

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang sudah sejak lama dalam sejarah umat manusia. Pada dasarnya istilah 'pendidikan karakter' ini berasal dari dua buah kata yang terpisah, yaitu "pendidikan" dan "karakter". Untuk memahaminya, perlu diterjemahkan satu persatu agar tidak terjadi ambigu dalam memaknai istilah tersebut. Sebab pendidikan sendiri bisa dimaknai sebagai suatu proses pembentukan karakter yang harus diberikan kepada anak-anak sejak dini, sedangkan karakter adalah hasil yang hendak dicapai melalui proses pendidikan.

Pendidikan secara formal maupun informal wajib diberikan. Untuk informal diberikan orang tua bagaimana anak bisa mengenal kata-kata sedangkan pendidikan formal di dapat di sekolah bagaimana anak mengenal huruf dan angka. Dengan pendidikan yang benar anak-anak mudah berinteraksi dengan lingkungan (Bakhri, 2019). Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau juga kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan mendasari cara pandang, berpikir, sikap, dan cara bertindak orang tersebut. Kebajikan tersebut terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, hormat kepada orang lain (Kementrian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, 2010).

Belajar anak usia dini pada hakikatnya adalah permainan, dimana bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan berulang dan menimbulkan rasa senang dan puas bagi anak, bermain juga merupakan sarana bersosialisasi dapat kesempatan bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berekreasi, dan menemukan sarana pembelajaran yang

menyenangkan, sekaligus sebagai wahana pengenalan diri. Tujuan pembelajaran yang dilakukan anak usia dini diantaranya merangsang keseimbangan, perkembangan dan pertumbuhan jasmani rohani seperti contohnya perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik, perkembangan kecerdasan, serta bahasa dan komunikasi (Gunarti, 2008)

Yayasan Nurul Hasan merupakan wadah pendidik/sekolah swasta yang ada di Provinsi Maluku Utara dengan akreditasi A dan sudah menggunakan kurikulum 2013 yang bertujuan untuk mendorong perkembangan peserta didik secara optimal melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Praktik gerakan shalat merupakan pembelajaran atau kegiatan yang biasa dilakukan di Yayasan nurul hasan yang sudah diajari bagaimana melakukan gerakan shalat yang benar, agar anak dapat melakukan shalat dengan baik. Dalam pembelajaran shalat di yayasan Nurul hasan selama ini sudah dijalankan sesuai dengan kurikulum. Pembelajaran gerak shalat digunakan dengan cara menjelaskan dan praktek langsung. Seharusnya dengan cara tersebut anak sudah mampu menirukan gerakan shalat dengan baik. Akan tetapi ketika pembelajaran shalat dilakukan, anak kurang bersemangat, justru ada yang berbicara dengan teman yang lainnya. Anak merasa bosan, jenuh, kurang berminat, dan kemampuan anak dalam belajar shalat kurang berkembang, sehingga menjadi tujuan utama diperlukan sebuah media pembelajaran efektif berupa alat peraga yang dapat mudah diakses seperti *mobile learning*.

Teknologi *mobile learning* (*M-Learning*) yang dikhususkan untuk para pengajar yang membutuhkan sentuhan teknologi ketika melakukan aktivitas mengajar (Senduk, 2016). Pengajar di tingkatan apapun sekarang ini dituntut untuk semakin kreatif pada saat melakukan proses belajar mengajar, pada kali ini teknologi yang akan dibuat peneliti

bermaksud untuk membantu pengajar di tingkatan pendidikan anak usia dini agar bisa memanfaatkan teknologi sebagai alat peraga yang menarik, sehingga melalui media belajar yang disajikan diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak untuk memperhatikan pelajaran tentang praktek shalat.

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna melihat gabungan benda nyata dan maya di lingkungan yang nyata dan berjalan pada waktu yang nyata. Didefinisikan sebagai teknologi yang mampu menggabungkan objek maya dalam dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D) ke dalam sebuah lingkungan nyata, kemudian memproyeksikan objek-objek tersebut secara *real time* (Senduk, 2016).

Berdasarkan penjelasan yang ada peneliti tertarik untuk membuat sebuah dengan judul *M-learning* pendidikan karakter untuk anak usia dini berbasis *Augmented*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas yang didapat penelitian ini yaitu bagaimana membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran sholat dan wudhu di *mobile learning* untuk pendidikan karakter pada anak usia dini dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian ini hanya dilakukan dikawasan MI Yayasan Nurul Hasan kelas 1-3.
2. Aplikasi akan ditunjukan untuk anak usia dini 5-8 tahun.
3. Penelitian hanya pendidikan karakter untuk peraga ibadah (sholat).
4. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan *m-learning*.

5. Fitur yang ada pada aplikasi multimedia adalah menampilkan model 3D dan animasi sederhana.
6. Aplikasi berjalan pada *smartphone* dengan sistem operasi android minimal versi 4.0.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat *mobile learning* pendidikan karakter anak usia dini berbasis *augmented reality*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *M-Learning* yang dibuat dapat membantu guru dalam memberikan pendidikan pada anak usia dini (siswa-siswi MI yayasan nurul hasan kelas 1-3).
2. Aplikasi *M-Learning* yang dibuat dapat membantu dalam pendidikan karakter anak usia dini pada lingkup masyarakat khususnya orang tua di rumah dalam memberikan *edukasi* karakter.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam jurusan keilmuan yang terkait.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibagi menjadi 5 (lima) bab yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat Penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Memaparkan teori-teori yang didapat dari sumber-sumber relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan laporan skripsi ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dengan berdasarkan permasalahan yang diangkat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan metode yang digunakan penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran.