hewan dengan kesan yang nyata. Selain itu dalam perancangan aplikasi ini, penulis juga menambahkan fitur lain seperti permainan *puzzle* dan labirin yang berisi tentang materi pengenalan hewan untuk TKA Lengkong 1. Dalam perancangan aplikasi pembelajaran ini, penulis menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai metode perancangan yang efektif guna membantu pengembangan aplikasi ini serta melakukan pengujian aplikasi dengan metode *Blackbox* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah murid dan guru dalam melakukan pembelajaran pengenalan hewan dengan sistem belajar sambil bermain, guna menarik minat dan kemauan murid untuk belajar mengenal hewan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimana menarik minat murid TKA Lengkong 1 dalam belajar mengenal hewan?
2. Bagaimana agar materi pembelajaran pengenalan hewan dapat disampaikan secara interaktif melalui penerapan aplikasi media pembelajaran?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari aplikasi ini sebagai berikut :

1. Membantu meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran pengenalan hewan pada TKA Lengkong 1.
2. Membangun aplikasi pembelajaran pengenalan hewan sebagai media alternatif pembelajaran agar proses penyampaian materi pengenalan hewan dapat disampaikan secara interaktif, menyenangkan dan mudah dipahami.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Adapun ruang lingkup dalam pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

1. Target pengguna dari aplikasi ini yaitu murid TKA Lengkong 1.
2. Objek hewan 3D yang tersedia berjumlah enam.
3. Terdapat tiga jenis permainan, antara lain Pengenalan AR, *Puzzle* dan Labirin *Single Player*.
4. Pemasangan aplikasi dibatasi pada sistem operasi Android.
5. Aplikasi tidak di publikasikan atau dipasang di PlayStore.

1.5 Luaran

Adapun luaran dari kegiatan proyek akhir yang akan dicapai adalah terbantunya guru dan murid TKA Lengkong 1 dalam sistem pembelajaran

pengenalan hewan secara interaktif yang akan dapat menyampaikan materi pembelajaran secara menyenangkan dan mudah dipahami.