

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan karakter sangat penting diterapkan pada anak usia dini untuk membina kepribadian baik yang akan tertanam kuat hingga mereka dewasa (Widiastuti & Purnawijaya, 2024). Pada hakikatnya, anak usia dini sedang mengalami masa usia emas (*Golden Age*), dimana perkembangannya terbilang pesat dan belum banyak terimbas hal negatif dari luar sehingga tepat untuk dijadikan kelompok awal pembentukan karakter (Prawinda et al, 2023). Begitu pula terdapat UU Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang harus dilaksanakan dalam setiap pembelajaran pada satuan pendidikan formal, salah satunya Taman Kanak-Kanak (TK).

Pendidikan karakter merupakan tahap pembentukan watak individu sehingga mampu memilah hal yang baik dengan yang buruk (Nurhadi & Putra, 2020). Pendidikan karakter akan mendorong anak untuk meningkatkan kepekaan dan tanggungjawab sosial, membentuk kecerdasan emosional, serta moral yang baik (Indriani & Khairiah, 2023). Menanamkan pembelajaran karakter pada anak usia dini mempunyai peran penting untuk masa depan, karena mereka diyakini sebagai generasi penerus bangsa yang berpotensi besar membawa perubahan di kemudian hari (Setyowati & Ningrum, 2020). Selain itu, implementasi pendidikan karakter juga sangat diperlukan pada anak usia dini karena umumnya mereka masih belum mampu untuk mengendalikan emosi dan keinginannya (Sari & Sitepu, 2024).

Anak usia dini umumnya mempunyai daya perhatian yang singkat dan senang bereksplorasi, sehingga ketika ingin memberikan edukasi kepada mereka sangat diperlukan media yang dapat menarik minatnya (Khairi, 2018). *Game* edukasi menjadi salah satu solusi yang dapat membantu proses implementasi pendidikan karakter pada siswa (Rachmawati et al., 2022). Melalui media *game* edukasi, anak dapat melakukan kegiatan belajar sembari bermain. Unsur edukasi nilai-nilai pendidikan karakter dapat disajikan dalam bentuk permainan yang

mudah diterapkan pada anak-anak (Rohmah, 2019). *Board game* merupakan media permainan yang mampu menerapkan nilai-nilai baik pada anak dengan metode yang seru dan menyenangkan. *Board game* mampu meningkatkan interaksi sosial karena memiliki banyak keterlibatan antar pemain seperti berdiskusi, bermain peran atau melakukan simulasi saat proses permainan berlangsung (Azizah & Alamin, 2019). Pemanfaatan media *board game* dalam proses pembelajaran dapat menjadi sarana penyampaian materi yang interaktif dan inovatif untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik (Augustianingrum & Padmasari, 2020).

Kemajuan teknologi saat ini mewujudkan media interaktif *board game* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang memberikan pengalaman pengguna untuk berinteraksi merasakan penggabungan 2D dan 3D dalam satu waktu (Ibrahim & Padmasari, 2022). Pemanfaatan teknologi AR yang interaktif dapat menumbuhkan keterlibatan dan minat anak dalam proses pembelajaran (Rais et al., 2024). Fenomena tersebut diperkuat oleh penelitian Zsalsabilla et al. (2022) yang berhasil meningkatkan minat belajar anak usia dini dengan menggunakan AR pada pengenalan sistem tata surya. Adapun penggabungan teknologi AR dengan media *board game* dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik pada siswa, seperti pada penelitian Lestariningsih et al. (2024) yang berhasil meningkatkan minat belajar, pemahaman, serta keterampilan berpikir kritis siswa SD melalui rancangan media *board game* berbasis AR dengan materi keberagaman budaya. Selanjutnya, penelitian Najib & Yuniarti (2018) juga merancang *board game* berbasis AR yang efektif dalam meningkatkan minat siswa SMK dalam belajar topik sistem dasar kelistrikan dan elektronik. Mengacu pada berbagai penelitian tersebut, bisa diperoleh kesimpulan bahwa dengan memadukan media *board game* dan teknologi AR dapat menarik minat belajar siswa. Adapun saat ini media *board game* berbasis AR masih jarang ditemukan pada kegiatan belajar anak usia dini.

