BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Anak usia dini diartikan sebagai sosok individu kecil yang tengah tumbuh dan berkembang pesat baik secara fisik maupun psikologinya. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukkan 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 dan pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan formal untuk anak usia dini. Pendidikan ini berkonsentrasi pada anak usia 4-6 tahun, terbagi lagi menjadi dua kelompok, kelompok A untuk anak usia dini 4-5 tahun dan kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun. Pada dasarnya, anak pada usia dini merupakan individu yang unik, anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitar, akan diperlukan motivasi agar anak bertahan pada kegiatan tersebut dapat tercapai dengan optimal (Melyani, Marwani, & Yusuf, 2015). Pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 berbunyi,“Pendidikan anak usia dini adalah suatu 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.

Menurut (Triyanto, 2013) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, para guru perlu cermat dalam pemilihan atau penetapan media yang akan digunakannya. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan menjadi menarik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar, dan perhatian anak menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin (Sadiman 2008 :7).Namun harus dipertimbangkan juga media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran di TK. Pertimbangan yang dimaksud yaitu kesesuaian media dengan tema yang diajarkan, kebiasaan guru dalam media pembelajaran tersebut, media pembelajaran yang digunakan dianggap dapat menyampaikan materi yang

akan disampaikan, variasi media pembelajaran sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dengan media yang kurang beragam, serta relevensi media pembelajaran dengan tren teknologi yang dapat memunculkan suasana baru dalam proses pembelajaran.

Standar kompetensi TK (Taman Kanak-kanak) yang tercantum dalam tujuan pendidikan di TK (Taman Kanak-kanak) membantu mengembangkan berbagai potensi anak, baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kognitif, Bahasa, seni, dan fisik motoric (PAUD, 2015). Berbagai potensi itu dikembangkan melalui kegiatan yang beraneka ragam dan dijadikan sebagai bahan pembelajaran di TK (Taman Kanak-kanak). Kegiatan pembelajaran di TK (Taman Kanak-kanak) pada umumnya dikemas agar anak tertarik, sehingga anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki (Suherman, Nopembri, & Muktiani, 2017). Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk membuat anak tertarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran saat ini seharusnya memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Dengan teknologi informasi, pembelajaran dapat di desain sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan tujuan yang spesifik. Selain itu, teknologi informasi sangat tepat untuk anak usia dini karena dapat memasukkan unsur warna, music, atau gambar berbentuk animasi yang sesuai dengan kesukaan anak, sehingga minat belajar anak akan meningkat dan tidak bosan untuk mengulangi pembelajaran (Rizal , 2018).

Namun kenyataannya hal tersebut tidak sepenuhnya terjadi. Berdasarkan hasil wawancara (Terlampir) pada observasi awal yang dilakukan di TK Negeri Banjar pada kegiatan observasi awal dengan Kepala Sekolah TK Negeri Banjar

yang menyatakan bahwa dengan jumlah siswa 95 yang di bagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B, kelompok A dengan jumlah siswa yaitu 15 orang dan Kelompok B di bagi menjadi 4 kelas dan masing-masing kelas berisi 20 orang.Siswa di TK Negeri Banjar memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Sebagian siswasangatlah aktif dalam pembelajaran di kelas dan ada juga siswa yang tidak fokus dan cendrung cepat merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, di karenakan dalam proses belajar mengajar di kelas hanya menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak).Dalam proses belajar mengajar di kelas khusunya dalam pengenalan hewan guru hanya memanfaatkan media pebelajaran gambar, papan tulis dan buku gambar untuk mewarnai dan belum ada pemanfaatan IT di dalamnya. Selain itu siswa memiliki kemampuan memahami dan daya tangkap dalam pembelajaran itu berbeda-beda, ada yang cepat memahami dan ada yang lambat. Hal ini terlihat dari proses belajar dikelas dan hasil nilai sebelumnya pada pengenalan hewan mamalia laut laut yang dapat di lihat pada tabel 1.1

Tabel 1. 1
Nilai Rata-Rata pada Materi Pengenalan Hewan pada Kelompok B

No	Kategori	Banyak Siswa	Presentase
1	Belum Berkembang	-	-
2	Mulai Berkembang	47	58,75
3	Berkembang Sesuai Harapan	33	41,25
4	Berkembang Sangat Baik	-	-

Dari hasil nilai siswa TK Negeri Banjar, rata-rata nilainya masih berkembang karena dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media yang ada. Seharusnya media pembelajaran saat ini memanfaatkan tekologi informasi dalam proses belajar mengajar agar siswa menjadi lebih terfokus dan siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran (Azis, 2016).

Melihat dari permasalahan tersebut maka dari itu peneliti bermaksud menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality* pengenalan hewan untuk diuji cobakan dan mencari tahu apakah media pembelajaran menggunakan media *Virtual Reality* berpengaruh terhadap prestasi anak di TK Negeri Banjar. Pembelajaran yang menggunakan media *Virtual Realty* merupakan pembelajaran yang disajikan kepada siswa agar minat siswa dalam belajar lebih meningkat. Melalui media pembelajaran *Virtual Reality* sebagai media untuk mengenalkan hewan laut kepada siswa, diharapkan dapat membangkitkan semangat siswaTK kelompok B dalam belajar, serta dapat memudahkan guru dalam memberikan materi belajar. Pemilihan media pembelajaran *Virtual Reality* hewan mamalia laut yang dikembangkan oleh (Ayu Cahya, 2017), sebagai media pembelajaran pengenalan hewan mamalia laut karena aplikasi ini memiliki fitur-fitur menarik seperti mampu menampilkan hewan-hewan laut dalam bentuk animasi 3 dimensi, mampu mengelola video dengan bantuan button-button yang sudah disediakan oleh aplikasi, mampu mengeluarkan suara/narasi dan mengajak siswa merasakan langsung suasana di dalam laut. Media pembelajaran *Virtual Reality* pengenalan hewan mamalia laut" ini baru dilakukan hanya sebatas pengembangan saja sehingga perlu dilakukan penelitian selanjutnya untuk mengetahui apakah media tersebut berpengaruh khususnya pada prestasi anak di TK. Melalui media ini guru dapat menjelaskan materi menjadi lebih mudah, namun yang terpenting adalah membuat suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa di kelas.

Selain menggunakan media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran hendaknya juga menggunakan model pembelajaran untuk mempermudah proses penggunaan media pembelajaran. Model pembelajaran

yang digunakan untuk menunjang penggunaan media pembelajaran yaitu dengan model pembelajaran area.(Lina, 2017) mengungkapkan bahwa model pembelajaran area adalah pola pembelajaran yang dilakukan pendidik (guru) bersama sekelompok peserta didik dalam kelas secara bersamaan dengan aktivitas dan waktu yang sama pula. Biasanya model pembelajaran area di gunakan oleh pendidik saat ketersediaan sarana dan prasarana pembelajar itu terbatas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (ayu cahya, 2018) yang berjudul "Pengembangan *Virtual Reality* Pengenalan Hewan Mamalia Laut Untuk Anak Usia Dini". Penelitian ini melibatkan siswa kelompok B, TK Negeri Pembina Singaraja dan siswa kelompok PG, Sekolah Pelita Kasih. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development)* dengan model pengembangan *ADDIE*. Hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa, respon pengguna setelah menggunakan aplikasi *Virtual Reality* Pengenalan Hewan Mamalia Laut Usia Dini yaitu dengan presentase rata-rata 80% yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Ada beberapa contoh penelitian yang terkait dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi salah satunya yaitu: (Isnaini, Wigati, & Oktari, 2016) dengan judul pengaruh penggunaan media pembelajaran torso terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran sistem pencernaan pada manusia di SMP Negeri 19 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran torso terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran pencernaan pada manusia di SMP Negeri 19 Palembang. Dalam penelitian ini menggunnakan penelitian dengan cara *post-test* yang di dalamnya terdapat dua kelompok yaitu kelompok 1 (kelas eksperimen) dan kelompok 2

(kelas kontrol). Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan rancangan *nonprobality* sampling berupa *purposive sampling*.. Subjek penelitian adalah dua kelas yang terdiri dari kelas kontrol yaitu VIII_1 dan kelas eksperimen yaitu VIII_2.Perlakuan pada dua kelas sampel dibedakan dengan penggunaan media pembelajaran torso pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol tidak. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes soal uraian dan non tes berupa angket tanggapan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: hasil belajar posttest dengan menggunakan rumus uji-t dan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan 1% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ 3,193 >2,66. Hal ini menunjukan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga hipotesis menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan setelah menggunakan media pembelajran torso.

Berdasarkan uraian masalah, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Mamalia Laut Berbasis *Virtual Reality* Dengan Model Pembelajaran Klasikal Terhadap Prestasi Anak Kelompok B di TK Negeri Banjar".

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, didapat beberapa permasalahan antara lain sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas papan tulis, buku, gambar-gambar, anak-anak diajarkan langsung dalam menggambar serta media yang dibuat sendiri dari barang bekas,yang membuat pengalaman belajar siswa monoton itu saja.
2. Belum adanya pemanfaatan teknologi IT dalam proses pembelajaran.

Dari identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut

1. Bagaimana perbedaan prestasi belajar anak antara yang belajar menggunakan media *Virtual Reality* dan anak yang belajar menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) di TK Negeri Banjar?
2. Bagaimana respon anak setelah menggunakan media *Virtual Reality* pada tema binatang mamalia laut?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar anak antara yang belajar menggunakan media *Virtual Reality* dan anak yang belajar menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) di TK Negeri Banjar.
2. Untuk mengetahui respon anak setelah menggunakan media *Virtual Reality* pada tema binatang mamalia laut.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Penelitian ini ada beberapan batasan permasalahan supaya dapat terfokus terhadap apa yang dikerjakan dan tidak melebar dari penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

1. Materi yang disajikan pada penelitian ini yaitu mengenai Pengenalan Binatang Hewan Mamalia Laut dimana peneliti menggunakan seluruh kelompok belajar B sebagai populasi.

2. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*) serta teknik dalam pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.
3. Penelitian ini mengukur prestasi siswa menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality* dengan model pembelajaran klasikal dan respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis. sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan, serta dapat mengimplementasikan teori-teori yang didapat selama perkuliahan.

b. Bagi penelitian sejenis, penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai kajian bagi peneliti yang ingin mengembangkan media berbasis Virtual Reality yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap pengaruh penerapan bahan ajar dalam memakai media *Virtual Reality* pada tema pengenalan hewan mamalia laut yang diharapkan dapat meningkatkan profesionalisme dan dapat memberikan alternative sebagai variasi dalam mengajar.

b. Manfaat untuk Anak Usia Dini

Pada penelitian ini, anakdiharapkan dapat merasakan proses belajar yang baru sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif dan terhadap prestasi anak melalui media *Virtual Reality* pada tema pengenalan hewan mamalia laut.

c. Manfaat untuk TK

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality* pada tema pengenalan hewan mamalia laut.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti dalam berbagai hal khususnya mengenai penerapan media *Virtual Reality*pada tema pengenalan hewan mamalia laut.