

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tingkatan pendidikan yang berfokus pada pembentukan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini menyebabkan PAUD selalu menarik untuk diteliti karena berhubungan dengan periode keemasan. Periode emas disebut sebagai *golden ages* yaitu di masa tersebut otak anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat. Sesuai dengan pandangan Maria Montessori dalam (Nurani, 2019) yang menyatakan bahwa sejak usia kelahiran sampai usia 6 tahun adalah masa yang paling penting, karena pikiran anak yang masih kecil memiliki kapasitas luar biasa untuk menyerap berbagai pengalaman. Oleh sebab itu, PAUD memiliki upaya dalam memberikan stimulus, bimbingan, asuhan, dan pemberian kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan kemampuan dan keterampilan yang nantinya dimiliki anak.

Melalui tujuan mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak dengan fokus pada pembentukan kepribadian, PAUD berisi latihan terprogram untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak (Utami et al., 2023). Aspek-aspek tersebut meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang amat pesat bagi anak adalah bahasa, karena bahasa digunakan berkomunikasi sehari-hari kepada orang lain. Menurut Sofyan (2018) jika perkembangan bahasa ditingkatkan, anak akan mampu mengungkapkan pikiran menggunakan bahasa yang sederhana dengan

tepat, berkomunikasi secara efektif, dan membangun minat anak dalam berbahasa yang baik dan benar.

Bahasa dapat dikatakan sebagai landasan untuk mempelajari pengetahuan lainnya, maka dari itu proses stimulasi yang diberikan harus sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak yang pandai berbicara sering dianggap sebagai anak yang cerdas. Namun, selain berbicara, kemampuan yang termasuk dalam perkembangan bahasa adalah kemampuan dalam menyimak, membaca, dan menulis. Menurut Aulina (2019) pembelajaran bahasa bagi anak memerlukan beberapa strategi, yaitu permainan-permainan untuk mengembangkan bahasa dan pemanfaatan dari berbagai media yang mendukung pembelajaran bahasa.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada bagian perkembangan bahasa terbagi dalam tiga ranah, yaitu: 1) memahami bahasa; 2) mengungkapkan bahasa; dan 3) keaksaraan. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah keaksaraan. Keaksaraan adalah fondasi anak untuk belajar menulis, membaca, dan bidang akademik lainnya melalui pengetahuan tentang huruf, kata, tulisan, dan bacaan (Listriani et al., 2020). Agar tidak menimbulkan kontroversi, pengenalan keaksaraan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Sejalan dengan itu, pengenalan keaksaraan harus diintegrasikan dengan kreatif, inovatif, dan menarik, karena anak cenderung menyukai hal-hal yang memberikan pengalaman bermakna.

Kemampuan keaksaraan erat kaitannya dengan literasi, karena sebelum bisa membaca dan menulis, anak harus mengenal bunyi dan bentuk huruf. Hasil studi PISA tahun 2022 menyatakan bahwa angka literasi membaca Indonesia naik 5

posisi dibandingkan tahun 2018 (Kemendikbudristek, 2023). Meningkatnya literasi membaca di Indonesia adalah hasil dari ketangguhan guru dalam menghadapi *learning loss*. Maka dari itu, untuk menambah angka literasi membaca, perlu diiringi dengan pengenalan keaksaraan sejak usia dini.

Pengetahuan dan keterampilan dalam menunjang proses pembelajaran adalah sebuah kompetensi utama yang harus dimiliki oleh pendidik PAUD. Namun dalam realitanya, melalui studi pendahuluan berupa wawancara bersama guru di TK IT Fania Salsabila Barokah dan TK Izzatul Islam, perkembangan keaksaraan anak masih terbatas. Permasalahan yang ditemukan di TK IT Fania Salsabila Barokah yaitu, penguasaan angka dan huruf yang masih belum baik dan bicara anak yang masih kurang dimengerti. Guru menyatakan bahwa 8 anak sudah mengetahui huruf alfabet, 10 anak masih bingung tentang huruf alfabet, dan 5 anak masih belum tahu mengenai huruf. Selain itu, 4 dari 12 anak yang ada di TK Izzatul Islam masih kesulitan dalam menuliskan dan menyebutkan huruf A-Z walaupun sudah diberikan contoh di papan tulis.

