BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi pada telepon seluler yang sekarang tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi tapi sudah menjadi *smartphone* bisa di gunakan sebagai media informasi, belajar, hiburan dan sebagainya. Kebutuhan terhadap telepon selular telah menjadi kebutuhan primer tergantung akan kebutuhan pengguna itu sendri. Salah satunya yang kerap digunakan saat ini adalah untuk mengendalikan aplikasi mobile sebagai sarana untuk mengakses dan mengolah informasi. Informasi yang dicantumkan dalam buku yang menjadi panduan dalam proses pembelajaran mulai tergantikan dengan media digital (Afriansyah, 2018).

Saat ini pengguna *smartphone* tidak hanya kalangan dewasa saja, tetapi anak-anak juga meminati *gadget* jenis ini. Bagi anak kecil, apliksai yang paling menarik adalah *game*. Meskipun pada awalnya game ditunjukkan sebagai media penghilang kejenuhan saat belajar, namun fitur yang satu ini tidak jarang membuat anak jadi lupa waktu. Seperti yang dilansir oleh kompas, bahwasannya anak-anak yang kecanduan *game* cenderung bersikap agresif, tidak bertanggung jawab, tidak realistis dan kurang focus dan otak serebral mereka jadi kurang produktif dan kreatif (Huda, 2013).

Android merupakan sistem operasi yang diluncurkan oleh Google khususnya bagi *smartphone* dan tablet. Penggunaan Informasi dan Teknologi Komunikasi memunculkan suasana yang menggembirakan dalam proses pembelajaran, karena memuat gambar, video dan suara yang timbul sehingga membuat anak-anak tidak mudah jenuh dan dapat memacu pembelajaran pada anak usia dini. (Imaduddin & Permana, 2017).

Perkembangan teknologi semakin pesat kecanggihan teknologi bisa dirasakan diberbagai bidang. Tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi memberikan banyak manfaat dan kemudahan dalam membantu

pekerjaan sehari hari. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam bidang pendidikan adalah *Augmented Reality.*

Mempelajari huruf hijaiyah merupakan proses awal agar bisa membaca kitab suci Al-Qur'an. Untuk menambah keahlian membaca huruf hijaiyah pada anak sungguh diperlukan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan pendekatan yang baik, karena mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Pembelajaran huruf hijaiyah lebih sulit karena huruf hijaiyah merupakan huruf yang jarang digunakan untuk bahasa sehari-hari. Agar anak tidak merasa bosan dan lebih bersemangat dalam belajar. Guru menerapkan pembelajaran aktif *learning*.

Kebanyakan anak usia prasekolah sangat aktif bermain, dalam memberikan pola asuh atau metode belajar kepada anak usia prasekolah dibutuhkan suatu pembelajaran yang interaktif berupa *audio visual* agar anak cenderung lebih cepat tanggap, salah satu faktor pendukung pembelajaran yang interaktif adalah dengan adanya media atau fasilitas belajar yang menggunakan teknologi *mobile-learning (M-learning).* Lebih seringnya anak-anak menghabiskan waktu untuk bermain handphone dari pada membaca buku membuat orang tua yang mendidik anaknya membaca dan menulis dengan bersandar pada buku dan poster menjadi kurang menarik keinginan anak untuk belajar karena merasa terlalu monoton. Dari permasalahan tersebut, penelitian kali ini penulis ingin membuat sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *android* dengan menggunakan media *smartphone.*

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini diwujudkan sebagai bahan penyusun skripsi dengan judul : "APLIKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY* (AR)".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *Augmented Reality* (AR) berbasis android untuk pembelajaran huruf hijaiyah bagi anak usia dini?
2. Bagaimana pengaruh aplikasi *Augmented Reality* (AR) pada media pembelajaran huruf hijaiyah bagi usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membangun teknologi *Augmented Reality* (AR) agar dapat digunakan dalam perangkat *Smartphone* pada aplikasi pengenalan huruf hijaiyah tersebut.
2. Untuk mengetahui pengaruh aplikasi dalam media pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi anak-anak / pengguna

   Sebuah aplikasi mempermudah anak untuk lebih mengenal huruf hijaiyah sejak dini.
2. Bagi Penyusun

   Membantu menerapkan ilmu yang diperoleh selama menjalani pendidikan dibangku perkuliahan, dan menambah pengetahuan serta wawasan mengenai *Augmented Reality* dan Unity 3D.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Game* yang dibangun berbasis *mobile.*

2. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *Unity 3D.*
3. Untuk resolusi kamera minimal 5MP, karena resolusi kamera sangat berpengaruh terhadap respon *time loading.*
4. Aplikasi ini bisa berjalan pada *smartphone* android yang memiliki spesifikasi prosesor Armv7 keatas.
5. jarak *marker* dapat dikenali oleh kamera android minimal 10 cm dan maksimal 50 cm.
6. *Game* ini tidak diperuntukkan untuk penyandang disabilitas.