

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas sepuluh hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terdapat enam aspek perkembangan yang harus dicapai, salah satunya yaitu aspek perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek tahap perkembangan anak usia dini yang diungkapkan melalui pemikiran anak, menggunakan kata-kata yang menggambarkan peningkatan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Perkembangan bahasa bagi anak usia dini bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan baik di lingkungannya. Adapun indikator perkembangan bahasa pada anak usia dini yang sesuai dengan STPPA yaitu, anak menyimak percakapan orang lain, mengenal kosakata, menyebutkan kata, mengulang kalimat sederhana, mengutarakan perasaan dan pendapat kepada orang lain, membaca, serta menulis.

Hakikatnya pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Usia 0-8 tahun adalah masa perkembangan

kecerdasan yang sangat pesat, sehingga masa ini disebut masa emas (*golden age*). Pada masa ini otak anak akan tumbuh secara maksimal, begitu pula dalam perkembangan bahasa anak. Pada usia anak 5-6 tahun capaian perkembangan bahasa yang dialami anak yaitu anak mampu memahami bahasa (reseptif), menyampaikan bahasa (ekspresif), serta keaksaraan awal melalui bermain. Kemampuan tersebut tentunya akan mendukung proses belajar anak pada jenjang sekolah berikutnya. Jika kebutuhan anak ini diabaikan, anak dikhawatirkan mengalami tumbuh kembang yang kurang optimal. Maka dari itu belajar bahasa sangat krusial terjadi pada anak usia dini. PAUD berperan penting untuk mengembangkan serta mendorong perkembangan bahasa anak usia dini.

Lingkungan keluarga merupakan peranan utama dalam pengawasan perkembangan anak dikarenakan keluarga adalah orang pertama yang dekat dengan anak. Sedangkan dalam lingkungan sekolah diperlukan motivasi serta fasilitas yang memadai untuk membantu mengoptimalkan perkembangan anak. Maka daripada itu upaya yang dapat dilakukan guru untuk memfasilitasi anak dalam belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, salah satunya dapat dengan menggabungkan materi pembelajaran yang dekat dengan lingkungan anak seperti lingkungan keluarga.

Media pembelajaran adalah media yang berperan sebagai perantara guru dengan murid sebagai alat dan bahan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian khusus dari guru, hal tersebut dikarenakan tingkat pemahaman siswa di sekolah masih terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak, sehingga

sebagian besar siswa akan merasa kesulitan dalam memahami materi jika tidak didukung dengan penggunaan media pembelajaran (Qistina, 2019).

Dewasa ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terus meningkat. Dalam dunia pendidikan, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dalam proses pembelajaran yaitu sumber belajar dan media. Berdasarkan Permendiknas Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang standar kompetensi guru PAUD/TK/RA pada bagian kompetensi pendagogi tercantum sebagaimana guru dituntut untuk dapat memanfaatkan TIK untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan yang mendidik (Permendiknas RI Nomor 16 Tahun 2007). Berdasarkan paparan tersebut, menunjukkan kemajuan teknologi merupakan sebuah pedoman bagi guru untuk mengembangkan keterampilan siswa di era globalisasi ini. Pesatnya perkembangan TIK, menjadi pertimbangan bahwa materi pembelajaran juga perlu dikembangkan menjadi kreatif, interaktif, menyenangkan serta sebagai media pembelajaran menjadi lebih modern. TIK akan sangat membantu proses pembelajaran di masa sekarang. Namun pada kenyataannya, belum semua guru mampu dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, khususnya dalam menstimulai perkembangan bahasa pada anak. Hal tersebut serupa dengan permasalahan yang dialami di PAUD Kumara Warmadewa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas kelompok B1 PAUD Kumara Warmadewa, ibu Ni Nyoman Martini, S.Pd. AUD yang dilakukan pada hari Selasa, 25 Juli 2022 diketahui bahwa pada saat ini permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam

pembelajaran di kelas. Permasalahan lain adalah terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi sebagaimana yang disebutkan dalam standar kompetensi guru untuk menyediakan bahan ajar bagi siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Mengacu pada hasil wawancara tersebut, kegiatan dilanjutkan dengan melaksanakan observasi ke kelas dengan tujuan agar mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung baik dari strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru, maupun untuk mengetahui respon siswa. Kegiatan observasi memperoleh hasil sebagai berikut: (1) guru masih menggunakan strategi pembelajaran lama dengan memberikan media ajar berbentuk buku; (2) Sebagian besar siswa belum mau terlibat aktif pada materi sub tema lingkungan keluarga sehingga suasana pembelajaran di kelas kurang dinamis.

Memperhatikan kesulitan yang dialami, maka salah satu solusi yang dapat dilaksanakan adalah dengan memvariasikan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah kartu bergambar berbantuan teknologi *Augmented Reality* (AR). AR adalah sebuah teknologi yang memasukkan objek virtual 3 dimensi ke dalam lingkungan nyata. AR memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara nyata sehingga AR dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Dengan begitu media bahan ajar kartu bergambar jika digabungkan dengan AR akan menghasilkan bahan ajar yang kreatif dan dapat digunakan guru untuk menyediakan bahan ajar bagi siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

Anggreani (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa *flashcard* berbasis AR yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan pada pengenalan binatang lahan basah bagi anak usia dini. Disamping itu, penelitian yang dilakukan oleh Ritonga (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Board* Berbasis *Augmented Reality* untuk Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini” setelah dilakukan uji coba kelayakan, dinyatakan layak uji yang artinya produk media pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pengenalan hewan pada anak usia dini. Maka media pembelajaran smart board berbasis AR sangat efektif dan berpengaruh untuk meningkatkan kognitif anak usia dini terutama pada pengenalan hewan. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Cahyaningtyas (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran *Augmented Reality* untuk Anak Usia Dini di Indonesia” mendapatkan hasil kegiatan yang menyebutkan bahwa dengan menggunakan AR siswa lebih termotivasi dan dapat mudah memahami pembelajaran, serta dapat belajar dan bermain menggunakan AR sehingga anak usia dini mendapatkan pengalaman belajar secara langsung.

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan sebelumnya, serta bercermin dari pemanfaatan teknologi AR yang pernah diteliti, maka diupayakan pengembangan media pembelajaran berupa kartu bergambar berbasis AR untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, serta kemandirian siswa dalam mengembangkan aspek bahasa anak. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu bergambar berbantuan AR menggunakan pendekatan pengembangan model

ADDIE. Dengan demikian digagaslah sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) pada Sub Tema Lingkungan Keluarga untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut

- (1) Guru mengalami kendala dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran karena terbatasnya pengetahuan dan kemampuan menggunakan teknologi.
- (2) Pada saat ini dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
- (3) Pada saat melaksanakan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga kurang menarik minat anak belajar

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian yang dilakukan lebih terfokus pada masalah-masalah yang ingin dipecahkan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran kartu bergambar berbantuan teknologi AR untuk mengembangkan aspek bahasa anak usia kelompok B (5-6 tahun) di PAUD Kumara Warmadewa.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran kartu bergambar berbantuan AR dalam pengembangan aspek bahasa pada anak kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa?
- (2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran kartu bergambar berbantuan AR dalam pengembangan aspek bahasa pada anak kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa?
- (3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran kartu bergambar berbantuan AR dalam pengembangan aspek bahasa pada anak kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran kartu bergambar berbantuan AR dalam pengembangan aspek bahasa pada anak kelompok B tahun di PAUD Kumara Warmadewa.
- (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu bergambar berbantuan AR dalam pengembangan aspek bahasa pada anak kelompok B tahun di PAUD Kumara Warmadewa.

