

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya agar memiliki akhlak mulia, keagamaan, pengendalian diri, dan keterampilan yang dibutuhkan di masyarakat, bangsa dan negara.¹ Pendidikan mempunyai peranan sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup manusia karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia salah satunya adalah pendidikan anak usia dini. Berdasarkan pengertian di atas maka perlu adanya pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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. Adapun tujuan dalam pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.² Oleh karena itu pendidikan anak usia dini sangatlah penting dan harus dipersiapkan sejak dini karena pendidikan anak usia dini adalah pondasi awal anak dalam menjalani kehidupan seterusnya.

Selain pendidikan anak disekolah pendidikan anak dirumah juga sangatlah penting karena pada kenyataannya, orang tua sebagai pendidik pertama dan utama banyak yang

¹ UU No 20 tahun 2003

² Helmawati, 2014, Pendidikan Keluarga, Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA

kurang memahami esensi pendidikan bagi anak-anaknya. Terdapat dua hal yang akan membentuk kepribadian dan karakter anak yaitu kedua orang tua yang melahirkannya dan lingkungan tempat membesarkannya. Anak pada dasarnya memiliki kebiasaan sebagaimana kebiasaan dari orang tuanya, perilaku yang sering dilakukan, maka keluarga di rumah dan guru di sekolah akan menentukan perilaku anak tersebut.

Membentuk perilaku anak-anak dapat dikaitkan dengan bermain. Dalam kegiatan bermain, anak-anak lebih mudah diselingi materi belajar karena suasana yang menyenangkan. Anak-anak pun tidak merasa atau tidak sadar bahwa dalam bermain mereka sebenarnya sedang belajar. Maka, proses pembelajaran hendaknya dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi anak untuk berfikir kritis serta menemukan hal-hal baru. Oleh sebab itu, strategi pembelajaran untuk anak usia dini haruslah menyenangkan seperti bermain, bergerak, bernyanyi dan sebagainya. Dalam hal ini maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran SAMBUAYAK berbasis *augmented reality*, nama SAMBUAYAK adalah kepanjangan dari sayang ayah ibu dan anak diambil karena mencakup 4 komponen yakni sayang ayah ibu dan anak selain itu, nama SAMBUAYAK dipilih karena muda diingat dan dimengerti oleh anak.

Strategi pembelajaran adalah rencana umum interaksi siswa, guru, dan sumber belajar lain pada lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.³ Pemilihan strategi pembelajaran menjadi penting ketika dikaitkan dengan keberhasilan anak dalam belajar mengembangkan potensinya secara optimal, karena potensi-potensi tersebut akan berkembang secara optimal apabila anak mengikuti pembelajaran dan strategi yang tepat. Maka dalam pemilihan strategi pembelajaran yang tepat secara otomatis kualitas pembelajaran juga dapat maksimal.

³ Helmawati, 2014, Pendidikan Keluarga, Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA

Kualitas pembelajaran merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dalam meningkatkan mutu pendidikan peraturan pemerintah no 19 tahun 2005 menjelaskan tentang pembelajaran yang berkualitas yaitu pembelajaran yang diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemampuan sesuai bakat minat dan perkembangan fisik dan psikologi peserta didik.⁴ Kualitas pembelajaran harus lebih ditingkatkan, peningkatan kualitas pembelajaran dimaksudkan agar tercapai keunggulan dalam proses pembelajaran, apabila tercapai suatu proses pembelajaran maka tercapai juga strategi pembelajaran yang sudah diterapkan. Selain itu apabila tercapai suatu proses pembelajaran tidak luput juga dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perpaduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *soft-ware* dan *hard-ware*.

Semakin sadarnya kebutuhan akan pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan.⁵ Dalam pendidikan anak usia dini banyak ditemukan dalam pembelajaran yang kurang inovatif karena hanya mengandalkan LKS, dan LKS bukan merupakan media pembelajaran. Selain itu meskipun tersedia media pembelajaran tetapi media jaeang menggunakan dalam tiap tema anak akan disuguhkan oleh LKS yang sudah disediakan, begitu juga puncak tema, puncak tema jarang dilakukan sekalinya dilakukan menggunakan lembar kerja anak yang dibantu atau bekerjasama dengan orang tua jadi tidak ada inovasi dalam proses pembelajaran sehingga anak bosan dan jenuh ketika proses pembelajarannya seperti itu terus menerus. Selain itu konsep kasih sayang juga kurang dikenalkan pada pendidikan anak usia dini, anak akan kurang memahami kasih sayang orang tua kepada anak itu bagaimana jika hanya dikenalkan melalui LKS meskipun ada media pembelajaran disekolah masih kurang di

⁴ UU No 19 tahun 2005

⁵ Rohman Muhammad.Amri Sofan, 2013, Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran, Jakarta:prestasi pusatkarya

manfaatkan untuk kepentingan proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

Augmented Reality merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. Dengan menggunakan *Augmented reality* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, diharapkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik bagi anak. Manfaat lain yang diperoleh adalah media pembelajaran yang lebih maju dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Dalam pengembangan media pembelajaran kali ini peneliti mengenalkan konsep kasih sayang kepada ayah dan ibu, karena dalam kenyataannya anak memiliki waktu yang kurang bersama ayahnya oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented reality* dalam mengenalkan konsep kasih sayang. Pengembangan media pembelajaran yang dirasa sangatlah penting dalam proses pembelajaran supaya dalam kegiatan belajar anak tidak merasa bosan dan jenuh, Oleh karena itu peneliti mengembangkan media SAMBUAYAK berbasis augmented reality mengenal konsep kasih sayang melalui strategi pembelajaran terpadu pada anak usia 4-5 tahun..

