

**PENGARUH MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
BINTANG CENDEKIA KOTA PEKANBARU**



Oleh:

OLEH: Dera Puspawati, S. Pd

NIM: 20204031016

TESIS

**MAGISTER PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2022

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dera Puspawati, S.Pd**
Nim : 20204031016
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya pada tesis saya ini adalah benar hasil karya saya sendiri atau hasil penelitian saya sendiri, terkecuali pada bagian tertentu yang sudah pernah diajukan sebelumnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh dewan anggota penguji.

Yogyakarta, 26 April 2022



menyatakan,

Dera Puspawati, S.Pd
NIM. 20204031016

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dera Puspawati, S.Pd**
Nim : 20204031016
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam tesis saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan tesis saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh dewan anggota penguji.

Yogyakarta, 26 April 2022



Dera Puspawati, S.Pd
NIM. 20204031016

SURAT PERNYATAN MEMAKAI JILBAB

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang,
saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dera Puspawati
NIM : 20204031016
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada
Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas
pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua), seandainya suatu hari ini terdapat
instansi yang menolak tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-
benarnya.

Yogyakarta, 26 April 2022

Yang menyatakan,



Dera Puspawati, S.Pd
NIM. 20204031016

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan birnbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul: Pengaruh Media *Augmented 2tenliJ* Terhadap Motovasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru

Yang ditulis oleh :

Nama : Dera Puspawati

NIM : 20204031016

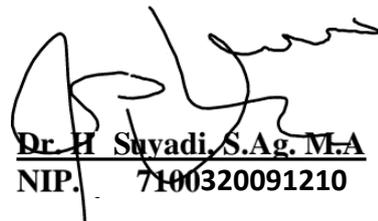
Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

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 Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini (M.Pd).

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 15 April 2022
Pembimbing,


Dr. H. Syvadi, S.Ag. M.A
NIP. 7100320091210



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1386/Un.02/DT/PP.00.9/06/2022

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BINTANG CENDEKIA KOTA PEKANBARU**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DERA PUSPAWATI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 20204031016
Telah diujikan pada : Selasa, 17 Mei 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 62a498dfb45b3



Penguji I
Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.
SIGNED

Valid ID: 62a7d5ab91a38



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

Valid ID: 62a48a1d3891c



Yogyakarta, 17 Mei 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 62a73177b897a

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PENGARUH MEDIA AUGMENTED
REALITY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BINTANG
CENDEKIA KOTA PEKANBARU

Nama : Dera Puspawati
NIM : 20204031016
Prodi : PIAUD
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqasyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. H. Suyadi. MA.

()

Penguji I : Dr. Hj. Erni Munastiwi, M. M

()

Penguji II : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 17 Mei

2022 Waktu : 08.00-
09.00 WIB.

Hasil/ Nilai 1. Munaqasyah : 96/A

2. Publikasi : 96/A

3. Seminar : 95/A

IPK : 3,97

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

MOTTO

Khoirunnas Anfauhum Linnas

**“Sebaik-Baik Manusia Adalah Manusia Yang Memberi Manfaat Untuk
Manusia Lainnya”**



KATA PERSEMBAHAN

Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

Dera Puspawati, 20204031016. *Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru*, Tesis Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2022.

Pembelajaran umumnya masih berpusat pada guru. Hal ini ditandai dengan guru menerapkan pembelajaran secara konvensional seperti media buku gambar, buku cerita, boneka jari. Media tersebut digunakan dalam pembelajaran secara manual. Hal ini menyebabkan anak menjadi bosan serta tidak semangat dalam belajar. Terjadinya motivasi dan minat belajar rendah dapat diatasi dengan memilih media pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah penggunaan media *augmented reality*. Tujuan penelitian meneliti pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif *true eksperimen* dengan desain *pre-test-post-test control group design*. Metode ini menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian ini menggunakan dua kelas. Teknik pengumpulan data penelitian dengan cara tes (*pre-test* dan *post-test*) dan nontes (observasi, angket, dan dokumentasi). Teknik pengambilan sampel adalah *teknik sampel jenuh* yaitu 15 anak di kelas eksperimen dan 15 anak di kelas kontrol yang berjumlah 30 anak TK di kelas B. Uji keabsahan data dengan menggunakan validitas tes, reabilitas, tingkat kesukaran, dan uji *t-test* dengan menggunakan program SPSS 21.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, hasil uji T-test terdapat pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak, hal ini dibuktikan pada nilai signifikansi 0,000, hal ini menunjukkan nilai sig ($0,00 < 0,05$), maka ada perbedaan rata-rata prestasi belajar *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dengan menggunakan media *augmented reality* dan berdasarkan data yang diperoleh nilai signifikansi 0,000 hal ini menunjukkan nilai sig ($0,00 < 0,05$), maka ada perbedaan rata-rata prestasi belajar *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dengan menggunakan media buku gambar. Kedua, hasil uji T-test terdapat pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak, hal ini dibuktikan pada data SPSS hasil angket motivasi belajar kelas eksperimen diperoleh nilai sig (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan motivasi belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *augmented reality*. Ketiga, terdapat pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak, hal ini ditunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari pada taraf signifikansi 0,05 atau $0,00 < 0,05$ sehingga adanya pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, *Augmented Reality*

ABSTRACT

Dera Puspawati, 20204031016. *The Effect of Augmented Reality Media on Learning Motivation of Children aged 5-6 Years at Bintang Cendekia Kindergarten Pekanbaru City, Thesis of the Postgraduate Early Childhood Islamic Education Study Program (PIAUD) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2022.*

Learning is generally still teacher-centered. This is indicated by the teacher applying conventional learning such as picture books, story books, finger puppets. The media is used in manual learning. This causes children to become bored and not enthusiastic in learning. The occurrence of low motivation and interest in learning can be overcome by choosing the right learning media. One of them is the use of augmented reality media. The purpose of the study was to examine the effect of augmented reality media on the learning motivation of children aged 5-6 years at Bintang Cendekia TK, Pekanbaru City.

