

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK KELOMPOK A DI RA DARUL MUALLAFIN
AMUNTAI KALIMANTAN SELATAN**



Oleh:

A S I A H

NIM. 18204030019

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

YOGYAKARTA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Asiah**
Nim : 18204030019
Jenjang : Magester (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Konsentrasi : -

Menyatakan bahwa naskah ini secara keseluruhan hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 17 Mei 2021
Saya yang menyatakan,



Asiah, S.Pd.
NIM.18204030019

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asiah
NIM : 18204030019
Jenjang : Magister (S)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Konsentrasi : -

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 17 Mei 2021
Saya yang menyatakan,



Asiah, S.Pd
NIM. 18204030019

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asiah
NIM : 18204030019
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa pas foto yang diserahkan dalam daftar munaqasyah peneliti ialah pas foto saya yang berjilbab dan saya berani menanggung resiko dari pas foto saya.

Demikian surat pernyataan saya buat dengan sebenar-benarnya. Terimakasih.

Yogyakarta, 17 Mei 2021
Saya yang menyatakan,



Asiah, S.Pd
NIM. 18204030019

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di tempat

Assalamu'aikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul

PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK

Yang ditulis oleh :

Nama : **Asiah, S.Pd**
Nim : 18204030019
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Konsentrasi : -

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'aikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 17 Mei 2021

Pembimbing



Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 19630705199303 2 001



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1459/Un.02/DT/PP.00.9/06/2021

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ASIAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 18204030019
Telah diujikan pada : Rabu, 02 Juni 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 600007791e3d



Penguji I

Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 60cf14dc2f66b



Penguji II

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 60c6d18bc67ec



Yogyakarta, 02 Juni 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 600007778cfe6

MOTTO

“Tujuan paling prinsip dari pendidikan adalah menciptakan manusia yang mampu melakukan hal-hal baru, tidak hanya mengulangi apa yang dilakukan generasi sebelumnya: manusia yang kreatif, memiliki daya cipta dan penemu” (Jean Piaget)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

Almamater tercinta Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

*Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Asiah. Pengembangan Media *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A di RA Darul Muallafin Amuntai Kalimantan Selatan. Tesis Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2021

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan pengamatan di lapangan bahwa pembelajaran yang bersifat *online* menuntut pendidik untuk kreatif dalam merancang proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memilih media pembelajaran yang kreatif, inovatif, menarik dan menyenangkan untuk anak. Namun, fakta di lapangan menunjukkan masih kurangnya media pembelajaran yang inovatif, unik dan menarik, serta guru mengalami kesulitan untuk menyampaikan sub tema matahari, bulan dan bintang sehingga dibutuhkan pengembangan media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan sub tema yang dikembangkan yaitu matahari, bulan dan bintang

Penelitian dan pengembangan (R&D) ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah proses pengembangan media *augmented reality*, mengetahui kelayakan media *augmented reality* dan mengetahui efektivitas penggunaan media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan *Pre-Experimental Designs (one group pretest posttest design)* yaitu terdapat *pre-tes, treatment* dan *post-test*. Jenis data yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Pengembangan media *augmented reality* dalam penelitian ini dilakukan secara beberapa tahap yang mencakup tahap validasi desain dengan beberapa validator ahli, tahap revisi desain, dan uji coba produk.

Hasil pengembangan kelayakan media *augmented reality* secara keseluruhan mendapat nilai 26,84 dengan rata-rata 4,47, masuk kategori layak sehingga media *augmented reality* dinilai layak

untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Selanjutnya, hasil pengembangan media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak mendapatkan nilai *pretest* 57, 71 dan nilai *posttest* 86,57, dengan selisih antar kedua nilai rata-rata tersebut sebesar 28,86. Artinya, terdapat peningkatan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *augmented reality* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak serta anak sangat tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *augmented reality*.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Augmented Reality, Perkembangan Kognitif*



ABSTRACT

Asiah. Development of Augmented Reality Media to Improve Group A Children's Cognitive Development in RA Darul Muallafin. Thesis of Master Program in Early Childhood Islamic Education, Sunan Kalijaga State Islamic University of Yogyakarta. 2021.

This research was conducted due to field observations indicating that online learning required educators to creatively design a learning process so that learning objectives could be achieved. One of the ways was by choosing creative, innovative, interesting, and fun learning media for children. However, the facts identified that there was still a lack of innovative, unique, and interesting learning media for children. Additionally, teachers also found issues to deliver a sub-theme of sun, moon, and star. Hence, augmented reality media should have been developed as a means to improve children's cognitive development with the sub-theme of sun, moon, and star.

This research and development (R&D) aimed to determine the development process stages, the feasibility, and the effectiveness of augmented reality media to improve children's cognitive development. This research and development employed the Pre-Experimental Designs approach (one group pretest-posttest design) included a pretest, treatment, and posttest. Meanwhile, two types of data used were quantitative and qualitative. The development of augmented reality media in this study was carried out in several stages including information collection, plan, product development, design validation, design revision, product testing, revision, and product trial.

The research result of augmented reality media feasibility development as a whole identified a score of 26.84 with an average of 4.47. On that ground, the augmented reality media was categorized as feasible. Thus, it was considered feasible to be used as a learning medium in early childhood. Furthermore, the result of augmented reality media development to improve children's cognitive development obtained a pretest score of 57.71 and a posttest score of 86.57, with the difference between the two average

scores of 28.86. It implied that there was an increase in the average score before and after using augmented reality media to develop children's cognitive development. Additionally, it also showed that children were enthusiastic to follow the learning activity using augmented reality media.

Keywords: *Development, Augmented Reality Media, Cognitive Development*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak”. Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa tesis ini dapat terselesaikan hanyalah karena pertolongan Allah SWT. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW sebagai penerang kegelapan dan figure teladan dalam dunia pendidikan yang perlu dijadikan panutan. Penulis sepenuhnya menyadari bahwa tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis banyak mengucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu/Sdr:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk meningkatkan potensi akademik di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan dukungan kepada peneliti selama dalam proses

akademik. Sekaligus sebagai pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan dan masukan dengan penuh tanggung jawab hingga tesis ini dapat terselesaikan.

