

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Lingkungan belajar yang interaktif, menarik dan menyenangkan diperlukan untuk meningkatkan minat belajar, mengembangkan kecerdasan dan meningkatkan minat belajar anak. Salah satu lingkungan belajar yang interaktif adalah penggunaan game pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi Augmented Reality. Dengan diperkenalkannya AR dalam belajar mengajar, belajar siswa seharusnya lebih mudah.

Guru hendaknya menyediakan bahan ajar dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penerapan teknologi augmented reality telah digunakan di berbagai bidang, seperti B. Pendidikan, secara luas. Penerapan AR juga sudah mulai mempengaruhi tingkat pendidikan anak usia dini. Penerapan teknologi AR dalam pembelajaran terbukti efektif dan efisien dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Tapi selanjutnya

Sejak penerapannya, banyak yang belum menggunakan AR sebagai sarana pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya buku yang hanya menggunakan metode tatap muka dan media buku. Namun, banyak guru yang percaya bahwa media pembelajaran tidak memberikan dampak yang besar terhadap pembelajaran.

Fachrur (2018) bahwa persepsi guru tentang desain lingkungan belajar tidak memadai. Alasan utamanya adalah kurangnya guru dalam menggunakan media yang ada atau fakta bahwa guru tidak memiliki akses ke media selain buku, media tradisional dan acara tatap muka. Penggunaan media massa yang tidak tepat bahkan menurunkan minat anak untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Sebagian besar guru masih belum mengikuti tren bahwa anak-anak zaman sekarang lebih tertarik pada bentuk animasi atau permainan.

Masalah lain yang sering dihadapi guru saat mengajarkan mata pelajaran pembelajaran awal adalah kebosanan anak saat belajar dan memahami materi pembelajaran yang diberikan. Kebosanan yang dirasakan anak dapat membuat

siswa kehilangan konsentrasi untuk mengikuti pembelajaran yang terus menerus. Dikarenakan kurangnya minat anak terhadap materi yang disajikan dan kurangnya materi pembelajaran yang mendukung penggunaan AR yang berpotensi untuk menambah media dalam pembelajaran, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Augmented Reality Dalam Pendidikan Berbasis Android Melalui Permainan”. Dan di gabungkan dengan game petualangan melihat berbagai jenis hewan-hewan atau satwa tanpa harus melihat dari dekat kita bisa liat dengan melalui smartfon kita dan tidak melukai anak kita saat berinteraksi sama hewan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut , dapat diperoleh rumusan masalah dalam laporan ini sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat anak lebih tertarik untuk menat belajar ?
2. Bagaimana manfaat informasi menggunakan Augmented Reality (AR) berbasis android ?
3. Bagaimana cara kerja game open world pengenalan hewan ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penulisan skripsi ini antara lain :

1. Aplikasi berbasis android
2. Aplikasi ini menampilkan informasi hewan berupa 3D.
3. Aplikasi ini menyediakan game open world. Dengan kharater dan berbagai Hewan di map nya
4. Hanya pengenalan hewan tidak untuk ferming ataupun mencari sesuatu.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini antara lain :

1. Dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality sebagai media edukasi yang menampilkan hewan 3D
2. Dengan menampilkan informasi hewan secara mendetail berupa 3D
3. Dengan menelusuri area hutan dan mendekati hewan untuk mengetahui informasi hewan.
4. Berbagai hewan di dalam game *open world*

1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian dan pembuatan skripsi ini adalah :

1. Dengan adanya aplikasi ini bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif dengan berbagai jenis hewan yang berbahaya maupun tidak berbahaya untuk para murid atau anak-anak usia dini .
2. Supaya dapat melindungi anak-anak atau murid dari cedera saat mendekati hewan yang dengan naluri hewan nya tanpa guru atau orang tua tau bahwa hewan yang jinak tetap memiliki sifat naluri nya
3. Membantu orang tua atau guru untuk mengenalkan hewan tanpa melukai anak-anak dan murid dan sebaliknya tanpa harus melukai hewan atau menyiksak hewan.