

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Anak usia dini atau yang sering kita sebut dengan anak usia emas / *golden age* pada hakikatnya adalah anak yang usianya berada pada rentang 0-8 tahun. Pada rentang usia ini anak biasanya akan sangat cepat sekali menangkap atau mempelajari sesuatu dari apa yang mereka lihat di lingkungan sekitar mereka, oleh karena itu pada masa ini anak memerlukan rangsangan stimulus guna mengembangkan segala aspek yang berkaitan dengan perkembangannya. Rangsangan stimulus sendiri bisa diperoleh dari orang tua, guru, teman, dan dari lingkungan disekitarnya, salah satu caranya yaitu dengan memberikan / mengajarkan pendidikan yang baik dan benar untuk anak usia dini tersebut.

Dalam sebuah jurnal penelitian pendidikan guru anak usia dini, pendidikan anak usia dini sendiri merupakan pendidikan yang sangat penting dalam membentuk kepribadian anak (Melyani et al., 2015). Pada (Republik Indonesia, 2003) 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”

Pada proses pendidikan anak usia dini sendiri biasanya lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Dengan kondisi ini maka para pendidik bisa memanfaatkan metode tersebut dalam mendidik mereka, sebab “cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya karena pada usia dini adalah masa-masa perkembangan memori otak sangat pesat “(Hernawati, 2012).

Salah satu cara terbaik yang dapat dilakukan untuk penerapan metode belajar sambil bermain yaitu dengan menggunakan bantuan teknologi yang sudah ada, dimana seperti yang kita tahu pada era globalisasi seperti sekarang ini perkembangan teknologi sangatlah pesat terutama di negara berkembang seperti Indonesia, sehingga sangat diharapkan pada era ini para pendidik sudah mulai mendapatkan akses untuk menggunakan berbagai macam teknologi guna meningkatkan efektifitas proses belajar dan mengajar bahkan dari Taman Kanak atau TK terutama untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak.

Media pembelajaran sendiri adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. 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 relevansi media pembelajaran dengan tren teknologi yang dapat memunculkan suasana baru dalam proses pembelajaran.

Salah satu tren pada tahun 2017 hingga saat ini adalah teknologi *Virtual reality* atau bisa disingkat *VR*. Menurut (Herlangga, 2016) “*Virtual reality* adalah sebuah teknologi yang membuat pengguna atau user dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut”. Teknologi *Virtual reality* telah banyak diterapkan di beberapa bidang seperti industri, hiburan, militer, pendidikan dan lain sebagainya. Kelebihan utama dari *Virtual reality* adalah pengalaman yang membuat user merasakan sensasi dunia nyata dalam dunia maya. Beberapa aplikasi Edukasi berbasis *Virtual reality* yang pernah peneliti amati salah satunya adalah aplikasi *Virtual reality* pengenalan hewan buas yang dikembangkan oleh I Gusti Bagus Hari Sastrawan, aplikasi pengenalan hewan buas berbasis *Virtual reality* ini menyuguhkan mengenai pengenalan hewan-hewan buas dengan lingkungannya yang dibuat seperti lingkungan aslinya. Selain itu aplikasi dapat mengeluarkan suara dengan narasi yang sesuai dengan objek binatang yang sedang diperkenalkan membuat aplikasi ini lebih menarik dan interaktif. Selain itu aplikasi yang serupa dengan aplikasi *Virtual reality* pengenalan binatang buas ini yaitu aplikasi *Virtual reality* pengenalan jenis ikan yang dikembangkan oleh Gede Thadeo Angga Kusuma, seperti dengan nama aplikasinya *Virtual reality* pengenalan jenis-jenis ikan aplikasi berbasis *Virtual reality* ini akan memberikan pengetahuan mengenai berbagai jenis ikan baik yang hidup di air

tawar maupun air asin seperti ikan koi, ikan lele, ikan mas, ikan nila, ikan hiu, ikan pari, kuda laut dan berbagai jenis ikan lainnya.. Kedua aplikasi berbasis *Virtual reality* di atas memiliki kesamaan yaitu bertema pendidikan yang tujuannya memberikan pengenalan awal terhadap tema-tema tertentu untuk anak usia dini.