The type of research used is a true experimental quantitative research with a pre-test-post-test control group design. This method uses a control group and an experimental group. This study uses two classes. Research data collection techniques by means of tests (pre-test and post-test) and non-test (observation, questionnaires, and documentation). The sampling technique was a saturated sample technique, namely 15 children in the experimental class and 15 children in the control class, totaling 30 TK children in class B. Test the validity of the data using the test validity, reliability, level of difficulty, and t-test using the SPSS program. 21.

The results showed that: First, the results of the T-test showed the effect of augmented reality media on children's learning motivation, this was evidenced by a significance value of 0.000, this indicates a sig value ($0.00 < 0.05$), so there is a difference in the mean the average pre-test and post-test learning achievement of the experimental class using augmented reality media and based on the data obtained a significance value of 0.000, this shows a sig value ($0.00 < 0.05$), then there is a difference in the average pre-test learning achievement. test and post-test control class using picture book media. Second, the results of the T-test there is an effect of augmented reality media on children's learning motivation, this is evidenced in the SPSS data from the experimental class learning motivation questionnaire, the value of sig (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, so there is a significant difference in learning motivation. in the experimental class using augmented reality media. Third, there is the effect of augmented reality media on children's learning motivation, it is shown that the significance value is smaller than the significance level of 0.05 or $0.00 < 0.05$ so that there is an effect of augmented reality media on children's learning motivation in Bintang Cendekia TK Kota Kota Pekabaru.

Keywords: *Learning Motivation, Augmented Reality*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Ilaihi Rabbi, Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Nikmat-Nya yang tak terhitung banyaknya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Media *Augmented Reality* Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru” Shalawat dan salam semoga tetap tercurah kepada kekasih-Nya Nabi penutup zaman, Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia dengan warisan petunjuknya untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan dan bantuan berbagai pihak, maka tesis ini tidak mungkin dapat diselesaikan. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat, Bapak/Ibu/Saudara:

1. Prof. Dr.Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. Selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk meningkatkan potensi akademik di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. Selaku Dekan FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama ini dalam proses akademik.
3. Dr. H. Suyadi, S.Ag. M.A, selaku ketua program studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga sekaligus sebagai dosen pembimbing tesis.
4. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum, selaku sekretaris program studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga.
5. Kepada dosen penguji munaqosah, penguji pertama Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, M. M dan penguji kedua Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si terimakasih atas bimbingan dan arahnya.
6. Seluruh dosen program studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga khususnya dan dosen dalam lingkup Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga beserta staff yang sudah membantu.
7. Suhaeni, S. Sos, selaku kepala sekolah TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru yang telah memperkenankan untuk melakukan penelitian, serta segenap dewan guru dan anak-anak TK Bintang Cendekia yang telah memberikan data untuk

penyusunan tesis ini.

8. Orang tuaku yang telah menjadi motivator serta penasihat terbaik yang senantiasa dengan ikhlas dan bijaksana memberikan dorongan, kasih sayang serta doa disetiap langkah dan kehidupan penulis.
9. Saudaraku abang, kakak dan adik yang selalu memberikan semangat dan doa yang tak pernah henti kepada saya.
10. Rio Gusti Fauzi selaku calon suami saya (tunangan) yang selalu meringankan tangannya dan rela menguras pikirannya untuk mambantu berpikir dalam menyelesaikan tesis ini dan selalu memberikan semangat serta doa untuk kelancaran dalam penyelesaian tesis ini.
11. Teman-teman PIAUD angkatan 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Sampai jumpa di lain waktu.
12. Semua pihak yang ikut bekerjasama dalam penyusunan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga amal baik yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT, dan mendapatkan limpahan rahmatnya. Amin.

Yogyakarta, 26 April 2022

Yang menyatakan,



Dera Puspawati, S.Pd

NIM. 20204031016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PERNYATAAN BERJILBAB	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	vi
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	vii
MOTTO	viii
KATA PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kajian Pustaka	7
F. Metode Penelitian	9
G. Sistematika Pembahasan	16
BAB II KAJIAN TEORITIS	19
A. Motivasi Belajar	19
B. Media <i>Augmented Reality</i>	29
C. Hipotesis Penelitian	48
BAB III GAMBARAN UMUM TK BINTANG CENDEKIA KOTA PEKANBARU	49
A. Sejarah Berdirinya TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru	49
B. Profil Sekolah TK Bintang Cendekia	49
C. Keadaan Lingkungan Sekolah	51
D. Kultur Sekolah dan TK Bintang Cendekia	51
E. Struktur Organisasi dan Tata Kerja	53

F. Tata Tertib Murid dan Guru TK Bintang Cendekia	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian.....	62
B. Analisis Data	74
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	84
BAB V PENUTUP	99
A. Simpulan.....	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
Lampiran 1	106