3. Bapak Dr. Suyadi, MA. selaku ketua prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah memberikan persetujuan dalam pelaksanaan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Mahmud Arif, M.Ag., selaku sebagai pembimbing dan penasehat akademik untuk penulis.
5. Ibu Aidatul Hafiza, S.Pd.Aud selaku Kepala Sekolah RA Darul Muallafin Amuntai, guru-guru di RA Darul Muallfin dan kepada orang tua wali murid yang membantu penulis selama penelitian tesis ini.
6. Kedua orang tuaku tercinta Abah H.hamrani dan Almarhumah Mama Hj. Rumiah yang senantiasa memberikan doa, dorongan dan motivasi, baik dalam bentuk materi maupun non materi kepada penulis.
7. Semua kakak dan kakak ipar serta keenam keponakan tercinta yang selalu mendoakan, memotivasi, memberikan dorongan dan mensupport untuk penulis sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
8. Seluruh sahabat dan teman-teman yang telah memberikan semangat dan motivasi selama proses penelitian dan penulisan tesis ini berlangsung hingga selesai.
9. Semua pihak yang terlibat, membantu dan memberikan dukungan dari awal proses sampai selesainya tesis ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal saleh dan mendapatkan balasan melebihi apa yang telah diberikan kepada penulis oleh Allah SWT, dan semoga tesis ini bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 17 Mei 2021

Penulis

Asiah, S.Pd.
NIM 18204030019



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PERNYATAAN BERJILBAB	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
D. Kajian Pustaka.....	11
E. Metode Penelitian.....	13
F. Spesifikasi Produk Penelitian.....	31
G. Asumsi Pengembangan	32
BAB II KAJIAN TEORI	33
A. Pengertian Media Pembelajaran.....	33
B. Jenis-jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini	34
C. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini	35
D. Pengertian Media <i>Augmented Reality</i>	38
E. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	42

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	53
A. Sejarah Berdirinya RA Darul Muallafin	53
B. Visi, Misi dan Tujuan RA Darul Muallafin	55
C. Data Pendidik RA Darul Muallafin.....	56
D. Sarana dan Prasarana RA Darul Muallafin	58
E. Gambaran Umum Proses Pembelajaran RA Darul Muallafin	59
BAB IV HASIL PENELITIAN	63
A. Proses dan Hasil Pengembangan Media <i>Augmented Reality</i> ..	63
1. Potensi dan Masalah	63
2. Pengumpulan Data.....	66
3. Desain atau Rancangan Produk	68
4. Hasil Validasi Desain dan Rancangan Pengembangan Produk.....	75
5. Revisi Produk	85
6. Hasil Uji Coba Pemakaian Produk dan Analisis Efektivitas Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak	92
BAB V PENUTUP	105
A. Kesimpulan.....	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN-LAMPIRAN	111
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	139

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Kriteria Penskoran Validator	29
Tabel 3.1	Daftar Pendidik RA Darul Muallafin.....	57
Tabel 3.2	Sarana dan Prasarana RA Darul Muallafin.....	58
Tabel 4.1	Hasil Validasi Ahli Materi.....	76
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Media	78
Tabel 4.3	Hasil Validasi Teman Sejawat.....	80
Tabel 4.4	Hasil Validasi Pendidik	82
Tabel 4.5	Data Hasil Kelayakan Secara Keseluruhan	84
Tabel 4.6	Jadwal Kegiatan Eksprimen.....	95
Tabel 4.7	Hasil Penilaian <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	97
Tabel 4.8	Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Menu Tampilan Awal	69
Gambar 4.2	Menu Utama.....	69
Gambar 4.3	Menu Utama Kedua	70
Gambar 4.4	Menu Petunjuk Penggunaan.....	71
Gambar 4.5	Menu Pengenalan Matahari	71
Gambar 4.6	Menu Pengenalan Bintang	71
Gambar 4.7	Menu Pengenalan Bulan	72
Gambar 4.8	Kartu Matahari.....	73
Gambar 4.9	Kartu Bulan.....	73
Gambar 4.10	Kartu Bintang.....	74
Gambar 4.11	Kartu Matahari Sebelum Revisi.....	85
Gambar 4.12	Maker Bulan Sebelum Revisi	86
Gambar 4.13	Maker Bintang Sebelum Revisi	86
Gambar 4.14	Maker Matahari Setelah Revisi.....	87
Gambar 4.15	Maker Bulan Setelah Revisi.....	87
Gambar 4.16	Maker Bintang Setelah Revisi.....	88
Gambar 4.17	Sebelum Revisi	89
Gambar 4.18	Sesudah Revisi	89
Gambar 4.19	Sebelum Revisi	91
Gambar 4.20	Sesudah Revisi	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk memberikan pembinaan tumbuh kembang anak, mulai dari lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan secara menyeluruh dari aspek perkembangan anak dengan cara memberikan stimulus kepada anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.¹ Sedangkan dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan cara pembinaan untuk anak dari sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dengan cara memberikan stimulus untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan, baik jasmani maupun rohani anak untuk memiliki kesiapan menuju pendidikan yang lebih lanjut.²

Berbagai upaya dilakukan untuk memberikan stimulus pendidikan kepada anak usia dini, karena masa ini merupakan masa *golden age* (keemasan) untuk berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam memberikan pendidikan kepada anak usia dini, dibutuhkan pembelajaran yang sesuai dengan

¹ Sudarna, *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*, (Yogyakarta: Genius Publisher, 2014), hlm.1.

² Muhammad Fadhillah & Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2016), hlm. 46.

tahapan perkembangan anak agar tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) adalah salah satu terobosan baru untuk dunia pendidikan khususnya di Indonesia sebagai upaya untuk mengembangkan manusia yang mampu menciptakan ekonomi berbasis sains dan teknologi, karena melalui pembelajaran STEAM anak diajak untuk berpikir secara komprehensif dengan pola pemecahan masalah yang berdasarkan lima aspek dalam STEAM. Yang bertujuan untuk mengajarkan anak untuk berpikir kritis, memiliki teknik atau desain untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi berdasarkan matematik dan ilmu mereka.

Pembelajaran berbasis STEAM merupakan salah satu jawaban untuk menjawab tantangan abad ke 21 yang menuntut manusianya untuk memiliki keterampilan berbasis teknologi dan manajemen informasi, belajar dan berinovasi, berkarir dan memiliki kesadaran global, serta berkarakter, untuk memenuhi tingginya permintaan pasar terkait produk yang berbasis sains dan teknologi.³ Untuk mewujudkan hal tersebut, maka harus dimulai sejak usia dini atau di lembaga PAUD, karena pendidikan anak usia dini adalah pondasi awal untuk meletakkan berbagai pengetahuan kepada anak.

³ Agusta Danang Wijaya dkk, "Implementasi Pembelajaran berbasis Steam (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics pada Kurikulum Indonesia", *Jurnal Universitas Padjajaran*, 2015.

Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) untuk semua aspek perkembangan dan pertumbuhan anak. Para ahli berpendapat pentingnya pemberian stimulasi yang bermakna agar berbagai aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Pendidik, orang tua, pengasuh ataupun orang dewasa, maupun lingkungan sekitar anak menyiapkan lingkungan yang kondusif. Untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah maupun di rumah, maka perlu digunakan beragam media pembelajaran untuk menstimulus perkembangan anak usia dini, salah satunya adalah menstimulus perkembangan kognitif.

