

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya pembinaan atau bimbingan yang berupa jasmani maupun rohani untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki untuk mencapai perubahan pada dirinya. Paparan diatas senada dengan yang di paparkan oleh Harun dan Mujtahidin bahwa “pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga mencapai kualitas diri yang lebih baik”.¹ Pendidikan berarti proses pengembangan berbagai macam potensi yang mengarah pada pembentukan manusia yang berkualitas atau manusia seutuhnya dimulai dari usia dini sampai dewasa.

Masa usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai macam potensi dan kemampuan fisik, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, konsep diri, disiplin diri, kemandirian serta kognitif/kecerdasan pada anak.² Mengingat pada masa ini anak menempati kedudukan sebagai *golden age*, yaitu masa strategis dalam mengembangkan berbagai kemampuan. Menurut Mulyasa bahwa anak usia dini merupakan “individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahap usianya. Pada masa usia dini stimulasi semua aspek memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya”.³ Maka dari itu pada tahap

¹ Al Rasyid Harun & Mujtahidin, *Ilmu Pendidikan (Teoritis dan Praktis)*. (Bangkalan Madura :UTM Press. 2014), hlm 2.

² Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 16.

³ *Ibid.*, hlm 34.

inilah, masa yang sangat tepat untuk memberikan nilai-nilai kebenaran melalui lembaga pendidikan agar dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) diarahkan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta membentuk Indonesia yang berkualitas, di mana anak akan tumbuh dan berkembang sesuai tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan optimal dan memasuki pendidikan dasar, serta mengurangi kehidupan di masa dewasanya.⁴

Pendidikan anak usia dini intinya adalah suatu upaya untuk mengembangkan berbagai potensi yang ada pada diri anak agar siap memasuki kehidupan sebenarnya. Semua potensi anak perlu dikembangkan untuk pembentukan manusia yang berkualitas atau manusia seutuhnya.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah aspek perkembangan bahasa yang baik dan benar.

Bahasa merupakan hal yang pokok untuk berinteraksi. Bahasa membentuk dasar persepsi, komunikasi dan interaksi sehari-hari. Menurut Stice, Bertrand, bahasa merupakan suatu sistem simbol yang mengategorikan, mengorganisasi, dan mengklasifikasi pikiran. Melalui bahasa kita menggambarkan dunia dan belajar mengenai dunia. Tanpa bahasa masyarakat dan budaya tidak akan ada.⁵

Agar berhasil di dalam masyarakat dan budayanya anak perlu mengembangkan bahasa yang baik.

Adapun aspek perkembangan bahasa yang baik dan sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) pada kelompok B usia 5-6 tahun di bagi menjadi tiga yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan

⁴ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016) cet 1, hlm:4

⁵ Beverly Otto, *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm 3.

keaksaraan. Mengenalkan keaksaraan kepada anak juga penting dalam mengembangkan bahasa anak agar anak siap dikehidupan selanjutnya. Seperti yang dilansir dari pusat data dan statistik pendidikan masih terdapat penduduk usia 15-59 tahun sebesar 3,86% atau sebanyak 6.165.404 orang buta aksara, yang menyebabkan perekonomian mereka tergolong miskin, maka dari itu penting memberikan pendidikan keaksaraan sejak dini.

Keaksaraan pada anak usia dini menurut STPPA salah satunya yaitu keaksaraan dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.⁶ khususnya belajar mengenal huruf abjad membutuhkan daya ingat yang kuat, karena itu diperlukan media pembelajaran yang baik dan menarik agar anak mudah mengingat dan tertarik untuk belajar mengenai simbol-simbol huruf abjad.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, keaksaraan merupakan kemampuan membaca dan menulis. Dalam salah satu konsep keaksaraan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu ditekankan pengetahuan tentang huruf dan kata untuk membangun pengertian bahwa huruf adalah simbol dari bunyi tertentu, dan huruf dapat digabungkan menjadi kata yang memiliki makna tertentu.⁷

Mengenal huruf adalah pondasi awal anak dalam mengembangkan pengetahuan keaksaraannya, dengan mengenal huruf anak akan mampu membaca dan menulis, karena huruf adalah suatu simbol dari bunyi tertentu.

Konsep keaksaraan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak yaitu ditekankan pengetahuan tentang huruf dan kata. Pendidik atau guru dapat memilih cara-cara untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam hal ini perkembangan keaksaraan dengan menciptakan pembelajaran yang efektif.

