

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun (UU No. 20 Tahun 2003) pada masa usia dini ini yang disebut sebagai masa *golden age* atau masa keemasan, masa dimana anak mulai peka terhadap rangsangan. Masa ini tidak dapat ditunda ataupun dihilangkan, sehingga perlu adanya stimulasi yang sesuai agar tumbuh kembang anak dapat berlangsung secara optimal. Aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek nilai agama moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni. Salah satu aspek perkembangan anak yang harus distimulasi sejak dini adalah perkembangan moral.

Perkembangan moral merupakan hal penting yang harus dikembangkan sejak dini karena berkaitan dengan kehidupan anak. Anak yang sejak dini dibiasakan dengan berperilaku baik akan terbiasa berperilaku baik hingga dewasa kelak. Pendidikan moral didefinisikan sebagai ajaran tentang baik dan buruk dalam perbuatan yang dapat ditarik dari suatu cerita (Kesuma dkk, 2013:22). Adapun kompetensi dasar perkembangan agama dan moral adalah mempercayai adanya Tuhan, menghargai diri sendiri dan orang lain, mencerminkan sikap jujur, melakukan ibadah, mengenal perilaku baik, dan menunjukkan perilaku sopan santun sebagai cerminan perilaku mulia (Wati, 2021:54)

Perilaku sopan merupakan sikap hormat dan beradab dalam berperilaku, santun dalam tutur kata, budi bahasa dan kelakuan yang baik

sesuai dengan adat istiadat dan budaya setempat (Aini, 2019:42). Kebiasaan kecil yang sering dilakukan sejak dini dapat menjadi kepribadiannya. Apabila diajarkan dengan baik mereka nantinya akan berkepribadian baik sehingga mereka tau cara berperilaku yang sopan dan santun agar dapat diterima dengan baik oleh lingkungan sekitarnya.

Membelajarkan berperilaku sopan santun perlu dilakukan pembiasaan sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan terdekat anak seperti pada lembaga pendidikan atau sekolah, agar anak dapat dengan mudah bersosialisasi dengan lingkungannya yang lebih luas dengan kata lain anak dapat memahami aturan yang ada dan dapat berperilaku sopan dan santun (Wati, 2021:52). Perilaku sopan santun perlu diajarkan sedini mungkin. Adapun perilaku sopan santun yang dapat diajarkan sejak anak usia dini adalah mengucapkan terimakasih, meminta maaf, mengucapkan tolong, dan permisi.

Komisi Perlindungan Anak (KPAI) mencatat sebanyak 17 kasus kekerasan yang melibatkan guru dan murid di lingkungan sekolah selama 2021 dan mulai terjadi dari tingkat sekolah dasar (SD) hingga pada tingkat sekolah menengah atas (SMA). Pelaku dari tindak kekerasan tersebut didominasi oleh teman sebaya, guru, pembina, hingga kepala sekolah. Akibat dari kejadian tersebut korban yang mengalami kerugian mulai dari mendapatkan kekerasan fisik, psikologi, maupun kematian. Di era yang modern ini anak usia dini perlu diajarkan perilaku baik dan buruk agar anak dapat memanfaatkan teknologi yang ada agar tidak terjadi ketimpangan moral.

Pada zaman yang semakin berkembang ini, gawai bukanlah hal yang asing baik dari kalangan muda maupun orang tua. Teknologi yang semakin berkembang tentunya juga mempengaruhi pada sektor kehidupan manusia, contohnya pada bidang pendidikan. Teknologi berbasis android saat ini banyak diminati karena penggunaannya lebih praktis dan efisien (Destiana, 2019:192). Penggunaan gawai yang banyak diminati oleh berbagai kalangan tentu memunculkan revolusi baru dibidang pendidikan. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis android.

Salah satu perkembangan teknologi android pada bidang pendidikan adalah media pembelajaran berbasis *AR (Augmented Reality)*. *AR* atau *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan objek buatan baik 2D atau 3D kedalam lingkungan nyata, yang memungkinkan dapat menjalin adanya interaksi dari keduanya (Ismayani, 2020:2). *Augmented Reality* merupakan konsep menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata yang dapat menghasilkan informasi dari objek nyata yang ada sehingga batas antara keduanya menjadi tipis, menciptakan interaksi antara keduanya dan informasi tersebut ditampilkan secara *real-time* seolah-olah nyata (Mustaqim, 2016:175). Berdasarkan penjabaran tersebut dapat disimpulkan teknologi berbasis *Augmented Reality* dapat memberikan tampilan digital seperti nyata dan pada waktu yang nyata.

Penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan nyata, dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar karena dapat meningkatkan imajinasi siswa dengan melihat dunia maya pada saat nyata secara

langsung, dapat merangsang pola pikir siswa dalam berfikir kritis, dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek memungkinkan AR sebagai media yang lebih efektif sesuai dengan tujuan dari media pembelajaran (Mustaqim, 2016:182).

Penggunaan *augmented reality* dapat mendukung pembelajaran pada lembaga pendidikan anak usia dini karena dapat memvisualisasikan objek dalam bentuk 2D maupun 3D yang dapat membantu pendidik dalam menghadirkan objek yang tidak dapat dihadirkan secara langsung pada ruangan kelas maupun dalam menyampaikan informasi abstrak kepada anak (Mustaqim, 2016:179). Penggunaan teknologi *augmented reality* masih tergolong baru pada bidang pendidikan anak usia dini sehingga memungkinkan adanya motivasi minat belajar anak karena anak merasa tertarik dengan sesuatu yang baru.

Pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini dirasa sangat diperlukan, agar proses stimulasi dalam pembelajaran dapat tersalurkan dengan optimal. Pemanfaatan perkembangan teknologi dalam media pembelajaran tentu sangat membantu para pendidik dalam proses pembelajaran yang lebih modern agar lebih efektif dan efisien (Rozie, 2017:2), namun dalam pengimplementasian media teknologi pada anak usia dini seyogyanya ada pemantauan dari pendidik agar dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan menggunakan teknologi *Augmented Reality* adalah membelajarkan perilaku sopan santun pada

anak yang merupakan salah satu dari aspek perkembangan yang perlu diajarkan kepada anak sejak usia dini.

Hasil dari penelitian (Nurkholifah dkk, 2020:35) menjelaskan penyebab kurangnya sikap sopan anak salah satunya adalah minimnya media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran nilai sopan santun. Walaupun penanaman nilai sopan santun dapat ditanamkan melalui pembiasaan sehari-hari dan keteladanan guru, media menjadi hal yang penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan keberhasilan peningkatan kemampuan sikap sopan santun mencapai keberhasilan baik dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan Agustus 2022 di TK Dharma Wanita Persatuan 2, peneliti mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru hampir setiap hari mengandalkan Lembar Kerja Anak (LKA), gambar cetak dan menggambar di papan tulis. Pengadaan media pembelajaran terbatas dan belum berinovasi. Media dalam membelajarkan perilaku sopan santun pada anak masih bersifat konvensional, media yang digunakan yaitu buku cerita yang dibacakan kepada anak atau memutar video animasi seperti Nusa dan Rara. Pengembangan media dirasa perlu untuk dilakukan agar lebih dapat menarik peserta didik dan sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Adapun perilaku sopan santun yang diajarkan adalah meminta maaf apabila berbuat salah, meminta tolong dengan baik, berterimakasih jika memperoleh sesuatu, berbahasa yang sopan, mau mengalah, memberi dan

membalas salam, serta menutup mulut dan hidung bila bersin/batuk. Pengambilan indikator tersebut disesuaikan dengan permasalahan yang ditemukan selama observasi awal yang ditemukan oleh peneliti yaitu anak masih belum terbiasa mengucapkan kata terimakasih saat diberi sesuatu oleh temannya, anak enggan meminta maaf saat berbuat salah, anak mau meminta maaf tetapi tidak tulus, ketika anak bersin/batuk tidak terbiasa menutup mulut dan hidung, anak masih tidak terbiasa mengucapkan salam saat akan masuk kelas kepada guru saat salim, masih sering berebut mainan dengan temannya, anak dan anak saat meminta bantuan dengan memaksa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan diatas, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran ARSOSA (*Augmented Reality* Sopan Santun) sebagai salah satu upaya dalam membelajarkan perilaku sopan santun pada anak usia 5-6 tahun. Penggunaan teknologi *augmented reality* pada media ARSOSA dikarenakan AR memiliki daya tarik tersendiri, selain masih tergolong baru pada dunia pendidikan AR dapat memunculkan objek 3D seolah menjadi nyata. Anak usia dini tertarik dengan sesuatu yang baru, harapannya dengan media ARSOSA dapat menarik minat anak dalam belajar perilaku sopan santun.

