

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui insentif pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik dan intelektual agar anak mau melanjutkan pendidikannya. Pendidikan anak usia dini sejak lahir hingga pubertas (ketika wanita ditandai dengan menstruasi sedangkan pria bermimpi melahirkan sperma) adalah tanggung jawab penuh orang tua. (Tannu, 2017:20).

Menurut Permendikbud 18 tahun 2018 tentang Penyediaan Layanan PAUD menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Kemendikbud, 2018). Pendidikan anak usia dini yang menitik beratkan pada aspek perkembangannya. Ada 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru pendidikan anak usia dini (PAUD). Keenam aspek tersebut adalah aspek nilai agama dan moral, kognitif, sosial- emosional, linguistic, dan seni.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting karena perkembangan bahasa anak mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Keterampilan berbahasa akan dapat mengembangkan keterampilan kognitif, sosial dan emosional pada anak.

Pikiran anak diekspresikan dalam bentuk bahasa. Perkembangan bahasa adalah suatu proses perubahan di mana anak belajar mengenal, makai, dan menguasai tingkat yang lebih tinggi dari berbagai aspek bahasa dan berbicara (Asrori, 2020 : 44).

Perkembangan bahasa anak usia dini adalah perubahan sistem simbol suara yang mempengaruhi bicara, memungkinkan anak usia dini untuk mengidentifikasi, berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain. Perkembangan bahasa anak usia dini juga dibagi menjadi 2 bagian, yaitu (a) karakteristik keterampilan bahasa anak usia 4 tahun dan (b) karakteristik keterampilan bahasa anak usia 5-6 tahun. (Astari, 2019 : 97).

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting karena tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga merupakan tahap pertumbuhan dalam perkembangan anak. Dan dapat juga dikatakan bahwa kemampuan anak dalam mengembangkan bahasa tentunya akan berbeda- beda dan juga sejalan dengan perkembangan biologisnya. Dan juga peran orang tua sebagai pendidik utama yang dapat mengajarkan berbagai jenis kosa kata dan juga mengajak anak untuk berkomunikasi melalui buku bergambar agar anak mengerti apa yang dikatakan orang tuanya.

Kemampuan membaca merupakan hal yang sangat penting dimiliki oleh seorang anak. Kemampuan anak dapat lebih mudah mempelajari dan menguasai bidang ilmu lainnya. Hal ini sejalan dengan apa yang dijelaskan oleh Purwati (Anderson, 2019 : 127) memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dimaksud dalam membaca adalah penyajian kembali suatu kegiatan dimulai dari pengenalan huruf, kata, ungkapan, dan kalimat serta menghubungkan dengan bunyi dan maknanya.

Kemampuan membaca adalah proses untuk memperoleh pengertian dan kombinasi beberapa huruf dan kata. Purwati (Juel, 2019 : 128) mengartikan

bahwa membaca adalah proses untuk mengenal kata dan memadukan arti kata dan kalimat. Sedangkan menurut Hari (Dhieni, 2019 : 128) membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol yang tertulis atau tercetak. Maksudnya membaca adalah tindakan menyesuaikan arti kata dengan simbol-simbil yang tertulis.

Menurut Cattell manusia memerlukan waktu lebih lama untuk membaca huruf-huruf yang tidak berkaitan ketimbang membaca huruf- huruf yang membentuk sebuah kata (Laely, 2013). Tahap perkembangan membaca menurut Nurul (Brewer, 2013 : 218), yaitu: 1. Tahap Magic (*Magical Stage*), pada tahap ini anak belajar tentang guna buku, mulai berpikir bahwa buku itu adalah sesuatu yang penting. 2. Tahap Konsep Diri (*Self Concept Stage*), pada tahap ini anak melihat diri sendiri sebagai pembaca, mulai terlihat dalam kegiatan “pura-pura membaca”, 3. Tahap Pembaca Antara atau Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*), anak-anak memiliki kesadaran terhadap bahan cetak (print). 4. Tahap Lepas Landas atau Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-off Reader Stage*), pada tahap ini anak-anak mulai menggunakan tiga sistem tanda atau ciri yaitu grafonik, semantik, dan sintaksis. 5. Tahap Independen atau Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*), anak dapat membaca buku yang tidak dikenal secara mandiri, mengkonstruksi makna dari huruf dan dari pengalaman sebelumnya. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang dirancang dan digunakan. Di dalam proses pembelajaram selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu pendidik dan peserta didik, di mana pendidik merupakan pencipta kondisi belajar yang di desain secara sengaja, menantang, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan peserta didik merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh peserta

didik. Pada proses pembelajaran pendidik dan peserta didik saling mempengaruhi dan member masukan, oleh karena itu proses pembelajaran harus menjadi aktivitas yang hidup dan memiliki tujuan yang jelas (Rusman,dkk., 2019:6).