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Bentuk Rancangan Penelitian Eksperimen	41
Tabel 3.2	Skenario <i>Treatment</i>	43
Tabel 3.3	Lembar Observasi Motivasi Belajar	45
Tabel 4.1	Anggota Pengurus TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru	58
Tabel 4.2	Sarana Penunjang yang ada di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru..	63
Tabel 4.3	Jadwal Pelaksanaan	64
Tabel 4.4	Deskripsi Hasil Penelitian	64
Tabel 4.5	Gambaran Umum Motivasi Belajar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Cendekia kota Pekanbaru <i>Pre-test</i> Pada Kelas Kontrol	65
Tabel 4.6	Motivasi Belajar Pada Anak Di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru (<i>Pre-test</i>) Pada Kelas Kontrol	66
Tabel 4.7	Gambaran Umum Motivasi Belajar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru <i>Pre-test</i> Pada Kelas Eksperimen .	67
Tabel 4.8	Motivasi Belajar Pada Anak Di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru (<i>Pre-test</i>) Pada Kelas Eksperimen	68
Tabel 4.9	Gambaran Umum Motivasi Belajar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru <i>Post-test</i> Pada Kelas Kontrol	69
Tabel 4.10	Motivasi Belajar Pada Anak Di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru (<i>Post-test</i>) Pada Kelas Kontrol	70
Tabel 4.11	Gambaran Umum Motivasi Belajar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru <i>Post-test</i> Pada Kelas Eksperimen	71
Tabel 4.12	Motivasi Belajar Pada Anak Di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru (<i>Post-test</i>) Pada Kelas Eksperimen	72
Tabel 4.13	Rekapitulasi Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru Pada Kelas Kontrol	73
Tabel 4.14	Rekapitulasi Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru. Pada Kelas Eksperimen	74
Tabel 4.15	Uji Linearitas	76
Tabel 4.16	Uji Homogenitas	77
Tabel 4.17	Uji Normalitas	77
Tabel 4.18	Uji Hipotesis	78
Tabel 4.19	Uji Perbandingan <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	80
Tabel 4.20	Uji Perbandingan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	81
Tabel 4.21	Uji Perbandingan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	82
Tabel 4.22	Uji perbandingan <i>post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	84
Tabel 4.23	Kategori Gain Ternormalisasi	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Awal Dari Aplikasi	33
Gambar 2.2	Pemberitahuan Dan Peringatan Dalam Penggunaan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	34
Gambar 2.3	Tampilan Loading Dalam Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	34
Gambar 2.4	Tampilan Kamera Pada Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	35
Gambar 2.5	Contoh Tampilan Gambar Muncul Tiga Dimensi	35
Gambar 2.6	Contoh Kartu Gambar Kodok	36
Gambar 2.7	Contoh Kartu Gambar Kucing	37
Gambar 2.8	Contoh Kartu Gambar Ayam	38
Gambar 2.9	Tampilan Gambar Kucing Menjadi Tiga Dimensi	39
Gambar 2.10	Tampilan Gambar Ayam Menjadi Tiga Dimensi	39
Gambar 4.1	Diagram Motivasi Belajar Sebelum Perlakuan (<i>pre-test</i>) Pada Kelas Kontrol	67
Gambar 4.2	Diagram Motivasi Belajar Sebelum Perlakuan (<i>pre-test</i>) Pada Kelas Eksperimen	69
Gambar 4.3	Diagram Motivasi Belajar Sesudah Perlakuan (<i>post-test</i>) Pada Kelas Kontrol	71
Gambar 4.4	Diagram Motivasi Belajar Sesudah Perlakuan (<i>post-test</i>) Pada Kelas Eksperimen	73
Gambar 4.5	Diagram Motivasi Belajar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	74
Gambar 4.6	Diagram Motivasi Belajar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	75

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Observasi Motivasi Belajar	108
Lampiran 2	Kriteria Penilaian Motivasi Belajar	109
Lampiran 3	<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru	111
Lampiran 4	<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen Motivasi Belajar Anak Usia 5- 6 Tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru	112
Lampiran 5	<i>Post-test</i> Kelas Kontrol Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru	113
Lampiran 6	<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru	114
Lampiran 7	Rekapitulasi Kelas Kontrol Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru	115
Lampiran 8	Rekapitulasi Kelas Eksperimen Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru	116
Lampiran 9	Tabel Uji Nilai <i>t-test</i> Sampel <i>Related</i>	117
Lampiran 10	Skor Kemungkinan Uji Hipotetik	119
Lampiran 11	Uji Linearitas	120
	Uji homogenita	120
	Uji Normalitas	120
Lampiran 12	Uji Hipotesis	121
Lampiran 13	Tabel Perbandingan	122
Lampiran 14	Skenario Pembelajaran	125
Lampiran 15	Dokumentasi Penelitian	127
Lampiran 16	Daftar Riwayat Hidup	131

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan yang menghambat kelancaran proses belajar mengajar di sekolah adalah kurangnya motivasi anak dalam belajar. Adanya permasalahan tersebut menunjukkan bahwa proses belajar mengajar kurang memberi makna bagi anak. Sikap itu juga menunjukkan bentuk ketidaksenangan anak terhadap belajar.¹ Pembelajaran umumnya masih berpusat pada guru. Hal ini ditandai dengan guru menerapkan pembelajaran secara konvensional seperti media buku gambar, buku cerita, boneka jari. Media tersebut digunakan dalam pembelajaran secara manual. Hal ini menyebabkan anak menjadi bosan serta tidak semangat dalam belajar.