Konsep kasih sayang sangatlah penting untuk dikenalkan kepada anak seperti yang telah dikemukakan oleh W.J.S Purwodarminta kasi sayang merupakan perasaan sayang, perasaan cinta, atau perasaan suka. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi setiap libur semester di TKM 121 Mambaul Hudah terkait pembelajaran konsep kasih sayang kepada orang tua pada anak usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa (1) guru memiliki niat tetapi belum mempunyai cara yang tepat untuk dilakukan terkait dengan pembelajaran konsep kasih sayang, (2) guru menganggap bahwa pembelajaran konsep kasih sayang perlu diajarkan untuk anak, (3) salah satu cara dalam penelitian ini adalah menggunakan *augmented reality*. Hal ini tampak dari respon guru bahwa *augmented reality* akan lebih mudah diterima anak,

juga mampu mengasah imajinasi dan kreativitas anak, serta melalui *augmented reality* anak bisa mengambil nilai – nilai dari aplikasi tersebut. Selain dari guru, peneliti menanyakan kepada siswa tentang menarik atau tidaknya *augmented reality* 50% dari mereka mengungkapkan bahwa mereka lebih menyukai hal – hal baru bergambar, berwarna dan bentuk tokoh yang disukai adalah kartun manusia.

Berdasarkan data analisis kebutuhan diatas peneliti ingin mengembangkan media yang dirasa sangat penting yakni media SAMBUAYAK (sayang ayah ibu anak) berbasis *augmented reality* guna mengenal konsep kasih sayang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat ditarik identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Terdapat 10 anak dari 15 anak di TKM 121 Mambaul Hudah yang masih belum mampu dalam memahami penjelasan guru tentang kasih sayang orang tua.
2. Guru di TKM 121 Mambaul Hudah masih sering menggunakan LKS saat pembelajaran sehingga pembelajaran terasa membosankan.
3. Media pembelajaran SAMBUAYAK berbasis *augmented reality* masih jarang digunakan.

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah terbatasnya media dalam mengenalkan konsep kasih sayang haya dikenalkan melalui LKS. Disekolah juga belum perna menggunakan media pembelajaran SAMBUAYAK berbasis *augmented reality*. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada jalan ceritanya. Hasil dari penelitian ini masih difokuskan pada media pembelajaran

SAMBUAYAK berbasis *augmented reality* yang memiliki gambar menarik dan memiliki alur cerita yang mudah dipahami oleh anak usia 4-5 Tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media SAMBUAYAK berbasis *augmented reality* mengenal konsep kasih sayang melalui strategi pembelajaran terpadu?
2. Seperti apa kelebihan dan kelemahan pengembangan media SAMBUAYAK berbasis *augmented reality* mengenal konsep kasih sayang melalui strategi pembelajaran terpadu?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Memaparkan proses pengembangan media SAMBUAYAK berbasis *augmented reality* mengenal konsep kasih sayang melalui strategi pembelajaran terpadu.
2. Mendeskripsikan kualitas produk pengembangan media SAMBUAYAK berbasis *augmented reality* mengenal konsep kasih sayang melalui strategi pembelajaran terpadu.

F. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan setelah melakukan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang di hasilkan berupa buku besar.
2. Isi dari cerita yaitu cerita bergambar 3 dimensi.
3. Cerita didalamnya mengandung makna yang bisa diperoleh anak – anak.

4. Gambar dalam media memiliki makna dan menarik untuk dilihat anak.
5. Alur cerita mudah dipahami.
6. Guru dapat menggunakan media dengan mudah.
7. Media terdiri dari 1-6 halaman.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di taman kanak-kanak terutama untuk mengembangkan perkembangan bahasa dan kognitif pada anak usia selain itu penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai masukan atau bahan pembandingan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk beberapa pihak, diantaranya:

a. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan untuk guru dalam upaya memanfaatkan media pembelajaran pada proses belajar mengajar. Sebagai sumber daya untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pelajaran menjadi menarik dan tidak monoton.

b. Bagi Anak

Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta meningkatkan beberapa aspek perkembangan.

c. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif serta menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran SAMBUAYAK berbasis *augmented reality* sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran SAMBUAYAK berbasis *augmented reality* ini adalah:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan mampu membantu guru untuk melatih keterampilan berbicara anak.
2. Media pembelajaran SAMBUAYAK berbasis *augmented reality* belum pernah dikembangkan sebelumnya.