

Penerapan *Augmented Reality* untuk Mengembangkan Nilai Agama dan Budi Pekerti Anak Usia Dini

*Alia Hercylianda

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Corresponding author: alia@upi.edu

Submitted/Received 11 October 2024; First Revised 11 November 2024; Accepted 21 November 2024
First Available Online 27 November 2024; Publication Date 1 Desember 2024

Abstract

Religious and ethical education is urgent in efforts to build a generation that is moral, religious, civilized and dignified. In this technological advancement, it is necessary to integrate learning with technology in developing learning media, one of which is augmented reality. This research method uses literature study which includes collecting information that is relevant to the topic or problem being studied. The development of Augmented Reality media is able to improve character significantly by turning abstract explanations into concrete things and attracting children's attention, thereby increasing children's learning concentration. This can stimulate and help children learn more happily and gain knowledge more quickly and effectively. However, the success of implementing AR in learning does not only depend on its technical characteristics but also on the teacher's ability to use it as a tool that supports effective interaction and communication in the classroom.

Keywords: *early childhood, augmented reality, religion and character*

Abstrak

Pendidikan agama dan budi pekerti menjadi mendesak dalam upaya membangun generasi yang bermoral, beragama, beradab dan bermartabat. Dalam kemajuan teknologi ini perlu adanya integrasi pembelajaran dengan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran salah satunya dengan *augmented reality*. Metode penelitian ini menggunakan studi kepustakaan mencakup pengumpulan informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang diteliti. Pengembangan media *Augmented Reality* mampu meningkatkan budi pekerti secara signifikan melalui penjelasan yang bersifat abstrak menjadi hal yang konkrit dan menarik perhatian anak sehingga akan meningkatkan pula konsentrasi belajar anak. Hal ini dapat menstimulasi dan membantu anak belajar lebih bahagia dan memperoleh pengetahuan lebih cepat dan efektif. Namun keberhasilan implementasi AR dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada karakteristik teknisnya tetapi juga pada kemampuan guru dalam menggunakannya sebagai alat yang mendukung interaksi dan komunikasi efektif di kelas.

Kata Kunci: *anak usia dini, augmented reality, agama dan budi pekerti.*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang tak terelakan bersamaan dengan perkembangan manusia. Kehidupan mulai berorientasi pada gaya hidup yang universal. Tak terkecuali pada anak usia dini yang turut merasakan laju perkembangan teknologi yang kian pesat. Merujuk pada Data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 menunjukkan, bahwa hampir sebagian anak usia dini di Indonesia telah terpapar bahkan menjadi

pengguna aktif penggunaan gawai dan akses internet. Jumlah total anak usia dini yang menggunakan gawai sebesar 33,44%, sedangkan yang sampai mengakses internet sebesar 24,96%. Jika dirincikan penggunaan gawai pada anak usia 4-5 tahun 25,5% dan usia 5-6 tahun 52,76%. Sedangkan, anak yang mengakses internet memperoleh data usia balita sebesar 18,79%, sementara usia 5-6 tahun 39,97%.

Salah satu teknologi yang muncul dan berkembang pesat saat ini yaitu *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* adalah suatu ruang dengan mengintegrasikan virtual dan 3D ke dalam lingkungan nyata. Penggunaan AR ini dapat memvisualisasikan objek dalam bentuk 3D dan dapat berinteraksi secara real-time dengan sistem sehingga sering digunakan untuk berbagai bidang (Alfitriani, N. dkk, 2021).

Perkembangan teknologi ini ibarat pisau bermata dua. Segala kemungkinan bisa terjadi yang menjadikannya peluang namun sekaligus kekhawatiran. Maka dari itu, diperlukan pendampingan dan pengarahan secara konsisten pada anak usia dini. Dengan demikian peran orang dewasa dianggap penting termasuk guru yang memiliki tanggung jawab dalam bidang pendidikan anak usia dini.