Tantangan yang dihadapi oleh lembaga PAUD di masa pandemi yaitu menghadapi karakteristik anak usia dini yang baru mulai memasuki dunia sekolah. Anak baru belajar bagaimana bersekolah dan masih beradaptasi dengan kehidupan sekolah. Selain itu, ada pula karakteristik anak usia dini yang masih sering *moody*, apalagi dalam hal belajar. Terkadang anak semangat bersekolah, kadang juga malas. Dapat dilihat bahwa motivasi belajar anak usia dini masih rendah dan masih membutuhkan bimbingan dan dorongan dari orang tua serta guru sebagai motivator atau penggerakannya. Oleh sebab itulah hal tersebut menjadi tantangan sendiri dalam hal motivasi belajar anak, apalagi dalam kondisi sekarang covid-19 yang masih ada sampai sekarang.²

Fakta sosial yang terjadi semangat belajar anak menurun selama pandemi covid-19. Gangguan tersebut dapat berupa keterbatasan fasilitas seperti gawai dan jaringan, sulitnya sosialisasi dengan teman sekelas, dan

¹ “Hamdani, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 Studi Kasus Di Raudatul Atfal Fathimaturridha Medan Tembung,’ Jurnal Edu Rigilia, Vol. 4 No. 2 April – Juni 2020.,” n.d.

² Azizah Nurul Fadlilah, “Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (June 26, 2020): 373, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>.

materi yang tidak tersampaikan secara maksimal. Akibatnya, anak dapat mengalami penurunan motivasi belajar.

Akibat dari pandemi covid-19 terjadinya *learning loss* yaitu istilah untuk menyebut hilangnya pengetahuan dan keterampilan baik secara umum atau khusus pada para siswa. Fenomena *learning loss* salah satu dampak pembelajaran daring yang dikhawatirkan oleh Menteri Pendidikan, Nadiem Makariem. Menurut data Lembaga Survei Indonesia di awal bulan September 2021, gejala *learning loss* siswa adalah rasa bosan dalam menjalani pembelajaran jarak jauh. *Learning loss* ditandai dengan rasa bosan belajar, tidak semangat, dan turunnya motivasi dalam memahami materi serta mengerjakan tugas.

Adanya wabah covid-19 ini menimbulkan dampak bagi Proses pembelajaran. Hal ini sangat berpengaruh pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Dunia anak merupakan dunia bermain yang cenderung melibatkan anak berinteraksi langsung, bertatap muka langsung, dan terlibat dalam beberapa kegiatan. Tatap muka langsung ini akan memberikan motivasi-motivasi bagi anak.

Covid-19 merupakan penyakit baru yang ada di Indonesia, virus ini telah menggemparkan Indonesia bahkan seluruh penduduk dunia, pertama kali virus ini dikabarkan muncul di Wuhan, China.³ Pada tanggal 08 Januari 2020 China sebagai negara pertama yang mengabarkan pada dunia tentang kemunculan virus Covid-19 ini, setelah itu disusul oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada 11 maret 2020 yang mengabarkan bahwa corona adalah virus yang berbahaya dan beresiko tinggi bagi kehidupan manusia. Sejak awal munculnya hingga saat ini pandemi Covid-19 telah merenggut nyawa yang tidak sedikit jumlahnya.

Kemunculan virus corona telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia; Segala cara dan upaya untuk menghentikan penyebaran virus telah

³ Yuzhen Zhang et al., "The Impact of Social Distancing and Epicenter Lockdown on the COVID-19 Epidemic in Mainland China: A Data-Driven SEIQR Model Study," preprint (Epidemiology, March 6, 2020), <https://doi.org/10.1101/2020.03.04.20031187>.

dilaksanakan, mulai dari social distancing, penerapan pola perilaku hidup bersih dan sehat, penggunaan masker saat bekerja, cuci tangan, menjaga kontak fisik, dan melakukan segala aktivitas dari rumah. Wabah ini telah mempengaruhi semua aspek kehidupan masyarakat, termasuk kesehatan, ekonomi, pendidikan, budaya, agama, dan sebagainya, selain mengganggu tatanan kehidupan manusia. Alhasil, pemerintah menerapkan kebijakan baru, seperti bekerja dari rumah, belajar dari rumah.⁴

Karena pelaksanaan pandemi covid-19 membutuhkan waktu yang cukup lama, maka berdampak signifikan terhadap bidang pendidikan. Institusi pendidikan sedang bereksperimen dengan berbagai pendekatan untuk memudahkan profesor dan siswa berinteraksi dengan proses belajar mengajar online. Webex dan Zoom adalah dua teknologi yang digunakan untuk menyelenggarakan teleconference atau belajar online dalam satu kelas, serta e-learning yang digunakan untuk mendistribusikan materi, tugas, kuis, bahkan ujian.⁵

Selain media tersebut, lembaga pendidikan kini harus mampu berinovasi dalam pemanfaatan teknologi untuk membantu proses belajar mengajar agar kurikulum yang dimaksud selesai dan kualitas pembelajaran tetap terjaga. Media *augmented reality* adalah salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam situasi ini. Teknik ini merekonstruksi informasi menjadi visualisasi digital yang dihubungkan dengan lingkungan nyata, memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan materi dengan lebih mudah. Siapapun bisa memanfaatkan *augmented reality* karena didukung oleh platform smartphone. Ini juga sangat mudah digunakan; pengguna hanya

⁴ “Li, Q., Guan, X., Wu, P., Wang, X., Zhou, L., Tong, Y., Ren, R., Leung, K.S., Lau, E.H., Wong, J.Y. and Xing, X. (2020) Early Transmission Dynamics in Wuhan, China, of Novel Coronavirus-Infected Pneumonia. *New England Journal of Medicine*, 382, 1199-1207.” n.d.

