

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut(UU No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14).

Dalam upaya pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini ada salah satu kriteria yang harus dicapai anak usia dini yaitu perkembangan dan pertumbuhan kognitif. Perkembangan kognitif anak berkaitan dengan perkembangan otak, karena bertujuan membantu dalam mengembangkan kemampuan berfikir untuk memecahkan masalah. Pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya menggunakan strategi agar dalam proses belajar lebih menyenangkan, dalam metode pembelajarannya dapat menggunakan strategi pembelajaran aktif.

Strategi pembelajaran aktif (*active learning*) dapat dinyatakan bahwa strategi yang merupakan salah satu upaya yang dapat diterapkan oleh guru untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini. Hal tersebut dapat dijelaskan bahwasannya strategi pembelajaran aktif melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajarannya, artinya anak diberikan kesempatan untuk aktif dalam proses belajar dapat memilih apa diinginkan, mengeluarkan ide/gagasannya serta secara aktif melakukan atau mengalami sendiri apa yang sedang dipelajari, dengan demikian terkonstruksi pula pengetahuan diri sesuai dengan tujuan dari pembelajaran aktif itu sendiri (JF N.Z., K.Azmi, 2022).

Strategi pembelajaran aktif (*active learning*) sangat membantu dengan memberi banyak kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam rangka membangun pengetahuan dan optimalisasi berbagai potensi perkembangan anak melalui pengalaman belajar yang dimiliki pada pelaksanaan aktivitas pembelajaran anak. Strategi dalam pembelajaran disebut juga sebagai sebuah pendekatan yang berkaitan dengan pelaksanaan, perencanaan, dan eksekusi dalam aktivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan (Helnita, 2020). Menurut Zaman (2020) Pembelajaran dengan strategi *active learning* merupakan pembelajar yang aktif yang memandang belajar sebagai proses membangun pemahaman lewat pengalaman dan informasi. Kegiatan aktif anak akan mendorong anak membangun pemahaman dan menyimpulkannya. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif atau *active learning* dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena pembelajaran aktif sesuai dengan karakteristik anak. Pembelajaran aktif akan memfasilitasi rasa ingin tahu anak dengan memberikan pengalaman sehingga terbangun pengetahuan anak.

Oleh sebab itu peneliti membuat inovasi baru dalam dunia pengenalan benda yaitu dengan memanfaatkan teknologi *Augmented reality* yang dapat diterapkan di perangkat gadget seperti smartphone yang memiliki sistem operasi berbasis Android. Perkembangan teknologi kini telah berkembang pesat di segala aspek salah satunya adalah teknologi *Augmented reality*. *Augmented reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan ke dalam waktu nyata. Dalam penggunaannya aplikasi AR ini juga bisa digunakan sebagai alat peraga dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan alat peraga

berbasis teknologi *Augmented reality* akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan proses belajar mengajar karena teknologi *Augmented reality* memiliki aspek-aspek hiburan yang dapat menggugah minat peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan melalui representasi visual 3D dengan melibatkan interaksi *user* dalam frame *Augmented reality*. Tujuan dalam penelitian ini adalah Mengembangkan Media Pembelajaran yaitu Implementasi *Augmented reality* Dengan Metode *Active learning* Pada Pengenalan Benda Disekolah TK Bangsa Ratu, sebagai media pembelajaran yang menarik serta bisa membuat anak-anak aktif dan termotivasi dalam proses belajar.

Pada penelitian terdahulu oleh Ailsa Salsabila Cahyaningtyas membuktikan bahwa aplikasi *Augmented reality* sebagai media pembelajaran yang interaktif dapat membantu anak dalam masa perkembangan potensinya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka dapat diambil perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi *Augmented reality* sebagai media pembelajaran interaktif pada pengenalan benda di sekitar sekolah kepada murid.
2. Bagaimana membuat tampilan desain yang menarik pada aplikasi *Augmented reality* sebagai media pengenalan benda di sekitar sekolah untuk anak usia dini.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengimplementasikan *Augmented reality* dengan *active learning* pada pengenalan benda di sekolah TK Bangsa Ratu.
2. Untuk menerapkan metode *Active learning* berbasis *Augmented reality* yang digunakan sebagai alat peraga dalam pembelajaran.

#### **1.4. Batasan Masalah Penelitian**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini di lakukan di Tk Bangsa Ratu sehingga dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik.
2. Sasaran pengguna pada aplikasi ini ditunjukkan untuk murid-murid di Tk Bangsa Ratu.
3. Materi yang diangkat dalam media pembelajaran adalah pengenalan benda disekitar sekolah.

#### **1.5. Manfaat Kontribusi Penelitian**

1.5.1 Manfaat bagi sekolah (TK Bangsa Ratu) :

Memberikan kualitas pembelajaran yang lebih interaktif dalam meningkatkan kemampuan kognitif murid.

1.5.2 Manfaat bagi Penulis :

Menambah ilmu pengetahuan tentang cara pembuatan aplikasi *Augmented reality* sebagai media pembelajarn yang interaktif.

1.5.3 Manfaat bagi murid dan guru :

1. Memberi kemudahan bagi guru dalam meningkatkan mutu proses belajar mengajar dikelas.
2. Memberikan alat bantu sebagai media pembelajaran kepada murid dalam mengenal benda-benda di sekitar sekolah.