

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang masuk dalam kategori usia 0-6 tahun. Pada masa ini anak disebut dengan masa *golden age* (keemasan), sebab anak sangat mudah dalam menerima rangsangan atau stimulus yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan usianya. Anak merupakan pribadi yang unik yang memiliki motivasi belajar yang kuat dan penuh kejutan. Hal ini sangat penting untuk di perhatikan karena saat itu anak akan mengalami pertumbuhan yang sangat pesat.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 18 Tahun 2018 Tentang Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pembinaan yang ditujukan kepada anak usia dini. Pembinaan yang di berikan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 (enam) tahun melalui pemberian rangsangan atau stimulus yang bertujuan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan anak secara jasmani dan rohani agar mereka memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang selanjutnya. Menurut Maria Montessori dalam Rita Nofianti (2021: 5) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan proses yang dinamis, anak-anak dapat berkembang berdasarkan ketentuan dari kehidupan mereka masing-masing. Mereka bisa di tempatkan dalam lingkungan baru untuk mengekspresikan diri dalam keadaan sukarela. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini

adalah upaya pembinaan kepada anak usia 0-6 tahun melalui pemberian stimulus atau rangsangan agar mereka dapat tumbuh, berkembang dan siap untuk memasuki jenjang berikutnya.

Dunia pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran memerlukan dukungan seperti metode, model dan media pembelajaran yang sesuai agar memiliki kualitas yang baik. Adanya beberapa dukungan tersebut dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Proses pembelajaran disesuaikan dengan kondisi lingkungan yang terdapat pada satuan pendidikan. Media pembelajaran menurut Gunawan & Ritonga (2019: 5) adalah suatu alat yang digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, alat tersebut digunakan untuk membantu menyampaikan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang sangat penting karena adanya media pembelajaran dapat memudahkan dan meningkatkan pemahaman anak selama kegiatan pembelajaran. Sebaik-baiknya pendidikan adalah yang mampu memberikan pengajaran yang baik dengan menggunakan berbagai media untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Adanya media pembelajaran dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi belajar anak bahkan berdampak pada psikologisnya. Tiga jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru di kelas adalah visual, audio, dan audio visual. Penggunaan media tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Seiring berkembangnya zaman, cara penggunaan media pembelajaran juga turut berkembang dan semakin beragam. Mulai

dari yang tradisional seperti dari bahan alam hingga modern yang memanfaatkan teknologi.

Flashcard merupakan salah satu media pembelajaran visual. Menurut Doman dalam Akbar (2022: 15) berpendapat bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang dilengkapi berbagai huruf. Pendapat lain berasal dari Akbar (2022: 17) *flashcard* adalah selembar kertas berbentuk persegi panjang dengan dua sisi yang dapat digunakan sebagai alat atau media pembelajaran oleh guru dan siswa. *Flashcard* dapat mencakup berbagai informasi, termasuk huruf, angka, kata, kalimat, simbol, atau grafik dasar. *Flashcard* dapat membantu pengguna untuk memperdalam, mengenal, mengetahui, mengingat informasi yang telah disajikan. Seiring dengan perkembangan teknologi, *flashcard* tidak hanya berbentuk kertas namun juga berbentuk digital.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di zaman serba modern ini sangatlah banyak. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu dengan menggunakan *augmented reality*. Menurut Andriansyah dkk., (2018: 9) *Augemted reality* adalah teknologi yang memadukan benda dua dimensi dan/atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata. Pengguna dapat menghasilkan sebuah imajinasi baru yang memungkinkan berinteraksi dengan lingkungan nyata. Pengguna harus menggunakan bantuan perlengkapan seperti *webcam*, komputer, *handphone* ataupun kacamata khusus dalam dunia nyata mereka tidak dapat melihat objek dengan mata secara langsung. Memanfaatkan media pembelajaran menggunakan *augmented reality* dapat membantu anak dalam proses

belajar, anak akan mudah merangsang pola pikir dalam berpikir kritis. Konsep berpikir tidak terlepas dari perkembangan kognitif yang tentunya sangat berpengaruh dengan aspek-aspek perkembangan lain.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) menerbitkan kebijakan merdeka belajar dalam rangka membumikan amanat konstitusi sekaligus agenda pembangunan dan arah kebijakan RPJMN 2020-2024. Kemendikbud menetapkan strategi kebijakan Merdeka Belajar yang terwujud dalam segala arah, termasuk untuk jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penyempurnaan PP (Peraturan Pemerintah) terus dilakukan agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Seperti PP (Peraturan Pemerintah) yang telah terjadi perubahan yaitu PP (Peraturan Pemerintah) Nomor 4 tahun 2022 pasal 5 ayat 2 menyatakan bahwa standar kompetensi lulusan pada pendidikan anak usia dini merupakan standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang mencakup nilai agama dan moral, nilai pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Muatan nilai-nilai pancasila tercantum dalam kurikulum satuan pendidikan bertujuan untuk menanamkan karakter sesuai nilai-nilai Pancasila.

Aspek perkembangan nilai-nilai pancasila dapat terwujud bila pendidik mampu memberikan kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan menyenangkan. Hal tersebut bisa mulai dilakukan dengan memberikan penguatan atau stimulus yang dapat diberikan saat belajar menggunakan ragam pembelajaran, salah satunya menggunakan media pembelajaran. Namun, media pembelajaran di Indonesia terbilang masih rendah. Menurut Safira, (2020: 5) terdapat survei nasional dan internasional

mengenai hasil belajar yang menyebutkan negara Indonesia berada di bawah Australia, Jepang, Hongkong, China dan Thailand. Hal ini dikarenakan kurang terampil pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Problematika tersebut mengharuskan pendidik untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan dan menggunakan media. Hal itu ditujukan karena penggunaan media dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Maghfiroh & Suryana, 2021) dengan judul "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini" menyatakan bahwa penggunaan media teknologi dapat menimbulkan dampak positif bagi pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal di sekolah TK (Taman Kanak-Kanak) Islam Bakti IV Bakti IV diperoleh hasil bahwa sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang masuk dalam program sekolah penggerak angkatan II yang saat ini sedang dalam masa transisi dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka. Pelaksanaan kegiatan belajar di TK Islam bakti IV dibagi menjadi dua yaitu kegiatan intrakurikuler dan P5. Kegiatan intrakurikuler meliputi kegiatan belajar di kelas. Guru menggunakan metode demonstrasi, ceramah dan bercerita kepada anak. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model sentra. Sedangkan pada kegiatan P5 Penguatan Proyek Profil Pelajar Pancasila pada pelaksanaan metode proyek yang dilakukan satu semester satu kali saat implementasi kurikulum merdeka.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas mendapatkan hasil bahwa berbagai macam alat bantu pembelajaran tersebut digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak saat belajar seperti lego, balok, alat

peraga dan lain-lain. Namun, terdapat satu aspek perkembangan terbaru yaitu nilai-nilai Pancasila yang belum maksimal dalam pemberian stimulasinya. Ada beberapa hal yang menyebabkan belum maksimalnya pemberian stimulus yaitu anak-anak banyak memiliki perubahan karakter setelah pandemic covid-19 dan belum adanya media yang digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan tersebut

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti mengadakan penelitian mengembangkan media pembelajaran yang berjudul "Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Guna Mestimulasi Aspek Perkembangan Nilai-Nilai Pancasila". Tujuan aplikasi ini adalah untuk membantu guru dalam menstimulasi nilai-nilai Pancasila beserta maknanya, membantu kegiatan belajar di kelas agar kegiatan belajar terasa menyenangkan dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar sambil bermain.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di simpulkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* guna menstimulasi aspek perkembangan nilai-nilai pancasila untuk anak usia 5-6 tahun di TK (Taman Kanak-Kanak) Islam Bakti IV Surabaya?
2. Bagaimana kelayakan media *flashcard* berbasis *augmented reality* guna menstimulasi aspek perkembangan nilai-nilai pancasila untuk

anak usia 5-6 tahun di TK (Taman Kanak-Kanak) Islam Bakti IV Surabaya?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat di simpulkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* guna menstimulasi aspek perkembangan nilai-nilai pancasila untuk anak usia dini usia 5-6 tahun di TK (Taman Kanak-Kanak) Islam Bakti IV Surabaya?
2. Untuk mengetahui kelayakan media *flashcard* berbasis *augmented reality* guna menstimulasi aspek perkembangan nilai-nilai pancasila untuk anak usia 5-6 tahun di TK (Taman Kanak-Kanak) Islam Bakti IV Surabaya?

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* di harapkan dapat di gunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan nilai-nilai pancasila pada implementasi kurikulum merdeka. Spesifikasi media pembelajaran ini akan di jelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *flashcard* yang di dalamnya ada animasi berbentuk 3 dimensi yang dikemas melalui aplikasi yang dapat digunakan atau di *install* melalui *smartphone*.
2. Media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* berisi materi nilai-nilai Pancasila.

3. Adapun *flashcard* yang dikembangkan peneliti berisi antara lain:
 - a. Pancasila: *flashcard* yang berisi gambar pancasila beserta keteranganya.
 - b. Penjelasan masing-masing nilai-nilai Pancasila di sertai gambar dan deskripsi sesuai anak usia dini.
4. Tampilan desain aplikasi dikemas secara menarik dengan menampilkan budaya Indonesia.

Pengembangan produk pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi berbasis *augmented reality*. Tujuan peneliti pengembangan media *flashcard* karena penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan pemahaman anak saat belajar fakta ini dapat dilihat dari banyaknya hasil penelitian menggunakan media *flashcard*. Selanjutnya tujuan menggabungkan dengan teknologi berbantuan *augmented reality* karena pada saat penggunaan aplikasi di kalangan sangat berkembang pesat di kalangan masyarakat. Adanya media pembelajaran menggunakan teknologi diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran karena anak sudah terbiasa dengan menggunakan *handphone* yang berisi beragam aplikasi.

E. Batasan Penelitian

Pada penelitian ini ada beberapa batasan penelitian yang akan di jelaskan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality*.

- 2) Penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* guna menstimulasi aspek perkembangan nilai-nilai Pancasila.
- 3) Fokus pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun.
- 4) Tempat penelitian di TK (Taman Kanak-Kanak) Islam Bakti IV Surabaya dan TK Aisyiyah 08 Surabaya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan adalah salah satu penelitian yang hasil akhirnya akan menghasilkan suatu produk tertentu. Produk yang nantinya akan di hasilkan tersebut harus melewati beberap tahapan, sehingga diperlukan penelitian berbasis kebutuhan. Selain itu, pengujian produk dilakukan untuk memastikan keampuhan produk sehingga dapat berfungsi di masyarakat yang lebih luas. Pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* guna menstimulasi aspek perkembangan nilai-nilai pancasila dapat dilihat secara teoritis dan praktis, khususnya dibidang pendidikan :

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan memberikan informasi baru.
- b. Memberikan wawasan bagi pembaca yang berkaitan dengan penggunaan media *flashcard* berbasis *augmented reality* guna menstimulasi aspek perkembangan nilai-nilai pancasila pada anak usia 5-6 tahun di TK (Taman Kanak-Kanak) Islam Bakti IV Surabaya.

- c. Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan semangat untuk seluruh pembaca tentang pendidikan yang ada di Indonesia.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru saat menyampaikan materi dan menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam proses pembelajaran yang menggunakan media *flashcard* berbasis *augmented reality*.
- 2) Memberikan motivasi kepada guru agar lebih kreatif untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran.

b. Bagi anak

- 1) Anak akan menjadi lebih kreatif, fokus dan aktif dan kreatif kegiatan belajar.
- 2) Membantu meningkatkan motivasi siswa saat pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan dan kemampuan tentang media *flashcard* berbasis *augmented reality* guna menstimulasi aspek perkembangan nilai-nilai pancasila pada anak usia 5-6 tahun.

G. Definisi Istilah

1. *Flashcard*

Menurut Akbar, (2022: 4-5) *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis visual seperti gambar. Pada tahun 1964 *flashcard* pertama kali diperkenalkan oleh Doman. *Flashcard* pada awal dikenalkan sangat sederhana yang dapat dilihat dari bentuknya yang *landscape*. Pembuatan *flashcard* berasal dari kertas karton sedikit kaku yang bisa menggunakan beragam warna. Sebagai media pembelajaran, *flashcard* bisa digunakan untuk sebagai alat atau media pembelajaran seperti membaca, menulis, berhitung dan lain-lain. *Flashcard* juga dapat digunakan sebagai media untuk menghafal atau mengingat rumus, istilah, nama satuan dan lain-lain.

2. *Augmented Reality*

Menurut Andriansyah dkk., (2018: 9) *Augmented reality* adalah salah satu pemanfaatan teknologi dengan cara menggabungkan objek buatan dalam komputer. Media *augmented reality* akan membuat pengguna menghasilkan suatu imajinasi baru yang membuatnya bisa untuk berinteraksi seperti nyata. *Augmented reality* sudah banyak di terapkan diberbagai bidang, salah satunya dalam dunia pendidikan. *Augmented reality* memiliki potensi yang sangat kuat dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan terasa menarik, lebih jelas dan menyenangkan.

3. Aspek Perkembangan Nilai-nilai Pancasila

Pancasila merupakan dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pancasila harus diamalkan, dipahami, dan dijadikan pedoman hidup bagi seluruh penduduk Indonesia. Menurut Fransisca (2022: 1) Pancasila merupakan falsafah hidup bangsa Indonesia maka Pancasila menjadi sumber nilai bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai Pancasila menjadi karakteristik yang diharapkan dapat direfleksikan oleh anak. Pentingnya pembelajaran yang memasukan nilai Pancasila perlu dilakukan karena nilai luhur Pancasila dijadikan sumber inspirasi dan menemukan inovasi-inovasi agar anak dapat memiliki sikap masa depan menyesuaikan tuntunan zaman dengan tetap berdasar dari Pancasila.