# **BAB I**

# **PENDAHULUAN**

# **Latar Belakang**

Proses pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) masih sangat sederhana khususnya pada pengenalan beberapa jenis hewan dengan menggunakan gambar, boneka hewan, dan suara hewan, setelah visualisasi diberikan kemudian pengajar meminta peserta didik untuk menggambar dan mempraktekkan suara mengenai hewan yang diberikan oleh pengajar. Akan tetapi peserta didik masih belum memahami visualisasi dan belum mengenali suara yang diberikan oleh guru dikarenakan masih terbatasnya visualisasi yang diberikan oleh tenaga pengajar.

Penyampaian secara visual masih sangat sulit dipahami oleh peserta didik, kurang menariknya visualisasi menjadi salah satu hambatan untuk mengenalkan hewan kepada anak-anak usia dini. Metode yang sangat sederhana sangat sulit untuk memvisualisasikan pengenalan hewan kepada anak-anak pada umunya sehingga diperlukan teknologi yang mendukunguntuk memvisualisasikan gambar dan suara hewan agar peserta didik dapat memahami visualisai yang diberikan.

Perkembangan teknologi yang pesat akan sangat berguna jika dapat diaplikasikan pada sistem pengenalan hewan. Pemahaman tentang pengenalan hewan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti dengan media yang menarik dan menyenangkan. Teknologi *Augmented Reality* merupakan teknologi yang sedang berkembang dan menarik dimana teknologi ini menghubungakan dunia nyata dengan dunia maya untuk mengenalkan beberapa jenis hewan kepada anak usia taman kanak-kanak. Dengan media *smartphone* untuk menampilkan teknologi *Augmented Reality* akan sangat membantu pengajar untuk mengenalkan jenis-jenis hewan kepada peserta didik.

Keunggulan penerapan teknologi *Augmented Reality* untuk pengelanan hewan dalam bidang pendidikan adalah memudahkan para perserta didik untuk memahami visualisasi dan memudahkan para pengajar untuk memberikan visualisasi kepada peserta didik, namun penerapan teknologi *Augmented Reality* untuk pengenalan hewan juga memiliki kekurangan seperti peserta didik lebih suka bermain *smartphone* yang dapat memberikan efek negatif terhadap penggunaan *smartphone*.

# **Ruang Lingkup Penelitian**

## **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pengajar kesulitan dalam menginformasikan pengenalan hewan dengan alat peraga seperti gambar, boneka hewan, dan suara hewan secara akurat dan menarik
2. Pemahaman tentang visualisasi untuk pengenalan dunia fauna kepada peserta didik masih kurang baik.
3. Minimnya alat peraga atau visualisasi untuk mengajarkan pengenalan beberapa jenis hewan kepada peserta didik.
4. Kurangnya rasa tertarik peserta didik untuk belajar mengenai dunia fauna.

## **Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis dapat menentukan batasan – batasan masalah, sebagai berikut:

1. Hewan yang ada di aplikasi *Augmented Reality* berdasarkan koleksi habitat hewan yang ada di kebun binatang Ragunan Jakarta
2. Jumlah hewan dibatasi 16 jenis hewan berdasarkan 4 klafisikasi hewan pada kebun binatang Ragunan Jakarta.
3. Aplikasi menggunakan teknologi *augmented reality* dan menggunakan *smartphone*.
4. Menggunakan *marker* bergambar hewan.
5. Hanya menampilkan objek 3D saja.

# **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin di capai dari Implementasi *Augmented Reality* pada bidang edukasi adalah:

1. Untuk lebih mudah memberikan visualisasi yang lebih jelas kepada peserta didik agar peserta didik dapat memahami visualisasi dengan baik.
2. Memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* pada *smartphone* dengan data hewan yang ada di kebun binatang Ragunan Jakarta.

# **Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

## **Manfaat teoritis**

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan, teknologi, dan pendidikan.
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

## **Manfaat praktis**

1. Bagi pengajar

Manfaat penelitian bagi pengajar adalah dapat menerapkan visualisasi pengenalan hewan melalui teknologi sehingga pelajar lebih mudah memahami beberapa jenis hewan dan menarik minat pelajar untuk belajar.

1. Bagi pelajar

Manfaat penelitian bagi pelajar adalah dapat lebih mudah memahami pengenalan beberapa jenis hewan melalui teknologi.

1. Bagi penulis

Manfaat penelitian bagi penulis adalah menerapkan ilmu–ilmu yang telah diperoleh pada waktu perkuliahan, serta memberikan inovasi baru dibidang edukasi.