⁵ “A. Purwanto, U. P. Harapan, and S. Ekploratif, ‘Studi Eksplorasi Dampak Work From Home (WFH) Terhadap Kinerja Guru Selama Pandemi Covid-19,’ *Edupsycounts J.*, Vol. 2, Pp. 92–100, 2020.” n.d.

perlu memindai marker untuk mengaktifkan tampilan objek virtual yang ingin ditampilkan.⁶

Di bidang pendidikan, media *augmented reality* belum banyak digunakan dan digunakan sebagai media pendukung pembelajaran interaktif di berbagai jenjang pendidikan, khususnya di PAUD. Meskipun teknologi ini telah mencetuskan ide untuk mengembangkan media pendidikan di berbagai bidang ilmu pengetahuan, namun belum ada lembaga pendidikan yang mengadopsinya sebagai media yang diamanatkan sebagai sarana pembelajaran, terutama di masa pandemi covid-19.⁷

Pendidikan anak usia dini dan taman kanak-kanak menuntut perhatian khusus karena merupakan pendidikan dasar tingkat pertama dan akan menjadi landasan pengetahuan bagi siswa masa depan sebelum mereka menghadiri sekolah formal. Karena mengutamakan grafik yang dapat menarik perhatian anak-anak, *augmented reality* tentunya akan menjadi teknologi yang sangat menyenangkan bagi mereka. Kesadaran ini perlu mendapat perhatian tambahan dari guru dan orang tua agar dapat diterapkan, salah satunya infrastruktur pendukung seperti *smartphone* dan penjadwalan jam belajar untuk menghindari efek negatif radiasi layar *smartphone* pada siswa. Dalam beberapa tahun terakhir, *augmented reality* telah melahirkan berbagai barang pendidikan, tetapi mereka belum digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran atau sebagai media pendidikan di kelas.⁸

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap motivasi belajar anak usia dini di TK Bintang Cendekia Kota Pekabaru masih kurang motivasi dalam belajar yang mana juga masih menggunakan

⁶ “A. Azzam, R. Faisal, And M. P, ‘Pembangunan Flash Card Berbasis Augmented Reality Untuk Menunjang Pembelajaran Pada Anak Pra Sekolah,’ Teknoin, Vol. 21, Dec. 2015.,” N.D.

⁷ I Wayan Andis Indrawan, Komang Oka Saputra, and Linawati Linawati, “Augmented Reality sebagai Media Pendidikan Interaktif dalam Pandemi Covid-19,” *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro* 20, no. 1 (March 1, 2021): 61, <https://doi.org/10.24843/MITE.2021.v20i01.P07>.

⁸ “F. Z. Adami and C. Budihartanti, ‘Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android,’ J. Tek. Komput. Amik BSI, Vol. 2, No. 1, Pp. 122–131, 2016.,” n.d.

pembelajaran secara konvensional seperti media buku gambar, buku cerita, boneka jari serta yang lainnya yang mana masih menggunakan media dan pembelajaran secara manual. Hal ini menyebabkan anak menjadi bosan dalam proses pembelajaran. Apa lagi di era Covid-19 ini, pembelajaran berlangsung secara online yang cukup kurang menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, perlu ditawarkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi anak usia dini. Selain itu, banyak teknologi canggih, seperti komputer dan telepon seluler, semakin akrab bagi anak kecil. Dengan banyaknya rilis teknologi yang semakin canggih, semangat anak-anak dalam belajar membedakan hewan menggunakan media gambar secara manual bisa jadi berkurang. Selain itu, bahan gambar yang digunakan rentan terhadap kerusakan dan kehilangan. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik melalui penggunaan teknologi moderen, yang dapat membantu guru dalam mengajar dan meningkatkan motivasi anak untuk belajar.⁹

Melihat permasalahan yang ada di atas, maka perlu pemilihan media Mengingat isu-isu di atas, sangat penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba melakukan penelitian eksperimental dengan menggunakan media yang menarik minat anak dan berlandaskan pada prinsip belajar anak usia dini, agar dapat menarik motivasi belajar anak, mengembangkan kemampuan anak secara optimal, dan mencapai tujuan proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan meneliti tentang “Pengaruh Media *Augmented Reality* Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

⁹ “Hasil Observasi Pada Tanggal 07 Januari 2020, Di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru,.” n.d.

1. Bagaimana motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru sebelum diberikan media *augmented reality*?
2. Bagaimana motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru sesudah diberikan media *augmented reality*?
3. Bagaimana pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru sebelum diberikan media *augmented reality*.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru sesudah diberikan media *augmented reality*.
3. Untuk mengetahui pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak usai 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru.

D. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian tentunya memiliki manfaat, oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a) Manfaat Teoritis
 - 1) Dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi keilmuan yang terkait tentang pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak usai 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru.
 - 2) Pengembangan ilmu pendidikan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- b) Manfaat Praktis
 - 1) Bagi guru dapat menjadi gambaran mengenai media *augmented reality* yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun.
 - 2) Bagi orang tua dapat menambah wawasan dan pengetahuan orang tua agar dapat menerapkan media *augmented reality* dalam memotivasi belajar anak di rumah.

- 3) Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti selanjutnya untuk menyelesaikan tugas penelitian.

E. Kajian Pustaka

Sebelum penelitian ini dilakukan memang sudah ada penelitian sejenis, tetapi dalam hal-hal tertentu penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan. Berikut ini beberapa perbedaan penelitian sebelumnya dapat peneliti dokumentasikan sebagai bahan kajian.