Dalam ranah pendidikan, proses pembelajaran harus diperbarui dan disesuaikan dengan perkembangan zaman agar relevan di tingkat global dan dapat bersaing dengan masyarakat modern dalam era digital saat ini. Oleh karena itu, fokus pada integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi perhatian utama dalam pengajaran. Di era digitalisasi ini, untuk berkembang dan tetap bersaing secara global, seorang pendidik harus memiliki keterampilan menguasai TIK (Pare, A., & Sihotang, H. 2023).

Disisi lain, modernisasi dan globalisasi menjadi pengaruh besar terhadap terjadinya demoralisasi dalam kehidupan. Ironisnya dekadensi moral yang ada saat ini tak memandang usia, khususnya moral pelajar yang hendaknya bersikap atau berperilaku sebagaimana mestinya seorang yang berpendidikan. Pendidikan karakter selalu menjadi perbincangan yang hangat di bidang pendidikan, termasuk di Indonesia. Maraknya fenomena sosial yang terjadi pada kalangan pelajar, mengindikasikan perilaku amoral semakin merajalela. Perilaku amoral misalnya terjadinya perundungan, tawuran antar pelajar, tidak menghormati orang tua dan guru, budaya tidak jujur, dan berkata ujaran kebencian. (Tafonao, T. 2018)

Dari fenomena-fenomena tersebut menegaskan adanya ketidakpastian mengenai

identitas yang mengarah pada disorientasi dan tidak mengahayati nilai-nilai agama sebagai landasan berperilaku bagi umat Islam. Salah satu komponen dekadensi moral adalah jiwa religius atau perspektif yang hilang pada anak. Berangkat dari kondisi yang memprihatinkan ini maka pendidikan agama dan budi pekerti menjadi mendesak dalam upaya membangun generasi yang bermoral, beragama, beradab dan bermartabat. Pendidikan karakter berlandaskan agama dipilih sebagai suatu upaya perwujudan pembentukan karakter peserta didik ataupun generasi bangsa yang berakhlak mulia. Pendidikan karakter atau budi pekerti perlu dilakukan sejak usia dini (Suwartini, S. 2017). Menurut pandangan Lickona 1991 dikenal dengan *educating for character* yaitu terdapat tiga kerangka pikir dalam pembentukan karakter anak melalui, konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral behavior*). (Susanti, S. E. 2022). Pemikiran Lickona ini menunjukkan upayanya dalam membentuk karakter anak yang lebih baik. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan tantangan sekaligus peluang bagi masa depan bangsa, namun jika tidak diimbangi agama moral pastilah mudah tergoyah dan terpecah belah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan studi kepustakaan atau *library research*. Penelitian kepustakaan mencakup pengumpulan informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang diteliti. Sumber yang digunakan meliputi buku-buku ilmiah, jurnal, karangan-karangan ilmiah, serta literatur lain baik tercetak maupun elektronik. (Simbolon, et. Al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Augmented Reality

Menurut Kaimana, dkk., (2019) *augmented reality* merupakan pengintegrasian objek virtual yang dirancang seakan-akan berada di dunia nyata sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan objek tersebut. Media ini memungkinkan anak berinteraksi dengan konten digital yang dapat diproyeksikan di dalam dan di luar. Untuk memanfaatkan ini, guru dapat menciptakan

pengalaman di mana siswa mempelajari objek fisik serta informasi tambahan melalui konten digital. Hal ini salah satu cara inovatif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan memberi mereka media untuk membuat lingkungan belajar AR yang sesuai.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Alfitriani, dkk., (2021) menyatakan bahwa penerapan AR dalam pembelajaran mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa. Dengan menghadirkan konten digital yang interaktif dan imersif, AR membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Pengalaman belajar yang dinamis ini tidak hanya membuat siswa lebih antusias, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Selain itu, AR memungkinkan siswa untuk menjelajahi konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan visual, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Secara keseluruhan, penggunaan AR dalam pendidikan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Hal ini dapat menstimulasi dan membantu anak belajar lebih bahagia dan memperoleh pengetahuan lebih cepat dan efektif. (Suhayati, Y., & Watini, S. 2024).

Dapat disimpulkan bahwa AR merupakan media yang mengkombinasikan aspek digital dengan memproyeksikannya dalam dunia nyata. Implementasi AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan kognitif siswa melalui materi yang divisualisasikan sehingga memudahkan dalam memahami materi yang terkandung di dalamnya.

Nilai Agama dan Budi Pekerti

Secara istilah agama adalah serangkaian prilaku perilaku tertentu yang dikaitkan dengan keyakinan dan dinyatakan oleh institusi tertentu yang dianut oleh anggotanya. Agama menyampaikan informasi mengenai tingkah laku yang semestinya dilakukan dan tingkah laku yang seharusnya dihindari atau yang menjadi larangannya, sesuai dengan yang diyakini oleh masing-masing individu. Sejalan dengan itu menurut Ardiansari & Dimiyati (2021), mengungkapkan bahwa unsur keagamaan berhubungan dengan kepercayaan

terhadap sesuatu harus dilakukan dan terhadap aturan-aturan dalam bertindak.

Dalam Keputusan Menteri Agama RI No. 792 Tahun 2018, menyatakan bahwa perkembangan nilai agama moral meliputi Al-Qur'an, hais, akidah dan akhlak, ibadah, serta kisah-kisah islami. Adapun pengejawantahan dari nilai agama dan moral misalnya, anak berperilaku jujur, berempati, bertata krama sopan, memiliki sikap hormat, bersyukur, bersikap adil, penyayang, merawat dan menjaga kebersihan diri dan lingkungannya, mengetahui hari-hari besar keagamaan, serta memiliki sikap toleransi. Adapun perkembangan agama menurut Ernest Harm (dalam Putra, 2013) meliputi *fairytale stage* (tahap dongeng), *the realistic stage* (tahap kenyataan), dan *the individual stage* (tahap individu). Anak usia dini termasuk pada tahap dongeng karena berusia 3-6 tahun.

Agama erat kaitannya dengan moral / budi pekerti. Secara istilah budi pekerti sama dengan akhlak yang berasal dari bahasa Sanskerta dan memiliki kedekatan dengan istilah "Tata Krama". Substansi dari ajaran tata krama ini sama dengan budi pekerti. Sedangkan menurut KBBI budi pekerti adalah perilaku, watak ataupun akhlak. Menurut Rismala 2013 budi pekerti merupakan upaya untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai, sikap, dan perilaku yang mencerminkan akhlak mulia atau budi pekerti yang luhur pada peserta didik. (Wahono, M. 2018).

Sejalan dengan itu berdasarkan penelitian Kusrahmadi (2010) menyatakan bahwa budi pekerti pada dasarnya adalah manifestasi dari perilaku manusia yang baik, mulia, dan sesuai dengan norma-norma yang bersumber dari hati nurani manusia yang paling dalam. Hasil dari perilaku budi pekerti ini bersifat universal dalam penghormatan terhadap orang tua dan sesama, yang berkontribusi pada terciptanya kehidupan yang harmonis dalam keluarga dan masyarakat serta menghargai martabat kemanusiaan berdasarkan moralitas manusia. Konsep budi pekerti lebih menekankan pada hasil dari pembentukan karakter yang tercermin dalam perilaku nyata, sementara dalam budaya Jawa, hal ini dikenal dengan istilah "Subasito", yang menekankan pada penghargaan dalam tindakan terhadap

orang tua sebagai bentuk penghormatan. Oleh karena itu, budi pekerti dapat dianggap sebagai aturan normatif yang tidak tertulis, yang ada dan dijaga dalam masyarakat untuk menghormati orang tua dan menghargai sesama manusia.

