BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan agar para siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Tujuan pendidikan yaitu untuk mengantar para siswa untuk merubah tingkah lakunya baik intelektual, moral, maupun sosial dengan tujuan anak dapat hidup mandiri sebagai mahluk individu maupun mahluk sosial (Cahyaningtyas, 2020). Pembelajaran dilakukan diberbagai jenjang salah satunya yaitu jenjang anak usia dini, Pendidikan anak usia dini merupakan

salah satu lembaga pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas baik dalam jalur formal maupun jalur non formal. Hal ini tertuang dalam pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional yang berbunyi "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Sedangkan dalam pasal 28 ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pada sistem pembelajaran saat ini masih menggunakan media cetak dan papan tulis yang disebut sebagai media pembelajaran manual sering membuat anak kurang aktif dan malas untuk memperhatikan pelajaran. Pembelajaran untuk anak usia dini pada dasarnya adalah pembelajaran yang kita berikan pada anak agar anak dapat berkembang secara wajar. Pada hakikatnya anak belajar sambil bermain,

oleh karena itu pembelajaran pada pada anak usia dini pada dasarnya adalah bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai ekplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Untuk itu pembelajaran pada usia dini harus dirancang agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai tugas perkembangnya (Imrotun, 2021).

TK Baiturrohim Jenggawah yang berlokasi pada Jl. Kartini No.56 Kemuningsari Kidul merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di tingkat PAUD.di TK Baiturrohim terlihat bahwa proses belajar yang dilakukan guru masih sama pada umumnya yaitu dengan metode ceramah. Proses penyampaian materi masih menggunakan media berupa kertas gambar 2 dimensi dan papan tulis yang kurang menarik bagi anak. Hal ini menyebabkan anak mudah bosan dan akhirnya tidak memperhatikan guru dan malah asik ngobrol dengan temannya. Anak akan senang belajar apabila dikenalkan pada sesuatu hal yang menarik dan menyenangkan. Untuk mengatasi masalah seperti itu dibutuhkan (Atikah et al., 2023)suatu inovasi dalam penyampaian materi yang dapat membantu anak tertarik dalam memahami materi yang disampaikan.

Menurut (Gusti et al., 2020) "Adanya teknologi informasi saat ini yang kian berkembang cepat, pesat, dan kompleks menjadikan kebutuhan akan informasi manusia meningkat terutama dalam bidang pendidikan sehingga bidang pendidikan harus dapat mengikuti perkembangan teknologi terutama teknologi komputer". Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang bersifat instruksional dan mengandung maksud pengajaran.

Seiring berjalannya zaman membuat ilmu pengetahuan serta teknologi terus berkembang dengan sangat pesat. Dengan adanya teknologi membuat segala pekerjaan menjadi lebih mudah, cepat, dan efisien. Saat ini kehadiran teknologi sudah menjadi bagian dari segala macam kegiatan dalam kehidupan, seperti dalam bidang pemerintahan, ekonomi, perkantoran, kedokteran, dan sebagainya. Salah satu bidang yang juga terbantu dengan kehadiran teknologi adalah bidang

pendidikan. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan dalam pendidikan adalah Augmented Reality (AR). Pada tahun 1990, konsep teknologi ini pertama kali dikembangkan oleh Thomas P. Caudell dalam The Term 'Augmented Reality'. Dalam Ensiklopedia Britannia (Peddie, 2017) dijelaskan, "*Augmented reality, in computer programming, a process of combining or 'augmenting' video or photograpic displays by overlaying the images with useful computer-generated data*". Azuma (Marryono Jamun, 1996) juga menjelaskan bahwa AR memiliki tiga karakteristik, yaitu, menggabungkan dunia nyata dan dunia maya, interaktif menurut waktu nyata (real time), dan dalam bentuk tiga dimensi (Alfitriani et al., 2021). Augmented reality dalam pendidikan tidak hanya dapat meningkatkan efektifitas keaktifan belajar anak tetapi juga mendorong meningkatkan perkembangan pemahaman buah, berpikir kritis, perkembangan emosional, kecerdasan dan imajinasi anak dengan melihat bendabenda nyata menjadi lebih interaktif.

Dari beberapa uraian sebelumnya mengenai permasalahan pada proses pembelajaran jenjang TK (Taman kanak-kanak), perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan tentang pengenalan hewan dan buah sejak dini sangatlah penting apalagi dalam bahasa inggris karena pada saat ini bahasa inggris sangat dibutuhkan bahkan harus diajarkan sedini mungkin, hal inilah yang mendasari dilakukannya penelitian mengenai "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Interaktif Pada Anak Usia Dini Berbasis Bahasa Inggris"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran dengan menerapkan teknologi *augmented reality* sebagai media interaktif pada anak usia dini berbasis bahasa inggris?

2. Bagaimana uji kelayakan aplikasi media pembelajaran dengan menerapkan teknologi *augmented reality* sebagai media interaktif pada anak usia dini berbasis bahasa inggris?
3. Bagaimana hasil belajar anak setelah menggunakan media pembelajaran *augmented reality* berbasis bahasa inggris?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuat aplikasi media pembelajaran dengan menerapkan teknologi *augmented reality* untuk anak usia dini berbasis bahasa inggris.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran dengan menerapkan teknologi *augmented reality* untuk anak usia dini berbasis bahasa inggris.
3. Mengetahui hasil belajar anak TK A dan TK B setelah menggunakan pembelajaran *augmented reality*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini manfaat terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Instansi

   Hasil penelitian dapat dimanfaatkan media pembelajaran *augmented reality* sebagai pendukung pembelajaran
2. Manfaat Bagi Sampel

   Bagi anak, penggunaan aplikasi media pembelajaran dengan teknologi *augmented reality* berbasis bahasa inggris sebagai media pembelajaran khususnya bagi anak untuk mengembangkan efektifitas pengetahuan materi.
3. Manfaat Bagi Penulis

   Bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan memperluas wawasan dalam bidang pemanfaatan aplikasi dengan teknologi *augmented reality* berbasis bahasa inggris sebagai media pembelajaran.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian pada pembuatan animasi 3D menggunakan *Augmented Reality* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menggunakan teknologi *augmented reality* (AR).
2. Subjek Penelitian dilakukan pada anak usia 4-6 tahun kelompok A dan B di TK Baiturrohim Jenggawah.
3. Materi dalam penelitian ini sesuai dengan kurikulum subtema TK tentang pengenalan buah dan hewan dengan menggunakan bahasa inggris.
4. Media pembelajaran ini dapat berjalan secara *offline*.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER