

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah individu yang berada pada usia 0-6 tahun dan dalam masa pertumbuhan yang mendasar untuk kehidupan selanjutnya. Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini melalui pendekatan bermain sambil belajar. Anak dapat mengeksplorasi dunia sekitarnya dan menstimulasi indra tubuhnya dengan bermain. Pemikiran anak pada tahap ini belum terorganisasi dengan baik. Pada tahap ini anak belajar mengenal sesuatu hal melalui benda-benda konkret yang ada di sekitarnya yang dapat divisualisasikan melalui media pembelajaran (Santrock, 2012: 251).

Era revolusi industri 4.0 berbagai kemajuan teknologi baru banyak bermunculan. Pengoperasian teknologi semakin mudah dalam membantu pekerjaan sehari-hari, contohnya *augmented reality* merupakan teknologi yang digunakan pendidik untuk menghadirkan menjadi media pembelajaran yang menarik sekaligus hiburan yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Era revolusi industri 4.0 ini berupa *handphone*. *Handphone* sangatlah marak digunakan oleh masyarakat Indonesia terutama bagi anak dan remaja.

Augmented reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D) yang memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata. Saat ini AR banyak digunakan dalam bidang *game*, hiburan dan lain-lain. AR sangat berguna apabila teknologi yang sedang berkembang dimanfaatkan di dunia Pendidikan baik

formal maupun informal sehingga dunia Pendidikan semakin dituntut untuk lebih efektif dan menyenangkan. AR telah disebut-sebut sebagai salah satu teknologi yang muncul paling menarik untuk Pendidikan, menjadi alat yang kuat dan memotivasi sehingga dapat melibatkan beberapa indera anak dengan kombinasi yang tepat antara gambar dan suara.

Flashcard adalah kartu yang berisikan gambar. Sejalan dengan pendapat di atas *flashcard* merupakan kartu-kartu kecil yang berisi foto, teks, atau tanda simbol yang berada dibagian depan dan mengingatkan atau mengarahkan anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar (Arsyad, 2014). Gambar yang ditampilkan dapat berupa gambar pakaian, rumah, makanan atau foto yang sudah ada kemudian ditempelkan pada lembaran-lembaran kartu. Adapun beberapa pendapat yang dikemukakan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *flashcard* adalah media yang berupa kartu dengan ukuran kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol lain yang berhubungan dengan suatu konsep. Kelebihan dari media *flashcard* diantaranya : mudah dibawa, dengan ukuran yang kecil. *Flashcard* dapat disimpan disaku bahkan ditas, dapat digunakan dimana saja di kelas ataupun di luar kelas.

Indonesia adalah bangsa yang besar mempunyai ciri khas dan adat kebiasaan yang disebut kebudayaan, yang merupakan hasil dari karya dan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Ragam budaya menjadikan Negara ini menjadi Negara yang sangat kaya akan kebudayaan sehingga menjadi modal besar bagi tumbuhnya kebudayaan Nasional yang berkesadaran dan berprikepadian Bangsa. Budaya sendiri merupakan aset dan ciri khas bangsa

yang tidak bisa disamakan dengan bangsa lain. Tiap daerah memiliki ciri khas budaya sendiri, seperti adat istiadat, rumah adat, pakaian adat, makanan khas, senjata tradisional, dan lagu daerah yaitu salah satunya budaya Madura.

Pulau Madura merupakan bagian dari Negara Indonesia, seperti halnya pulau-pulau lainnya. Pulau Madura dikenal memiliki budaya yang khas, stigmatic, stereotipikal, dan unik. Budaya Madura ini mulai berkurang peminatnya apalagi bagi para pemuda bangsa ini, karena sejak kemudahan akses mencapai pulau Madura ini dibuka, begitu banyak budaya lain yang ikut masuk membuat budaya setempat mengalami erosi masal. Salah satu faktor perkembangan zaman atau globalisasi dan masuknya budaya asing atau proses akulturasi ke dalam Negara ini mengakibatkan budaya lokal atau daerah mulai berkurang peminatnya, globalisasi telah merambah seluruh pelosok wilayah tanpa memandang karakteristik pemilikinya.