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata media, yang secara harfiah berarti antara, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar dari pengirim pesan kepada penerima pesan, berkaitan dengan pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan untuk menarik minat. dan perhatian siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa yang bertujuan untuk menstimulasi para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan, 2021:29). Media sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini. Media dapat digunakan sebagai sarana mendekatkan persepsi dan pemahaman guru dengan persepsi anak. Penggunaan media akan meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran karena media memiliki fungsi menjelaskan informasi/pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan, dalam hal ini guru adalah pengirim pesan. dan ajukan pertanyaan muda seperti penerima pesan.

Pemanfaatan media harus terencana dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kehadiran media sangat membantu siswa untuk memahami konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal,

dengan demikian pemanfaatan media sangat tergantung pada karakteristik media dan kemampuan pengajar maupun siswa memahami cara kerja media tersebut, sehingga pada akhirnya media dapat dipergunakan dan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Saat ini media yang lebih menarik digunakan dalam proses pembelajaran di PAUD ialah tidak hanya menggunakan media yang bersifat visual tetapi juga dapat menggunakan aplikasi yang bersifat audio visual, salah satunya yaitu media berbasis *augmented reality*. *Augmented Reality* merupakan terobosan dan inovasi di bidang multimedia dan pengolahan citra yang saat ini sedang berkembang. Teknologi ini mampu mengangkat sebuah benda yang sebelumnya datar atau dua dimensi, seolah menjadi nyata, menyatu dengan lingkungan sekitar (Budi Ariftaman, 2015:1). *Augmented Reality* memiliki potensi untuk digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran bisa dibuat lebih menarik dan lebih jelas dengan penggunaan *augmented reality*. Saat ini, hampir semua guru sudah memiliki akses ke gawai android sehingga tidak akan ada hambatan yang berarti jika akan menggunakan *augmented reality* untuk pembelajaran. *Augmented Reality* memungkinkan pengguna untuk bergerak dan mengamati model yang ditampilkan dari berbagai sisi. Aktivitas ini membuat pengguna *augmented reality* semakin terikat dengan materi yang dibahas. Pengalaman belajar seperti ini akan membuat proses pembelajaran lebih tertanam dalam memori mereka (Ani Ismayani, 2020:5). Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arifitama & Syahputra dalam jurnalnya, *Augmented Reality* adalah teknologi di bidang Multimedia yang memungkinkan pengguna untuk memvisualisasikan dunia virtual sebagai bagian dari dunia nyata yang seolah-olah terhubung dengan dunia nyata dan dapat berinteraksi (Nurlathifah & Syahputra, 2019). Hal ini dikarenakan penggunaan *Augmented Reality* lebih menarik dan jelas dalam

proses pembelajaran (Arifitama & Syahputra, 2018).

Hewan adalah satwa atau binatang yang sebagian maupun sebagian dari kehidupannya yang berada di darat, air ataupun udara (Hidayat, 2016:1). hewan juga dibagi sesuai dengan jenis makanannya yaitu Omnivora, Herbivora, dan Carnivora. Anak akan senang belajar apabila anak dikenalkan pada sesuatu hal yang menarik dan menyenangkan. pembelajaran yang terlalu fokus pada guru akan menyebabkan anak tidak dapat menunjukkan kemampuan yang dimiliki oleh anak sehingga anak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam proses pembelajaran dan juga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik minat anak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadila (2021) yang berjudul “ Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini menggunakan *Augmented Reality* berbasis *Android*”, dari hasil penelitian ini yaitu pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini yakni mampu mengembangkan semua aspek perkembangannya yang ada pada diri anak agar dapat ditingkatkan sesuai dengan perkembangan anak. Dengan adanya permasalahan diatas penulis ingin mengembangkan media Pembelajaran untuk mengenalkan hewan berdasarkan jenis makan dengan teknologi *Augmented Reality* pada anak di TK Raudhatul Azizah Junok. Dengan adanya pengembangan media Pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak tentang pengenalan hewan berdasarkan jenis makanan. Dan menumbuhkan motivasi dan semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru TK Kelompok B yang bernama ibu Husnul Khotimah, S.Pd pada tanggal 25

