

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini sudah berkembang sangat cepat seiring bertambahnya tahun, Perkembangan ini juga mempengaruhi terhadap segala aspek dalam kehidupan seperti bidang sosial, budaya, ekonomi, dan seni[1].Namun disaat banyaknya perkembangan teknologi disegala sektor saat ini, masih banyak yang belum memanfaatkan teknologi seperti yang terjadi pada kegiatan belajar mengajar di sekolah TK Sekar Wangi yang masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan para siswa cenderung cepat bosan karena tidak adanya model pembelajaran yang lain[2].

Maka dari itu, diperlukan adanya metode pembelajaran yang lain dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat media pembelajaran yang berbasis teknologi agar adanya variasi dalam metode pembelajaran, maka dari itu penulis menyarankan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif yang dimana di dalamnya terdapat kombinasi dari video, teks, gambar, dan audio.Aplikasi ini akan lebih menarik serta cocok digunakan pada dunia pendidikan TK dan cocok diterapkan pada sekolah TK Sekar Wangi serta dapat meningkatkan minat belajar siswa- siswinya.

Untuk mengatasi masalah tersebut,penulis mengusulkan aplikasi multimedia interaktif pengenalan tata surya, yang dimana didalam aplikasi terdapat fitur video pengenalan tata surya, Augmented Reality (AR), dan fitur latihan soal pilihan ganda tentang tata surya.Aplikasi ini dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran yang menggunakan teknologi yang membantu guru dalam proses belajar mengajar dan membuat siswa lebih semangat dalam belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Dari masalah yang di uraikan diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi pembelajaran tata surya dengan menggunakan Augmented Reality (AR).
2. Bagaimana megembangkan pembelajaran tata surya yang menarik untuk anak – anak TK.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

Membuat aplikasi Augmented reality (AR) untuk pembelajaran tata surya untuk siswa TK, dengan tampilan yang menarik, dan memudahkan siswa dalam mempelajari nama - nama planet.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan pengerjaan proyek akhir adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat untuk dijalankan pada perangkat Android dengan spesifikasi sistem operasi minimal Nougat 7.0.
2. Mengacu kepada kurikulum 2013 nomor 137 tahun 2014 dan kurikulum nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
3. Video animasi pada media pembelajaran ini berupa animasi dua dimensi, gabungan dari text, gambar, dan suara.

1.5 Luaran

Adapun output atau luaran yang ingin dicapai dalam proyek akhir ini sebagai berikut :

1. Aplikasi android Multimedia Interaktif Pengenalan Tata Surya.
2. Jurnal.
3. HAKI (Hak Kekayaan Intelektual).