Madura memiliki kekayaan tradisional yang amat banyak, beragam dan amat bernilai. Madura dalam menghadapi dunia global yang membawa pengaruh materialisme dan pragmatisme, agar kita tidak terjebak pada moralitas asing yang bertentangan dengan moralitas lokal atau jati diri bangsa. Anak usia dini harus mengenal budaya Madura yang masih hidup, bahkan yang akan dan telah punah. Pengenalan terhadap berbagai macam kebudayaan Madura tersebut akan diharapkan mampu menggugah rasa kebangsaan anak akan budaya lokal. Pelestarian budaya Madura dapat dilakukan melalui pengenalan budaya Madura dalam pembelajaran. Pengenalan budaya yang dimaksud peneliti ini adalah segala bentuk proses cara dan upaya untuk memperkenalkan atau memberitahukan suatu budaya

atau suatu komponen tertentu. Pengenalan budaya Madura pada anak usia dini memiliki urgensi dan tantangan tersendiri. Pengenalan budaya diyakini sebagai salah satu konten pembelajaran penting untuk anak usia dini karena merupakan fondasi pembentukan identitas anak. Mengingat hal tersebut maka anak usia dini perlu diperkenalkan pada budayanya sejak usia dini. Pengenalan budaya Madura juga menjadi relevan dan penting untuk mempersiapkan anak hidup sebagai anggota masyarakat dengan budayanya pada perkembangan selanjutnya. Pengenalan budaya yang berisikan komponen pakaian adat, makanan khas, dan rumah adat upaya sebagai pengenalan budaya Madura pada anak usia dini.

Pengenalan budaya Madura pada anak usia dini penting karena anak tumbuh dan berkembang tidak lepas dari konteks atau lingkungannya, lebih luas lagi mengenai lingkungan budayanya. Vygosty berpendapat bahwa budaya, interaksi sosial dan sejarah sangat berpengaruh pada pengembangan mental atau perilaku anak. Pembelajaran yang berbasis pada budaya dan interaksi sosial akan berdampak pada persepsi, memori dan cara berpikir anak (Karwati,Euis 2014:54).

Faktanya media pembelajaran sering kali kurang beradaptasi dengan kebutuhan pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh (Rosyida & Khofifatu, 2018:23) yang menegaskan bahwa kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran sangat minim sehingga masih banyak dijumpai pendidik yang menggunakan metode ceramah dan papan tulis tanpa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Alternatif pemilihan media pembelajaran seharusnya disesuaikan juga dengan perkembangan

Pendidikan. Penggunaan teknologi di era revolusi 4.0 sudah tidak terasa asing untuk mendukung *edutainment* dalam pembelajaran. *Edutainment* dirancang dalam pembelajaran dengan menghadirkan tampilan pembelajaran yang menawarkan strategi belajar secara inovasi, kreatif dan inovatif sehingga dapat menghindari kejenuhan untuk memunculkan semangat belajar yang bersifat menyenangkan.

Adapun dampak jika anak tidak dikenalkan budaya yaitu terutama budaya lokal mempunyai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya termasuk nilai dalam mengatur dan mengarahkan perilaku seseorang. Hal tersebut bertujuan untuk membantu menumbuhkan kesadaran mencintai, bangga dan melestarikan budaya lokal kepada anak usia dini agar kebudayaan tersebut tidak terasa asing untuk anak. Salah satu budaya lokal di Indonesia yang terdampak oleh arus globalisasi tersebut adalah budaya Madura. Menurut Sairin dalam Rizkiyani Fanny, (2022:35) meskipun demikian, globalisasi juga memberikan dampak negatif terhadap Indonesia misalnya dalam bidang sosial, globalisasi diyakini bertanggung jawab atas kemunculan dan dominasi budaya konsumtif di Indonesia. Masuknya budaya luar juga dapat menimbulkan krisis identitas Nasional, pada dekade sebelumnya budaya negara-negara asia dikhawatirkan akan terkikis dan digantikan oleh budaya barat. Namun, dalam beberapa tahun terakhir ini, kemunculan koran wave atau K-poop telah mendorong minat generasi muda untuk mempelajari dan mengadaptasi budaya korea mualau dari cara berpakaian, hingga bahasa yang kemudian dikhawatirkan mengakibatkan ditinggalkannya budaya Indonesia begitupun budaya Madura. (Rizkiyani, Fanny, 2022:35)

