

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang fundamental bagi seseorang untuk mengembangkan intelektual dan kepribadian. Pada anak usia dini, pendidikan ditujukan untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui pembelajaran yang difokuskan pada kebutuhan serta karakteristik individu anak melalui kegiatan bermain, sehingga anak akan mengembangkan berbagai keterampilan dengan diberi kesempatan untuk berinteraksi dan mengeksplorasi lingkungan mereka secara aktif dan kreatif (El Fiah, 2017, hlm. 31). Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini didesain sesuai dengan tingkatan perkembangan anak untuk memberikan kerangka dasar pembentukan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Selain itu, pendidikan anak usia dini juga dirancang secara individual karena setiap anak memiliki keunikan dan kecerdasan yang berbeda.

Bagi anak usia dini, kecerdasan merupakan aset berharga bagi kehidupan mereka karena memiliki peranan yang sangat penting untuk kehidupan di masa yang akan datang dan seringkali dijadikan sebagai tolak ukur ketercapaian dalam pembelajaran. Kecerdasan merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir, bertindak dan berperilaku sesuai dengan apa yang mereka hadapi (Faruq & Subhi, 2022, hlm. 34). Kecerdasan tidak terbatas pada satu hal saja, melainkan dapat ditunjukkan melalui berbagai keterampilan yang dimiliki oleh individu. Pada masa kanak-kanak, indikasi kecerdasan dapat terlihat melalui perilaku yang mereka tunjukkan, karena setiap anak memiliki beragam potensi kecerdasan (Hazizah, 2018, hlm. 214).

Howard Gardner, (2006, hlm.5) mengungkapkan, tidak ada anak yang bodoh atau pintar, akan tetapi ada anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan. Gardner kemudian memperkenalkan teori *multiple intelligence* sebagai teori kecerdasan yang mengukur kecerdasan individu dari cara mereka memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu (Agustin, 2013 hlm.114). Dalam teori ini ada sembilan tipe kecerdasan yang diperkenalkan, yakni antara lain

kecerdasan linguistic, kecerdasan logika matematika, kecerdasan musikal, kecerdasan visual spasial, kecerdasan fisik-kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial.

Teori kecerdasan majemuk menawarkan berbagai cara untuk mendidik dan mengembangkan kemampuan anak, sehingga memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dalam mengembangkan kemampuan anak yang searah dengan kecerdasan mereka. Selain itu, penerapan kecerdasan majemuk dalam ranah pendidikan memberikan pengaruh dalam memperlakukan semua peserta didik dengan perlakuan sama dan istimewa serta membuka peluang bagi peserta didik untuk menjadi cerdas, kreatif dan jenius (Masdudi, 2017 hlm. 20).

Akan tetapi dibalik kesempatan yang ditawarkan konsep kecerdasan majemuk dalam pendidikan, seringkali masih kita temui pendidik dan orang tua yang hanya terfokus untuk mengembangkan kecerdasan matematika dan linguistic saja, ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Utami, (2020) yang menyebutkan bahwa selama ini baik orang tua maupun pendidik sering mengukur kecerdasan anak dari kemampuan mereka dalam linguistik dan matematik dan berasumsi bahwa anak yang pintar adalah mereka yang menguasai keduanya. Hal ini tentulah berakibat terhadap terabaikannya kecerdasan lain sehingga tidak terstimulasi dengan maksimal baik di lingkungan rumah maupun di lingkungan sekolah.

Salah satu kecerdasan yang seringkali diabaikan keberadaannya untuk digali dan distimulasi adalah kecerdasan naturalis, padahal kecerdasan ini memiliki peran besar bagi anak untuk mengeksplorasi dunia mereka dan belajar lebih lanjut tentang hal-hal yang mereka sukai. Kecerdasan naturalis dapat dimaknai sebagai keahlian mengenali spesies (flora dan fauna) di lingkungan sekitar, mengenali eksistensi suatu spesies, memetakan hubungan antar spesies (Sujiono, 2013 hlm. 206). Kecerdasan ini sangat berguna bagi anak dalam mengembangkan keterampilan yang dapat mereka gunakan untuk hidup sehat dan produktif. Selain itu, kecerdasan ini sangat penting sekali ditumbuhkan pada diri anak agar anak bisa memiliki kemampuan mengolah dan memanfaatkan serta melestarikan alam.

Namun, untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis anak usia dini tidaklah mudah. Berdasarkan hasil wawancara pada studi pendahuluan yang dilakukan di TK

IT Al Amin Kota Tasikmalaya, diperoleh informasi bahwa tidak ada media yang khusus yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis. Bahkan penggunaan media yang konkret masih jarang dilakukan, terutama sesuatu yang sulit untuk dihadirkan secara nyata di dalam kelas. Selama ini, pendidik hanya menggunakan video animasi dan gambar untuk mengenalkan lingkungan. Namun dalam praktiknya penggunaan media tersebut dinilai kurang interaktif dan membuat anak cepat bosan. Disisi lain, metode pembelajarannya pun hanya terpaku di dalam kelas karena aksesibilitas ke lingkungan sekitar yang terbatas. Tentunya keterbatasan ini menyebabkan anak menjadi pasif karena mereka tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan pemahaman tentang lingkungan di sekitar mereka. Padahal dalam pembelajaran anak usia dini, untuk memberikan pemahaman dan penjelasan mengenai suatu hal atau peristiwa tidak bisa hanya secara verbal atau lisan, namun anak memerlukan suatu media yang membantu mempermudah anak memahami sebuah pembelajaran.

Media didefinisikan sebagai suatu alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara untuk mengkomunikasikan bahan pelajaran dari guru kepada anak didik (Karo-Karo & Rohani, 2018 hlm. 93). Dalam pembelajaran, media berperan penting dalam membantu guru menggambarkan konsep atau ide secara konkret dan mendorong keterlibatan aktif anak saat proses belajar. Untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif agar anak tetap berkesempatan untuk menjelajahi dan memahami berbagai aspek lingkungan alam dengan cara yang menarik dan interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media berbasis *augmented reality*. Media *augmented reality* merupakan media yang menggabungkan teknologi cetak dengan komputer. Menurut Mauludin (2017) *augmented reality* merupakan suatu teknologi yang memadukan objek maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkup nyata. Objek maya tersebut diproyeksikan secara langsung dan real time melalui media seperti marker atau penanda yang diarahkan ke kamera. Media ini memiliki fitur interaktif yang menggabungkan informasi digital seperti suara, gambar, tulisan, dan animasi ke dunia nyata yang menarik perhatian anak sehingga memberikan kontribusi positif

terhadap perkembangan daya ingat, kemampuan berfikir dan imajinasi anak (Aydoğdu, 2022 hlm. 2).

Selain menciptakan lingkungan belajar yang lebih kaya interaksi, penggunaan media berbasis *augmented reality* membantu menjelajahi lingkungan dengan cara yang baru dan menyenangkan. Dalam penelitian Kelpšienė (2020) yang berjudul *The Usage of Books Containing Augmented Reality Technology in Preschool Education*, penggunaan media *augmented reality* sangat cocok digunakan untuk anak usia dini karena mendukung keterampilan mengenal, mengeksplorasi, dan mengamati lingkungan sehingga membantu anak memperoleh, memproses dan mengingat suatu informasi dengan mudah.

Pengembangan media *augmented reality* juga dijadikan sebagai bahan penelitian oleh Gecu-Parmaksiz & Delialioğlu (2020) dalam artikel jurnal yang berjudul *The Effect Of Augmented Reality Activites On Improving Preschool Children's Spatial Skills* menunjukkan bahwa hasil dari penggunaan *augmented reality* berdampak pada skor kemampuan spasial anak yang meningkat. Dengan bantuan *augmented reality*, anak-anak mendapatkan pengalaman belajar yang menarik serta mendapatkan kesempatan untuk mengamati berbagai contoh struktur geometris secara konkret dengan bantuan visualisasi tiga dimensi dalam bentuk virtual.

