

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini proses pembelajaran pengenalan hewan di TK A Lengkong 1 yang berada di Jawa Barat murid masih mendapatkan materi pembelajaran pengenalan hewan melalui buku yang bersifat dua dimensi dan berupa kunjungan langsung ke kebun binatang. [1]

Disaat pandemi *Covid-19* tepatnya dua tahun terakhir TKA Lengkong 1 tidak dapat mengenalkan hewan dengan kunjungan ke kebun binatang secara langsung. Jadi metode pembelajaran di TK A Lengkong 1 hanya menggunakan metode pembelajaran pengenalan hewan dari materi buku yang bersifat dua dimensi yang dimana pembelajaran mengenai hewan tersebut hanya di ketahui visualisasi nya saja oleh murid TK A Lengkong 1.

Tetapi di zaman yang sudah maju akan teknologi ini pastinya akan lebih memudahkan murid untuk mempelajari pengenalan hewan kepada murid secara interaktif dengan teknologi yang sudah ada. Perkembangan teknologi dan pendidikan menjadikan proses pembelajaran tidak hanya sebatas lisan antara guru dan murid tapi bisa dari berbagai media. *Augmented Reality* (AR) adalah satu teknologi yang dapat menjadi pembelajaran yang interaktif bagi para murid, dimana para murid dapat memvisualisasikan hewan-hewan sehingga dapat membuat kesan yang nyata. [1]

Teknologi *augmented reality* ini diharapkan dapat membantu murid dan guru yang berada di TK A Lengkong 1 belajar mengenal hewan tanpa langsung ke kebun binatang karena efek pandemi *Covid-19* Oleh karena itu dibuatlah aplikasi yang dimanakan dengan EDUKID dengan memanfaatkan teknologi *Augmented reality* untuk membantu guru dan murid dalam pengenalan hewan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Pembelajaran pengenalan hewan pada TK A Lengkong 1 masih menggunakan metode konvensional.
2. Bagaimana membantu anak-anak TK A Lengkong 1 mengenal hewan dalam bentuk *Augmented Reality* menjadi lebih interaktif

## **1.3 Tujuan**

1. Untuk membuat media interaktif pengenalan hewan menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai metode pembelajaran baru untuk TKA Lengkong 1.
2. Membantu murid TKA Lengkong 1 mengenal macam-macam hewan dengan metode pengenalan yang interaktif menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) yang menyediakan 2 bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris serta adanya suara hewan.

## **1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir.**

1. Objek hewan 3D akan dibuat sebanyak 6 objek.
2. Terdapat tiga jenis permainan.
3. Target pengguna dari aplikasi ini yaitu murid TKA Lengkong 1.
4. Pemasangan aplikasi dibatasi pada sistem operasi Android.
5. Aplikasi tidak dipublikasikan atau dipasang di *playstore*.

## **1.5 Luaran**

Adapun luaran dari kegiatan proyek akhir yang akan dicapai adalah terbantunya guru dan murid TKA Lengkong 1 dalam sistem pembelajaran pengenalan hewan secara interaktif yang akan dapat menyampaikan materi pembelajaran secara menyenangkan dan mudah dipahami.