Media ARSOSA merupakan kumpulan cerita pendek mengenai perilaku sopan santun yang dapat dapat discan pada lembar yang terdapat simbol QR. Buku ARSOSA terhubung dengan aplikasi ARSOSA yang memiliki fitur AR untuk memunculkan objek 3D yang dilengkapi dengan

efek suara sehingga dapat memudahkan anak dalam mengoperasikan media pembelajaran. Pada aplikasi media ARSOSA terdapat menu latihan yang didalamnya terdapat kuis pilih aku terkait pembelajaran perilaku sopan santun yang dapat dimainkan oleh anak.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran ARSOSA (*Augmented Reality* Sopan Santun) dalam Membelajarkan Perilaku Sopan Santun Pada Anak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media ARSOSA (*Augmented Reality* Sopan Santun) dalam membelajarkan perilaku sopan santun pada anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana kelayakan media ARSOSA (*Augmented Reality* Sopan Santun) dalam membelajarkan perilaku sopan santun pada anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur penggunaan dan hasil pengembangan media ARSOSA (*Augmented Reality* Sopan Santun) dalam membelajarkan perilaku sopan santun pada anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui kelayakan pemakaian media ARSOSA (*Augmented Reality* Sopan Santun) dalam membelajarkan perilaku sopan santun pada anak usia 5-6 tahun.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapaun harapan peneliti dari penelitian pengembangan ini yakni:

1. Media yang dihasilkan berupa buku cerita interkatif dan aplikasi edukasi berbasis AR (*Augmented Reality*).
2. Bahasa yang digunakan dalam cerita menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh anak.
3. Aspek perkembangan yang dikembangkan adalah nilai agama dan moral, yang dapat diangkat pada topik pembelajaran lingkungan.
4. Cerita mengajarkan perilaku sopan santun kepada anak dengan indikator meminta maaf apabila berbuat salah, meminta tolong dengan baik, berterimakasih jika memperoleh sesuatu, berbahasa yang sopan, mau mengalah, memberi dan membalas salam, serta menutup mulut dan hidung bila bersin/batuk.
5. Pada aplikasi edukasi terdapat kuis tebak sikap sesuai dengan indikator yang digunakan, dapat dimainkan oleh anak.
6. Aplikasi edukasi ARSOSA menampilkan tampilan animasi 3D, gambar, teks, dan efek suara yang dapat memudahkan anak untuk dapat menggunakan aplikasi.
7. Cerita yang dihasilkan berupa cerita modifikasi peneliti tentang perilaku sopan santun.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Agar pembahasan dalam penelitian pengembangan ini tidak melebar maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Sasaran usia dari penelitian ini adalah 5-6 tahun.
2. Pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi edukasi dan buku kumpulan cerita pendek tentang perilaku sopan santun.
3. Merupakan cerita modifikasi peneliti yang bertemakan tentang perilaku sopan santun.
4. Perilaku sopan santun yang diajarkan lebih ditekankan yaitu mengucapkan kata maaf, meminta tolong dengan baik, dan mengucapkan kata terimakasih jika mendapatkan sesuatu, berbahasa yang sopan, mau mengalah, memberi dan membalas salam, dan menutup mulut dan hidung apabila bersin/batuk

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran ini yakni:

1. Keterbatasannya media dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran cenderung bersifat konvensional yaitu menggunakan media cetak 2D.
2. Tidak adanya media memandai yang digunakan dalam pendidikan karakter, terutama dalam membelajarkan perilaku sopan santun kepada anak, anak kurang tertarik apabila hanya mendengarkan cerita yang diberikan oleh guru.
3. Pentingnya penanaman perilaku sopan santun kepada anak sejak dini agar menjadikan generasi penerus bangsa yang berkarakter baik, terutama dalam berperilaku yang sopan dan santun kepada orang lain.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media : suatu kegiatan secara sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan suatu alat praga untuk mempermudah proses pembelajaran.
2. ARSOSA: *Augmented Reality* SopanSantun merupakan sebuah buku cerita yang berisi kumpulan cerita pendek yang mengajarkan perilaku sopan santun dan dapat terhubung dengan aplikasi edukasi berbasis AR yang didalamnya terdapat tampilan untuk scan tampilan AR, dalam aplikasi ini juga terdapat teka-teki mengenai perilaku sopan santun.
3. *Augmented Reality*: teknologi yang dapat menggabungkan dunia maya ke dunia nyata, sehingga objek yang diproyeksikan dapat terlihat seakan-akan seperti nyata.
4. Sopan santun: sopan santun adalah budi pekerti yang baik, tata karma, peradaban, dan kesusilaan hal tersebut yang diperlukan dalam kehidupan sosial bermasyarakat.