Maka berdasarkan dasar analisis itulah dinilai sangat penting untuk mengembangkan sebuah media yang terfokus untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis. Sehingga peneliti melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Memfasilitasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini. Adapun proses penelitian dan pengembangan media mengacu pada metode penelitian *mix methods* dengan model EDR (*Educational Design Research*) menurut McKenney dan Reeves.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini secara umum yaitu “bagaimana pengembangan media berbasis *augmented reality* untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis anak usia dini?”

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini secara khusus diantaranya yaitu:

- 1) Bagaimana hasil analisis dan eksplorasi pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented Reality* untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis pada anak usia dini?
- 2) Bagaimana proses desain dan kontruksi media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis pada anak usia dini?
- 3) Bagaimana hasil evaluasi dan refleksi dari media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis pada anak usia dini?
- 4) Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini diantaranya yaitu:

- 1) Untuk mendeskripsikan proses analisis dan eksplorasi pengembangan pembelajaran berbasis media *augmented reality* untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis pada anak usia dini.
- 2) Untuk mendeskripsikan desain dan kontruksi pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis pada anak usia dini.
- 3) Untuk mendeskripsikan hasil evaluasi dan refleksi dari pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis pada anak usia dini.
- 4) Untuk mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis pada anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis pada anak usia dini ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis pada anak usia dini.

2) Manfaat Secara Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam memfasilitasi kecerdasan naturalis anak usia dini dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Selain itu diharapkan juga agar guru dapat terinspirasi dan termotivasi untuk meningkatkan inovasi dan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran bagi anak.

b) Bagi Anak

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat memfasilitasi kecerdasan naturalis pada anak usia dini sehingga minat dan motivasi belajar anak meningkat. Selain itu, diharapkan agar anak memiliki pengalaman yang baru dalam belajar menggunakan media *augmented reality* sebagai media pembelajaran.

c) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan suatu pengalaman dan pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan media pembelajaran, khususnya untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis pada anak.

1.5 Struktur Penulisan Skripsi

Struktur organisasi skripsi atau sistematika penulisan skripsi ini merujuk pada aturan pedoman KTI (Karya Tulis Ilmiah) UPI 2021, diantaranya sebagai berikut:

1) BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang latar belakang penelitian mengenai alasan dan landasan peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality*, rumusan masalah penelitian mengenai rancangan proses dan hasil pengembangan media serta kelayakan media. Adapun tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan media dan medeskripsikan poin pada

rumusan masalah, dan manfaat penelitian yaitu mendeksripsikan manfaat secara teori dan praktis serta struktur organisasi skripsi.

2) BAB II Kajian Pustaka

Bab ini berisi kajian pustaka yang memuat teori dan konsep, kerangka berfikir dan gagasan terkait bidang pengembangan yang akan dikaji, serta penelitian yang relevan. Kajian pustaka yang dibahas mengenai kecerdasan naturalis, media pembelajaran dan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

3) BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi penjabaran mengenai metode penelitian dan beberapa komponen yang memenuhinya, yaitu desain penelitian sesuai dengan tahapan penelitian EDR (*Educational Designn Research*), langkah-langkah pengembangan yang diuraikan melalui prosedur penelitian dan prosedur evaluasi, serta prosedur untuk analisis data.

4) BAB IV Hasil Temuan dan Pembahasan

Hasil temua berisi tentang penjabaran mengenai proses pelaksanaan setiap tahapan pada prosedur penelitian terkait jawaban dari rumusan masalah. Pembahasan berisi tentang penjabaran keseluruhan proses dan hasil terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis anak usia dini.

5) BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini berisi tentang simpulan hasil dari temuan dan pembahasan yang telah diuraikan sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang meliputi rancangan proses dan hasil pengembangan media dan kelayakan media. Implikasi dan rekomendasi dijabarkan berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan secara alamiah.