

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, Ayat 14 menyebutkan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi dasar dan memiliki peranan yang sangat penting serta menentukan perkembangan anak kepada tahap selanjutnya. Anak yang mendapat pembinaan atau stimulus yang tepat dan efektif sejak usia dini akan dapat meningkatkan perkembangan semua aspek yaitu aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek fisik motorik, aspek nilai agama dan moral, aspek bahasa dan aspek seni dengan baik. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini menyajikan konsep belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan karakteristik mereka yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak.

Dari berbagai fenomena yang terjadi di lapangan banyak sekali sekolah-sekolah PAUD yang menitikberatkan pada pembelajaran berpusat pada guru. Dimana seharusnya pembelajaran di PAUD berpusat pada anak atau siswa sesuai dengan kurikulum 2013 dengan menggunakan metode saintifik. Karena dengan menggunakan kurikulum dan metode ini dapat mengembangkan serta menstimulus aspek-aspek perkembangan pada anak. Salah satu aspek perkembangan yang dapat terstimulus adalah aspek perkembangan bahasa dalam keterampilan berbicara pada anak.

Menurut Hurlock (1978) “bahasa mencakup setiap bentuk komunikasi yang ditimbulkan oleh pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain”. Hal ini sejalan dengan Yusuf dalam (Mulyasa, 2012) menyatakan bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi atau berbicara dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan

Siti Nuryuli, 2020

PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan. Melalui bahasa, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesamanya, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama.

Dalam perkembangan bahasa terdiri dari empat komponen yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Penelitian ini hanya terfokus pada keterampilan berbicara dikarenakan masalah yang terjadi dilapangan yaitu masih rendahnya tingkat keterampilan berbicara anak. Keterampilan berbicara adalah kemampuan anak untuk berkomunikasi mengucapkan kata-kata atau kalimat sederhana melalui alat ucap untuk menyatakan keinginan, mengucapkan pendapat serta bertanya dan menjawab pertanyaan ataupun bercerita.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa yaitu kemampuan individu dalam menguasai kosa kata. Selain itu ada juga ucapan atau berbicara untuk meningkatkan keterampilan serta kemampuan anak dalam berkomunikasi. Dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan.

Anak-anak zaman sekarang terlahir di era teknologi digital oleh karena anak usia dini saat ini sudah mengenal dan menggunakan teknologi namun kebanyakan dari mereka menggunakan teknologi tanpa pengawasan orang tua dan orang dewasa. Akibatnya banyak dari mereka yang menggunakan teknologi tidak begitu baik dan tidak bermanfaat, misalnya anak usia dini dapat mengakses hal apapun yang ada dalam teknologi seperti *gadget*, komputer dan teknologi lainnya. Oleh karena itu, tidak menjadi hal yang tabu lagi jika banyak anak yang kecanduan *gadget*, menghambat perkembangan bahasanya, menghambat sosialisasinya dan lain sebagainya. Namun, akan berbeda halnya ketika anak usia dini menggunakan teknologi dengan pengawasan dan peraturan-peraturan tertentu yang dibuat oleh orang tua dan orang dewasa disekitarnya serta disepakati oleh anak. Misalnya ketika orang tua mengawasi anak yang sedang bermain *gadget* dan memberikan batas waktu kepada anak-anak mereka itu akan membantu anak agar tidak kecanduan terhadap *gadget* dan masih bisa melakukan sosialisasi, komunikasi atau interaksi langsung dengan orang-orang

disekitarnya. Namun, akan berbeda halnya dengan orang tua yang melepas anak bermain *gadget* begitu saja sehingga orang tua tidak dapat mengontrol apa yang sedang anak lakukan dan tidak menyadari sudah berapa lama anak bermain *gadget*. Sehingga ada kemungkinan anak tidak dapat melakukan sosialisasi, interaksi dan komunikasi secara teratur. Karena di zaman generasi Z ini baik guru ataupun orang tua harus memiliki pemahaman yang lebih mengenai teknologi. Karena pada generasi Z teknologi sudah dikenal sejak usia dini. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus mengetahui manfaat dari teknologi yang sudah ada.

