

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pada abad 21 dalam bidang teknologi dan informasi yang kini sudah semakin pesat telah membawa kita sebagai generasi modern ke dalam dunia digital. Dunia digital sudah tidak asing lagi dan lumrah bagi generasi milenial, bahkan sudah hampir semua kalangan menggunakan digital sebagai sumber kehidupannya. Dengan begitu, hal ini menunjukkan bahwa dalam menggunakan teknologi diperlukan pertimbangan dalam penggunaannya, agar tidak terlalu terjerumus pada dunia digital. Di era ini, dunia teknologi sudah digunakan sebagai salah satu alternatif digital yang terus berkembang dan dapat kita jumpai di kehidupan sehari-hari yaitu dengan beralihnya bahan bacaan fisik menjadi literasi digital, seperti jika dulu kita ingin mengetahui seputar informasi terbaru bisa didapatkan dari koran dan majalah, sekarang informasi bisa didapatkan dengan sangat mudah di genggaman melalui internet dan smartphone. Saat ini Indonesia sedang berupaya untuk mempersiapkan generasi Indonesia menjadi generasi emas 2045. Upaya yang dilakukan dalam menyiapkan generasi emas, salah satunya dapat melalui dunia Pendidikan. Peningkatan pendidikan dimulai dari sejak usia dini yang menjadi pondasi awal dalam pembentukan karakter anak. Maka dari itu, pembelajaran bagi anak dapat dilakukan sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini ialah bermain sambil belajar (Lindriany, *et al.*, 2022).

Dalam kehidupan sehari-hari, pengguna internet sudah dapat diakses oleh semua kalangan, terutama yang masih berada dibawah umur sudah mulai mengenal dunia internet. Saat ini, dengan mudahnya kita dijumpai oleh berbagai kalangan yang menggunakan internet ditempat umum. Bahkan sudah hampir semua orang telah menggunakan internet yaitu melalui gadget. Penggunaan gadget, saat ini sudah hampir semua orang mempunyai gadget, ditambah gadget memiliki berbagai macam aplikasi yang dapat menarik pusat perhatian bagi semua kalangan, bahkan anak usia dini, sudah mulai kecanduan gadget dan sulit untuk menghentikannya. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Hasanah (Mimin, *et al.*, 2022) mengatakan bahwa penggunaan gadget merupakan suatu faktor yang muncul dari adanya dampak pada aspek perkembangan anak usia dini. Dampak gadget bagi anak memang positif tetapi lebih dominan berdampak negatif pada perkembangan anak. Dampak positif pada dunia pendidikan, mampu meningkatkan minat belajar anak serta dapat menumbuhkan kreatifitas dalam proses pembelajaran. Sedangkan dampak negatifnya, mampu menghambat perkembangan dalam berbagai aspek perkembangan pada anak (Mimin, *et al.*, 2022).

Di era globalisasi ini, yang sudah semakin maju dan modern, teknologi sudah menjadi kebutuhan orang dewasa maupun anak-anak. Maka perlu diperhatikan dalam membaca dan menelaah suatu informasi yang didapatkan, khususnya yang bersumber dari digital. Kemampuan membaca dan menulis sudah tidak asing lagi sering disebut dengan kata

literasi, dimana literasi merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dalam menentukan bacaan yang layak dibaca sesuai dengan usianya. Menurut Hardiyanti & Alwi (Amalia, 2023) mengungkapkan bahwa literasi harus diimbangi dengan perkembangan teknologi, yang dimana seseorang harus bisa membaca dan menulis terhadap informasi yang didapat melalui teknologi. Pengembangan literasi, harus sudah mulai dikembangkan dalam diri seseorang saat memasuki usia dini. Yang dimana literasi pada anak usia dini merupakan kecerdasan melihat, memahami, melakukan, serta menggunakan sesuatu secara cermat dan cerdas dengan berbagai cara. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Aswat (Amalia, 2023) mengungkapkan bahwa literasi anak usia dini merupakan literasi yang paling utama yaitu membaca dan menulis, sehingga anak siap untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat berikutnya. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, literasi sudah memiliki jangkauan yang lebih luas, melalui perkembangan teknologi istilah literasi saat ini sudah berkembang menjadi istilah literasi digital. Literasi digital merupakan kemampuan pengetahuan dan menggunakan sumber-sumber digital, alat komunikasi bahkan jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari (Rizkiyah, 2022). Literasi digital untuk anak usia dini dapat diartikan sebagai penggabungan antar aspek perkembangan pada anak dengan tujuan untuk meningkatkan penggunaan teknologi secara positif.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani & Nugroho (2022) dengan judul “Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21” hasil penelitian bahwa Literasi digital dalam pembelajaran sangat penting dikembangkan sebagai upaya meningkatkan kemampuan anak dalam menambah pengetahuan dan menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi saat ini. Manfaat literasi digital dalam pembelajaran diantaranya, mampu mencari dan memahami informasi, meningkatkan kemampuan untuk berfikir kritis, menambah kosa kata dari berbagai informasi yang dibaca, dapat meningkatkan daya konsentrasi, serta dapat menambah kemampuan membaca.