Penerapan pendidikan karakter anak usia dini mengacu pada 9 pilar, diantaranya yaitu: (1) Cinta Tuhan dan Segenap Ciptaannya, (2) Kemandirian, Disiplin, dan Tanggungjawab, (3) Kejujuran, Amanah, Berkata Bijak, (4) Hormat dan Santun, (5) Dermawan, Suka Menolong, dan Kerjasama, (6) Percaya Diri, Kreatif, dan Pantang Menyerah, (7) Kepemimpinan dan Keadilan, (8) Baik dan

Rendah Hati, serta (9) Toleransi, Kedamaian, dan Kesatuan (Kusumastuti, 2020). Adapun menurut Fadli & Hasanah (2020) mengungkapkan bahwa salah satu proses pembelajaran karakter bisa didapatkan dari kegiatan memaknai sifat baik dari hewan. Kegiatan tersebut merupakan contoh implementasi dari pilar pertama, yang mana anak belajar untuk mengenal dan menyayangi hewan ciptaan Allah SWT sehingga dapat meningkatkan ketakwaannya (Hasan et al., 2017). Berkaitan dengan itu, Salamah (2020) menyebutkan bahwa anak-anak seringkali menyukai hewan karena rasa keingintahuannya yang tinggi. Dengan begitu, media yang nantinya dirancang dalam penelitian ini akan mengangkat tema pengenalan sifat baik hewan dalam mengenalkan nilai pendidikan karakter.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada TK Islamiyah dan TK Ash-Shilah yang terletak di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung, peneliti memperoleh informasi langsung dari kepala sekolah dan guru pada kedua TK tersebut bahwa proses pembelajaran karakter berlangsung secara konvensional yakni menggunakan metode ceramah. Kemudian proses pembelajaran seringkali kurang kondusif dikarenakan karakter siswa yang masih belum terbentuk secara maksimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya beberapa perilaku anak yang kurang tertib saat mengantri untuk mencuci tangan, memegang makanan sebelum waktunya makan, mengobrol dan berisik di kelas, serta rebutan mainan dengan temannya sehingga menyebabkan kegaduhan. Oleh sebab itu, dibutuhkan media yang mampu mendukung aktivitas pembelajaran karakter anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merancang permainan *board game* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dapat mengedukasi anak mengenai nilai pendidikan karakter melalui pengenalan sifat baik hewan. Dengan media tersebut, diharapkan anak-anak dapat mempelajari dan memahami pesan moral dari cerita singkat hewan dengan metode yang lebih menarik dan interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan tersebut, maka pertanyaan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan dalam merancang *Board Game* berbasis AR untuk mengenalkan nilai pendidikan karakter pada anak TK?

2. Bagaimana hasil uji validitas media *Board Game* berbasis AR untuk mengenalkan nilai pendidikan karakter pada anak TK?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan terarah, peneliti perlu membatasi masalah yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Batasan penelitian berfokus untuk mengetahui respon guru dan siswa terkait efektivitas penggunaan media *Board Game* berbasis AR dalam mengedukasi anak mengenai pengenalan nilai pendidikan karakter anak usia dini, dimana pada studi ini tidak meneliti efek jangka panjang dari penggunaan media tersebut.
2. Subjek penelitian pada perancangan media ini yaitu anak-anak usia 5 hingga 6 tahun yang merupakan siswa kelas B TK Islamiyah dan TK Ash-Shilah yang berada di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan permasalahan yang sebelumnya diuraikan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana tahapan dalam merancang *Board Game* berbasis AR dalam mengenalkan nilai pendidikan karakter pada TK.
2. Untuk mengetahui hasil uji validitas media *Board Game* berbasis AR dalam mengenalkan nilai pendidikan karakter pada anak TK.

1.4 Manfaat Penelitian

Perancangan media pada studi ini diharapkan dapat menjawab seluruh permasalahan yang telah dirumuskan dan memberikan dampak positif kepada pihak-pihak terkait, antara lain:

1. Bagi Peserta didik

Media interaktif berupa *Board Game* berbasis AR ini diharapkan mampu meningkatkan minat anak untuk belajar, meningkatkan keseruan dalam proses belajar, serta diharapkan memberi kemudahan bagi anak-anak dalam memahami materi nilai pendidikan karakter.

2. Bagi Guru

Hasil rancangan media interaktif *Board Game* berbasis AR ini diharapkan nantinya dapat menjadi media penunjang yang akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi nilai pendidikan karakter saat proses belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah

Media pembelajaran interaktif berupa *Board Game* berbasis AR ini direncanakan untuk mampu meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar di sekolah.

4. Bagi Penulis

Peneliti bisa mengetahui tahapan perancangan media interaktif berupa *Board Game* berbasis AR dan dapat menambah wawasan mengenai nilai pendidikan karakter pada anak usia dini.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan referensi untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam perancangan media interaktif berupa *Board Game* berbasis AR ini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada penelitian skripsi ini, proses penulisan dirapikan sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas Latar Belakang fenomena yang mendasari penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Struktur Organisasi Skripsi.

2. BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi uraian kajian pustaka yang mencakup landasan teori dan referensi dari peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

3. BAB III: METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas metode dan langkah kerja yang akan digunakan penulis seperti Desain Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Instrumen Penelitian, Pengumpulan Data, dan Analisis Data.

4. BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini fokus memaparkan hasil perancangan media dan menganalisis secara rinci dari hasil riset pada penelitian ini.

5. BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini mencakup kesimpulan dari hasil pengujian yang telah dilakukan dan anjuran untuk pengembangan studi selanjutnya.