Adapun nilai-nilai yang budi pekerti menurut Cahyaningrum, dkk., (2017) mencakup tata krama, kedisiplinan, toleransi, empati, keimanan dan ketakwaan, ketekunan, sederhana, tanggung jawab, kejujuran, kemandirian, keberdayaan manusia dan intropeksi diri. Dengan memiliki karakter yang mencerminkan serangkaian nilai-nilai budi pekerti tersebut, seseorang diyakii telah mencapai “kebaikan” yang diharapkan. Anak harus menerima pendidikan yang memperhatikan aspek-aspek dasar kemanusiaan. Aspek-aspek tersebut terdiri dari tiga elemen fundamental, yaitu: 1) Dimensi afektif yang mencakup kualitas keimanan, ketakwaan, moralitas tinggi seperti budi pekerti, serta pengembangan kepribadian yang unggul dan apresiasi terhadap keindahan, 2) Dimensi kognitif yang mencakup kemampuan berpikir dan kecerdasan dalam menggali, mengembangkan, dan menguasai pengetahuan serta teknologi, 3) Dimensi psikomotorik yang mencakup kemampuan untuk mengembangkan keterampilan teknis, keahlian praktis, dan kemampuan gerak. Sedangkan dalam teori moral Thomas Lickona pendidikan karakter (budi pekerti) ini meliputi *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*.

Integrasi nilai-nilai moral agama dalam pendidikan budi pekerti ditunjukkan dengan hadirnya nilai-nilai akhlak dalam pendidikan agama yang sejalan dengan nilai-nilai moral dalam pendidikan budi pekerti. Dibuktikan melalui materi akhlak yang diajarkan dalam pendidikan agama, yang juga disampaikan dalam pendidikan budi pekerti. Materi tersebut meliputi akhlak mahmudah (akhlak terpuji) dan akhlak mazmumah (akhlak tercela), akhlak kepada Tuhan, kepada sesama manusia (orang tua, guru, teman, dll) serta akhlak terhadap lingkungan. Pendidikan budi pekerti sebagai elemen yang memperkaya pendidikan agama, bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai, sikap, dan

perilaku peserta didik sehingga tercermin akhlak mulia atau berbudi pekerti luhur.

***Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Nilai Agama dan Budi Pekerti**

Melalui penelitian dan analisis teknologi *Augmented Reality* (AR) di bidang pendidikan anak usia dini, menemukan bahwa AR adalah salah satu jenis teknologi yang membantu meningkatkan pembelajaran anak, dan memiliki landasan teori serta dukungan teknis yang kuat dalam penerapan pendidikan anak usia dini serta dapat digunakan secara luas. Penelitian ini menunjukkan bahwa ketika mengajar anak, penggunaan teknologi AR untuk menciptakan representasi tiga dimensi dari situasi kehidupan nyata dan materi pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar mengajar, dan semangat belajar. Hal ini dapat menstimulasi dan membantu anak belajar lebih bahagia dan memperoleh pengetahuan lebih cepat dan efektif (Suhayati, Y., & Watini, S. (2024). Didukung oleh penelitian Anggara dkk., 2020 memaparkan bahwa dengan menerapkan AR anak memperoleh potensi sebagai berikut; (1) Anak dapat menggunakan aplikasi untuk belajar mengenal benda secara konkrit; (2) Anak semakin tertarik ketika menggunakan teknologi AR sebagai media pembelajaran; (3) Anak-anak lebih mudah mengenali objek ketika menggunakan AR dibandingkan mainan edukatif; (4) Aspek perkembangan anak dapat dikembangkan melalui penerapan AR; (5) Keterampilan abad 21 pada anak dapat dikembangkan; (6) Pembelajaran lebih menarik dan interaktif. (Azizah, N., et.al 2020).

Terdapat hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *Augmented Reality Book* (AR-Book) termasuk dalam kategori sumber belajar yang dirancang khusus, dibuat dengan tujuan untuk memudahkan pemahaman isi buku. Buku ini dirancang untuk memudahkan pekerjaan pengguna dengan menampilkan objek secara 3D pada gambar 2D (Kamiana dkk., 2019). Selanjutnya, pengembangan media AR mampu meningkatkan budi pekerti secara signifikan melalui penjelasan yang bersifat abstrak menjadi hal yang konkrit dan menarik perhatian anak sehingga akan

meningkatkan pula konsentrasi belajar anak (Sundari & Margaretha, 2023). Hal ini dapat menjadi solusi bagi guru dalam mengajarkan nilai agama dan budi pekerti yang bersifat abstrak kepada anak. Melalui media yang interaktif dan menarik dengan menggabungkan visual dan audio anak, akan memberikan dampak yang lebih optimal dalam memvisualisasikan nilai agama dan budi pekerti.

Sejalan dengan itu, dalam penelitian (Murdy & Wilyanita, 2023) menyatakan bahwa Penggunaan teknologi AR dalam pengembangan media pembelajaran menawarkan keuntungan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Interaktivitas AR dicapai dengan fakta bahwa siswa dapat menggunakan teknologi ini untuk mengamati situasi secara langsung dan realistis baik dalam representasi 2D maupun 3D.

Namun terdapat pula hal yang perlu diperhatikan dalam mengaplikasikan AR ini dalam pembelajaran. Pentingnya memperhatikan metode dan teknik yang tepat dalam penerapan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran terletak pada upaya terjalannya komunikasi yang efektif antara siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru. (Kuntarto, et.al., 2021). Langkah ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menjalin interaksi yang baik. Dengan menggunakan pendekatan yang tepat, pembelajaran dengan aplikasi dapat menjadi alat yang memudahkan pemahaman materi dan meningkatkan keterlibatan siswa.

SIMPULAN

Penggunaan AR dalam pendidikan anak usia dini mampu menciptakan representasi tiga dimensi dari situasi kehidupan nyata dan materi pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar mengajar, dan semangat belajar. Hal ini dapat menstimulasi dan membantu anak belajar lebih bahagia dan memperoleh pengetahuan lebih cepat dan efektif. Selanjutnya, pengembangan media AR mampu meningkatkan budi pekerti secara signifikan melalui penjelasan yang bersifat abstrak menjadi hal yang konkrit dan menarik perhatian anak sehingga akan meningkatkan pula konsentrasi belajar anak. Namun

keberhasilan implementasi AR dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada karakteristik teknisnya tetapi juga pada kemampuan guru dalam menggunakannya sebagai alat yang mendukung interaksi dan komunikasi efektif di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansari, B. F., & Dimiyati, D. (2021). Identifikasi Nilai Agama Islam pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 420–429.
- Azizah, N., Putri, S. U., & Adjie, N. (2020). STEAM berbantuan augmented reality untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 1(1). 35 - 46
- Cahyaningrum, E.S., Sudaryanti, S., Purwanto, N.A. (2017). Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan dan Keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2):203-213.
- Kamiana, A., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan augmented reality book sebagai media pembelajaran virus berbasis android. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(2), 165-171.
- Kuntarto, E., Sofwan, M., & Mulyani, N. (2021). Analisis manfaat penggunaan aplikasi zoom dalam pembelajaran daring bagi guru dan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 49-62.
- Murdy, K., & Wilyanita, N. (2023). Media Interaktif Augmented Reality untuk Peningkatan Kemampuan Financial Literacy Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 211–224.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778-27787.

- Putra, W. (2013). Perkembangan Anak Ditinjau Dari Teori Mature Religion. *Pendidikan Islam*, 7(1), 12–14.
- Simbolon, D. S., Sari, J., Purba, Y. Y., Siregar, N. I., Salsabila, R., & Manulang, Y. (2021). Peranan pemerintah desa dalam pembangunan infrastruktur. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 295-302.
- Suhayati, Y., & Watini, S. (2024). Implementasi Model ASYIK Dalam Meningkatkan Literasi Sains dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 562-578.
- Sundari, S., & Margaretha, L. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Membangun Moral Anak Usia Dini. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6963-6971.
- Susanti, S. E. (2022). Pendidikan Karakter Dalam Membangun Kecerdasan Moral Bagi Anak Usia Dini Perspektif Thomas Lickona. *Trilogi: Jurnal ilmu teknologi, Kesehatan, dan humaniora*, 3(1), 10-17.
- Suwartini, S. (2017). Pendidikan karakter dan pembangunan sumber daya manusia keberlanjutan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1).
- Tafonao, T. (2018). Peran Guru Agama Kristen Dalam Membangun Karakter Siswa Di Era Digital. *Journal BIJAK Basilea Indonesian Journal of Kadesi*, 2(1), 1-37.
- Wahono, M. (2018). Pendidikan karakter: Suatu kebutuhan bagi mahasiswa di era milenial. *Integralistik*, 29(2), 145-151.