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

⁷ Widarmi DW, *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hlm. 9.29

Cara menciptakan pembelajaran yang efektif memiliki syarat sebagai berikut: Guru harus mampu menguasai materi atau bahan pengajaran yang disampaikan di kelas, dengan penguasaan materi yang baik guru tidak akan merasa kesulitan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh murid. Guru harus cinta kepada apa yang diajarkan, dengan begitu guru akan merasa senang dan suka rela untuk belajar dan memberi pembelajaran. Selain itu guru harus mampu menciptakan kondisi agar siswa bisa belajar dan mengalami aktifitas mental serta fisik agar tercipta pembelajaran yang bermakna untuk mrncapai tujuan pembelajaran, hal ini bisa dilakukan dengan perencanaan yang baik, perencanaan dalam penggunaan media, pengelolaan kelas seperti memberikan masalah yang dapat merangsang berfikir siswa dan pengadaan evaluasi yang tepat sesuai dengan tujuan belajar.⁸

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran. “Media pembelajaran merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran”.⁹ Dalam mencapai tujuan pembelajaran maka seorang pendidik harus memilih dan memilah media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan saat proses pembelajaran. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik di sekolah. Arif Sardiman membagi media pembelajaran menjadi tiga jenis yaitu : audio, visual, dan audio visual. Media audio adalah media yang menyampaikan konten pembelajaran melalui pendengaran. Media visual adalah media yang menyampaikan konten pembelajaran melalui penglihatan, sedangkan media audio visual adalah media yang menggabungkan unsur audio dan visual sehingga dapat diterima oleh pendengaran dan penglihatan.

Penelitian ini menitik beratkan pada penggunaan media audio visual sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual dapat berupa film, slide, video, gambar, game, dan lain-lain. Di mana berbagai macam media tersebut dapat di tampilkan melalui, LCD proyektor, Televisi, ataupun perangkat

⁸ Wanda Ramansyah, *Strategi Pembelajaran*, (Bangkalan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura 2004), hlm.8 .

⁹ *Ibid.*, hlm 34.

lainnya. Namun seiring perkembangan zaman, media audio visual banyak ditampilkan melalui perangkat elektronik seperti *gadget* atau *smartphone*. Perangkat *gadget* merupakan salah satu perangkat yang sedang diminati oleh anak. Seperti yang dilansir oleh Liputan 6 mengutip dari salah-satu penulis buku Screen Time Liudmilia menuturkan “ Di mana anak lebih memilih bermain *gadget* dan menonton TV dari pada bermain dan beraktivitas di luar ruangan”.¹⁰ Hal tersebut wajar terjadi karena *gadget* menawarkan sisi hiburan yang mampu membuat anak berlama-lama memainkan *gadget*. Unsur hiburan yang ada pada *gadget* jika digabungkan dengan konten pendidikan tentu saja akan lebih memberi dampak yang positif bagi anak. Dengan penggabungan unsur hiburan dan konten pendidikan maka *gadget* menjadi pilihan lain oleh guru untuk menyajikan pembelajaran yang efektif dan menghibur. *Gadget* merupakan suatu alat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus untuk berkomunikasi serta menyediakan berbagai aplikasi yang menarik seperti musik, video, game, dan lain-lain.

Salah satu aplikasi yang dapat di digunakan pada *gadget* adalah *augmented reality card* (ARC). *Augmented reality is taking digital or computer generated information, wether it be images, video, and touch ot haptic sensations and overlaying them in a real-time environment.*¹¹ *Augmented reality card* (ARC) yaitu sebuah trobosan dan inovasi bidang multimedia dan image processing yang sedang berkembang. Teknologi ini mampu mengangkat sebuah benda yang

¹⁰ Liputan 6, (Online), diakses 16 Agustus 2018

¹¹ Gregory Kipper, Joseph Rampolla, *Augmented Reality An Emerging Tecnologis Guide to AR*, (Massachusetts: Chris Katsaropoulos 2013), hlm: 1
<https://books.google.co.id/boks?id=OyGiW20YI8AC&printsec=frontcover&dq=editions:qcM08RnY7gcC&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjRu9-d77reAhUIPY8KHYc78rlQ6AEIJTAA#v=onepage&q&f=flase>, diakses tanggal 01, bulan 11, tahun 2018.