Adapun peneliti menggunakan sasaran usia 4-6 Tahun dengan tujuan bahwa anak usia 4-6 tahun berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan, anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu, perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Sehingga peneliti menggunakan sasaran usia 4-6 tahun untuk pengenalan budaya Madura.

Perkembangan kognitif (Jean Piaget atau teori Piaget : 2016) menunjukkan bahwa kecerdasan berubah seiring dengan pertumbuhan fisik. Perkembangan kognitif seorang anak bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan, anak juga harus mengembangkan atau membangun mental. Capaian pembelajaran pada penelitian ini yaitu mengenai aspek perkembangan kognitif anak. Capaian pembelajaran tersebut diharapkan dapat dijadikan sebagai pemberian stimulus untuk anak usia dini. Guru sangat diharapkan dapat menerapkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Berikut adalah tingkat capaian perkembangan untuk anak usia dini pada penelitian ini, antara lain yaitu pada perkembangan kognitif anak, anak dapat mengetahui dan mengenal budaya Madura melalui media *flashcard* berbasis *augmented reality* yang dikemas dalam bentuk nyata melalui gambar 3D.

Hasil observasi tanggal 16 dan 29 September 2022 di TK Dharma Wanita Persatuan 04 Da'iring, Kecamatan Socah diketahui bahwa pendidik pada saat melangsungkan pembelajaran kurang memanfaatkan media

pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut dibuktikan dengan pembelajaran yang didominasi oleh pendidik tanpa adanya bantuan media pembelajaran. Adapun cara belajar peserta didik di awal pembelajaran perlu diberikannya stimulus terlebih dahulu sehingga dapat memberikan respon kembali terhadap pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat permasalahan yang terjadi pada tanggal 16 dan 29 September 2022 di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Socah kabupaten Bangkalan, hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah menegaskan terdapat pada saat pembelajaran dengan tema Negeraku, pendidik tidak memberikan pengenalan mengenai budaya sekitar yang lebih luas lagi. Guru dan kepala sekolah mengatakan bahwa pada tahun ini setiap hari Kamis anak dari awal hingga akhir pembelajaran, dikenalkan mengenai budaya sekitar. Pendidik dalam pengenalan budaya Madura hanya sebatas interaksi menggunakan bahasa Madura dan menyanyikan lagu-lagu bahasa Madura saja, tidak ada media pembelajaran yang mendukung saat pembelajaran tersebut.

Maka dari itu peneliti menawarkan media pembelajaran untuk diajukan pada kegiatan pembelajaran sehingga mempermudah peserta didik untuk belajar, mengetahui, dan mengenal budaya Madura. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media *flashcard* berbasis *augmented reality* sebagai pengenalan budaya Madura. Pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* sebagai pengenalan budaya ini diharapkan memudahkan pendidik dalam mengenalkan budaya Madura dengan media gambar yang dapat divisualisasikan dengan gambar 3D.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* “*Oreng Madureh*” sebagai Pengenalan Budaya Madura.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti dapat memberikan rumusan masalah diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media *flashcard* berbasis *augmented reality* “*Oreng Madureh*” sebagai pengenalan budaya Madura untuk anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 04 Da’iring Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan ?
2. Bagaimana kelayakan media pengembangan *Flashcard* berbasis *augmented reality* “*Oreng Madureh*” sebagai pengenalan budaya Madura untuk anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 04 Da’iring Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* “*Oreng Madureh*” sebagai pengenalan budaya Madura untuk anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 04 Da’iring Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pengembangan *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* “*Oreng Madureh*” sebagai pengenalan budaya