Proses pembelajaran anak usia dini, tidak terlepas dengan adanya media pembelajaran karena media merupakan sarana atau alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada anak. Pembelajaran anak usia dini merupakan pembelajaran yang berkonsep bermain sambil belajar, yang mana dalam proses pembelajarannya membutuhkan media pembelajaran yang tepat dengan cara menciptakan media yang unik, menarik minat dan perhatian anak, agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat terstimulus secara optimal sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan anak.

Namun, media pembelajaran yang diterapkan di Lembaga PAUD pada umumnya masih konvensional dengan menggunakan buku cerita, gambar dan beberapa mainan fisik untuk menambah

pengetahuan anak. Selain itu, dengan menggunakan pengamatan langsung untuk mengenal tema yang terkait lingkungan sekitar.⁴ Hal ini dapat menyebabkan anak merasa bosan dengan proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga dibutuhkan media yang menarik perhatian anak, yang sesuai dengan tahapan berpikir anak, agar pembelajaran yang disampaikan dapat diterima oleh anak dengan baik, tentunya sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak. Mengingat salah satu karakteristik anak usia dini adalah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kaya fantasi, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di RA Darul Muallafin Amuntai menyebutkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan di sekolah untuk mengenalkan tema atau sub tema baru masih menggunakan buku cerita, buku bergambar, gambar dan pengamatan langsung ke lapangan. Sehingga menimbulkan kejenuhan dan kebosanan untuk anak dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Masa pandemik covid 19 yang melanda dunia pada saat ini, berdampak pula pada dunia pendidikan khususnya pada lembaga PAUD. RA Darul Muallafin Amuntai merupakan salah satu lembaga PAUD yang merasakan dampak dengan adanya covid 19. Sehingga dengan adanya kasus ini, RA Darul Muallafin

⁴ Hendri Agus Setiantol dan Ardhanyati, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Pendidikan Anak Usia Dini", paper dipresentasikan dalam *Seminar Nasional Informatika Medis*, Yogyakarta, 2016, hlm. 1.

melakukan kegiatan belajar mengajar yang bersistem online yaitu dengan cara proses pembelajaran dilakukan di rumah, yang mana anak belajar dengan didampingi oleh orang tua di rumah. Sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah untuk tidak melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah, karena sekolah merupakan tempat yang berpotensi untuk penyebaran virus corona.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Hafiza selaku kepala sekolah RA Darul Muallafin mengatakan bahwa dengan adanya pandemik covid 19 pada saat ini, RA Darul Muallafin melaksanakan proses pembelajaran dengan cara online, sesuai dengan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Adapun sistem belajar mengajar yang dilakukan di RA Darul Muallafin yaitu dengan cara guru memberikan kegiatan untuk anak belajar di rumah. Selain itu, guru juga berkunjung ke rumah anak secara bergantian untuk melihat perkembangan dan pertumbuhan anak secara langsung. Ketika evaluasi hasil belajar mengajar dilakukan oleh guru, maka anak diminta untuk datang ke sekolah secara bergantian.

Menurut hasil wawancara dengan kepala sekolah dengan proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara online seperti saat ini masih kurang efektif, khususnya untuk lembaga PAUD. Akan tetapi, untuk menunjang proses pembelajaran yang bersifat online ini, maka dibutuhkan kerjasama antar pendidik dengan orang tua sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat berjalan dengan optimal. Selain itu, terdapat faktor lain yang

mempengaruhi agar tujuan pembelajaran dapat berjalan efektif dan optimal. Salah satu faktor tersebut yaitu pemilihan media pembelajaran yang tepat, terutama dalam memberikan stimulus terhadap perkembangan kognitif anak. Mengingat perkembangan kognitif anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional.⁵

Piaget berpendapat dalam bukunya Yuliani Nuraini Sujiono bahwa perkembangan kognitif anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praopasional, yang mana pada tahap ini anak belajar melalui kegiatan sensorimotor dan kegiatan yang bersifat simbolis. Karena berpikir anak simbolis, sehingga guru harus mempersiapkan media yang real dan nyata.⁶ Agar pengetahuan yang didapatkan oleh anak dapat di simboliskan oleh anak sesuai dengan kenyataannya dan diterima dengan baik.

Berdasarkan wawancara dengan guru di RA Darul Muallafin mengatakan bahwa dengan adanya kegiatan pembelajaran yang bersifat online dan dilakukan di rumah, maka guru di tuntut untuk dapat memilih media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk anak, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan di rumah dapat menarik perhatian dan minat serta menyenangkan untuk anak. Sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat berjalan dengan optimal meskipun proses pembelajaran dilakukan di rumah.

⁵ Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah RA Darul Muallafin 2 Agustus 2020.

⁶ Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2012), hlm.6.

Tema alam semesta merupakan salah satu tema yang dikembangkan di lembaga PAUD, yang mana pada proses penyampaian masih menggunakan buku cerita atau majalah, gambar, pengamatan langsung. Sehingga menimbulkan kejenuhan pada anak, ketika proses pembelajaran dilakukan, dengan alasan tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan untuk anak. Agar anak dapat melihat secara langsung, nyata bagaimana bentuk dari matahari, bulan dan bintang (sub tema alam semesta).

Berbagai upaya dapat dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran yang bersifat online, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana media pembelajaran di lembaga PAUD. Sehingga media pembelajaran menjadi lebih menarik dan unik tanpa mengurangi esensi dari materi yang disampaikan.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, berbagai macam teknologi berbasis android dengan *smarphone* atau komputer, bisa digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, misalnya pada tema dan sub tema untuk mengenalkan alam semesta kepada anak dengan menggunakan teknologi *augmented reality*. *Augmented reality* bisa menghadirkan sesuatu yang tidak real menjadi nyata. Di mana dalam pembelajarannya anak dapat melihat bentuk, warna dari benda tersebut.