1. Jurnal yang ditulis oleh Fina Sindy Alfani, PAUD Islam Makarima Kartasura, tahun 2020 dengan judul *Pengaruh Media Augmented Reality (AR) Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Usia Dini*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf vokal antara yang menggunakan media *augmented reality* dengan media kartu gambar. Namun penggunaan media *augmented reality* menghasilkan kemampuan mengenal huruf vokal yang lebih baik (nilai rata-rata 30,5) dibandingkan dengan media kartu gambar (nilai rata-rata 25,2). Sedangkan penelitian ini melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar pada anak usia dini, Pengaruh yang diberikan oleh media *augmented reality* berdasarkan rumus N Gain sebesar 53,71%.¹⁰
2. Jurnal yang ditulis oleh Rizky Asih Wulandari, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, tahun 2020 dengan judul *Pengaruh Media Augmented Reality (AR) Flashcard Terhadap Pengenalan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *augmented reality* berpengaruh lebih besar terhadap keaksaraan awal anak usia dini dibandingkan dengan media video animasi. sedangkan penelitian ini menggunakan media

¹⁰ Fina Sindy Alfani And Paud Islam Makarima, "Pengaruh Media Augmented Reality (Ar) Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Usia Dini" 1, No. 1 (2020): 16.

augmented reality saja dalam melihat besarnya pengaruh media augmented reality dalam meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini.¹¹

3. Jurnal yang ditulis oleh Ana Safitri Syam dan Wahyuni Ismail dari jurusan Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, tahun 2021 dengan judul *Media Augmented Reality Dan Power Point Serta Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik* . Hasil penelitian tersebut menunjukkan rata-rata motivasi belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media *augmented reality* sebesar 65,76% sedangkan rata-rata motivasi belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media Power Point sebesar 58,12%. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikan ($0,004 < 0,05$) menunjukkan bahwa hipotesis diterima yakni terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media *augmented reality* dan media Power Point pada materi virus kelas X IPA SMA Negeri 2 Jenepono.¹² Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar pada anak usia dini, pengaruh yang diberikan oleh media *augmented reality* berdasarkan rumus N Gain sebesar 53,71%. Serta perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media *augmented reality* sebelum sebesar 52,33% sesudah sebesar 59,66%.
4. Jurnal yang ditulis oleh Fitrotun Nur Rohmah, dengan judul *Media Pembelajaran Pengenalan Buah Dengan Teknologi Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. Hasil penelitian ini sangat membantu anak dalam mengenali berbagai jenis buah karna bisa melihat buah secara keseluruhan serta menyenangkan bagi anak. Hasil validasi dari ahli media sebesar 95,41% dengan kategori sangat layak, dan ahli materi memberikan penilaian sebesar 85,41% yang masuk kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran

¹¹ Rizky Asih Wulandari, "Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret," N.D., 17.

¹²"Jurnal Binomial, Ana Safitri Syam Dan Wahyuni Ismail, Media Augmented Reality Dan Power Point Serta Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," n.d.

dengan teknologi *augmented reality* layak atau valid digunakan sebagai media pengenalan buah untuk anak usia dini.¹³

5. Penelitian yang dilakukan oleh Jemmy Gunawan dengan judul *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Warna Objek 3D Kepada Anak Usia Dini Berbasis Android*. Perkembangan teknologi telah mengubah cara pengerjaan suatu pekerjaan dari cara konvensional menjadi cara yang lebih praktis. Dengan hadirnya teknologi *augmented reality*, proses pembelajaran mewarnai untuk anak usia dini menjadi lebih efektif. Pembuatan aplikasi “Mari Mewarnai” menggunakan program *unity* dengan *Framework Vuforia* untuk menerapkan teknologi *augmented reality*. Penerapan *augmented reality* membutuhkan objek gambar yang digunakan sebagai *image target* untuk penyesuaian dengan kriteria, jenis kamera yang digunakan, serta jarak kamera terhadap *image target*. Pada aplikasi “Mari Mewarnai”, setiap objek tiga dimensi yang digunakan telah melalui proses perubahan agar material dari objek tiga dimensi dapat berubah sesuai dengan *image target* yang terdapat pada kertas gambar. Dengan pembuatan aplikasi “Mari Mewarnai” ini, anak usia dini dapat mewarnai objek dengan baik karena dapat melihat warna asli dari setiap objek tiga dimensi yang ada.¹⁴

F. Metode Penelitian

1. Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu suatu proses menemukan pengertian yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Penelitian yang digunakan adalah penelitian true eksperimen karena peneliti ingin melihat variabel sebab dan variabel akibat yaitu pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di

¹³ Fitrotun Nur Rohmah, *Media Pembelajaran Pengenalan Buah Dengan Teknologi Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*, (Universitas Negeri Semarang).

¹⁴ Jemmy Gunawan, *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Warna Objek 3D Kepada Anak Usia Dini Berbasis Android*.

TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru. Metode yang digunakan yaitu pra eksperimen dengan rancangan *pre-test-post-test control group design*, yaitu desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal adalah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok control.¹⁵ Bentuk rancangan dapat dilihat pada Tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Bentuk Rancangan Penelitian Eksperimen

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Sumber: Sugiyono, 2019

Keterangan:

- O₁ : Nilai *pre-test* kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan.
- X : Perlakuan.
- O₂ : Nilai *post-test* kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan.
- O₃ : Nilai kelas *pre-test* kelas kontrol tanpa perlakuan.
- O₄ : Nilai *post-test* kelas kontrol tanpa perlakuan.

Observasi yang dilakukan sebanyak 4 kali yaitu observasi *pre-test* 2 kali dan *post-test* 2 kali. Langkah-langkah yang dilakukan pada kegiatan eksperimen ini adalah:

a. Tahap Penelitian

Dalam tahap ini sebelum melakukan eksperimen peneliti melakukan persiapan-persiapan praeksperimen sebagai berikut:

1. Mencari dan mengumpulkan data anak yang akan menjadi subjek penelitian yaitu anak usia dini yang berjumlah 30 orang (kelompok B1 15 dan kelompok B2 15)

¹⁵ Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta. Bandung. Hal 45., n.d.