Madura untuk anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan04
Da'iring Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dirancang diharapkan pada penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Produk *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dirancang menggunakan aplikasi *software unity* melalui pengemasan secara adaptif sehingga dapat diakses di mana dan kapan saja seperti saat berada di rumah maupun sekolah.
2. Produk berupa *flashcard* yang memuat isi pengenalan budaya Madura berupa pakaian adat Madura, makanan khas Madura dan rumah adat Madura. Produk yang berisikan kamera *augmented reality* untuk memunculkan gambar yang di arahkan ke *flashcard* yang sudah memiliki barcode. Kemudian isi dari konten aplikasi tersebut akan menampilkan berupa mencocokkan gambar yang sesuai degan teks yang disediakan.
3. *Augmented reality* yang dikembangkan dari segi aplikasi ini, berisikan kamera *augmented reality* yang akan memunculkan gambar 3D sesuai dengan gambar yang ada pada *flashcard*.
4. Produk juga dilengkapi petunjuk sebagai pedoman dalam menggunakannya dengan tujuan untuk mempermudah pendidik dan peserta didik saat mengoprasikan *fashcard* berbasis *augmented reality*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam menggunakannya diantaranya sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berupa media *flashcard* berbasis *augmented reality* “*oreng madureh*”
2. Fokus pada pengenalan budaya Madura yaitu mengenalkan pakaian adat, makanan khas dan rumah adat.
3. Pengembangan media ini ditujukan untuk anak usia 4-6 tahun
4. Pengambilan data di Tk Dharma Wanita Persatuan 04 Da’iring Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan *flashcard* berbasis *augmented reality* adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan data informasi dan wawasan luas mengenai pengetahuan dalam pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* “*oreng madureh*” sebagai pengenalan budaya Madura yang dapat dijadikan acuan teoritis untuk berbagai pihak yang berkompeten dalam penelitian pengembangan anak usia dini serta dapat mendukung teori penelitian yang berkaitan dengan mata kuliah media pembelajaran dan multikultural.

2. Bagi Sekolah

Menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan perubahan zaman seperti pendidikan di masa pandemi dan era revolusi 4.0. Selain itu, sebagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran *flashcard* berbasis

augmented reality dikembangkan agar mampu dimanfaatkan oleh penggunaannya secara maksimal di lingkungan sekolah.

3. Bagi Pendidik

Pengembangan *flashcard* berbasis *augmented reality* diharapkan dapat memberikan alternatif inovasi media pembelajaran baru sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman sehingga memiliki fungsi agar mampu dipergunakan saat melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar.

4. Bagi Peserta Didik

Mampu memberikan solusi pembelajaran berupa bantuan dalam memperoleh alternatif yang lain disamping adanya pembelajaran yang hanya berupa penjelasan saja dari guru tanpa adanya media bantu yang dapat membuat anak merasa jenuh dalam pembelajaran. Media *flashcard* berbasis *augmented reality* ini dapat memudahkan anak memberikan pengetahuan dan motivasi serta dapat meningkatkan partisipasi anak dalam proses pembelajaran.

5. Bagi Pengembang

Sebagai sarana yang mampu mengasah keterampilan mendalami sehingga membentuk karya cipta pengembangan dengan media pembelajaran baru yang mampu digunakan sebagai acuan yang telah dipertimbangkan sebaik mungkin saat menyusun bahan ajar yang sifatnya lebih inovatif.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari berbagai masalah seperti adanya kesalahan seperti penafsiran, maka diberikan beberapa definisi mengenai istilah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran adalah sesuatu berupa alat yang memiliki kegunaan untuk menyampaikan informasi untuk mempermudah penyampaian pembelajaran dari pendidik terhadap peserta didik.
2. *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu yang berisikan gambar atau foto.
3. *Augmented reality* adalah teknologi sebagai penggabungan dari dunia nyata dengan dunia virtual, menyediakan interaksi dan menghadirkan objek dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D).
4. Budaya Madura dikenalkan kepada anak upaya untuk mengenalkan budaya yang ada di sekitarnya. Upaya pengenalan yaitu dengan mengenalkan pakaian adat, makanan khas dan rumah adat yang ada dilingkungan sekitar.