Penanaman literasi digital pada anak tidaklah mudah, sehingga peran orang-orang yang berada disekeliling anak sangat berpengaruh pada proses keberhasilan literasi digital pada anak. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Mustofa & Budiwati (Rizkiyah, 2022) bahwa proses penanaman literasi digital pada anak dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu gerakan literasi dalam keluarga, gerakan literasi dalam sekolah, dan gerakan literasi dalam masyarakat, ketiga dari proses tersebut mempunyai peran masing-masing yang dapat mencapai pada proses keberhasilan literasi digital pada anak. Salah satunya peran guru dan orangtua yang harus lebih ekstra dalam mengembangkan dan menumbuhkan kemampuan literasi digital bagi anak. Pendidikan literasi digital untuk anak usia dini akan membuat anak lebih cerdas secara psikologi, bahasa, kognitif, emosional, sosial, akademik dan kritis dalam memahami suatu bacaan yang didapatkan.

Pembelajaran bagi anak usia dini haruslah bersifat aktif dan melibatkan anak selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dapat dikatakan interaktif jika anak terlibat secara aktif dan memberikan umpan balik berupa hal positif pada seluruh rangkaian pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Usman (Rachilda, *et al.*, 2023) mengungkapkan bahwa interaksi yang baik antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan siswa yang berupa komunikasi berbagai arah dengan konsep aktif. Untuk mendorong siswa agar dapat berkomunikasi multiarah, maka guru harus pandai memilih dan membuat suasana pembelajaran dalam kelas agar menyenangkan. Pembelajaran interaktif merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan anak dalam proses berlangsungnya pembelajaran, terutama dalam pembelajaran bagi anak usia dini harus melibatkan anak saat pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi sebelum melakukan penelitian yang didapat pada kelompok B RA Arafah Kota Cimahi, mendapatkan temuan bahwa penanaman kemampuan literasi digital pada anak kelompok B masih kurang dikembangkan dengan efektif, dan dalam pelaksanaan mengenalkan anak untuk menumbuhkan kemampuan literasi digital masih melalui buku cerita yang sewaktu-waktu dapat membuat anak bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga diperlukan adanya modifikasi dalam media pembelajaran bagi anak, yang dapat meningkatkan minat belajar anak serta meningkatkan daya tarik anak dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, minat anak dalam menumbuhkan kemampuan literasi digital belum terlaksana dengan maksimal, terkhusus dalam meningkatkan kemampuan literasi berbasis digital masih kurang tersampaikan dengan efektif, seperti kurangnya anak dalam pemahaman penggunaan teknologi secara bijak, serta pada saat proses pembelajaran pendidik masih menggunakan metode yang masih bersifat klasikal yaitu dengan metode bercerita dan belum memanfaatkan dunia teknologi sebagai sumber belajarnya, sehingga kemampuan literasi digitalnya kurang tertstimulus dengan baik. Selain itu, anak belum mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaan saat pembelajaran berlangsung. Padahal seharusnya mereka sudah mampu memahami dan mengikuti perkembangan zaman yang semakin hari semakin berkembang dengan pesat. Kemampuan literasi digital dalam pendidikan dapat membantu anak untuk menstimulus perkembangan bahasanya terutama dalam meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi dan kreatifitas pada anak (Lindriany, *et al.*, 2022). Hal ini disebabkan oleh kurangnya stimulus dari lingkungan disekitar anak dalam memahami pentingnya mengembangkan kemampuan literasi digital sejak anak usia dini, karena manfaat dari literasi digital salah satunya ialah mampu mendorong anak untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis bahkan dalam mengembangkan potensi anak yang sumbernya berasal dari digital.

Salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan literasi digital pada anak usia dini ialah melalui pengembangan teknologi yaitu *Augmented*

Reality. Augmented Reality dapat dikemas menjadi sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar anak, serta mampu melibatkan anak saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan pembelajaran pada anak usia dini yang bersifat bermain sambil belajar, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang menarik. Dalam penggunaan *Augmented Reality* pada pembelajaran bagi anak usia dini dapat dikatakan sebagai salah satu media yang bersifat imajinatif yang dapat membuat anak menjadi aktif dalam mengikuti suatu pembelajaran.

Perkembangan teknologi pada zaman modern ini sudah semakin pesat. Semakin berkembangnya zaman semakin canggih juga teknologi yang dihasilkan. Hal ini membuat manusia semakin dimudahkan dengan adanya alat - alat teknologi yang canggih untuk membantu dalam menyelesaikan pekerjaan sehari - hari. Berkembangnya teknologi saat ini tidak hanya membawa dampak positif bagi kehidupan masyarakat, melainkan juga membawa dampak negatif. Keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas, khususnya dalam dunia pendidikan. Tenaga pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dalam berlangsungnya kelancaran suatu pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, peranan teknologi dibidang informasi dan bidang komunikasi semakin berkembang dengan pesat, salah satunya yaitu *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) merupakan suatu teknologi yang menggabungkan

dunia maya baik berupa 2 dimensi ataupun 3 dimensi dengan dunia nyata. Penerapan *Augmented Reality* dibidang pendidikan memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran yang memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan minat belajar siswa (Nistrina, 2021). Melalui *Augmented Reality* dapat mengubah informasi menjadi bentuk visual yang mampu menampilkan benda kecil, besar, cepat, lambat, dan dapat dilihat secara jelas tanpa bantuan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif melalui Teknologi *Augmented Reality* untuk meningkatkan Kemampuan Literasi Digital pada Anak Usia Dini”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh pembelajaran melalui metode bercerita menggunakan media buku bergambar dan boneka jari, sebagai pembanding dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif melalui teknologi *augmented reality*?
2. Bagaimana efektivitas pengaruh media pembelajaran interaktif melalui teknologi *augmented reality* dilihat dari:
 - a. Kemampuan literasi digitalnya
 - b. Ketuntasan belajarnya

- c. Peningkatan aktivitas belajar anak usia dini
3. Kendala apa yang dihadapi Guru dan Peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif melalui teknologi *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan literasi digital?

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah:

1. Mengetahui pengaruh pembelajaran melalui metode bercerita menggunakan media buku bergambar dan boneka jari, sebagai pembandingan dari media pembelajaran interaktif melalui teknologi *augmented reality*.
2. Mengetahui efektivitas pengaruh media pembelajaran interaktif melalui teknologi *augmented reality* pada pembelajaran anak usia dini kelompok B dilihat dari:
 - a. Kemampuan literasi digitalnya.
 - b. Ketuntasan belajarnya.
 - c. Peningkatan aktivitas belajar anak usia dini.
3. Mengetahui kendala guru dalam memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif melalui teknologi *augmented reality* serta mengetahui kendala peserta didik saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif melalui teknologi *augmented reality*.

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai sumber pengetahuan dan informasi terkait peningkatan kemampuan literasi digital pada anak.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan *ICT* dalam pembelajaran bagi anak usia dini.
- c. Sebagai referensi bacaan dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya, khususnya penelitian pada bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan tentang cara meningkatkan kemampuan literasi digital pada anak usia dini.

b. Bagi Pendidik

- 1) Memanfaatkan *ICT* sebagai media pembelajaran.
- 2) Meningkatkan efektifitas dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas.
- 3) Membantu dalam menstimulus perkembangan anak melalui kegiatan dan metode yang bervariasi.

c. Bagi Anak Usia Dini

- 1) Memberikan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan anak.
- 2) Meningkatkan minat belajar anak dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kemampuan literasi digital anak.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pembelajaran, serta mampu menentukan media pembelajaran yang menarik berbasis *ICT* dalam meningkatkan kemampuan anak, khususnya pada kemampuan literasi digital.

E. Definisi Operasional

1. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa merupakan suatu pondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak, terutama dalam mengenal lebih banyak kosa kata dan memudahkan anak untuk berkomunikasi yang baik kepada orang-orang yang ada disekitarnya. Perkembangan bahasa pada anak usia dini terbagi menjadi 3 bagian yaitu bahasa reseptif, bahasa ekspresif dan keaksaraan. Kemampuan bahasa pada anak usia dini berupa menyimak, membaca, dan menulis suatu bacaan yang diberikan kepadanya baik melalui lisan ataupun tulisan.

2. Literasi Digital

Literasi Digital adalah sebuah kemampuan membaca melalui sumber-sumber digital yang dapat memberikan informasi dengan cara yang menarik. Literasi digital pada anak usia dini merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak dalam memperoleh informasi yang biasa anak temukan melalui internet ataupun aplikasi lainnya. Kemampuan ini dapat ditingkatkan melalui kegiatan yang bervariasi dan perlunya dorongan serta dukungan dari orangtua, agar penerapan pada kemampuan literasi digital untuk anak dapat terlaksana dengan baik dan maksimal.

3. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yang melalui alat elektronik ataupun alat peraga. Media pembelajaran interaktif adalah suatu pembelajaran yang menggunakan media atau sarana melalui adanya saling berkomunikasi dan saling merespon. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, akan lebih memudahkan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang dapat melibatkan anak untuk ikut berpartisipasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Teknologi *Augmented Reality*

Teknologi *Augmented Reality* adalah suatu system komputer yang berupa gabungan antara dunia maya dan dunia nyata. *Augmented Reality* atau sering disebut AR merupakan teknologi memasukkan

objek virtual 3D dalam lingkungan nyata, yang dapat menampilkan visualisasi menarik, seperti objek 3D berada dilingkungan nyata menggunakan media webcam. Objek maya yang digabungkan kedalam dunia nyata berfungsi menampilkan informasi yang tidak dapat diterima oleh manusia secara langsung.