Berdasarkan penelitian yang dipublikasikan *uswitch.com* menunjukkan bahwa lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia mempunyai *gadget* sebelum usia mereka genap 8 tahun. Satu dari tiga anak mulai menggunakan *smartphone* ketika berumur 3 tahun dan satu dari sepuluh anak menikmati *gadget* dalam usia yang lebih muda yaitu 2 tahun (Murdaningsih & Faqih, 2014). Pada kasus yang lain, sebuah survei oleh *Common Sense Media* yang ditujukan kepada 350 orangtua di Philadelphia, Amerika Serikat menyatakan bahwa anak-anak mulai usia 4 tahun sudah mempunyai perangkat *smartphone* pribadi tanpa pengawasan orangtua. Ada 25% orangtua mengaku meninggalkan anak mereka sendirian menggunakan *gadget* saat menjelang tidur, 33% orangtua mengaku anaknya yang berusia 3-4 tahun suka menggunakan lebih dari satu *smartphone*, 42% mengaku anaknya yang berusia 1 tahun cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video, dan bermain aplikasi, 70% orangtua mengaku mengizinkan anaknya yang berusia 6 bulan sampai 4 tahun bermain *smartphone* ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah, dan 65% orangtua melakukan hal yang sama untuk menenangkan anak saat berada di tempat umum (Louis, 2015).

Indonesia dinobatkan sebagai negara peringkat lima terbesar pengguna *gadget* di dunia. Hal ini terbukti, data pada tahun 2014 menunjukkan pengguna aktif *smartphone* yang ada di seluruh Indonesia sekitar 47 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja (Wulandari, 2016). Berdasarkan hasil riset Kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja di Indonesia dalam penggunaan internet menyimpulkan: 1) Ada 98% anak-anak dan

remaja mengetahui tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet; 2) Maraknya akses dan penggunaan internet di kalangan anak-anak dan remaja dikarenakan meningkatnya pengguna *smartphone* yang sebelumnya cenderung menggunakan personal komputer di warung internet dan laboratorium sekolah serta *laptop* di rumah; 3) Motivasi utama anak-anak dan remaja mengakses internet untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman lama dan baru, dan untuk hiburan; dan 4) Orangtua dan guru semakin menyadari pemanfaatan *gadget* dan internet sebagai sarana pendukung pendidikan dan pembelajaran anak (Broto, 2014).

Penggunaan *gadget* yang tepat pada kalangan siswa, khususnya anak usia dini dapat mengasah pemahaman dalam berilmu, misalnya dalam hal kosakata (Machmud, 2018). Mayoritas penelitian melaporkan bahwasanya penggunaan *mobile applications* pada anak berusia 2-5 tahun memberikan dampak positif pada perkembangan literasi, matematika, sains, pemecahan masalah, dan *self efficacy* (Herodotou, 2018). Menurut paparan *Joan Ganz Cooney Center* di Amerika Serikat menemukan bahwa anak-anak usia 5 tahun yang menggunakan aplikasi edukasi *gadget* mengalami peningkatan kosakata sekitar 27%, sedangkan anak-anak usia 3 tahun mengalami peningkatan sebanyak 17% (Wulandari, 2016). Dalam penelitian lain mengatakan usia optimal untuk memperkenalkan *gadget* adalah di atas 2-3 tahun, hal ini bertujuan untuk mengembangkan aktivitas fisik dan interaksi sosial (Wulandari, 2016).

Melekatnya teknologi di generasi Z menuai pro kontra di kalangan orang tua terhadap penggunaannya bagi anak usia dini. Dimana penggunaan teknologi ini ada yang bernilai positif maupun negatif. Misalnya dalam hasil penelitian ada persepsi orang tua tentang penggunaan *smartphone/tablet* memberikan dampak malas belajar yaitu: 1) ketika memainkan *smartphone/tablet*, anak susah diajak berkomunikasi dan berpengaruh pada emosional serta sosial anak; 2) anak cenderung menggunakan *smartphone/tablet* hanya untuk hiburan dan game; 3) *smartphone/tablet* menyebabkan anak ketergantungan. Namun dalam penelitian ini juga ada persepsi orang tua tentang penggunaan *smartphone/tablet* tidak memberikan dampak malas belajar yaitu: 1) penggunaan *smartphone/tablet* dengan pembatasan waktu dan bimbingan orang tua; 2)

menyajikan metode belajar yang berbeda dalam membaca, menulis dan berhitung; 3) orang tua harus bijak dalam mengenalkan aplikasi edukasi, bukan *game*; dan 4) *smartphone/tablet* merangsang belajar anak melalui audio dan visual. (Zaini dan soenarto, 2019).

Oleh karena itu pemanfaatan teknologi sangat berpengaruh di era ini sehingga dengan adanya teknologi ini dapat dijadikan sebagai alat penunjang salah satunya di dunia pendidikan. Baik di dalam pendidikan anak usia dini maupun pendidikan yang lebih lanjut teknologi ini dapat menjadi penunjang sesuai dengan porsinya masing-masing. Dalam Pendidikan Anak Usia Dini sendiri teknologi dapat dimanfaatkan guru sebagai penunjang belajar anak dan juga mengenalkan kegunaan ataupun manfaat dari teknologi itu sendiri secara sederhana. Selain itu dari hasil penelitian juga menunjukkan bahwa teknologi dapat membantu mengembangkan keterampilan berbahasa salah satunya keterampilan berbicara. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mengembangkan beberapa keterampilan yang berkembang dalam diri anak sesuai usianya misalnya media pembelajaran berbentuk *flashcard* yang dapat mengembangkan keterampilan kosa kata ataupun keterampilan membaca anak.

