

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan teknologi informasi dan dunia desain komunikasi visual beberapa tahun ini mengalami kemajuan sangat pesat, karena adanya penemuan teknologi baru dalam media digital baik dalam dunia perangkat keras maupun perangkat lunak. Kemajuan teknologi ini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat, melahirkan pemaknaan baru, mampu menciptakan suatu teknologi yang dapat menghubungkan interaksi dunia nyata dan dunia virtual secara langsung. Pemaknaan ini dapat mencoba untuk berpartisipasi dalam pengembangan teknologi yang berkembang dan maju baru-baru ini, khususnya pada pengembangan media visual yang menghasilkan pengalaman visual berkesan. Namun, perkembangan beberapa tahun ini, dunia desain komunikasi visual juga mulai berkembang kearah alternatif mulai dari *virtual reality* teknologi yang disebut Holografi sampai *interactive media*.

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sedang memasuki era ditandai dengan gencarnya inovasi teknologi, sehingga menuntut adanya penyesuaian sistem pendidikan yang selaras dengan era teknologi canggih. Kompleksitas teknologi meringankan kemampuan murid atau siswa untuk memahami dan mengerti isi dan inti mata pelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa lingkungan komputasi dan pengembangan aplikasi (dalam hal ini media virtual interaktif) merupakan salah satu pengajaran efektif yang mampu meningkatkan pemahaman kemampuan belajar siswa khususnya anak usia dini. Dimana saat anak dalam rentang usia 2 sampai 4 tahun, beberapa pakar menyebutnya masih dalam rentang usia *golden age*. Oleh sebab itu, pendidikan pada anak usia dini harus yang terbaik, karena peletak dasar pertumbuhan dan perkembangan setiap aspek pada anak. Andini, Ayu N. (2007) mengemukakan bahwa, pendidikan untuk anak usia dini diselenggarakan dan menitik beratkan pada

peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosioemosional, bahasa, dan komunikasi yang dilalui oleh anak usia dini 2 sampai 4 tahun guna proses pembelajaran dan merangsang perkembangan anak dalam memahami suatu hal melalui gambar, suara, bentuk animasi dan sebagainya.

Dalam pembelajaran ini tidak terkecuali dengan pendidikan agama kepada anak usia dini memang menjadi salah satu hal yang penting untuk perkembangan spiritual. Pemberian bekal tentang rukun islam merupakan alternatif dasar pengenalan agama bagi anak, terlebih rukun islam kelima yakni tentang ibadah haji, karena menurut Ali (2006: 54) ibadah haji wajib diketahui dan dipelajari sebagai ibadah yang terakhir dari penyempurna rukun islam. Kegiatan ini sejalan dengan upaya untuk meningkatkan kreativitas jiwa keagamaan pada anak khususnya manasik haji sehingga membekas dan menjadi bekal untuk kehidupan keagamaan dimasa akan datang. Secara spesifik penyelenggaraan manasik haji pada anak-anak adalah salah satu wahana untuk mengenalkan mengenai ibadah haji bagi anak-anak, mengingat fase usia tersebut merupakan paling baik nilai agama secara fundamental sebagai bekal generasi penerus bangsa agar mempunyai keimanan yang kuat dan akhlak yang baik.

Baru-baru ini, masalah Kejadian Luar Biasa (KLB) dunia sedang dihebohkan dengan munculnya Pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19), virus ini membawa dampak signifikan pada perubahan dunia. Mulai dari aspek ekonomi, sosial, hingga kehidupan sehari-hari, hampir tak ada yang bisa berkelit dari kemunculan virus Covid-19 ini, tidak terkecuali terhadap pelayanan publik dan pendidikan sejak virus ini pertama kali muncul akhir Desember 2019 lalu. Pembatasan interaksi manusia dilakukan mulai dari jaga jarak (*physical distancing*), karantina dan membiasakan cuci tangan dengan sabun dan air mengalir guna untuk memutus rantai penyebaran virus ini. Dalam upaya pencegahan penyebaran Covid-19 di lingkungan pendidikan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19), salah satu tujuannya adalah untuk memastikan pembelajaran kepada siswa dalam hal ini anak usia dini dapat tetap berjalan efektif.