sebelumnya datar atau dua dimensi, seolah-olah menjadi nyata, bersatu dengan lingkungan sekitarnya.¹² Hal ini sejalan dengan perkembangan anak pada usia ini yang berada pada masa kongkrit, yang artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Keuntungan dari penerapan *augmented reality card* (ARC) untuk pendidikan antara lain salah satunya yaitu memiliki kekuatan untuk menarik siswa dengan cara yang sebelumnya tidak memungkinkan dan memberi kebebasan bagi siswa dalam melakukan proses penemuan dengan cara mereka sendiri.¹³ Penelitian yang memanfaatkan teknologi *augmented reality* untuk pembelajaran tema hewan pada anak-anak terbukti efektif. Hasil aplikasi berupa objek 3D yang dibuat dengan menggunakan software Cinema3D serta unity 3D untuk proses *augmental reality*. Aplikasi ini berbasis *mobile* yang terbukti efektif dalam proses pembelajaran pengenalan macam-macam hewan pada anak¹⁴. Dari kecanggihan media ini anak dapat dengan nyata melihat suatu objek misalkan simbol angka, maupun huruf secara menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu cara penggunaannya juga mudah karena hanya menggunakan *gadget* yang hampir semua pendidik memilikinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 26 September 2018 di R.A Bakti Telang anak-anak kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh peneliti terlihat 18 anak dari 22 anak kelompok B di R.A Bakti Telang yang masih belum mampu mengetahui simbol-simbol huruf, menyebutkan dan menuliskan simbol-simbol huruf abjad. Ketika guru sedang

¹² Budi Arifitama, *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset 2017), hlm:1.

¹³ Fenty dkk, "*Implementasi Augmented Reality Card Pada Pengembangan Media interaktif Materi Interaktif Materi Fotosintesis Untuk Siswa Kelas 5 SD Bumi Luhur Pondok Aren*", (Semarang: 2014), hal.217.

¹⁴ Nur Zaliah, "*Aplikasi pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Untuk Anak*", (Malang:2016), hal.14, t.d

mengajarkan bidang pengembangan bahasa tentang keaksaraan misalnya menyebutkan simbol-simbol huruf dan menyuruh untuk mengucapkan, sebagian besar anak-anak masih belum mampu membedakan huruf antara huruf b dengan d, huruf f dengan v, dan huruf q dengan p serta anak mengalami kesulitan dalam membedakan huruf balok dan huruf kecil.

Selain itu dari hasil wawancara pendidik lebih sering mengembangkan kemampuan bahasa anak dengan menggunakan media papan tulis, LKA, dan bercerita karena dianggap lebih praktis. Menggunakan alat bantu media berbasis IT jarang diberikan kepada anak karena guru merasa kesulitan dalam mengoprasikannya. Pembelajaran yang masih menggunakan media klasik seperti papan tulis dan LKA membuat anak kurang berminat untuk belajar, bahkan 7 anak mengungkapkan bahwa mereka merasa bosan. Kendala tersebut menyebabkan kemampuan bahasa anak masih kurang maksimal dalam membedakan, menyebutkan, dan menuliskan simbol-simbol huruf. Untuk memperoleh perkembangan yang maksimal guru harus memberikan kegiatan yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dngan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality Card* terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B R.A Bakti Telang.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Terdapat 18 anak yang masih belum bisa membedakan, menyebutkan dan menuliskan simbol-simbol huruf.
2. Terdapat 7 anak yang merasa bosan dan enggan mengikuti jalanya proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Setelah diidentifikasi sebagai masalah yang akan diteliti maka perlu adanya pembatasan masalah, agar memudahkan penelitian dan untuk menghindari kekeliruan dalam penulisan dan pengkajian, maka penulis membatasi masalah penelitian yang akan dikaji yaitu tentang :

1. Penggunaan media *augmented reality card* (ARC) pada aplikasi *gadget* terhadap keaksaraan awal anak kelompok B.
2. Kemampuan keaksaraan awal anak dalam konsep pemahaman simbol huruf.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka permasalahan yang akan di jawab dapat di rumuskan sebagai berikut : Bagaimana pengaruh media pembelajaran *augmented reality card* (ARC) terhadap kemampuan keaksaraan awal anak kelompok B R.A Bakti Telang?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan pengetahuan dalam keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya pada mata kuliah media pembelajaran, dan metodologi perkembangan bahasa anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat memberikan referensi media yang variatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Bagi anak, hasil penelitian ini diharapkan anak dapat lebih berminat dan aktif dalam belajar.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai wujud penerapan ilmu yang sudah dipelajari di kampus, dan kepedulian terhadap permasalahan pendidikan di sekitar.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya khususnya dalam bidang perkembangan bahasa AUD.