Selain dengan media *flashcard* adapula media pembelajaran yang dapat digunakan di PAUD dengan mengikuti era digital saat ini yaitu media *Augmented Reality*. Menurut Danto et al (2011) "*Augmented Reality adalah sebuah teknologi yang pada awal dikembangkannya (1968) memiliki lingkup utama di "visual augmentation", penambahan objek digital dalam visualisasi". Sedangkan Ronald T. Azuma (1997) mendefinisikan "Augmented Reality sebagai sistem yang menggabungkan dunia nyata dan virtual, interaktif dalam real-time dan registers dalam 3D"*.

Penelitian yang mendalam terhadap pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk pendidikan anak usia dini belum banyak dilakukan, padahal potensi pemanfaatan *Augmented Reality* untuk pendidikan sangat besar dan memiliki peluang yang tidak terbatas. Sehingga diperlukan suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang belum banyak digunakan di PAUD. Selain belum banyaknya penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran di PAUD pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented Reality* dapat dikaitkan dengan keterampilan berbicara anak, karena dengan media ini anak dapat mengungkapkan apa yang dilihat, diketahui, dipikirkan serta dirasakan setelah belajar sambil bermain dengan menggunakan *Augmented Reality*. Oleh karena itu, media pembelajaran *Augmented Reality* dapat melatih dan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan berbicaranya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah, maka peneliti mengungkapkan beberapa masalah yang terjadi, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan berbicara anak sebelum menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* pada anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana keterampilan berbicara anak setelah menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* pada anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana proses pembelajaran pada anak dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* pada anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui keterampilan berbicara anak sebelum menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* pada anak usia 5-6 tahun.
2. Mengetahui keterampilan berbicara anak setelah menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* pada anak usia 5-6 tahun.
3. Mengetahui proses pembelajaran pada anak dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* pada anak usia 5-6 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diungkapkan, diharapkan hasil dari penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat bagi siswa, pendidik, peneliti dan instansi

terkait, khususnya pada keterampilan berbicara anak melalui implementasi media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* sehingga hasilnya dapat menjadikan kualitas pembelajaran yang baik untuk anak usia dini.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara umum, dengan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Penggunaan *Augmented Reality* untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun” diharapkan dapat memberikan kontribusi wawasan tentang keterampilan berbicara anak melalui penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* dan bagaimana proses perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran serta penilaiannya sehingga dapat menjadi masukan kepada pendidik untuk proses pembelajaran selanjutnya, khususnya pada pokok bahasannya dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun secara praktis penelitian ini bermanfaat:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi anak usia dini agar dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan mengenal serta melihat secara nyata gambar dari media yang mereka punya dapat bergerak sehingga dapat menstimulus keterampilan berbicara pada anak.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan menjadi wawasan keilmuan bagi guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang bervariasi, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Dan salah satu cara agar dapat mengetahui keterampilan berbicara pada anak dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti agar dapat mengetahui keterampilan berbicara anak dengan menggunakan media

pembelajaran *Augmented Reality* agar menambah kemampuan dalam mengaplikasikannya di kelas dan sekolah.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah, yang tercermin baik dari keterampilan berbicara maupun keterampilan sosial anak di sekolah khususnya agar anak dapat berinteraksi dengan baik dan mempunyai kesiapan untuk pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari lima bab, adapun penjelasan dari masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I, bab ini membahas tentang pendahuluan dari penelitian yang akan dikaji, dimana dalam pendahuluan ini berisikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.

BAB II, bab ini berisikan landasan teori, dimana di dalamnya memuat penjelasan teori-teori mengenai objek yang akan diteliti. Sub-sub yang akan dibahas yaitu mengenai anak usia dini, perkembangan bahasa, keterampilan berbicara, media pembelajaran dan juga media *Augmented Reality*.

BAB III, bab ini membahas tentang metode penelitian, dimana didalamnya berisikan uraian metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, langkah-langkah penelitian, lokasi dan subjek penelitian, instrumen penelitian serta analisis data dalam penelitian ini.

BAB IV, bab ini membahas tentang hasil temuan dan analisis penelitian selama di lapangan, deskripsi hasil penelitian *baseline 1*, *intervensi*, *baseline 2*, dan pembahasan mengenai penggunaan *Augmented Reality* serta keterampilan berbicara anak.

BAB V, bab ini membahas tentang kesimpulan dari penelitian, beserta implikasi dan rekomendasi.