

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini saat ini sudah mengenal gawai sebagai media akses literasi digital. Literasi digital menurut Gilster dalam Sormin adalah kemampuan menggunakan teknologi dari perangkat digital dalam kehidupan sehari – hari untuk mengakses informasi. Perkenalan yang cepat antara anak usia dini dengan gawai mendukung proses penyesuaian dirinya dengan perkembangan teknologi. Anak usia dini cenderung memiliki ketertarikan pada hal baru yang bisa dia dapatkan melalui gawai seperti yang diutarakan Pratiwi (2020), anak usia dini biasanya senang mengakses *game* dan *streaming video youtube* yang bersifat interaktif. Algoritma *youtube* yang terus memberikan rekomendasi lain diakhir video membuat literasi digital yang mereka akses menjadi tidak terarah.

Kedekatan anak usia dini dengan gawai sebagai media akses literasi digital memunculkan ide untuk membuat aplikasi interaktif berbasis video 360° sebagai media pembelajaran agar proses mereka dalam mengakses literasi digital bisa lebih terarah. Literasi digital yang ditawarkan dalam aplikasi interaktif berbasis video 360° akan dibuat menarik dan menyenangkan dengan melibatkan satwa endemik sebagai objek literasi digital yang dikenalkan kepada anak usia dini. Satwa endemik adalah satwa yang sudah melewati isolasi genetik melalui evolusi dalam waktu yang sangat lama dan menghasilkan spesies baru di daerah tertentu (Mustari, 2021).

Pembelajaran pada anak usia dini menggunakan aplikasi pernah diterapkan oleh Lukman dkk (2019) dengan judul Dunia Hewan. Implementasi pada karya aplikasi yang dibuat memperkenalkan satwa yang ada di lingkungan sekitar dengan

menggunakan gambar sebagai penunjuk bentuk dan tulisan sebagai bentuk deskripsi. Aplikasi yang dibuat memiliki tujuan yang sama seperti aplikasi yang peneliti yaitu sebagai media pembelajaran dan pengenalan satwa namun memiliki objek satwa dan media yang berbeda. Pada aplikasi yang peneliti buat terdapat video 360° sebagai media pengenalan habitat dan pada aplikasi yang sama satwa yang dipilih adalah satwa endemik.

Satwa endemik di beberapa daerah tertentu di Indonesia memiliki ciri khas yang tidak ditemukan pada hewan di daerah lain. Satwa di Indonesia merupakan jenis satwa perpaduan wilayah sebelah Barat kepulauan Indonesia dan wilayah Timur kepulauan daerah Indonesia. Isolasi genetik yang dialami satwa endemik berawal dari proses migrasi satwa dari luar wilayah Indonesia ke wilayah Indonesia dengan alasan untuk mencari sumber makanan, adanya bencana alam di tempat asal, atau mencari tempat untuk berkembang biak. Setelah itu satwa – satwa yang bermigrasi mencoba untuk beradaptasi dengan lingkungan barunya karena sudah tidak bisa kembali ke wilayah asal hingga terjadilah evolusi dalam diri satwa tersebut. Satwa yang berevolusi tersebut tentu memiliki perbendaan yang khas yang disebut dengan satwa endemik.

Satwa endemik di Indonesia memiliki status yang dilindungi sesuai dengan Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia Nomor P.20/MENLHK/SETJEN/KUM.1/6/2018 tentang Jenis Tumbuhan dan Satwa yang Dilindungi. Satwa endemik yang dipilih sebagai objek dalam karya adalah Burung Kakatua Jambul Kuning, Komodo, Orang Utan, Badak Sumatra, dan Harimau Sumatra. Selain dijadikan objek dalam media pembelajaran, satwa endemik

tersebut dipilih karena populasinya yang terus menurun mengakibatkan mereka sulit ditemukan di alam liar. Sehingga untuk menunjang kebutuhan ilmu pengetahuan para peneliti mengabadikan satwa tersebut dalam bentuk awetan yang dipamerkan di berbagai Museum Zoologi. Meski proses penyimpanannya diawasi dengan ketat, namun beberapa awetan satwa memiliki potensi kerusakan karena usia awetan yang sudah cukup lama. Untuk itu, pembuatan aplikasi interaktif ini juga sebagai upaya untuk mendokumentasikan aset awetan satwa langka dalam bentuk digital berupa 3D objek supaya informasi terkait satwa langka tersebut tetap bisa diakses dari generasi ke generasi.

Upaya pengenalan satwa endemik pada usia dini yang dibuat dalam bentuk aplikasi interaktif dengan memanfaatkan video 360° dengan gambar bersifat *borderless* (tanpa batas) dan *seamless* (tidak terpotong) yang bisa diakses dengan mudah melalui gawai yang dilengkapi sensor *gyroscope* (Muawal dkk., 2021). Menurut Susanto (2018) sensor *gyroscope* sendiri merupakan sebuah sensor pada gawai yang berfungsi untuk menentukan arah rotasi benda berdasarkan sudut gerak. Sehingga dengan adanya *gyroscope* pada gawai mendukung penyampaian informasi dari video 360° sebagai media pembelajaran yang interaktif karena untuk menikmatinya anak usia dini bisa menggerakkan gawai ke arah kiri, kanan, atas, dan bawah.

Fenomena kedekatan anak usia dini dengan gawai dalam proses mengakses literasi digital yang tidak terarah sehingga mereka lebih sering mengakses video *youtube* dan *game* dalam mengisi waktu luang. Untuk itu perlu adanya media pembelajaran interaktif yang bisa mengisi waktu luang mereka dan mengarahkan

akses literasi digital mereka ke informasi yang lebih berguna, sehingga dibuatlah karya berupa media pembelajaran aplikasi interaktif berbasis 360° dalam pengenalan satwa endemik pada anak usia dini.



B. Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang masalah dan fenomena yang sedang terjadi maka dibuatlah rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana menciptakan aplikasi interaktif berbasis 360° sebagai sarana akses literasi digital dalam pengenalan satwa endemik pada anak usia dini. Bagaimana respon anak usia dini terhadap karya aplikasi interaktif berbasis 360° dalam pengenalan satwa endemik sebagai literasi digital.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penciptaan

Aplikasi interaktif ini dibuat dengan tujuan menjadi sebuah media pembelajaran yang membantu anak usia dini dalam mengidentifikasi satwa endemik pada anak usia dini untuk mengenalkan satwa endemik kepada anak usia dini lewat pengenalan gambar, suara, dan sentuhan. Selanjutnya anak usia dini diharapkan lebih mudah melakukan visualisasi terhadap objek yang sedang dipelajari.

2. Manfaat Penciptaan

a. Pribadi

Penciptaan karya ini menjadi sebuah proses eksplorasi penciptaan video sederhana yang dipadukan menjadi aplikasi interaktif untuk dijadikan media pembelajaran.

b. Pengguna

Menggunakan aplikasi interaktif sebagai pembelajaran dapat meningkatkan proses penyerapan informasi pada anak usia dini karena objek yang sedang dijelaskan dapat dilihat secara visual dan didengar melalui audio yang ada.

c. Akademik

Manfaat dari penciptaan karya aplikasi interaktif untuk mengembangkan gagasan dalam bentuk baru. Selain itu karya ini juga bisa dijadikan rujukan hasil akhir dari proses pembuatan video yang bisa dinikmati dengan cara berbeda dalam bentuk media pembelajaran.