2. Menentukan waktu pelaksanaan yaitu bulan Maret 2022, sebelum pengambilan data terlebih dahulu mempersiapkan format yang diperlukan yaitu lembar observasi hasil dari pengaruh media *augmented reality*.

b. Tahap Pelaksanaan Eksperimen

Pada tahap pelaksanaan selanjutnya menentukan jadwal penggunaan *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*. Dalam penelitian ini peneliti menentukan jadwal berdasarkan waktu yang telah di tentukan yakni selama 3 (tiga) minggu, dengan perlakuan sebanyak 5 kali. Adapun rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan *pre-test*. Dalam penelitian ini *pre-test* dilakukan pada saat kegiatan awal berlangsung seperti penjelasan guru menggunakan media kartu bergambar hewan tanpa menggunakan media *augmented reality*,
2. Memberi *treatment* berupa media *augmented reality* yang dilaksanakan dalam pembelajaran inti sesuai tema hewan pada hari itu.

Tabel 3.2 Skenario *Treatment*

No	Perlakuan	Kegiatan
1	Perlakuan 1	Peneliti melakukan pengenalan media <i>augmented reality</i> kepada anak.
2	Perlakuan 2	Peneliti menjelaskan cara menggunakan media <i>augmented reality</i> .
3	Perlakuan 3	Peneliti melakukan eksperimen dengan memberikan kegiatan pada anak, yaitu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan media <i>augmented reality</i> dalam pembelajaran langsung melibatkan anak dalam proses penggunaan media <i>augmented reality</i> .
4	Perlakuan 4	Peneliti melakukan eksperimen dengan memberikan kegiatan pada anak, yaitu mengenalkan gambar hewan peliharaan seperti kucing, ayam, ikan, burung, sapi menjadi

gambar tiga dimensi melalui media *augmented reality*, mengenalkan karakteristik dari hewan tersebut berdasarkan ukuran dan bentuk tubuhnya, warna dan suara dari hewan tersebut, serta memperkenalkan nama hewan.

- 5 Perlakuan 5 Peneliti melakukan eksperimen dengan memberikan kegiatan pada anak, yaitu mengenalkan gambar hewan buas seperti harimau, anjing, gorila, dan lain-lain menjadi gambar tiga dimensi melalui media *augmented reality*, mengenalkan karakteristik dari hewan tersebut berdasarkan ukuran dan bentuk tubuhnya, warna dan suara dari hewan tersebut, serta memperkenalkan nama hewan.
-

3. Melakukan *post-test*, *post-test* akan dilakukan setelah eksperimen selesai dilaksanakan yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah eksperimen dengan pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun tersebut efektif dilakukan. *Post-test* dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol dengan memberikan kegiatan sesuai indikator (berbeda dengan *pre-test* namun memiliki tingkat kesulitan yang sama).

2. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.¹⁶ Ada pun populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru yang berjumlah 30 anak yang dibagi ke dalam dua kelas yaitu kelas B1 15 dan A1 15.

Untuk menentukan sampel penelitian ini maka peneliti menggunakan teknik sampel jenuh, yaitu menentukan sampel dengan mengambil secara keseluruhan.¹⁷ Maka sampel ditetapkan pada

¹⁶ Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta. Bandung., n.d., hlm, 61.

¹⁷ Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta. Bandung., n.d., hlm, 23.

penelitian ini adalah berjumlah 30 anak. Sampel akan dibagi kedalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan insidental sampling sehingga diperoleh kelas eksperimen adalah kelas B1 dan kelas pembanding kelas B2.

3. Data dan Instrumen

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang diperoleh dari anak secara langsung untuk memperoleh data mengenai anak usia dini di TK Bintang Cendekia Pekanbaru. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak usia dini di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru, menggunakan tehnik pengumpulan data dan lembar observasi sebagai instrumen.

Instrumen penelitian ini menggunakan angket, ceklis atau daftar centang, pedoman wawancara dan pedoman pengamatan. Instrumen ini diukur dengan skala Likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat atau persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Adapun indikator yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu :

Tabel 3.3 Lembar Observasi Motivasi Belajar Anak

NO	Indikator Penelitian	Sub Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	1. Anak tertarik dan bersemangat dalam belajar untuk mendapatkan hasil yang baik				
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	2. Anak termotivasi dan merasa penting untuk belajar				
3	Adanya harapan dan cita-cita di masa depan	3. Anak berharap adanya cita-cita yang terujud di				

masa depan

4	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	4. Anak merasa senang dan tertarik dalam kegiatan belajar
5	Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik	5. Anak merasa lingkungan sangat kondusif dalam kegiatan belajar

Sumber : Uno, H. B. (2016)

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran dengan metode eksperimen, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian presentase menurut Acep Yoni (2012) yaitu:

76% - 100%	: Tergolong sangat tinggi (BSB)
51% - 75%	: Tergolong tinggi (BSH)
26% - 50%	: Tergolong cukup tinggi (MB)
<25%	: Tergolong rendah (BB)

BB : Diberikan skor 1, apabila anak tidak bisa melakukan indikator

MB : Diberikan skor 2, apabila anak mampu melakukan indikator namun masih perlu bimbingan dan di contohkan

BSH : Diberikan skor 3, apabila anak mampu melakukan indikator secara mandiri

BSB : Diberikan skor 4, apabila anak mampu melakukan indikator secara mandiri dan mampu membantu temannya.

4. Validator Pengembangan Instrumen Penilaian

Validasi produk pengembangan instrumen penilaian dilakukan untuk menilai apakah media sudah sesuai dengan materi atau belum,

lebih efektif atau tidak dari instrumen penilaian lama atau yang sudah ada. Validasi dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar dalam bidang pendidikan yakni satu orang ahli materi pendidikan anak usia dini yakni dari kalangan guru pendidikan anak usia dini, validator kedua seorang dosen yang merupakan pakar di bidang media pendidikan anak usia dini.