Pembelajaran di kelas harus tetap berjalan, namun disaat harus melaksanakan *physical distancing* di era *new normal* maka pembelajaran secara daring menjadi solusi terbaik. Hal ini dilakukan meski relatif kebal terhadap penyakit, anak-anak sangat potensial untuk menularkan virus ke orang lain. Dengan memanfaatkan perkembangan media virtual ini diharapkan menjadi salah satu referensi sebagai bahan ajar untuk menjelaskan sebuah pemahaman teori melalui suara, gambar dan video dalam bentuk media interaktif.

Dilihat dari permasalahan diatas, pengembang media interaktif memanfaatkan *platform* piramida hologram dengan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) atau sebagai alat proyeksi dapat menjadi salah satu solusi (*problem solving*). Masa pandemi Covid 19 ini jadi pemicu untuk semakin aktif belajar berbagai metode dan teknik yang bisa diterapkan dalam pembelajaran daring. Seperti penjelasan buku tentang pembelajaran pada anak usia dini oleh Usep Kustiawan, dengan judul Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada murid, sehingga murid tertarik minat dan perhatiannya, terangsang pikiran dan perasaannya pada kegiatan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Usep Kustiawan 2013). Dikembangkannya media interaktif dalam kasus ini, pengajar dapat menjelaskan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dengan memanfaatkan refleksi dari piramida hologram saat simulasi pembelajaran manasik haji lebih mudah memvisualisasikan dengan penyampaian yang menarik kepada murid. Bukan hanya sebagai daya tarik bagi peserta didik, namun hal ini juga memudahkan anak memahami dan menangkap pembelajaran yang disampaikan, mengingat bahwa anak lebih mudah mengkpresikan dalam bentuk kreatifitas berupa tulisan, gambar, warna dan suara. Oleh karena itu media interaktif dengan piramida hologram aplikasi *Smart Apps Creator* ini diharapkan dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran, menjadi salah satu alat ajar yang membantu guru atau tenaga pengajar untuk mentranformasikan pengetahuannya dalam pembelajaran kepada anak usia dini (PAUD) dengan implementasi media interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dibuat suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membangun media interaktif untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang lebih mudah dan menarik kepada anak usia dini?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memvisualisasikan bentuk kegiatan manasik haji kepada anak usia dini dengan tampilan yang lebih interaktif dan menarik dengan menggunakan piramida hologram?

1.3 Batasan Masalah

1. Pembuatan aplikasi perangkat pembelajaran berbasis android menggunakan Smart Apps Creator (SAC) dengan refleksi piramida hologram.
2. Media Pembelajaran interaktif yang diterapkan untuk anak usia 4-8 tahun.
3. Aplikasi disusun dalam bentuk materi, simulasi atau peragaan dan latihan soal.

1.4 Tujuan

Dengan latar belakang dan permasalahan yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun media interaktif dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang menarik kepada anak usia dini.
2. Membuat aplikasi untuk memvisualisasikan bentuk kegiatan atau aktifitas manasik haji dengan tampilan interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) dengan refleksi piramida hologram.
3. Menjadikan alat ajar pengenalan aktifitas manasik haji dalam bentuk media interaktif sehingga menimbulkan ketertarikan anak-anak usia dini pada pembelajaran dan merangsang peran aktif anak-anak dalam menemukan, mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran.

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapat dalam pembuatan laporan ini adalah:

1. Menghasilkan media interaktif yang modern dalam pembelajaran berbentuk aplikasi dan animasi.
2. Dapat meningkatkan antusias anak-anak untuk mengenal aktifitas atau kegiatan manasik haji sebagai media penunjang pembelajaran.
3. Dapat menghasilkan ide pengembangan holografi dan aplikasi *Smart Apps Creator* yang lebih menarik untuk model pembelajaran interaktif.