Augmented reality merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut secara real-time. Tiga dimensi biasa disingkat 3D atau disebut ruang dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Benda-benda maya menampilkan informasi berupa label maupun objek virtual yang hanya dapat dilihat dengan kamera handphone maupun dengan komputer. Sistem dalam *augmented reality* bekerja dengan menganalisa secara real-time objek yang ditangkap dalam kamera.⁷

Dengan teknologi *augmented reality* ini dapat merealkan sesuatu yang abstrak menjadi sesuatu yang nyata, yang mana sesuatu itu dapat dilihat seperti benda aslinya, dan dipegang langsung oleh anak tapi tidak dapat dirasakan. Berdasarkan pembahasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih mendalam tentang pengembangan media *augmented reality* sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, serta untuk mengetahui keefektivitasan penggunaan media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan tema alam semesta yang terdiri dari sub tema matahari, bulan dan bintang. Adapun judul penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu pengembangan *augmented reality* untuk

⁷ Jemmy Gunawan dkk, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Warna Objek 3D Kepada Anak Usia Dini Berbasis Android", dalam *Jurnal Teknik*, (Program Studi Teknik Informatika, Institut Informatika Indonesia, Vol. 6, Nomor 1 1 November 2017, hlm. 47.

meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di RA Darul Muallafin Amuntai.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dengan melihat fokus permasalahan, maka rumusan masalah yang menjadi kajian penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Darul Muallafin Amuntai?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Darul Muallafin Amuntai?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak di RA Darul Muallafin Amuntai.
- b. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Darul Muallafin Amuntai.

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritis

- 1) Penelitian ini berguna untuk menambah khazanah keilmuawan pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, khususnya Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan lembaga sekolah.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan pustaka serta sebagai studi lanjut dalam penelitian untuk menambah khazanah pustaka dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya sehingga lebih jeli dalam menangkap fenomena kehidupan.

b. Secara Praktis

- 1) Sebagai rujukan bagi pendidik dan orang tua untuk memanfaatkan perkembangan teknologi yang canggih sebagai media pembelajaran yang digunakan di sekolah maupun di rumah.
- 2) Sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi anak untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Sebagai media pembelajaran yang menarik, menyenangkan untuk anak dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.
- 4) Bagi mahasiswa dapat digunakan untuk memperdalam teori yang telah diperoleh dalam perkuliahan dan menambah wawasan mahasiswa tentang media *augmented reality*.

D. Kajian Pustaka

Kajian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Pertama, penelitian yang ditulis oleh Nia Saurina yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan *augmented reality*, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya tahun 2016. Berdasarkan pembahasan Nia Saurina menyimpulkan bahwa mendapatkan nilai 93% anak dapat mengenali objek binatang dari lingkungan hidupnya, sebesar 100% menyatakan anak dapat mengulang ejaan nama dari hewan dengan Bahasa Indonesia dan Inggris yang diperagakan dengan *augmented reality*, dan sebesar 100% menyatakan anak lebih tertarik menggunakan AR daripada menggunakan Alat Peraga Edukasi (APE) sebagai media pembelajaran.⁸

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media *augmented reality* pada pembelajaran anak usia dini. Namun terdapat perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu penelitian yang akan dilakukan peneliti mengkaitkan antara *augmented reality* terhadap perkembangan kognitif anak.

Kedua, penelitian yang ditulis oleh Fajar Dwi Mukti yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Mata Pelajaran IPA Materi Daur Air Untuk Siswa Kelas V MI Wahid Hasyim, Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah

⁸ Nia Saurina, Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augemented Reality, dalam *Jurnal Iptek*, Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Vol. 20. Nomor 1, Mei 2016, hlm. 95.

dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2018. Berdasarkan pembahasan Fajar Dwi Mukti menyimpulkan bahwa hasil perolehan data menunjukkan bahwa media pembelajaran Augmented Reality (AR) pada mata pelajaran IPA materi daur air di kelas V MI Wahid Hasyim layak dipergunakan sebagai sumber belajar siswa.⁹ Penelitian memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan *augmented reality*, tetapi penelitian yang akan dilakukan peneliti *augmented reality* terhadap perkembangan anak di TK.

Ketiga, penelitian yang ditulis oleh Jemmy Gunawan, dkk yang berjudul *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Warna Objek 3D Kepada Anak Usia Dini Berbasis Android*, Program Studi Teknik Informatika, Institut Informatika Indonesia tahun 2017. Berdasarkan hasil pembahasan Jemmy Gunawan, dkk bahwa dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* maka anak-anak usia dini dapat lebih mudah untuk mengenali warna dari objek tiga dimensi dengan cara melihat warna asli dari objek yang akan diwarnai dalam wujud 3 dimensi.¹⁰

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan variabel

⁹ Fajar Dwi Mukti, Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Mata Pelajaran IPA Materi Daur Air Untuk Siswa Kelas V MI Wahid Hasyim, *Tesis*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018).

¹⁰ Jemmy Gunawan dan dkk, "*Pemanfaatan Augmented Reality*"..., hlm. 47.

augmented reality pada pembelajaran anak usia dini. Namun terdapat perbedaan yaitu pada penelitian ini pemanfaatan teknologi *augmented reality* sebagai pengenalan menggambar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu efektivitas penggunaan *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan analisis dari beberapa penelitian sebelumnya, maka tidak terdapat kesamaan dengan judul penelitian yang akan dilakukan yaitu tentang efektivitas penggunaan *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Islam Bina Lembaga Manding Bantul Yogyakarta. Oleh karena itu, penelitian ini layak diteliti untuk mengisi kekosongan kajian mengenai *augmented reality* kaitannya dengan perkembangan kognitif anak.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (Research and Development) merupakan proses atau penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. Memvalidasi produk berarti produk sudah ada, kemudian peneliti menguji keefektivitasan atau memvalidasi produk tersebut. Sedangkan mengembangkan produk dapat diartikan memperbaharui

suatu produk yang sudah ada agar lebih efektif, efisien dan praktis digunakan atau menciptakan produk baru yang sebelumnya tidak ada.¹¹

Eksprimen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan eksperimen *one-group pretest-posttest design*. Yang mana pada desain penelitian ini terdapat *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberikan perlakuan). Sehingga dapat diketahui perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media *augmented reality* untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak. Serta untuk membandingkan keefektivitasan penggunaan media *augmented reality* untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak, khususnya pada tema alam semesta. Sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan dan hasil sesudah diberikan perlakuan.¹²

2. Langkah-langkah Model Pengembangan

Model pengembangan media *augmented reality* harus memperhatikan kebutuhan dan aspek perkembangan anak. Hal ini dikarena produk yang dirancang dan dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. Adapun model dalam penelitian yang berjudul pengembangan media *augmented reality* untuk

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Alfabeta: Bandung, 2019), hlm. 28.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi: Mixed Methods*, (Alfabeta: Bandung, 2018), hlm. 112.

mengembangkan perkembangan kognitif anak menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Yang mana Borg and Gall mengemukakan 10 langkah dalam penelitian *Research and Development* (R&D) yaitu (1) penelitian pendahuluan (pengumpulan informasi/potensi dan masalah), (2) perencanaan atau pengumpulan data, (3) mengembangkan desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi terhadap produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) mendesiminasikan produk dan produksi massal.¹³ Di dalam penelitian ini, peneliti merumuskan tahapan penelitian sesuai pada kebutuhan dan keterbatasan waktu serta dana, sehingga tahap yang ditempuh peneliti hanya sampai pada tahap ke 8. Adapun rincian langkah-langkah tersebut yaitu:

a. **Langkah 1:** Pengumpulan Informasi (potensi dan masalah)

Melakukan penelitian pendahuluan dengan mengumpulkan informasi dari beberapa kajian pustaka maupun pengamatan langsung untuk mengetahui potensi dan masalah dengan melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran dan mewawancarai guru di lembaga PAUD.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Alfabeta: Bandung, 2015), hlm. 409.