- (3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran kartu bergambar berbantuan AR dalam pengembangan aspek bahasa pada anak kelompok B tahun di PAUD Kumara Warmadewa.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yang dibedakan menjadi dua, yaitu dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil pengembangan media dapat memberikan manfaat serta sumbangan positif dalam berkontribusi di bidang Pendidikan khususnya menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran kartu bergambar berbantuan AR serta memberikan sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.

1.6.2. Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini juga memberikan manfaat secara praktis praktis bagi siswa, guru, dan peneliti lainnya.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa yaitu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar berbantuan AR sebagai sarana untuk mengembangkan aspek bahasa anak.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru yaitu guru dapat menjadi masukan untuk membantu pembelajaran di sekolah dan memotivasi guru untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih variatif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kepala sekolah sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan sebuah kebijakan dalam membina guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan materi serta karakteristik peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah tersebut, sehingga untuk kedepannya dapat memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan serta meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya yaitu dapat memberikan pengetahuan tentang pembelajaran di kelas, yang suatu saat nanti akan menjadi bekal sebagai seorang calon pendidik dan memberikan pengetahuan tentang memilih serta menyiapkan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran di kelas.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan, tentunya terdapat karakteristik produk yang diharapkan. Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan merupakan sebuah media pembelajaran yaitu media kartu bergambar berbantuan

AR sebagai sarana pembelajaran untuk mengembangkan aspek bahasa pada anak usia 5-6 tahun. Berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan.

1. Produk ini berupa media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan sentuhan teknologi AR dalam mengembangkan aspek bahasa.
2. Media ini memadukan media 2D berupa kartu bergambar dengan 3D teknologi AR serta audio yang dapat diakses melalui *smartphone*.
3. Media pembelajaran kartu bergambar berbantuan AR ini didesain dengan warna yang sangat menarik, didukung dengan audio. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan *software* seperti *Unity*, dan *Blender*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berupa kartu bergambar berbantuan AR dalam perkembangan aspek bahasa ini, diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga siswa dapat menunjukkan stimulus aspek perkembangan bahasa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada bagian ini diuraikan asumsi dan keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran kartu bergambar berbantuan AR yang dibuat adalah sebagai berikut.

1.9.1. Asumsi

Adapun asumsi dari pengembangan media berupa kartu bergambar berbantuan AR yang dibuat ini adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran kartu bergambar berbantuan AR memiliki dua komponen utama, yaitu media kartu dengan dilengkapi dengan *marker* setiap gambarnya yang ingin diberi teknologi AR, dan kedua peralatan kamera *handphone* untuk menangkap *marker* dan menampilkan hasilnya berupa gambaran 3 dimensi yang mana media pembelajaran ini akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
- b. Pembelajaran pada saat ini diharapkan siswa dapat lebih banyak belajar secara mandiri serta membangun pengetahuannya sendiri. Hal itu sesuai dengan AR sebagai salah satu sumber untuk pembelajaran yang di buat khusus, karena dikembangkan untuk mempermudah siswa memahami isi materi dengan cara mengeluarkan animasi, suara, melihatkan objek dua dimensi atau tiga dimensi pada gambar yang tertera pada kartu yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi ajar secara mandiri karena dikaitkan dengan situasi nyata.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Media kartu bergambar berbantuan AR ini dikembangkan sesuai dengan hasil wawancara serta observasi di PAUD Kumara Warmadewa, sehingga pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di PAUD tersebut, khususnya anak kelompok B.

- b. Pengembangan media pembelajaran ini terbatas dan dibuat pada sub tema lingkungan keluarga untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa.

1.10 Definisi Istilah

1. Penelitian Pengembangan merupakan suatu langkah atau proses mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada dengan menguji kelayakan produk tersebut.
2. Kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang termasuk dalam media visual yang berisikan gambar, teks atau simbol mengingat atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut.
3. *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi masa sekarang yang menggabungkan media dua dimensi (2D) dan kemudian memberikan gambaran benda-benda menghasilkan media tiga dimensi (3D) dan tersedia dengan nyata atau langsung.

