

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Pendidikan di era ini dihadapi dengan berbagai macam tantangan, salah satunya yaitu siswa yang berbeda generasi dengan generasi sebelumnya. Menurut teori generasi, setidaknya ada lima jenis generasi yang dapat diidentifikasi diantaranya yaitu : (1) generasi *Baby Boomer*, lahir tahun 1946-1964, (2) generasi X, lahir tahun 1965-1980, (3) generasi Y, lahir pada 1981-1994, (4) Generasi Z, lahir pada 1995-2010, Generasi Z juga disebut sebagai I-Generation, The Net, atau generasi internet yang lahir dari generasi X dan Y dan (5) Generasi alfa, lahir pada 2011-2025 (Tapscott, 2009). Generasi Alfa bukan sekadar nama generasi berikutnya. Generasi ini merupakan keturunan dari generasi Z yang merepresentasikan persimpangan dari generasi Z sesuai dengan generasi di era baru ini yakni era digital (Tootell; Freeman; Freeman, 2014).

Perubahan pola pikir setiap generasi juga memicu perubahan perilaku baik secara positif maupun negatif. Dresang dan Koh (2009) meneliti tipologi perilaku informasi pada kalangan anak muda di era digital. Dari hasil penelitiannya, Dresang menemukan bahwa anak muda di era digital aktif mengembangkan perilaku baru dalam membaca yaitu membaca secara digital. Hal ini ditandai dengan berbagai grafis dan organisasi non-linier dalam literatur. Dalam teori perubahan radikal terkait perubahan informasi sebelumnya dikatakan bahwa ada perubahan perilaku pada *Net Generation* atau generasi internet, yaitu; (1) perubahan batas, (2) perubahan perspektif, (3) dan perubahan dalam pembelajaran (Sugihartati, 2009 hlm. 110).

Pertama, perubahan dalam batas memiliki beberapa karakteristik, seperti: (a) memperoleh sesuatu secara instan dengan berbagai akses dan ketersediaan informasi yang luas, seperti google. (b) pencarian berbagai

**Anis Rizki Faizatunisa, 2020**

**ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI**

**Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)**

sumber informasi, seperti wiki, *e-mail* dan konferensi video, (c) pembentukan jejaring sosial baru, seperti media sosial, dan (d) partisipasi dalam komunitas.

Kedua, perubahan perspektif umumnya terjadi karena generasi muda atau generasi Y dan Z memiliki peluang untuk mengekspresikan pendapat mereka sendiri, seperti; (a) mengekspresikan pendapat mereka melalui sosial media, (b) menunjukkan identitas dengan membuat informasi, baik dalam bentuk teks atau gambar. (c) fleksibilitas dan banyak identitas, serta (d) menghadapi berbagai perspektif dan media yang berbeda yang mengarah pada pemahaman diri tanpa konteks yang dipelajari sebelumnya.

Ketiga, perubahan dalam pembelajaran terjadi karena pengaruh kemajuan teknologi. Satryo (2017) menjelaskan bahwa salah satu ciri generasi Alfa adalah generasi yang melek digital sejak usia sangat dini, beberapa generasi ini terpapar oleh teknologi secara terus menerus sejak kecil. Dinyatakan bahwa teknologi yang dapat mengakses ribuan informasi dengan satu jari ini, mengakibatkan Generasi Alfa terbiasa dengan hal yang instan dan tidak mengenal proses. Selain itu Generasi Alfa memiliki pemikiran yang lebih kritis karena mendapat berbagai macam informasi pada masanya dengan sangat mudah. Holroyd (2011) menggambarkan generasi Alfa dari sudut pandang pendidikan. Holroyd menyebutkan bahwa generasi Alpha adalah generasi yang paling tereduksi secara formal, dimulai dari pendidikan sejak dini dan belajar lebih lama karena konsep pembelajaran online.

Berdasarkan konsep di atas, generasi alfa adalah generasi yang memiliki lebih banyak tantangan dan keterampilan secara personal atau pribadi. Pengaruh teknologi dapat memberi kesempatan untuk tumbuh sangat cepat, tetapi bisa juga menjadi dampak pada masalah karakter pribadi. Karena itu, untuk menjawab masalah tersebut dibutuhkan pendidikan karakter mengurangi hal-hal negatif dan mengoptimalkan potensi pribadi yang mutlak diperlukan. Selain itu, dengan karakteristik Generasi alfa yang instan dan tidak mengenal proses ini, perlu adanya pengembangan inovasi bidang pendidikan khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pengembangan inovasi di bidang pendidikan terkait penggunaan teknologi untuk anak usia dini masih menjadi pro dan kontra bagi orang tua siswa, hal ini tentunya disebabkan oleh beberapa asumsi terhadap aspek negatif penggunaan teknologi. Zaini dalam jurnalnya mengungkapkan bahwa terdapat 42 dari 45 anak usia TK 4-6 tahun sudah memainkan *smartphone* dan tablet. Faktor utama yang menjadi penyebab tingginya tingkat penggunaan gadget pada anak-anak melainkan karena orang tua yang meminjamkan *smartphone* dan tablet pribadi mereka kepada anak. Adapun beberapa alasan orang tua mengizinkan anak mereka memainkan *smartphone* dan tablet pada anak usia TK 4-6 tahun, antara lain: 1) *smartphone* dan tablet sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi; 2) *smartphone* dan tablet sebagai media edukasi untuk menambah wawasan anak; dan 3) *smartphone* dan tablet sebagai sarana hiburan agar anak tidak cerewet dan rewel. Alasan yang dikemukakan orang tua tentu bertujuan guna kebaikan anak mereka. Akan tetapi tanpa pengendalian yang bijak seperti: pemilihan aplikasi edukatif, konten positif, lagu anak-anak, cerita anak, video anak-anak, game edukasi, batasan waktu, pengawasan, dan porsi lainnya yang layak untuk anak usia TK 4-6 tahun akan memberikan dampak buruk bagi tumbuh kembang anak. Salah satu contohnya adalah seperti yang diberitakan oleh [news.detik.com](http://news.detik.com) bahwa terdapat anak-anak usai lima tahun sudah mengalami masalah kejiwaan akibat kecanduan gadget.

Berbagai aplikasi dikembangkan yang disesuaikan untuk yang kecil anak-anak. Aplikasi ini dijalankan dengan bantuan teknologi seperti iPad, tablet, komputer, ponsel, televisi dan sebagainya. Dengan bantuan alat-alat ini, anak-anak mampu mengembangkan kognitif, sosial, emosional, intelektual, komunikasi, dan pemecahan masalah. Institut Albert Shanker (2009) dan NAEYC (2009) menekankan pentingnya menyediakan anak-anak usia dini dengan berbagai perkembangan yang sesuai praktik yang mendorong *self-esteem*, kemandirian, pembentukan identitas, dan bakat individu. Praktik yang sesuai dengan perkembangan membuat guru berpikir lebih kreatif untuk mengubah strategi pengajaran tradisional supaya dapat memberikan

pengalaman yang selaras dengan kebutuhan, kemampuan, dan kecintaan anak-anak untuk belajar (Epstein, 2007; Pianta, 2003).

Seiring meningkatnya anak-anak dalam mengakses perangkat berbasis internet yang pada akhirnya menimbulkan banyak pertanyaan penting tentang efek paparan dan penggunaan perangkat berbasis internet pada perkembangan kognitif anak-anak. Beberapa berpendapat bahwa akses yang berkepanjangan internet dapat mengurangi kapasitas kognitif dan kecerdasan (Bauerlein, 2008; Carr, 2011; Greenfield, 2015). Selain itu, penulis Nora Ephron, bertanya-tanya apakah “Google akan membuat percakapan berakhir ketika kita telah mengetahui segalanya.” (Ephron, 2008) hal ini disebabkan ketika individu menghabiskan lebih banyak waktu mencari jawaban dari komputer dan lebih sedikit waktu mencari jawaban secara langsung dari orang lain. Selain efek negatif, perangkat teknologi berbasis internet juga memiliki potensi untuk perkembangan kognitif anak atau memungkinkan anak untuk lebih kreatif dan memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik (Clowes, 2013; Sparrow & Chatman, 2013).

Namun, untuk mendapat manfaat dari teknologi baru kita harus mempelajari keterampilan baru yang memungkinkan kita untuk menggunakannya. Misalnya penemuan api akhirnya memunculkan seni memasak, penemuan senjata seperti pedang dan pistol memunculkan ilmu tentang pedang dan keahlian menembak. Dampak langsung teknologi terhadap perilaku manusia, kemungkinan besar akan terjadi untuk membuat keterampilan baru yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi itu. Sejauh ini keterampilan-keterampilan tersebut menumbuhkan perkembangan mental, teknologi dan perubahan pola pikir.

Pesatnya perkembangan perangkat digital dan teknologi menawarkan baik peluang inovasi maupun tantangan tersendiri bagi guru. Pasalnya hadir banyak sekali jenis media digital terbaru, diantaranya yaitu *Augmented Reality* (AR). Jenis ini telah diterapkan pada berbagai disiplin ilmu, termasuk kedokteran, militer, pemeliharaan dan perbaikan teknik, dan hiburan.

Penelitian di bidang AR pada dasarnya digerakkan oleh teknologi, yang berarti bahwa kebutuhan dan efektivitas pendidikan aplikasi tetap belum ditemukan dan hanya menjadi perhatian kecil. Tetapi aplikasi AR menunjukkan potensi yang baik dalam memberikan anak pembelajaran yang lebih aktif, efektif dan proses pembelajaran yang bermakna. Sistem AR menurut Azuma memungkinkan untuk menggabungkan atau "menambah" objek dunia nyata dengan objek virtual. Akibatnya objek virtual tampak seperti hidup berdampingan di ruang yang sama dengan dunia nyata. AR memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi, sehingga anak merasa nyaman dan antusias untuk terlibat di dalam kegiatan. AR hadir dengan berbagai fitur dengan jenis *flashcard*, *games* dan buku cerita bergambar.

Pemanfaatan *augmented reality* dalam buku bercerita bergambar dimaksudkan untuk memperkaya pengalaman penggunanya, membantu persepsi dan interaksi penggunanya dengan dunia nyata. Informasi yang ditampilkan oleh benda maya dari buku bercerita bergambar diharapkan membantu pengguna melaksanakan kegiatan dunia nyata dalam hal mendidik, komunikasi, interaksi dan belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut kendala sebuah penelitian. Oleh karena itu peneliti mengajukan judul “Analisis Konten Pemecahan Masalah dalam Buku Cerita *Augmented Reality* untuk Anak Usia Dini”.

## 1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimana relevansi konten buku cerita *Augmented Reality* sebagai alat bantu belajar anak usia dini?
2. Bagaimana deskripsi konten pemecahan masalah dalam buku cerita *Augmented Reality*?

**Anis Rizki Faizatunisa, 2020**

**ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

### 1.3. Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendapatkan deskripsi konten pemecahan masalah dalam buku cerita *Augmented Reality*. Untuk lebih memperjelas, tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan konten buku cerita *Augmented Reality* relevan sebagai alat bantu belajar anak usia dini
2. Mendeskripsikan konten pemecahan masalah dalam buku cerita *Augmented Reality*

### 1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Dari segi teoritis  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif serta menambah pemahaman penulis di bidang penelitian, khususnya dalam konten buku cerita yang mengandung pemecahan masalah pada anak usia dini.
2. Dari segi praktis
  - a. Bagi anak  
Buku cerita AR ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran anak yang inovatif sehingga anak dapat belajar secara bermakna.
  - b. Bagi masyarakat  
Diharapkan dapat menambah wawasan serta memberikan pengalaman langsung dalam menentukan alat bantu ajar yang baik serta sesuai dengan perkembangan anak.