Pengamatan dan wawancara dengan guru bertujuan untuk mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada dan terjadi di lapangan dalam proses pembelajaran. Khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran di PAUD. Dalam hal ini, pengembangan media dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan canggih yaitu berupa pengembangan media *augmented reality* dalam melakukan proses pembelajaran di lembaga PAUD.

b. **Langkah 2:** Perencanaan atau Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan dan wawancara. Hasil pengamatan dan wawancara menjadi dasar pertimbangan dan acuan dalam mengembangkan media *augmented reality* yang dikaitkan dengan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun serta pengkajian teori-teori yang berkaitan dengan hal tersebut.

c. **Langkah 3:** Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal dilakukan berdasarkan potensi dan masalah yang diperoleh melalui pengamatan dan wawancara yang berkaitan dengan media berbasis *augmented reality* untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Adapun tahapan yang dilakukan yaitu

- 1) Menyiapkan tema yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran di lembaga PAUD.
- 2) Membuat rancangan media.

- 3) Mendesain bahan yang diperlukan seperti mendesain gambar, suara dan animasi yang sesuai dengan tema.
- 4) Mendesain tampilan atau *background* yang dapat menarik minat dan perhatian anak.
- 5) Meletakkan gambar, warna dan teks yang cocok dan menarik anak.
- 6) Menentukan materi apa saja yang akan dikembangkan dengan media tersebut.
- 7) Menentukan ukuran kartu dan gambar yang tepat untuk anak usia dini.
- 8) Memilih jenis huruf, *font* dan layout yang digunakan pada kartu.

d. **Langkah 4:** Validasi Desain

Produk yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh para ahli. Para ahli disini yaitu ahli media dan ahli materi untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Selain itu, peneliti meminta kepada guru, orang tua dan teman sejawat untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Pengujian lapangan awal ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk yang telah dikembangkan sekaligus sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan produk akhir.

Ahli media merupakan praktisi yang akan memberikan penilaian terhadap desain produk pengembangan media berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Sedangkan ahli materi merupakan praktisi yang akan menilai kesesuaian antara

materi dengan tujuan pembelajaran serta tema yang dikembangkan merupakan tema yang dibutuhkan anak untuk menunjang perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif anak. Teman sejawat, pendidik dan guru merupakan untuk mengetahui bagaimana penilaian mereka terhadap media yang dikembangkan.

Para validator ini akan memberikan penilaian kepada produk media yang telah dikembangkan melalui instrumen yang telah disiapkan, selanjutnya produk direvisi untuk melakukan uji coba produk.

e. **Langkah 5:** Revisi Desain

Revisi terhadap produk dilakukan setelah produk divalidasi oleh para ahli, maka saran dan masukan dari hasil uji coba lapangan awal dijadikan acuan untuk memperbaiki kelemahan produk media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak berdasarkan hasil penelitian oleh para validator.

f. **Langkah 6:** Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah desain produk di revisi untuk memperbaiki kelemahan produk yang sebelumnya, setelah produk direvisi, kemudian produk di uji cobakan kepada peserta didik yaitu anak PAUD yang berusia 4-5 tahun. Dengan tujuan apakah produk media berbasis *augmented reality* dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun serta untuk

mengetahui apa saja kekurangan dan kelemahan produk yang telah dikembangkan tersebut.

Uji coba produk ini dilakukan setelah produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli, dengan cara melibatkan penggunaan produk. Dalam uji coba ini, peneliti mengambil dua orang anak yang berusia antara 4-5 tahun untuk mencoba menggunakan media *augmented reality* dan mengamati perilaku anak selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

Tahap ini, anak diberikan test atau pertanyaan dengan cara peneliti melakukan tanya jawab kepada anak untuk mengetahui dan mengukur tingkat keberhasilan produk yang telah dikembangkan. Kemudian, apabila produk yang dikembangkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dan dinyatakan baik untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran di lembaga PAUD, maka langkah selanjutnya adalah uji coba kelayakan dan keefektivitasan produk yang telah dikembangkan.

g. Langkah 7: Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah uji coba produk dilakukan. Revisi ini dilakukan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan skala kecil yang dilakukan. Revisi dilakukan berdasarkan dari saran dan kritik yang diberikan oleh beberapa validator yang ditunjuk.

h. **Langkah 8:** Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilakukan setelah revisi produk dilakukan. Uji coba produk berupa media *augmented reality* diterapkan pada ruang lingkup yang lebih luas (sampel skala yang lebih besar) dengan menggunakan metode *Pre Eksperimental Design*, yaitu dengan cara membandingkan antara nilai *pre test* dan nilai *post test*. Desain dalam eksperimen ini menggunakan *one group pretest posttest design*.¹⁴ Penelitian dilaksanakan pada kelompok A yang berjumlah 7 orang anak, kegiatan dalam penelitian ini dilakukan dengan 3 tahap yaitu *pre test*, *treatment*, dan yang terakhir adalah *post test*.

Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu memberikan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik. Tahap *kedua*, peserta didik diberikan perlakuan dengan menggunakan media *augmented reality*. Tahap *ketiga*, dengan memberikan *post test* kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar mereka setelah menggunakan media *augmented reality*. Apabila dari nilai hasil belajar peserta didik antara nilai *pre test* dan *post test* memiliki perbedaan yang signifikan, maka media *augmented reality* tersebut efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini khususnya pada tema alam semesta dengan sub tema matahari, bulan dan bintang.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi...*, hlm. 112.

Ujicoba pemakaian ini merupakan tahap akhir yang dilakukan dalam penelitian, dari ujicoba pemakaian produk. Maka hasil yang didapatkan untuk mengetahui bagaimana kualitas produk media *augmented reality*. Pada tahap ini juga peneliti melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan belajar mengajar dalam menggunakan produk *augmented reality* serta meminta kepada guru untuk memberikan penilaian terhadap media *augmented reality* untuk mengembangkan kognitif anak, kemudian mendokumentasikan hasil kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peserta didik.

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian hanya sampai pada delapan tahapan yaitu sampai pada tahap ujicoba pemakaian dan hasil akhir berupa analisis data pelaporan. Hal ini disebabkan keterbatasan waktu dan dana, sehingga ujicoba terbatas dan hasil penelitian tidak diproduksi masal.

3. Kelompok Uji Coba Penelitian

Kelompok uji coba pada penelitian ini yaitu berjumlah 7 anak dari kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun di RA Darul Muallafin Amuntai Kalimantan Selatan.

4. Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini yaitu bersumber dari hasil penilaian ahli media, materi, pendidik, teman sejawat dan orang tua serta hasil pembelajaran anak. Penilaian kelayakan media *augmented reality* diperoleh dari para ahli media, materi, pendidik teman sejawat, dan orang tua.

Sedangkan pembelajaran anak bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas dari media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Subjek penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini melalui beberapa pertimbangan tertentu. Adapun subjek tersebut antara lain:

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan validator yang akan memberikan penilaian dari aspek materi yang dikembangkan. Adapun validator ahli materi yaitu dosen yang memiliki keahlian atau mengampu mata kuliah dalam bidang pengembangan kurikulum, kreativitas dan permainan anak usia dini serta perkembangan anak.

b. Ahli Media

Ahli media merupakan validator yang akan memberikan penilaian dari aspek media yang dikembangkan. Adapun validator ahli media yaitu dosen yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran khususnya tentang media *augmented reality* untuk anak usia dini.

c. Pendidik

Guru yang menjadi responden yaitu guru kelas kelompok A yang sudah berpengalaman dalam mengajar di lembaga PAUD.

d. Teman Sejawat

Teman sejawat yang menjadi validator merupakan teman satu kelas dengan peneliti yang aktif dalam mengajar di lembaga PAUD serta aktif membuat jurnal.

5. Jenis Data Penelitian

Jenis data dalam penelitian ini merupakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Di dalam penelitian ini, data kualitatif berupa data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, validasi ahli dan ujicoba produk yang berupa masukan dan saran-saran perbaikan dan tanggapan terhadap produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif yaitu didapat dari metode tanya jawab berupa observasi *checklist* dari *pre test* dan *post test* dan hasil angket yang diisi oleh para validator.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan selalu ada hubungan antara metode pengumpulan data dengan masalah penelitian yang ingin dipecahkan.¹⁵ Dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Adapun metode pengumpulan yang digunakan sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Observasi adalah suatu cara yang dilakukan untuk mengadakan suatu penilaian dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Data-data yang diperoleh dalam observasi kemudian dicatat dalam

¹⁵ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor Selatan: Ghalia Indonesia, 2005), hlm. 174.

suatu catatan lembar observasi. Kegiatan pencatatan merupakan bagian daripada kegiatan pengamatan.¹⁶

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kondisi awal perkembangan kognitif anak, kemudian dicatat, dianalisis, dan disimpulkan yang kemudian hasil observasi menjadi latar belakang dalam penelitian ini. Fokus observasi yaitu metode yang digunakan guru dan aktivitas yang dilakukan anak-anak saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mewawancarai, yang bertujuan untuk mengumpulkan data dengan mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai.¹⁷ Bentuk wawancara yang digunakan yaitu wawancara tidak terstruktur atau wawancara bebas. Wawancara dilakukan kepada anak-anak untuk mengetahui perasaan, antusiasme, kesan dengan penggunaan media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Wawancara dilakukan guru kelas, anak-anak dan orang tua.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu metode yang dilakukan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa

¹⁶ Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah, *Penelitian Kuantitatif: Sebuah Pengantar*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 47.

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi...*, hlm. 188.

catatan, transkrip, buku dan sebagainya.¹⁸ Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.¹⁹ Di dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan gambar, ketika proses pembelajaran dan pengujian media *augmented reality* kepada peserta didik serta dokumentasi- dokumentasi yang dianggap penting untuk menunjang penelitian.

d. Tes

Pengumpulan data dengan tes dapat dilakukan untuk mengetahui kondisi awal objek sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan produk baru yang dikembangkan dan setelah diberikan perlakuan dengan produk baru.²⁰ Dalam penelitian ini, tes dilakukan dengan menggunakan metode tanya jawab. Metode tanya jawab yang dimaksud yaitu berupa metode tanya jawab dengan menggunakan lembar observasi *checklist*. Metode ini diterapkan pada saat diberlakukannya *pre test* dan *post test* dengan tema alam semesta kepada kelompok usia 4-5 tahun. Dengan memuat beberapa soal untuk mengetahui perkembangan kognitif anak dengan tema alam semesta.

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 274.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 329.

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan...*, hlm. 208

Dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan kognitif sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

e. Angket

Angket merupakan beberapa pertanyaan yang disiapkan untuk diberikan kepada responden yang ingin dituju.²¹

Adapun angket dalam penelitian ini yaitu angket penilaian untuk ahli materi, angket penilaian ahli media, angket penilaian teman sejawat, dan angket penilaian untuk pendidik atau guru terhadap produk yang telah dikembangkan peneliti.

7. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan beberapa instrumen yaitu angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, dokumentasi dan tes. Adapun tes yang dimaksud di dalam penelitian ini merupakan tes dengan menggunakan metode tanya jawab dengan lembar observasi *checklist*. Sedangkan angket digunakan untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan produk yang telah dikembangkan. Adapun lebih rincinya sebagai berikut:

a. Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli yaitu dengan pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket dengan standar skala *likert*. Instrumen angket ini bertujuan untuk

²¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hlm.,156.

mengukur tingkat kevalidan atau kelayakan produk agar dapat dilakukan perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Adapun ahli validasi yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu: validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi teman sejawat serta respon guru dan orang tua terhadap produk yang dikembangkan berupa media *augmented reality*.

b. Tahap Ujicoba Produk

Tahap ujicoba produk dalam penelitian ini yaitu data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen tes, pedoman wawancara dan pedoman observasi. Tujuan instrument tes pada tahap ujicoba produk adalah untuk mengetahui penilaian terhadap media *augmented reality* yang di kembangkan. Sedangkan pedoman wawancara dan pedoman observasi dilakukan untuk mengetahui respon anak dan guru terhadap media *augmented reality* dan buku panduannya. Dengan demikian dapat dilakukan perbaikan serta penyempurnaan produk yang dikembangkan jika ada hal-hal yang kurang tepat.

Instrumen yang akan digunakan untuk pengumpulan data tentang efektivitas media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif yang dikembangkan adalah tes. Instrumen ini digunakan pada tahap ujicoba produk dan uji coba pemakaian yaitu sebelum (pre test) dan sesudah (post test) penggunaan produk. Adapun untuk instrument tes yang digunakan yaitu dengan cara tanya jawab

menggunakan lembar observasi *checklist*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak setelah menerapkan media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif.

8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu *pertama*, pada tahap awal penelitian data yang diperoleh berupa jenis data kualitatif untuk mengetahui gambaran berupa uraian atau deskripsi analisis kebutuhan dan analisis literatur untuk langkah awal dalam mengembangkan produk yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk anak. Tahap *kedua*, yaitu berupa jenis data kuantitatif berupa hasil validasi dengan beberapa ahli dan uji coba produk skala kecil maupun skala besar. Berikut rinciannya :

a. Analisis Data Validasi Ahli

Analisis data validasi ahli tentang proses pengembangan media *augmented reality* dilakukan dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran dari para ahli dengan menggunakan skala *Likert*. Skala ini memberikan lima pilihan jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik dan sangat kurang baik yang disertai dengan masukan dan saran revisi atau masukan. Sehingga jawaban yang diberikan bersifat jelas dan dapat mengukur serta mempermudah untuk mengetahui tingkatan media *augmented reality*. Adapun rumus hasil validasi dengan beberapa ahli

untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

Setelah dilakukan perhitungan hasil validasi oleh para validator maka akan di dapatkan nilai akhirnya. Adapun kriteria penskoran nilai akhir hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi teman sejawat dan penilaian guru sebagai berikut, yaitu:

Tabel 1. 1
Kriteria Penskoran Validator

Skor	Kategori
4.5-5	Sangat Layak
4-4.5	Layak
3-3.9	Cukup Layak
2-2.9	Kurang Layak
1-1.9	Sangat Kurang layak

Berdasarkan tabel diatas, produk yang telah dikembangkan di dalam penelitian ini dikatakan efektif atau layak, jika memenuhi penilaian kriteria penskoran validator minimal berkategori “Cukup Layak” sebagai hasil penilaian dari validator media, materi, teman sejawat dan pendiidk. Jika hasil penilaian dari validator mendapatkan nilai akhir “cukup layak” dan penilaian keseluruhan dari beberapa validator memperoleh nilai “cukup layak”, maka media *augmented reality* yang telah dikembangkan oleh peneliti dianggap layak untuk dijadikan media pembelajaran di sekolah maupun di rumah untuk anak usia dini.

Setelah produk diuji cobakan kepada beberapa ahli validator, dan media layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak, maka langkah berikutnya adalah melakukan revisi produk sesuai dengan hasil dari beberapa para ahli validator beserta saran-saran yang telah diberikan validator untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan.

b. Analisis Data Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu uji coba pemakaian dengan kelompok uji coba yang telah dipilih yang berjumlah 7 orang anak dengan rentang usia 4-5 tahun, yang bertujuan untuk mengetahui keefektivitasan produk yang telah dikembangkan yaitu media *augmented reality* yang dikaitkan dengan perkembangan kognitif anak melalui tema “alam semesta” dan sub tema “matahari, bulan dan bintang”. Uji coba pemakaian dilakukan dengan menggunakan metode *eksperimen pre-experimental designs* dengan jenis *one group pretest-posttest design* yang merupakan cara sebelum *treatment* kepada anak.

Tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan cara memberikan *pre test* terlebih dahulu kepada anak untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum menggunakan produk yang dikembangkan. Kedua, yaitu melakukan *treatment* dengan menggunakan media *augmented reality*, yang dilakukan sebanyak empat kali *treatment* dan langkah terakhir yaitu melakukan *post test* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak setelah diberikan

treatment dengan produk yang telah dikembangkan. Serta untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dari sebelum dan sesudah menggunakan media *augmented reality* terhadap perkembangan kognitif anak.

Analisis data uji coba pemakaian dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis data statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang sesuai dengan keadaan data dan bukan untuk membuat kesimpulan secara umum atau luas.²² Statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini, untuk mengetahui perhitungan modus, median, mean, standar deviasi dan perhitungan persentase.

F. Spesifikasi Produk Penelitian

Spesifikasi produk penelitian ini yaitu dengan menghasilkan produk *augmented reality* dan kartu sebagai objek untuk memantulkan 3 dimensi. Spesifikasi produk media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Adapun spesifikasi media *augmented reality* sebagai berikut:

1. Media *augmented reality* merupakan aplikasi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya, berbentuk dua maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu bersamaan.

²² Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 207.

2. Media *augmented reality* ini berbentuk aplikasi yang bisa di download di playstore oleh orang tua maupun pendidik.
3. Media *augmented reality* ini juga berbentuk kartu bergambar
4. Media *augmented reality* ini berisi tentang tema alam semesta yang terdiri dari matahari, bulan dan bintang, yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.
5. Media *augmented reality* ini berisi teks, gambar, animasi, suara (audio) serta permainan yang bisa digunakan oleh anak.
6. Media *augmented reality* ini juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan.
7. Media *augmented reality* ini dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk anak, baik di rumah maupun di sekolah.

G. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media *augmented reality* untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun ini diasumsikan dapat:

1. Membuat media pembelajaran yang inovatif bagi anak usia dini.
2. Membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu *smartphone* untuk media belajar anak.
3. Menjadikan media yang dapat digunakan secara mandiri oleh anak, khususnya di rumah dengan pendampingan orangtua.
4. Menjadi bahan acuan bagi pendidik untuk memanfaatkan perkembangan teknologi khususnya handphone sebagai media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan dan unik untuk anak usia dini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan media *augmented reality* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Darul Muallafin Amuntai Kalimatntan Selatan dengan menggunakan tema “alam semesta” dan sub tema “matahari, bulan dan bintang” maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, penelitian pengembangan media *augmented reality* dikembangkan berdasarkan prosedur Borg dan Gall dalam bukunya Sugiyono terdapat 10 tahap yang dilaksanakan, akan tetapi dalam penelitian ini, peneliti sampai pada tahap 8 yaitu uji coba pemakaian produk yang telah dikembangkan. Hasil ujicoba kelayakan produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, teman sejawat dan pendidik PAUD terhadap media yang telah dikembangkan peneliti. Adapun hasil dari keseluruhan uji kelayakan tersebut mendapatkan nilai rata-rata 4,47 dengan kategori layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *augmented reality* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di lembaga PAUD pada tema “alam semesta” dengan sub tema “matahari, bulan dan bintang”.

Kedua, hasil perhitungan nilai *pre test* dan *post test* yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan nilai rata-rata *pre test* yaitu 57, 71 dan nilai rata-rata *post test* bernilai 86,57 dengan

perbandingan selisih nilai *pre test* dan *post test* yaitu 28.86. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, terdapat peningkatan dari sebelum dan sesudah menggunakan media atau produk yang dikembangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *augmented reality* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak di lembaga PAUD dan media *augmented reality* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Darul Muallafin Amuntai.

B. Saran

1. Diharapkan calon peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pengembangan sampai pada tahap pemakaian media secara luas dengan melibatkan beberapa lembaga PAUD.
2. Materi pada produk lebih dikembangkan lagi, tidak hanya pada satu sub tema dan mencakup berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.
3. Pendidik di lembaga PAUD diharapkan dapat menggunakan media atau produk yang telah dikembangkan semaksimal mungkin sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat berjalan dengan optimal.
4. Media *augmented reality* yang telah dikembangkan diharapkan digunakan oleh pendidik dan orang tua untuk mengenalkan alam semesta khususnya pada sub tema matahari, bulan dan bintang. Media dapat digunakan di rumah maupun di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, Danang, Wijaya dkk, “Implementasi Pembelajaran berbasis Steam (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics pada Kurikulum Indonesia”, *Jurnal Universitas Padjajaran*, 2015.
- Akromah, Jumratol dan Lailatu Rohmah, “Implementasi Pendekatan Sainifik dalam Mengembangkan Kognitif Anak”, *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak*, Vol. 4. No 1 Maret 2019.
- Asrilla, Niffa Yulisar dkk, “Pembelajaran Calistung: Peningkatan Perkembangan Kognitif pada Kelompok B di RA Angkasa Tasikmalaya”, *Golden Age: Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol. 5 (1), Maret 2020,
- B Hurock, Elizabeth, Elizabeth, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Diterjemahkan Oleh Med Meitasari Tjandrasa, Yogyakarta: Erlangga, 1978.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Fadhillah, Muhammad & Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2016.
- Fertiliana, Leli Dea dan Eva Latipah, “Pengembangan Kemampuan Kognitif Dan Sosial-Emosional Melalui Penerapan Media Balok Dan Bermain Peran Pada Siswa TK Kuntum Mekar Lampung”, *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 3 (2), 2017.
- Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunawan, Jemmy, Ganawan dkk, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Warna Objek 3D Kepada Anak Usia Dini Berbasis Android”, dalam *Jurnal Teknika*, Program Studi Teknik Informatika,

Institut Informatika Indonesia, Vol. 6, Nomor 1 1
November 2017.

- Indrawan, Ruly & Poppy Yaniawati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*, Bandung: Refika Aditama, 2014.
- Juniarti, Yenti, “Pengembangan Media Ludo Geometri (DORI) Pada Fisik Motorik Anak Usia Dini, Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak”, Vol. 5 (2), Desember 2019, 169-182.
- Juni, Donni Priansa dan Agus Garnida, *Manajemen Perkantoran Efektif, Efisien dan Profesional*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- J Salkind, Neil, *Teori-teori Perkembangan Manusi*,. Diterjemahkann Oleh M.Khozim. Bandung: Nusa Media. 2009.
- Mahmudi, *Manajemen Kinerja Sektor Publik*, Yogyakarta: Akademi Manajemen Perusahaan YKPN, 2005.
- Masnipal, *Menjadi Guru PAUD Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Mukti, Fajar, Dwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Mata Pelajaran IPA Materi Daur Air Untuk Siswa Kelas V MI Wahid Hasyim”, *Tesis*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018.
- Mustaqim, Ilmawan dan Nanang Kurniawan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality, dalam *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 1, No. 1, Mei 2017.
- Nazir, Moh, *Metode Penelitian*, Bogor Selatan: Ghalia Indonesia, 2005.
- Nurchahyo, Dedi Eko Nurchahyo dkk, “Pemanfaatan Augmented reality Dalam Dunia Pendidikan Untuk Mempelajari Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Android, paper

dipresentasikan dalam *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Yogyakarta: 28 Maret 2015, hlm. 194.

- Nur, Fitrotun Rohmah, 'Media Pembelajaran Pengenalan Buah dengan Teknologi Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android', *Skripsi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang*, Tahun 2019.
- Pabundu, Moh. Tika, *Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Piaget, Jean dan Barbel Inhelder, *Psikologi Anak*, Diterjemahkan oleh Miftahul Jannah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Saurina, Nia, "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality", dalam *Jurnal Iptek*, Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Vol. 20. Nomor 1, Mei 2016.
- Setiantol, Hendri, Agus dan Ardhanyati, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Pendidikan Anak Usia Dini", paper dipresentasikan dalam *Seminar Nasional Informatika Medis*, Yogyakarta, 2016.
- Subagyo, Joko, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Sudarna, *PAUD: Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*, Yogyakarta: Genius Publisher, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi: Mixed Methods*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- _____, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, Bandung: Alfabeta, 2019.

- _____, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sulistiyawati, Ari, *Deteksi Tumbuh Kembang Anak*, Jakarta: Salemba Medika, 2015.
- Suparno, Paul, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius, 2001.
- Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana, 2014.
- Taniredja, Tukiran, dan Hidayati Mustafidah, *Penelitian Kuantitatif: Sebuah Pengantar*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Ulfah, Maulidya dkk, "Pengembangan Media Box Of Number Berbasis Tematik Untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun", *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5 (2), Desember 2019.
- W Santrock, John, *Life-Span Development: Perkembangan Masa Kehidupan*, Diterjemahkan Oleh Achmad Chusairi, Jakarta: Erlangga, 2002.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Asiah
2. Tempat/tgl Lahir : Telaga Bamban, 28 April 1996
3. Agama : Islam
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Status Perkawinan : Belum Kawin
6. Alamat Rumah : Desa Telaga Bamban No 125 RT 002
RW 05 Kec. Amuntai Utara Kab. Hulu
Sungai Utara, Banjarmasin Kalimantan
Selatan
7. Nama Ayah : H. Hamrani
8. Nama Ibu : Hj. Rumiah
9. Email : Asiahlaila14@gmail.com
10. No HP : 085249938149

B. Riwayat Pendidikan

1. MIN Telaga Bamban : Tahun 2002-2008
2. MTS Nipi Rakha : Tahun 2008-2011
3. MA Nipi Rakha : Tahun 2011-2014
4. UIN Sunan Kalijaga Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini : Tahun 2014-2018

C. Karya Ilmiah

1. Buku : Filsafat Islam Anak Usia Dini, 2019
2. Jurnal: -Implementasi Sistem *Full Day School* dalam
Mengembangkan Empati Anak di RA Muadz Bin
Jabbal 2, 2018
-Asesmen Dinamis: Implementasi Teknik Asesmen
Dinamis berbasis Perkembangan Motorik Halus di
Kelompok Bermain Aisyiyah Mutiara Ummi
Kalasan, Yogyakarta, 2019
3. Prosiding : Implementasi Pendidikan Inklusi dalam
Mengembangkan Karakter Cinta Tanah Air Di TK
Pedagogia Bantul Yogyakarta, 2019