

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, pengembangan kemampuan berpikir anak harus ditanamkan sejak dini. Hal ini dikarenakan daya serap otak anak sangat baik pada usia 1-5 tahun. Menyebut masa kanak-kanak (khususnya usia 2-6 tahun) menetapkan sebagai masa peka atau sensitive, yaitu masa dimana fungsi-fungsi tertentu perlu dirangsang dan diarahkan agar tidak menghambat perkembangan anak. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung pencatatan otak anak. Sesuai dengan No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, dan negara. Lembaga pendidikan Sekolah Dasar adalah salah satu dari banyak lembaga pendidikan yang sebagian besar sudah mulai memperkenalkan hewan khususnya hewan langka yang ada di Indonesia.

Hutan Indonesia merupakan rumah bagi berbagai macam satwa, mulai dari hewan ternak, hewan peliharaan dan satwa liar. Ada berbagai jenis hewan dari hewan liar hingga hewan punah. Hewan Endemik di Indonesia memiliki dampak penting bagi hutan kita untuk menyeimbangkan konservasi. Beberapa masalah telah dikemukakan dalam metode identifikasi hewan Endemik di Indonesia di Indonesia. Banyak anak tidak tahu apa-apa tentang hewan asli. Hewan Endemik di Indonesia terancam oleh meningkatnya perburuan liar, perdagangan ilegal, dan perusakan habitat. Selain itu, media informasi tentang satwa Endemik masih sangat sedikit, serta kurangnya media informasi yang informatif dan persuasif. Ini mempengaruhi kurangnya pengetahuan umum.

Memperkenalkan anak-anak pada hewan juga memiliki banyak keuntungan perkembangan. Menurut Mary Renck Jalongo, PhD, seorang profesor pendidikan di Indiana University of Pennsylvania dan penulis *The World of Children and Their Companion Animals*, pertumbuhan dan perkembangan anak yang tepat dapat dibantu dengan memelihara hewan peliharaan. Oleh karena itu, seseorang harus berprestasi, termasuk belajar di sekolah, untuk menumbuhkan kemampuan dan minat anak dalam belajar tentang hewan. Para guru dengan sengaja memakai jenis metode pembelajaran untuk menjadikan proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif serta menarik.

Proses pengenalan hewan kepada anak-anak di Indonesia masih belum membuahkan hasil yang memuaskan. Arluke et al. (1999) menemukan Menurut sebuah penelitian yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah "The Relationship of Animal Abuse to Violence and Other Forms of Antisocial Behavior", banyak anak yang suka menyiksa hewan tumbuh menjadi orang yang sering melakukan perilaku menyimpang, seperti kekerasan. Penggunaan obat-obatan terlarang, perusakan fasilitas umum, dan pembunuhan. Ini buktinya. Robert Agnew menjelaskan penyebab pelecehan hewan-analisis sosial-psikologis, yang diterbitkan dalam jurnal kriminologi teoretis, bahwa penyebab pertama adalah ketidaktahuan tentang konsekuensi kasar dari perilaku kita terhadap hewan, atau keyakinan bahwa pelecehan dibenarkan atau dianggap sepele. Banyak hal yang diperoleh jika mengenal hewan. Anak bisa belajar banyak hal, yakni mengembangkan kemampuan kognitif dan belajar berempati. Meehan (seperti yang dikutip Noviana, 2017, h.15) menyebutkan bahwa "hewan peliharaan akan memberikan keuntungan bagi pemeliharanya berupa pertemanan, cinta yang tulus, dukungan serta kesehatan fisik dan mental". Oleh karna itu media mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Guru harus memiliki pilihan yang tepat dalam menggunakan media pembelajaran pada

anak saat pembelajaran, tentunya juga untuk menarik minat anak dalam belajar.

Salah satu peran teknologi saat ini adalah sebagai sasaran media pendidikan anak untuk memecahkan masalah akademik khususnya pengetahuan umum yang diperoleh tidak hanya oleh sekolah tetapi juga oleh pihak lain. Permasalahan anak dalam memilih media pembelajaran dapat diatasi dengan beberapa teknologi yang ada seperti aplikasi game edukasi, augmented reality (AR), virtual reality (VR) dan platform digital lainnya. Teknologi ini membantu memecahkan masalah yang dihadapi anak-anak yang didapatkan dari sekolah. Teknologi tersebut telah memasuki Industri 5.0 yang diimplementasikan dalam pendidikan berbasis daring.

Maka dari itu, dalam meningkatkan daya tarik anak media yang diterapkan harus dikembangkan lagi. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media game dalam pengenalan hewan khususnya hewan Endemik di Indonesia. Dimana didalam media tersebut terdapat berbagai macam informasi yang dapat diakses, juga memiliki daya tarik yang kuat karna gambar atau konten yang disajikan berwarna. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Dalam penelitian game ini merupakan media pembelajaran yang sangat menarik karna game yang disajikan ada fitur Augmented Reality yang mampu memberikan kesan 3D dihadapkan didunia nyata.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini adalah perincian masalah berdasarkan konteks sebelumnya :

- a. Peserta didik membutuhkan media yang modern, selain yang telah diberikan oleh guru.
- b. Ketidaktahuan pada jenis hewan yang terancam punah di Indonesia.

- c. Ketidaktahuan wujud dari hewan yang hampir punah di Indonesia.

C. Pembatasan Masalah

Berikut ini adalah beberapa batasan masalah dari penelitian ini sehingga dapat berkonsentrasi pada tujuannya :

- a. Media yang dirancang berupa game animasi yang berisi tentang pengenalan hewan.
- b. Subjek pada penelitian ini dilakukan pada anak disuatu sekolah.
- c. Penelitian ini dilakukan untuk menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman anak dalam pengenalan berbagai macam hewan punah di Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah :

- a. Bagaimana media berbasis game dengan Augmented Reality untuk pengenalan hewan Endemik di Indonesia dapat dikembangkan?
- b. Bagaimana media game layak untuk pengenalan hewan Endemik di Indonesia untuk siswa sekolah dasar ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah :

- a. Manfaatkan game animasi dengan Augmented Reality untuk membuat bahan pembelajaran.
- b. Mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

Ini adalah hasil yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Bagi Anak

Dapat menjadikan media permainan ini sebagai media pembelajaran baru yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan mengetahui wujud dari hewan tersebut.

2. Bagi Guru

Memudahkan dalam penyampaian yang dirasa sulit bagi peserta didik.