

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam dunia pendidikan karena prasekolah merupakan langkah awal dari proses pembelajaran. Pendidikan anak usia dini berbeda dengan pendidikan orang dewasa, sehingga perlu pendekatan yang berbeda untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi anak-anak prasekolah. Penggunaan teknologi membuat proses belajar menjadi lebih menghibur dan menyenangkan, apalagi dengan adanya animasi, suara, gambar, dan tulisan yang disajikan secara bersamaan. Pada umumnya usia prasekolah sangat tertarik dan ingin belajar tentang lingkungan terutama dengan hewan. Mengenal nama hewan di masa kecil sangat penting karena dapat membantu mereka belajar lebih baik dan lebih mencintai lingkungan.

Pembelajaran merupakan proses dimana tujuannya untuk mencapai suatu potensi, dengan melakukan pembelajaran akan terjadi proses adanya komunikasi antara peserta didik, pengajar dan juga pelajaran untuk diajar. Dengan begitu komunikasi juga bisa dibantu dengan media untuk mempermudah para komunikator. Pesan yang dapat dikomunikasikan adalah isi dari pembelajaran yang akan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik itu verbal maupun non-verbal, dan juga dalam bentuk visual. (Rustaman, 2001:461).

Tujuan pembelajaran tidak dapat terlepas dari tujuan akhir dalam Agama Islam yang bertujuan untuk mengabdikan penuh kepada Allah, baik perorangan, kelompok maupun kemanusiaan. Hal ini dapat dipahami dari firman Allah SWT :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنْتُمْ مُسْلِمُونَ

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya dan janganlah kamu mati kecuali dalam keadaan Muslim.” (Q.S Al-Imron[2]:102)

Hewan atau biasa disebut juga binatang adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan Animalia atau Metazoa, Hewan adalah salah satu dari

berbagai macam makhluk hidup yang ada di Bumi, Sebutan lain hewan adalah fauna dan margasatwa. Hewan memiliki daya gerak dan cepat tanggap terhadap rangsangan eksternal, dan juga hewan dapat bertumbuh dengan besar sesuai dengan masa pertumbuhan mereka sama halnya dengan manusia. Setiap individu hewan, baik pada hewan uniselular maupun multiselular, terorganisasi dalam fungsi yang berbeda atau biasa disebut dengan jaringan.

Pada era pandemi ini berlibur ke kebun binatang sangat sulit. Demikian juga dengan anak di bawah usia 12 tahun tidak dapat mengunjungi kebun binatang. Oleh sebab itu, penulis memiliki ide dengan membuat aplikasi menggunakan teknologi augmented reality yang berjudul ZOO-AR yang dapat mengenalkan hewan-hewan yang ada di kebun binatang. Selain memperkenalkan, anak-anak dapat berinteraksi dan mengedukasi tentang hewan tersebut dan membantu mereka agar lebih mengenal hewan dengan suasana belajar lebih menyenangkan.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan penelitian yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi pengenalan hewan berbasis Android dengan augmented reality yang memiliki desain yang menarik dan mudah digunakan?
2. Bagaimana penerimaan orang tua terhadap aplikasi pembelajaran pengenalan hewan yang dibuat?
3. Bagaimana tinjauan Islam mengenai rancang bangun aplikasi pengenalan hewan berbasis android?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi pengenalan hewan berbasis Android dengan augmented reality dengan desain yang menarik dan mudah digunakan.
2. Mengukur penerimaan orang tua terhadap aplikasi pembelajaran pengenalan hewan yang dibuat.
3. Membuat sistem aplikasi yang sesuai dengan kaidah dan ajaran Islam.

1.4 Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memperkenalkan teknologi *Augmented Reality* pada anak.
2. Anak usia dini dapat belajar membaca dan mengenal hewan lewat aplikasi *Augmented Reality*.
3. Memudahkan orang tua dalam memperkenalkan hewan pada anak.
4. Menumbuh kan minat belajar mengenai hewan dengan alat bantu yang menarik dan mudah dipahami.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya ditargetkan untuk anak 4 – 6 tahun.
2. Minimal versi Android yang dapat menjalankan aplikasi ini adalah Android versi 6.0 atau Marshmallow.
3. Aplikasi memiliki fitur pembelajaran menggunakan audio suara.
4. Dapat melihat hewan berbentuk 3D yang dibuat dengan format obj/fbx