

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media ajar merupakan elemen penting dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran berperan sebagai instrumen bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, media ajar haruslah jelas dan tepat sasaran agar peserta didik mendapat wawasan dan mudah mengerti maksud dan tujuan dari kegiatan pembelajaran. Anak usia ini merupakan masa yang rentan karena segala informasi yang diterimanya akan diserap tanpa pertimbangan dan logika, sehingga penting bagi guru untuk memberikan wawasan dan pengaruh yang baik bagi anak. Media ajar juga harus menyediakan informasi yang berdampak baik untuk anak sehingga terdapat keselarasan pada guru dan media ajar dalam memberikan pengaruh yang positif bagi anak usia dini.

Menurut hasil wawancara dengan ibu Kepala Sekolah TK IT BBS (Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Bina Bangsa Sejahtera) mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran umumnya menggunakan media belajar yang dinamis dan interaktif seperti buku bergambar, boneka, batu, air, dan lainnya sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik. Model yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran merupakan model sentra. Anak juga seringkali dibagi kedalam kelompok besar ataupun kecil untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Flashcard dan buku bergambar juga masih digunakan dalam kegiatan pembelajaran, *flashcard* merupakan media ajar yang dapat digunakan dalam kelompok kecil, namun terdapat kekurangan pada media *flashcard* yaitu kurangnya efektifitas dalam kelompok belajar besar, ukuran kartu dan gambar yang kecil menjadikan *flashcard* sulit terlihat dalam kondisi kelas yang ramai dan situasi dalam pembelajaran menjadi tidak kondusif. Terdapat alternatif selain *flashcard* yang digunakan oleh guru berupa buku bergambar yang penerapannya mirip seperti *flashcard*, buku ini cukup efektif untuk kegiatan pembelajaran baik kelompok kecil dan kelompok besar karena ukuran dan gambar yang ditampilkan lebih besar dibanding *flashcard*, tetapi keduanya terdapat kekurangan yang sama yaitu terbuat dari kertas yang menjadikan keduanya agak rentan rusak dan pastinya tidak awet untuk jangka lama terlebih lagi ketika digunakan oleh anak. Terdapat beberapa

kendala juga khususnya untuk *flashcard* saat ini sudah semakin sulit ditemukan di toko kecuali di toko *online* namun kualitas saat membeli di toko *online* akan lebih sulit dipastikan.

Kepala Sekolah juga menyatakan bahwa anak usia dini sudah mulai tidak asing dengan *smartphone* dan anak sangat mudah terpengaruh dengan mengetahui hal-hal yang seharusnya belum pantas untuk diketahui untuk usianya, maka dari itu aplikasi Sinau bisa menjadi salah satu media yang dapat mengenalkan anak kepada teknologi dengan cara yang lebih positif dan bermanfaat dengan pengawasan orang tua dan guru. *Flashcard* juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelompok besar ataupun kecil, dengan kemajuan teknologi *augmented reality* yang dapat membawa dunia virtual pada dunia nyata dan bisa dikombinasikan dengan proyektor yang dapat memproyeksikan gambar besar sehingga membuat anak mampu belajar bersama dalam kelompok besar ataupun kecil. Sebagai tambahan Kepala Sekolah juga menyebutkan bahwa anak usia dini lebih tertarik pada media ataupun gambar yang bersifat kartun dibandingkan dengan realitis, oleh karena itu aplikasi *flashcard* dan *augmented reality* yang dikembangkan akan menyesuaikan dengan ketertarikan anak dengan desain tampilan dan tema kartun untuk meningkatkan perhatian, fokus dan motivasi belajar anak.

