

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah pengembangan diri manusia yang tidak hanya cerdas, namun juga berkualitas religius dan *skill*-nya hingga dapat bermanfaat bagi bangsa dan negara (Suhelayanti, 2020). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kesiapan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk mempersiapkan generasi yang berkualitas. Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan dimulai sejak anak menginjak usia dini yaitu 0-6 tahun yang dikenal dengan sebutan *Golden age* atau usia keemasan. Karena pada usia ini, perkembangan otak dan kapabilitas seorang anak sangat gesit dan maksimal (Adawiyah, 2020). Menurut Undang-undang tahun 2003, pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini sangat dekat dengan pembelajaran yang dikemas dengan menyenangkan menggunakan permainan interaktif sehingga anak tidak hanya terhibur, namun juga mendapat pengetahuan dan keterampilan baru melalui permainan (Huda, 2016).

Alat transportasi merupakan sarana untuk melakukan mobilitas dari satu tempat ke tempat lain erat hubungannya dengan fenomena sosial dan sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Namun, anak cenderung hanya mengenal alat transportasi yang ada di sekitarnya seperti sepeda, mobil, dan motor. Padahal, masih banyak sekali jenis alat transportasi yang belum mereka ketahui karena tidak tersedia dan tidak dioperasikan di lingkungan tempat mereka tinggal. Maka dari itu, dalam kurikulum merdeka yang digunakan pada jenjang fondasi (PAUD), diberikan 4 tema besar yaitu Aku Sayang Bumi, Aku Cinta Indonesia, Bermain dan Bekerja sama, serta Imajinasiku. Pada kurikulum merdeka, pengajar diberikan kebebasan dalam merancang modul pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan kedekatan, kesederhanaan, kemenarikan, dan keinsidentalannya. Pada tema Imajinasiku, sub-tema yang termasuk di dalamnya

adalah Alat Transportasi, Cita-cita, dan Cuaca (Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022).

Adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi guru untuk berinovasi dalam membuat pembelajaran yang bervariasi agar dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, sehingga proses belajar-mengajar tidak monoton dan membosankan (Mandasari, 2015). Terlebih ketika anak sedang berada di masa pertumbuhan, mereka akan lebih sensitif dalam hal mendengar, melihat, serta melakukan sesuatu sehingga cenderung memiliki rasa ingin tahu tinggi terutama terhadap sesuatu yang jarang atau bahkan belum pernah mereka ketahui sebelumnya. Banyak hal yang perlu dikenalkan pada anak untuk mendukung perkembangan kognitif agar membangun jiwa kreatif dan juga memiliki daya imajinatif tinggi. Maka dari itu, guru tidak bisa hanya mengandalkan model pembelajaran manual yang menerapkan konsep lama seperti menerangkan pada papan tulis atau menjelaskan secara langsung kepada siswa. Karena pembelajaran tersebut kurang interaktif dan efektif sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, afektif, serta psikomotorik. Pada pendidikan anak usia dini diperlukan inovasi yang dapat merangsang rasa ingin tahu anak. Tentunya, untuk mencapai hal tersebut diperlukan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan juga memberikan euforia menyenangkan dalam proses belajar-mengajar.

Dalam memenuhi kebutuhan tersebut, dibuatlah sebuah inovasi berupa pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang proses belajar siswa. Media pembelajaran adalah salah satu contoh yang disebut juga dapat menjadi perantara untuk membantu guru dalam menyampaikan materi atau pesan kepada siswa (Zahra, 2022). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai sarana pembelajaran berbasis digital menerapkan konsep kurikulum merdeka yang diusung oleh Menteri Pendidikan Nadiem Anwar Makarim yaitu konsep belajar sambil bermain (bukan menerapkan sistem *drilling*) sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Nasution, 2022). Salah satu contoh media pembelajaran interaktif berbasis teknologi adalah *Augmented Reality (AR)*. *Augmented Reality* dapat diartikan sebagai teknologi yang dapat melakukan

penggabungan benda nyata dan maya berupa objek 2D maupun 3D ke dalam dunia atau lingkungan nyata yang dapat berjalan secara interaktif dan *real time*.

Pada proses belajar-mengajar, *Augmented Reality* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Karena ketika menginjak usia dini, anak cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung. Selain menggunakan indra penglihat dan pendengar, indra peraba mereka juga turut dilibatkan yaitu untuk berinteraksi dengan kartu gambar yang akan dijadikan *marker* pada *Augmented Reality*. Ketika melihat objek yang muncul di atas layar *gadget*, anak juga dapat leluasa mengarahkan kamera ke segala sisi untuk dapat memperhatikan detail dari objek 3D yang ditampilkan, baik dari sisi kanan, kiri, maupun atas. Proses ini yang akan membuat anak jauh lebih terangsang dan mendalami proses belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dipandang perlu untuk melakukan penelitian dengan judul: Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Alat Transportasi “Tranzy” bagi Anak Usia Dini Berbasis *Augmented Reality* sebagai sarana yang menarik untuk anak mengenal macam-macam alat transportasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, beberapa rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif mengenal alat transportasi “Tranzy” bagi anak usia dini berbasis *Augmented Reality* untuk menarik minat siswa dalam mengenal macam-macam alat transportasi?
- b. Bagaimana respon anak terhadap media pembelajaran interaktif mengenal alat transportasi berbasis *Augmented Reality*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Fitur yang tersedia adalah belajar (pengenalan menggunakan *Augmented Reality*) dan bermain (*puzzle* dan tebak gambar)
- b. *Game* dirancang untuk anak usia 4-6 tahun
- c. Pada fitur belajar ditampilkan 10 jenis alat transportasi
- d. *Platform* yang digunakan adalah Android

- e. *Game* dikembangkan menggunakan Unity 3D dan Vuforia

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang dan membangun media pembelajaran interaktif mengenal alat transportasi pada anak usia dini berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam mempelajari macam-macam alat transportasi.

1.5 Manfaat

Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Alat Transportasi “Tranzy” bagi Anak Usia Dini Berbasis *Augmented Reality* diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa yaitu untuk menambah wawasan, meningkatkan ketertarikan, dan merangsang stimulus anak usia dini dalam mengenal macam-macam alat transportasi
2. Bagi guru yaitu dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif dan menarik untuk membantu siswa mengenal macam alat transportasi
3. Bagi peneliti yaitu untuk menambah pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif mengenal alat transportasi “Tranzy” bagi anak usia dini berbasis *Augmented Reality*
4. Bagi peneliti lain yaitu sebagai referensi untuk penelitian serupa yaitu tentang media pembelajaran interaktif mengenal alat transportasi bagi anak usia dini berbasis *Augmented Reality*