Melihat banyaknya keunggulan dari teknologi ini tentunya akan sangat bermanfaat apabila digunakan untuk media pembelajaran khususnya untuk anak TK karena dirasa akan lebih menarik dan menyenangkan, terutama pembelajaran pada tema pekerjaan. “Pekerjaan sendiri merupakan sekumpulan kedudukan yang memiliki kewajiban dan tugas tertentu, dalam satu pekerjaan dapat diduduki oleh satu orang atau beberapa orang yang di berbagai tempat” (Rusmawan, 2013). Pekerjaan ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu pekerjaan yang menghasilkan jasa misalnya : dokter, polisi, tentara, dan pekerjaan yang menghasilkan barang misalnya : petani, penjahit, buruh pabrik, dan lain-lain.

Untuk itu peneliti melakukan pengamatan di salah satu TK di Singaraja yaitu TK Laboratorium Undiksha Singaraja yang memiliki 2 kelas yaitu kelas A dan B. Proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan kurikulum 2013 yang sesuai dengan pendidikan anak usia dini. Pembelajaran pada lembaga ini menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema-tema yang sesuai dengan pendidikan anak usia dini. Tema yang dikembangkan di lembaga ini sangat menarik sehingga peserta didik dapat memahami materi-materi yang disampaikan melalui tema tersebut. Beberapa tema yang diangkat

dalam proses pembelajaran diantaranya air, api, udara, hewan, transportasi, tanaman, alat komunikasi, alam semesta, pekerjaan, dan lain-lain.

Pada tanggal 08 Februari 2018 penulis kembali melakukan observasi ke beberapa TK yang ada di Singaraja salah satunya TK Laboratorium Undiksha Singaraja, Pada saat observasi penulis melakukan wawancara dengan kepala TK Laboratorium Undiksha yaitu Putu Juli Astiti, S.Pd. Dari hasil wawancara tersebut kepala TK mengatakan bahwa di TK Laboratorium Undiksha sendiri pembelajaran masih menggunakan fasilitas yang minim bahkan sejak TK Lab Singaraja ini didirikan yaitu pada tahun 1980, pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dengan media-media seadanya dan belum adanya pemanfaatan teknologi IT di dalamnya. Khususnya pada pembelajaran dengan tema pekerjaan, media pembelajaran yang sering digunakan yaitu dengan bantuan papan tulis, gambar-gambar tentang para pekerjaan dan terakhir adalah alat peraga, karena bila mengajak anak TK untuk melihat langsung kelapangan nampaknya terlalu beresiko.

Komang Indah Swandayani S.Pd selaku kepala sekolah TK Shandy Putra Telkom Singaraja mengungkapkan bahwa dari perspektif pendidikan sangat bagus untuk menerapkan teknologi di dalam proses pembelajaran, khususnya saat pembelajaran yang dibahas adalah jenis-jenis pekerjaan, tempat mereka bekerja, dan alat-alat pendukungnya, namun masih sama halnya dengan yang terjadi di TK Laboratorium Undiksha dalam proses pembelajaran guru masih memperkenalkan jenis-jenis pekerjaan hanya dengan gambar-gambar dan sedikit penjelasan lisan saja. Dengan bantuan dari teknologi *Virtual reality* ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengenalkan jenis-jenis pekerjaan

yang ada disekitar mereka, melalui bantuan *Virtual reality* anak didik dapat merasakan langsung bagaimana tempat para pekerja ini bekerja, kemudian apa saja kira-kira kerjanya, serta alat apa saja yang digunakan untuk mendukung pekerjaannya.