Berdasarkan hasil diskusi dengan Kepala Sekolah disimpulkan bahwa materi yang akan disajikan adalah terkait fenomena alam khususnya bencana alam. Penyajian materi fenomena alam ini telah disesuaikan dengan program semester dan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Bina Bangsa Sejahtera, hal ini disetujui karena sangat tidak mungkin untuk guru membawa anak usia dini pada tempat yang terdampak bencana alam walaupun anak dapat merasakan kondisi asli dari fenomena alam namun di sisi lain hal tersebut sangat berbahaya bagi keselamatan anak. Aplikasi akan dirancang dengan tema dan isi materi terkait fenomena alam dengan pendekatan berbasis kartun sehingga anak-anak dapat melihat fenomena alam jauh lebih menarik. Penelitian ini dilakukan secara kelompok yang terbagi menjadi dua tim, tim modelling untuk membuat model 3D(dimensi) dari materi fenomena alam, dan tim pengembang aplikasi yang akan membuat produk berupa aplikasi *flashcard* digital dengan *mobile augmented reality*.

Flashcard merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *flashcard* misalnya: *flashcard* membaca, *flashcard* berhitung, *flashcard* binatang dan lain-lain (Ulfa, 2020). *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar (Fitriani et al., 2022). *Flashcard* sebagai media ajar dapat digunakan dengan berbagai metode pembelajaran mulai dari pembelajaran konvensional, bercerita, bermain, dan lainnya yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan asyik. Terdapat beberapa kategori *flashcard* harus dimiliki guna menyesuaikan tema pembelajaran yang sedang dilaksanakan sesuai dengan RPP yang berlaku.

Augmented reality (AR) merupakan teknologi yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, dan telah digunakan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, periklanan, hiburan, dan industri. Dalam bidang pendidikan, *augmented reality* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang dapat membantu anak dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Aplikasi *augmented reality* dapat diakses melalui smartphone, tablet, atau kacamata *augmented reality* yang terhubung ke internet. *Augmented reality* adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata dengan tambahan informasi digital yang ditampilkan di layar perangkat elektronik. *Augmented reality* adalah salah satu teknologi yang muncul dapat membawa inovasi pedagogis di berbagai bidang. *Augmented reality* digunakan untuk melapiskan elemen virtual pada dunia fisik (Shargunam & Rajakumar, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengajukan penelitian untuk membuat aplikasi yang dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di TK IT BBS dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* dengan judul “Pembuatan *Flashcard* Interaktif dan *Mobile Augmented Reality* untuk Anak Usia Dini Sebagai Media Bantu Ajar Guru (Studi Kasus: Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Bina Bangsa Sejahtera)”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat disimpulkan terdapat beberapa identifikasi masalah:

1. *Flashcard* memiliki ukuran dan gambar yang kecil sehingga membuat anak kesulitan untuk melihat dalam jarak tertentu.
2. Kegiatan pembelajaran menggunakan *flashcard* kurang kondusif dan membuat kegiatan belajar menjadi gaduh.
3. *Flashcard* kurang efektif dalam kelompok belajar besar.
4. *Flashcard* terbuat dari kertas sehingga rentan rusak.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, diperlukan batasan masalah agar penelitian tidak berkembang menjadi lebih kompleks dan penelitian tetap terfokus pada masalah, berikut batasan masalah:

1. Penelitian ini berfokus pada pembuatan *flashcard* interaktif dan *mobile augmented reality* sebagai media bantu guru.
2. *Flashcard* interaktif dengan *mobile augmented reality* dikhususkan untuk guru sebagai media ajar.
3. Aplikasi yang dibuat hanya berupa *flashcard* membaca dalam bentuk aplikasi android dengan *mobile augmented reality*.
4. Uji coba aplikasi *flashcard* membaca hanya dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Bina Bangsa Sejahtera Kota Bogor.
5. Penelitian dilakukan oleh 2 mahasiswa yaitu sebagai pengembang model tiga dimensi (3D) dan penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi *flashcard* dan *mobile augmented reality*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah, yaitu: “Bagaimana cara membuat *flashcard* interaktif dengan *mobile augmented reality* untuk anak usia dini sebagai media bantu ajar guru?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini untuk membuat aplikasi *flashcard* dengan *mobile augmented reality* untuk anak usia dini sebagai media bantu ajar guru.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan memanfaatkan teknologi menjadi media ajar bagi guru agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi.
2. Sebagai inovasi dan memberikan peluang baru untuk mengembangkan media ajar yang lebih berkualitas dan modern.
3. Memberikan informasi pada peneliti selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan *flashcard* dan *mobile augmented reality*.