April 2022 mengatakan bahwa pada saat proses pembelajaran dalam pengenalan jenis makanan hewan yang telah dilakukan yaitu dengan menggunakan metode ceramah, metode demonstrasi dan tanya jawab dan juga menggunakan media LKA dan *FlashCard*. Ibu Husnul mengatakan bahwa jika menggunakan media LKA dan *FlashCard* kurangnya menarik perhatian anak dalam mengikuti proses pembelajaran salah satunya pada saat pembelajaran pengenalan jenis makanan hewan, dengan adanya media yang kurang mendukung pada proses pembelajaran tersebut membuat anak mudah bosan dan ramai sendiri karena pembelajaran tersebut monoton. Di TK Raudhatul Azizah ini masih terdapat anak yang belum mengetahui jenis makanan hewan yang ada.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan di TK Raudhatul Azizah Junok pada Kelompok B yang dilakukan pada tanggal 29 Agustus 2022 – 3 September 2022 menunjukkan hasil observasi pada saat proses pembelajaran dalam pengenalan hewan berdasarkan jenis makanan ibu Husnul menggunakan *flashcard*, dimana ibu Husnul ini menjelaskan apa aja jenis makana hewan dengan menunjukkan gambar yang terdapat pada kartu tersebut. Ibu Husnul juga menjelaskan jenis hewan yang terdapat dari omnivora, herbivora, dan carnivora. Pada saat observasi terdapat anak yang diberi pertanyaan oleh ibu Husnul, anak tersebut bernama Nafis. Nafis diberikan pertanyaan oleh ibu Husnul dengan pertanyaan hewan apa yang memakan daging disebut apa. Nafis masih belum bisa membedakan mana yang omnivora, carnivora, dan herbivora. Selain itu, masih terdapat beberapa anak yang tidak mendengar dan berbicara sendiri pada saat ibu Husnul menjelaskan tentang pengenalan hewan berdasarkan jenis makanan. Ada beberapa kelebihan yang dapat diperoleh anak-anak pada saat mempelajari tentang pengenalan hewan berdasarkan jenis makannya. Pertama, anak dapat

mengetahui apa saja hewan omnivora, carnivora, dan herbivora. Kedua anak dapat membedakan jenis makana hewan yang ada, ketiga anak dapat menyebutkan nama dan jenis makanan hewan.

Media Pewandakan ini dipilih karena jenis makanan hewan juga sesuai dari beberapa macam, selain itu juga hewan ini terbagi menurut jenis makanannya. Pengenalah hewan berdasarkan jenis makanan sangat penting dikenalkan pada anak untuk mengetahui macam-macam jenis makanan hewan yang ada. Pernyataan tersebut sejalan dengan Kadek dalam jurnalnya pengenalan hewan berdasarkan jenis makanan sangatlah penting bagi anak agar anak memahami berbagai jenis makanan hewan yang dimana ada Omnivora, Herbivora, dan Carnivora. (Kadek, 2019).

Media Pewandakan berbasis *augmented reality* berbentuk buku berukuran besar yang mempunyai karakteristik khusus yang penuh warna warni, gambar yang menarik, penjelasan yang bermakna dan apabila diimplementasikan berbentuk 3 dimensi. Terdapat keutamaan Media Pewandakan berbasis *augmented reality* ini adalah anak akan aktif dalam proses pembelajaran serta perkembangan anak juga akan terasah. Dengan adanya media pewandakan berbasis *augmented reality* meningkatkan rasa ingin tahu anak serta menumbuhkan motivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Manfaat yang diperoleh dari Media Pewandakan berbasis *augmented reality* yaitu, menumbuhkan motivasi anak untuk belajar pengenalan hewan berdasarkan jenis makanan, anak dapat belajar dengan menyenangkan, dan menumbuhkan minat belajar anak karena proses pembelajaran menggunakan media.

Pengembangan media pewandakan berbasis *augmented reality* ini dapat membantu anak dalam mengembangkan aspek perkembangan bahasa yang dimana untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan. Salah

satu kegiatan yang terdapat dalam media pewandakan ini yaitu terdapat susunan *puzzle* yang dapat disusun oleh anak. Pengembangan media pewandakan ini juga membantu anak untuk mengetahui dan membedakan jenis makanan hewan yang ada. Dan juga memberikan tampilan menu bermain yang dimana digunakan untuk mengevaluasi terhadap pemahaman anak setelah menggunakan media pewandakan berbasis *augmented reality* ini.

Dari beberapa uraian diatas mengenai permasalahan pada proses pembelajaran tersebut penulis ingin melakukan pengembangan media dengan judul **“Pengembangan Media (Pewandakan) Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pewandakan berbasis *augmented reality* untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun ?
2. Bagaimana kelayakan media pewandakan berbasis *augmented reality* untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengetahui pengembangan media pewandakan berbasis *augmented reality* untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun
2. Untuk mengetahui kelayakan media pewandakan berbasis *augmented reality* untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian dilaksanakan guna menciptakan ini media yang dapat membuat anak mengenal jenis makanan hewan. Spesifikasi produk yang

dilakukan pengembangan yaitu :

1. Media yang dilakukan pengembangan yakni media Augmented Reality Berbasis Android. Berbasis android sebagai pemandu bermain dan penyampaian materi pengenalan jenis makanan hewan yang terletak di dalam media pembelajaran.
2. Media Augmented Reality ini terbuat dari Android.
3. Media Augmented Reality Berbasis Android ini untuk mengenalkan jenis makanan hewan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Media Augmented Reality Berbasis Android ini memiliki keterbatasan, antara lain pada :

1. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR).
2. Subjek penelitian dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Raudhatul Azizah Junok.
3. Media berisikan materi yang terbatas hanya pada pengenalan hewan berdasarkan jenis makanann diantaranya herbivora, Karnivora, dan Omnivora.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya media *Augmented Reality* Berbasis Android untuk mengenal jenis makanan hewan pada anak usia 5-6 tahun penting dilaksanakan mengetahui sejumlah kegunaan dan penelitian hendak dilakukan perincian menjadi sejumlah manfaat yakni:

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan sebagai bahan tambahan kajian teoritik. Untuknya bagi pendidikan anak usia dini.
- b. Disamping itu penelitian ini pula diharapkan bisa berguna khususnya untuk kajian teoritik di bidang perkembangan bahasa

anak yaitu mengenal jenis makanan hewan atau media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk peneliti, penelitian ini menjadi data nyata yang bisa dipakai menjadi penelitian lebih mendalam terhadap perkembangan memahami konsep pengenalan jenis makanan hewan.
- b. Untuk guru, dipakai bahan perbaikan dalam proses belajar mengajar terhadap perkembangan memahami jenis makanan hewan pada anak usia 5-6 tahun di TK Raudhatul Azizah.
- c. Bagi sekolah, media Augmented Reality Berbasis Android ini meningkatkan media pembelajaran yang bisa memudahkan dalam mengenalkan jenis makana hewan di anak usia 5-6 tahun pada TK Raudhatul Azizah.

G. Definisi Istilah

1. Media Augmented Reality

Media ini adalah media yang menggunakan smartphone/Hp yang dimana untuk menggunakan ini terlebih dahulu untuk mempunyai aplikasi tersebut. Dan terdiri dari jenis-jenis makan hewan dan di desain bergerak. Selain itu, juga dilengkapi dengan audio sebagai intruksi proses belajar anak.

2. Berbasis Audio

Media berbasis audio yakni media yang memuat pesan pada bentuk auditif dan bisa merangsang perasaan, pikiran, maupun keinginan contohnya program radio dan youtube.

3. Pengenalan Jenis Makanan Hewan

Pengenalan jenis makanan hewan ini memiliki manfaat penting

bagi anak karena dengan adanya pengenalan jenis makanan hew
anak lebih faham dan mengerti dengan jenis-jenis makan hewan
yang ada