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dipaparkan di atas, penulis berinisiatif untuk membuat sebuah Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis *Virtual reality*. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Virtual reality* ini diharapkan mampu menarik minat anak didik usia dini khususnya anak TK untuk belajar, terutama pada tema pekerjaan. Berbagai jenis pekerjaan yang keberadaannya akan sulit kita lihat secara langsung karena tempat mereka bekerja berbeda-beda selain membutuhkan biaya untuk transportasi ke tempat tersebut, Dengan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan berbasis *Virtual reality* ini akan memberikan kita pengalaman secara nyata berada di tempat para pekerja ini bekerja, apa saja yang mereka kerjakan, beserta dengan contoh alat-alat perlengkapan mereka bekerja. Dengan penggunaan media pembelajaran *Virtual reality* ini sebagai salah satu media pilihan dalam proses pembelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, inovatif, variatif dan menarik siswa untuk belajar lebih dalam mengenai pekerjaan.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah yang akan dikaji yaitu hampir seluruh taman kanak-kanak khususnya di Singaraja memiliki permasalahan dalam media pembelajaran yang masih terbatas dimana

alat-alat ajar yang digunakan masih sebatas gambar-gambar, alat peraga, dan papan tulis

Oleh karena itu, pertanyaan penelitian dari rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis *Virtual Reality*?
2. Bagaimana Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Pekerjaan Berbasis *Virtual reality*?

### **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan yang diharapkan dapat tercapai dari dikembangkannya Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Pekerjaan adalah sebagai berikut :

1. Untuk Merancang Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Pekerjaan Berbasis *Virtual reality*
2. Untuk Mengimplementasikan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Pekerjaan Berbasis *Virtual reality*.

### **1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN**

Agar pembahasan dalam penelitian ini dapat dilakukan secara terarah dan sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu diterapkan batasan-batasan permasalahan yang akan dibahas, antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran Pengenalan Jenis Pekerjaan berbasis *virtual reality* ini hanya akan berfokus kepada 4 jenis pekerjaan saja, dimana akan dibagi menjadi 2 jenis pekerjaan penghasil jasa (dokter dan guru) dan 2 jenis pekerjaan penghasil barang (petani dan pengrajin kayu) yang meliputi tempat bekerja dan alat-alat pendukung pekerjaan mereka, untuk alat-alat

pendukung pekerjaan sendiri akan dibatasi dimana setiap pekerjaan hanya akan ditampilkan 5 alat tambahan saja jadi total keseluruhan akan ada 20 objek.

Dari batasan masalah diatas peneliti juga memberikan batasan dari sistem yang akan dikembangkan

1. Media pembelajaran berbasis *Virtual reality* hanya *Compatible* dengan perangkat Android yang memiliki sensor *Gyroscope*.
2. Pengembangan aplikasi menggunakan *software Cardboard For Unity SDK, Blender, Unity 3D, dan Audicity*.
3. Aplikasi akan berjalan pada smartphone dengan sistem operasi android versi minimal 4.1 / *Jelly Bean*.
4. Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Pekerjaan Berbasis *Virtual reality* digunakan sebagai media untuk memperkenalkan jenis-jenis pekerjaan pada bagian inti proses pembelajaran

### **1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN**

Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Pekerjaan berbasis *virtual reality* ini diharapkan dapat memberikan manfaat 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 peneliti sejenis**

penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai kajian bagi peneliti yang ingin mengembangkan media berbasis *Virtual reality* yang sejenis

c. Bagi anak-anak TK

diharapkan mampu lebih memahami tentang berbagai jenis pekerjaan, tempat mereka bekerja, dan alat pendukung pekerjaan mereka

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peneliti

1. Dapat mengimplementasikan ilmu serta teori-teori yang telah dipelajari selama perkuliahan melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis *Virtual reality*.
2. Dapat menambah wawasan serta pengetahuan peneliti tentang tahapan-tahapan dalam pengembangan sebuah aplikasi berbasis *Virtual reality*.

b. Manfaat bagi masyarakat

Bagi masyarakat umum, pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Pekerjaan berbasis Berbasis *Virtual reality* ini dapat juga digunakan oleh masyarakat sebagai media hiburan dan pengetahuan yang memberikan informasi mengenai berbagai jenis pekerjaan, tempat mereka bekerja, dan alat pendukung pekerjaan mereka