Kemudian, temuan lain yang didapatkan peneliti bersama Kepala Sekolah dan guru di TK Rizani Putra, TK Puri Masurai II, dan TK Negeri 15 Mendalo Darat terkait strategi, media pembelajaran, dan kemampuan keaksaraan anak. Strategi dan media pembelajaran dalam meningkatkan keaksaraan hanya didominasi secara konvensional sama halnya dengan TK IT Fania Salsabila Barokah dan TK Izzatul Islam. Strategi dan media tersebut seperti menempel huruf, menyusun kata, menghubungkan gambar dengan kata, menirukan huruf yang dicontohkan oleh guru, penggunaan papan huruf, kartu huruf, atau dengan media yang dibuat sendiri dan media yang dibeli. Guru menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi sudah

dilakukan dalam beberapa kali proses pembelajaran, namun belum diimplementasikan secara optimal. Selain media, permasalahan mengenai kemampuan keaksaraan anak di Kelompok B TK Rizani Putra yaitu dari total 18 anak, masih ada 7 anak yang belum bisa menyebutkan huruf vokal dan konsonan dengan baik. Sedangkan, di TK Puri Masurai II yaitu hanya 3 anak yang dapat menyebutkan huruf vokal maupun konsonan secara tepat dari total 14 anak dan di TK Negeri 15 Mendalo Darat yaitu 1 dari 14 anak masih kesulitan dalam menyebutkan dan menulis huruf alfabet.

Desain pembelajaran yang mengintegrasikan metode dan strategi yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang menarik, dan suasana pembelajaran yang menyenangkan akan mewujudkan pembelajaran yang efektif (Amanda et al., 2022). Strategi dan media pembelajaran yang masih konvensional saja tidak cukup dalam proses pembelajaran di abad ke-21 ini. Oleh sebab itu, pendidik dari semua jenjang termasuk pendidik PAUD, perlu memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT (*Informations and Communication Technologies*) dalam proses pembelajaran (Agustini & Meisak, 2021). ICT atau teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mencakup berbagai kegiatan yang melibatkan pengolahan, rekayasa, pengelolaan, dan transfer informasi antarmedia (Rusmayadi, 2022).

Menurut *The Asian Parent* Indonesia dalam (Nithy, 2018), hasil survei terhadap 2.500 orang tua yang berada di Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia, dan Filipina pada tahun 2014 tentang *smartphone* dan tablet ditemukan fakta-fakta menarik yaitu pertama, Singapura menjadi responden dengan urutan teratas yang mengizinkan anak-anak menggunakan *gadget* orang tuanya dan 98% responden memperbolehkan anak-anak menggunakan *smartphone* ataupun tablet. Kedua,

orang tua memperbolehkan anak menggunakan *smartphone* hanya untuk edukasi, meskipun ada alasan lain seperti hiburan, pengenalan teknologi sejak dini, dan untuk membuat anak tenang atau sibuk. Ketiga, meskipun *smartphone* diperbolehkan untuk pendidikan, orang tua membatasi penggunaan untuk hiburan maksimal 1 jam per hari.

Maka dari itu, menjadi tanggung jawab bersama untuk memastikan bahwa penggunaan *smartphone* dapat memberikan manfaat dalam mendukung perkembangan anak. Agar mendatangkan dampak yang positif, perlu adanya upaya yang dilakukan yaitu salah satunya menjadi fasilitator yang mengedukasi anak. Fasilitator yang mengedukasi di sini maksudnya adalah pendidik atau orang tua mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, pemenuhan media/stimulus yang baik, dan pengawasan serta waktu yang cukup untuk memberikan arahan.

Beberapa lembaga pendidikan sudah dapat mengimplementasikan TIK dalam media pembelajarannya. Media pembelajaran multimedia interaktif menjadi salah satu media pembelajaran canggih dewasa ini. Media pembelajaran ini menggabungkan berbagai unsur, mulai dari teks, grafik, audio, video, dan animasi untuk menyampaikan konten pembelajaran kepada peserta didik. Pujiriyanto dalam (Alwan, 2018) menyatakan bahwa “mengkombinasikan semua teknologi dan mode dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dengan lingkungan yang inovatif”.

Menyoroti perkembangan teknologi, buku kini tidak hanya tersedia dalam bentuk cetak saja, namun juga dapat berbentuk buku elektronik (*e-book*). *E-book* memiliki arti buku yang dapat dibaca secara digital menggunakan komputer maupun *smartphone*, sehingga dapat dinikmati tanpa menggunakan lembaran kertas seperti buku cetak pada umumnya. Menurut Ahuja, keunggulan dari *e-book*

adalah dapat disimpan dan diakses kapan saja dan di mana saja (Audia, 2019). Oleh karena itu, kehadiran *e-book* menawarkan kemudahan akses dan fleksibilitas dalam membaca, seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Media *e-book* yang digunakan dalam pembelajaran harus didesain secara sistematis untuk mendukung pencapaian kompetensi yang diinginkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitria (2021) berjudul “Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital ‘Bermain Keaksaraan’ pada Anak Usia Dini” menggunakan media *e-book* menunjukkan respon positif, baik dari anak maupun orang tua. Anak-anak merasa termotivasi untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang terdapat di dalam *e-book* karena adanya variasi aktivitas yang disediakan. Pemilihan jenis aktivitas, kemenarikan dari *e-book*, dan keterlibatan orang tua berkaitan erat dalam menarik minat anak saat melakukan berbagai aktivitas tersebut. Oleh karena itu, stimulus menggunakan media *e-book* yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan keaksaraan anak.

