

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah fondasi penting dalam pembentukan karakter dan perkembangan anak. Pada usia 5-6 tahun, anak-anak berada dalam tahap perkembangan kognitif, motorik, serta sosial yang sangat pesat. Pembelajaran yang efektif pada tahap ini harus melibatkan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan anak, di mana mereka belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan permainan yang bermanfaat untuk mendukung tumbuh kembang mereka.¹

Sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan program perkembangan yang dirancang bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan mencakup kegiatan-kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk membina pertumbuhan jasmani dan rohani anak-anak, mempersiapkan mereka secara memadai untuk jenjang pendidikan berikutnya.²

Bagian Ketujuh Pasal 29 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengatur ketentuan mengenai Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai berikut: (1). PAUD dimulai sebelum pendidikan dasar. (2) PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, atau informal. (3) PAUD Formal meliputi lembaga seperti Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau lembaga sejenisnya. (4) PAUD nonformal mencakup

¹ Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, 2023. 1-189.

² Tim Redaksi Yustisia, "Perundangan tentang kurikulum sistem pendidikan nasional 2013/ Penyunting Tim Redaksi Yustisia | OPAC Perpustakaan Nasional RI.," OPAC Perpustakaan Nasional RI, 2009, <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=945496#>.

lembaga seperti Kelompok Bermain (KB).Tempat Penitipan Anak (TPA), atau tempat serupa; (5) PAUD informal merupakan pendidikan atau pembelajaran berbasis keluarga di lingkungan masyarakat; (6) Ketentuan lebih rinci mengenai PAUD sesuai dengan ketentuan di atas diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.mengenai PAUD sebagaimana di maksud dalam ayat (1), (2), (3) dan (4) di atur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah ³.

Sedangkan pada saat ini kemajuan teknologi, khususnya di bidang media digital, telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan. Teknologi kini menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat dan motivasi anak-anak untuk belajar, serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat dan memiliki potensi besar adalah Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan elemen-elemen digital dengan dunia nyata secara interaktif, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, AR dapat digunakan untuk menghadirkan visual, suara, dan animasi yang mendukung pemahaman anak tentang konsep-konsep tertentu. Teknologi ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan memikat, membuat anak-anak lebih terlibat dan fokus dalam proses pembelajaran.⁴

³ Yuliani Nurani Sujiono, "Dasar Konsep Pendidikan Anak Usia Dini," 2013.

⁴ Muhammad Alfazillah, 'Penerapan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Moral Pada Anak Usia Dini Berbasis Android (Studi Kasus : Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Padang Kemangi Natuna)', 2021, 1-101.

Namun, meskipun teknologi AR telah berkembang pesat, penerapannya dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia masih tergolong terbatas. Banyak anak-anak yang lebih terbiasa dengan media sosial dan permainan digital, sementara di sisi lain, mereka kurang mengenal dan memahami permainan tradisional yang kaya akan nilai budaya. Permainan tradisional memiliki nilai historis dan budaya yang penting, terutama dalam memperkenalkan anak-anak pada identitas budaya daerah mereka.

Dalam Surah Ar-Ra'd ayat 11, Allah SWT berfirman:

إِنَّ اللَّهَ لَا يَغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri."

Ayat ini menegaskan bahwa perubahan dalam pendidikan dan pelestarian budaya tidak akan terjadi tanpa adanya usaha dan inovasi dari manusia itu sendiri. Oleh karena itu, pengembangan buku berbasis AR ini menjadi langkah nyata dalam memperkenalkan permainan tradisional dengan pendekatan yang lebih modern dan menarik bagi anak-anak.

Islam juga menekankan pentingnya pendidikan dan usaha dalam meningkatkan ilmu pengetahuan. Dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11, Allah SWT berfirman:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

"Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat."

Ayat ini menegaskan bahwa ilmu pengetahuan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas manusia dan peradaban. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pengetahuan yang diberikan sejak dini akan membentuk pola pikir, karakter, dan keterampilan anak di masa depan.

Seiring dengan perkembangan zaman, metode pembelajaran juga mengalami perubahan. Teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) menjadi salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak, terutama dalam mengenalkan budaya dan permainan tradisional Bengkulu. Dengan menggunakan teknologi ini, anak-anak tidak hanya mendapatkan ilmu, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Bengkulu, sebagai provinsi dengan kekayaan budaya dan tradisi yang unik, memiliki sejumlah permainan tradisional yang sangat menarik dan memiliki nilai edukasi yang tinggi. Namun, dengan pesatnya perkembangan teknologi dan pengaruh budaya global, permainan tradisional tersebut mulai terlupakan, terutama di kalangan anak-anak generasi muda.⁵ Oleh karena itu, sangat penting untuk memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional tersebut melalui cara yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman.

⁵ Fitri Zahrotul Jannah, Risnanosanti Risnanosanti, and Selvi Riwayati, 'Etnomatematika Permainan Tradisional Provinsi Bengkulu "Bubu Gilo" Dalam Konsep Kesejajaran', *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 7.1 (2024), 27–36
<<https://doi.org/10.31539/judika.v7i1.10197>>.

Sebagai langkah awal, peneliti melakukan observasi di salah satu PAUD di Bengkulu. Di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu yang beralamat di jalan Martadinata No. 10 Kelurahan Kandang Kecamatan Kampung melayu Kota Bengkulu. PAUD Hang Tuah mulai berdiri pada 30 Agustus 2002, yang terletak di dalam kompleks perumahan TNI-Angkatan Laut. Peneliti melakukan observasi untuk memahami bagaimana guru mengenalkan permainan daerah kepada anak-anak serta media pembelajaran yang digunakan. Hasil dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di PAUD masih bersifat konvensional, seperti buku cerita dan permainan langsung tanpa bantuan teknologi. Namun, terdapat kendala dalam mengenalkan permainan daerah karena keterbatasan referensi dan media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi tentang pengembangan buku permainan daerah berbasis *augmented reality* (AR), yang bertujuan untuk meningkatkan minat anak dalam mengenal permainan tradisional Bengkulu dengan cara yang lebih interaktif.

Berdasarkan hasil observasi, selama peneliti mengamati pembelajaran di PAUD Hang Tuah, diperoleh informasi bahwa anak-anak lebih tertarik pada media visual dan interaktif. Namun, penggunaan gawai di PAUD masih menjadi perdebatan karena adanya kebijakan yang membatasi penggunaan gadget dalam pembelajaran.⁶ Oleh karena itu, buku permainan tradisional Bengkulu berbasis *augmented reality* ini dirancang agar tetap dapat digunakan

⁶ Observasi dan wawancara PAUD Hang Tuah kota Bengkulu, 22 Januari 2025,

sebagai media cetak dengan tambahan teknologi AR yang hanya digunakan sebagai pendukung untuk memperjelas konsep permainan daerah.

Selanjutnya, untuk memastikan media ini sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini, buku ini dirancang untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun. Aspek yang ingin dikembangkan dalam buku ini meliputi keterampilan moral dan agama anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian, buku ini dirancang agar tidak hanya mengenalkan permainan daerah Bengkulu tetapi juga mendukung aspek perkembangan anak sesuai standar pendidikan anak usia dini.

Hal ini, buku permainan tradisional daerah Bengkulu dikembangkan sebagai media utama untuk mengenalkan nilai agama dan moral kepada anak usia dini. Buku ini disusun secara visual menarik, menggunakan narasi sederhana, dan aktivitas yang sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Untuk mendukung daya tarik visual dan interaktivitas, teknologi *Augmented Reality* (AR) ditambahkan sebagai alat bantu pelengkap, bukan sebagai media utama. Diharapkan melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya mengenal budaya lokal melalui permainan tradisional, tetapi juga memperoleh penguatan nilai karakter dalam proses bermain dan belajar.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini mengidentifikasi beberapa masalah yang ada dalam upaya mengenalkan kebudayaan daerah Bengkulu kepada anak usia dini melalui media pendidikan. Adapun masalah-masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran untuk anak usia dini masih cenderung bersifat monoton, sehingga kurang menarik perhatian anak-anak usia 5-6 tahun.
2. Anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.
3. Permainan tradisional mulai terlupakan, karena kurangnya media yang efektif untuk memperkenalkan permainan tersebut kepada anak-anak.
4. Buku berbasis augmented reality belum banyak dikembangkan untuk mengenalkan budaya lokal kepada anak usia dini, khususnya permainan tradisional yang dimainkan di Bengkulu.

C. Batasan Masalah

Untuk memastikan fokus yang jelas dalam penelitian ini, beberapa batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada anak usia dini (5-6 tahun) yang berada di jenjang pendidikan PAUD.
2. Permainan daerah yang dibatasi pada permainan tradisional yang dilakukan di Bengkulu.
3. Buku yang dikembangkan menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) sebagai alat bantu tambahan, namun bukanlah media utama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan buku permainan tradisional di Bengkulu berbasis AR dengan menggunakan model ADDIE yang valid??

2. Bagaimana tingkat kepraktisan buku permainan tradisional di Bengkulu berbasis AR berdasarkan uji coba pada anak usia dini?
3. Bagaimana efektivitas buku permainan tradisional dimaikan di Bengkulu berbasis AR dalam menanamkan nilai agama dan moral pada anak usia dini?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan buku permainan tradisional di lakukan di Bengkulu berbasis AR yang valid menggunakan model ADDIE.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan buku permainan tradisional di Bengkulu berbasis AR berdasarkan uji coba di lapangan.
3. Mengetahui efektivitas buku permainan tradisional di Bengkulu berbasis AR dalam meningkatkan pemahaman nilai agama dan moral anak usia dini.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Secara Teoritis
 - a. Memperkaya teori tentang pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi augmented reality (AR) yang sesuai untuk anak usia dini.

- b. Menambah wawasan dan literatur tentang pengintegrasian budaya lokal, seperti permainan tradisional di Bengkulu, ke dalam media pembelajaran untuk mendukung pelestarian budaya.
- c. Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis AR atau media yang memuat konten budaya lokal, khususnya untuk anak usia dini.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Anak Usia Dini

Memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan dalam mengenal permainan tradisional daerah Bengkulu, sekaligus membantu perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak.

b. Guru dan Tenaga Pendidik PAUD

memberikan alternatif media yang valid, praktis, dan efektif untuk guru, memperkaya kegiatan pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan budaya lokal.

c. Menjadi acuan atau model dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis augmented reality yang berorientasi pada pelestarian budaya lokal.

d. Mendukung upaya pelestarian budaya lokal, khususnya permainan tradisional Bengkulu, melalui integrasi budaya dalam teknologi modern untuk generasi muda.