Selain *e-book*, teknologi yang cukup berkembang pesat di dunia pendidikan adalah *augmented reality*. Gallayanee Yaoyuneyong menjelaskan bahwa *augmented reality* (AR) adalah teknologi dengan wujud dari benda yang berada di dalam dunia maya dapat ditampilkan ke dalam dunia nyata (Lestari, 2020). Kelebihan dari teknologi AR yaitu dari sisi interaktif, dimana objek yang tadinya berbentuk 2D dapat diproyeksikan ke dalam objek 3D hanya dengan mengarahkan AR kamera dari objek yang sudah diprogram. Kelebihan yang dimilikinya ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran interaktif melalui AR mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar anak.

Pernyataan ini diperkuat melalui penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari et al. (2024) yang berjudul “Penerapan Media *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini” bahwa penggunaan media pembelajaran dengan teknologi AR sangat cocok bagi anak usia dini karena anak memiliki sifat cepat bosan dan jenuh, sehingga dapat menarik perhatian anak melalui keinteraktifan dari teknologi tersebut. Penggunaan media AR juga dapat menumbuhkan rasa semangat anak dalam proses pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam meningkatkan motivasi belajar anak di sekolah.

Peneliti juga telah melakukan riset tentang *e-book* berbasis *augmented reality* di laman *google* menggunakan kata kunci “*e-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan keaksaraan anak usia dini”. Hasil riset pada kata kunci tersebut hanya menunjukkan media *e-book* tanpa berbantuan teknologi AR dan buku literasi AR. Media *e-book* yang dikembangkan memiliki tema hujan, difokuskan pada anak yang memiliki keterlambatan berbicara, dan berisi elemen berupa gambar, video, serta *barcode* untuk suara. Sedangkan, pada buku literasi AR hanya sampai tahap pembuatan desain. Desain materi yang terdapat di dalam buku literasi AR dikombinasikan dengan Bahasa Inggris. Namun, kalimat Bahasa Inggris tersebut sudah dibuat dalam bentuk kalimat panjang yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Temanya juga belum difokuskan pada satu tema, yang menyebabkan terlalu banyak menyajikan materi sehingga kurang interaktif.

Maka dari itu, kelebihan yang diperlihatkan dari media *e-book* yang dikembangkan oleh peneliti adalah media *e-book* berbasis *augmented reality* yang dirancang sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaksaraan anak usia 5-6 tahun. Pada konten isi berfokus pada satu tema yaitu tema hewan, berisi

berbagai aktivitas pengenalan keaksaraan, dan kuis untuk melihat sejauh mana kemampuan keaksaraan anak meningkat. Pemilihan tema hewan didasarkan agar memudahkan pendidik dalam mengenalkan berbagai hewan yang tidak dapat dihadirkan secara langsung di dalam kelas, sehingga anak tidak hanya melihat melalui objek 2D saja namun juga dapat melihatnya secara 3D. Selain itu, pada bagian desain dibuat menarik dan interaktif, dengan fitur seperti animasi objek 3D yang dapat bergerak dan mengeluarkan suara.

Melalui penelitian yang dilakukan ini, diharapkan pengembangan media pembelajaran berupa *e-book* berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun. Hasil dari penelitian ini layak untuk dijadikan referensi bagi guru dan pengembangan pembelajaran di luar sana untuk menyempurnakan teknologi pendidikan sehingga menaikkan taraf pembelajaran. Namun, tidak hanya itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi sarana sumbangsi ilmiah dalam pengembangan pendidikan di tanah air.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat ditarik beberapa rumusan masalah yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu:

1. Apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Pengembangan

Melalui rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan dari pengembangan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Mengetahui yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.
2. Menghasilkan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* yang layak untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.
3. Mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan dari produk yang akan dikerjakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.
2. Pembuatan media ini menggunakan *software* seperti Canva, Unity, Blender, Vuforia, dan Microsoft Word 2021.
3. Produk ini dibuat dengan tampilan yang menarik dan interaktif.
4. Produk media pembelajaran berupa *e-book* memuat informasi cara penggunaan bagi pengguna, mengenalkan huruf vokal dan konsonan, huruf alfabet, kelompok hewan berawalan huruf vokal beserta ciri-cirinya dan *link* kuis yang dapat diakses menggunakan jaringan internet.
5. Pengguna dapat mengunduh aplikasi untuk men-*scan* gambar melalui *barcode* di dalam *e-book*.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berupa *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan keaksaraan memberikan banyak kebermanfaatan bagi anak, guru, dan juga peneliti. Adapun alasan pengembangan media pembelajaran penting untuk dilakukan yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi media yang menarik dan interaktif dengan menggunakan teknologi masa kini agar dapat menggugah minat anak untuk belajar keaksaraan.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi media yang relevan dalam mengenalkan keaksaraan bagi anak usia 5-6 tahun.
3. *E-book* berbasis *augmented reality* dapat menambah aksesibilitas dan keberagaman perangkat mengajar bagi guru.

4. *E-book* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan bisa menjadi opsi dalam penelitian berkelanjutan yang menyangkut inovasi pendidikan di era pembelajaran abad 21.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berupa *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan keaksaraan yang didasari pada asumsi peneliti sebagai berikut:

1. *E-book* berbasis *augmented reality* berisi beberapa indikator keaksaraan yang berpotensi efektif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan anak.
2. Anak memiliki daya tarik dan motivasi untuk belajar melalui media pembelajaran berupa *e-book* berbasis *augmented reality*.
3. Belum adanya media pembelajaran di sekolah dalam bentuk *e-book* berbasis *augmented reality* untuk membantu proses pembelajaran.
4. Guru dapat dengan mudah mengakses *e-book* berbasis *augmented reality* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keaksaraan anak.

Agar memperjelas ruang lingkup dalam penelitian yang peneliti lakukan, maka peneliti telah membuat sejumlah batasan pengembangan diantaranya:

1. Pengembangan media *e-book* berbasis *augmented reality* memiliki satu tema yaitu tema hewan. Hal ini agar memudahkan pendidik dalam mengenalkan berbagai hewan yang tidak bisa dihadirkan secara langsung di dalam kelas, sehingga anak tidak hanya melihat melalui objek 2D saja namun juga dapat melihatnya secara 3D.

2. Konten materi terfokus pada aktivitas pengenalan huruf vokal dan konsonan, huruf alfabet, dan kelompok gambar hewan berawalan huruf vokal.
3. Uji coba pengembangan media hanya dilakukan di tiga sekolah, yaitu TK IT Fania Salsabila Barokah, TK Rizani Putra, dan TK Puri Masurai II.
4. Pada tahap *dessiminate*, penyebarluasan media dilakukan secara terbatas di TK yang menjadi uji coba pengembangan. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan belum mencapai uji efektivitas.
5. Subjek utama dalam pengembangan media pembelajaran terbatas untuk anak usia 5-6 tahun.
6. Penggunaan perangkat untuk *men-scan* gambar dalam memproyeksikan gambar 2D menjadi 3D adalah *smartphone* berupa *android smartphone* dengan versi *android* 7 hingga 11.

1.7 Definisi Istilah

Supaya menghindari kesalahan penafsiran, maka dipaparkan definisi dari beberapa istilah penting yang menyangkut isi dan variabel di dalam penelitian sebagai berikut:

1. *E-book* berbasis *Augmented Reality*

Media pembelajaran dalam penelitian ini berupa media pembelajaran multimedia interaktif. *E-book* ini berisi pengenalan huruf vokal dan konsonan, huruf alfabet, dan kelompok gambar hewan berawalan huruf vokal. Gambar pada *e-book* dapat di-*scan* untuk memproyeksikan gambar yang semula berbentuk 2D menjadi 3D dengan bantuan aplikasi yang sudah dirancang menggunakan teknologi *augmented reality*. Penggunaan sistem teknologi

augmented reality, disertai objek dan peristiwa melalui cara alami yang disajikan secara virtual, akan menciptakan pengalaman baru dan menarik di lingkungan sekitar anak. Sehingga, anak dapat berinteraksi dengan informasi 3D. Berdasarkan grafik 3D yang ditampilkan, memuat elemen-elemen visual, suara, dan narasi untuk memudahkan pemahaman anak melalui konten pembelajaran yang diberikan.

2. Keaksaraan

Kemampuan keaksaraan yang dimaksud oleh peneliti adalah kemampuan anak dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menguasai pengetahuan huruf, mengelompokkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, membaca kata, dan memahami arti kata dari informasi yang diberikan.