Validator 1 : seorang dosen dalam bidang ahli materi pendidikan anak usia dini ibu Dra. Nadlifah, M.Pd. Tugas Validator untuk menganalisa ketepatan materi dengan instrumen penilaian yang dikembangkan, dalam pengembangan instrumen penilaian yang baru meliputi struktur instrumen penilaian, model, indikator instrumen penilaian.

Validator II: seorang dosen ahli media pendidikan anak usia dini Bapak Dr. Sigit Purnama, M.Pd. Tugas seorang validator dalam hal pengembangan instrumen penilaian yakni meneliti dan merevisi media yang digunakan dalam instrumen penilaian yang baru dan disesuaikan dengan kemampuan anak.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi.¹⁸ Observasi yang dilakukan pada kelas control dan kelas eksperimen yang mana tujuan dari observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keefektifan pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis uji-t, untuk melihat apakah media *augmented reality* bisa

¹⁸ Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta. Bandung. Dalam Tehnik Pengumpulan Data Metode Kuantitatif., n.d.

berpengaruh terhadap motivasi belajar anak 5-6 tahun di TK Bintang Kota Cendekia Kota Pekanbaru. Adapun proses dalam analisis data ini menggunakan rumus uji-t di gunakan untuk menguji signifikan perbedaan mean (Sugiyono, 2019) dan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = Uji yang mengukur perbedaan dua atau beberapa mean antar kelompok

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata kelas kontrol

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

s_1^2 = Varian kelas kontrol

s_2^2 = Varian kelas eksperimen

n_1 = Jumlah kelas kontrol

n_2 = Jumlah kelas eksperimen¹⁹

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan di dalam penyusunan tesis ini dibagi ke dalam tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian

¹⁹ Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta. Bandung. Tehnik Analisis Data Menggunakan Uji-t, n.d.

awal terdiri dari halaman sampul, halaman surat pernyataan, halaman persetujuan pembimbing, halaman bebas plagiasi, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran.

Bagian tengah berisi uraian penelitian mulai dari bagian pendahuluan sampai bagian penutup yang tertuang dalam bentuk bab-bab sebagai satu kesatuan. Pada tesis ini penulis menuangkan hasil penelitian dalam lima bab. Pada tiap bab terdapat sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan. Bab I tesis ini berisi gambaran umum penulisan tesis yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian berisi rencana penelitian, tahap penelitian, sampel dan populasi, data dan instrument, tehnik pengumpulan data dan tehnik analisi data dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi landasan teori yang merupakan dasar pemikiran dalam penelitian yang terdiri dari pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru.

Bab III berisi gambaran umum tentang TK Bintang Cendekia Pekanbaru. Pembahasan pada bagian ini difokuskan pada letak geografis, sejarah berdiri dan perkembangannya, dasar dan tujuan meliputi visi dan misi, struktur organisasi, kurikulum, ketenagaan, keadaan siswa, dan prestasi serta sarana dan prasarana yang ada di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru. Berbagai gambaran tersebut dikemukakan terlebih dahulu sebelum membahas berbagai hal tentang motivasi belajar pada anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru.

Pada bab IV berisi hasil dan pembahasan, pemaparan data beserta analisis kritis tentang penerapan media *augmented reality* sebagai media pembelajaran anak usia dini. Pada bagian ini uraian difokuskan pada pengaruh media *augmented rrality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru.

Adapun bagian terakhir pada bagian inti adalah bab V. Bagian ini disebut penutup yang memuat simpulan, saran-saran, dan kata penutup. Bagian akhir dari tesis ini terdiri dari daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru tentang pengaruh media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar anak di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru sebelum menggunakan media *augmented reality* tergolong rendah karena termasuk kedalam kriteria mulai berkembang (MB). Artinya, masih ada anak yang motivasinya rendah tidak sesuai harapan yaitu anak usia 5-6 tahun belum tertarik dan bersemangat dalam belajar untuk mendapatkan hasil yang baik, anak belum termotivasi dan merasa penting untuk belajar, belum ada harapan tentang cita-cita yang terujud di masa depan, belum merasa senang dan tertarik dalam kegiatan belajar, belum merasa lingkungan sangat kondusif dalam kegiatan belajar.
2. Motivasi belajar anak di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru sesudah diberikan perlakuan mengalami peningkatan atau tergolong tinggi termasuk kedalam kriteria berkembang sangat baik (BSB). Artinya, dengan diberikan perlakuan berupa penggunaan media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak menjadi meningkat yaitu anak dapat tertarik dan bersemangat dalam belajar untuk mendapatkan hasil yang baik, anak dapat termotivasi dan merasa penting untuk belajar, anak dapat merasakan ada harapan tentang cita-cita yang terujud di masa depan, anak dapat merasakan senang dan tertarik dalam kegiatan belajar, anak dapat merasakan lingkungan sangat kondusif dalam kegiatan belajar.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara media *augmented reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Kota Pekanbaru, dimana dapat diketahui ada perbedaan berupa peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah pelaksanaan

eksperimen dengan menggunakan media *augmented reality* dengan besar pengaruh 53.71% berada pada kategori sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah

Fasilitas sekolah harus diperluas dan ditingkatkan untuk membantu instruktur dalam menerapkan praktik pembelajaran yang akan bermanfaat bagi siswa dalam semua aspek perkembangan mereka. Siswa harus memiliki akses ke sumber daya pendidikan yang menarik yang dapat diakses kapan saja dan dari lokasi mana pun.

2. Bagi Guru

Mengajar anak-anak cara belajar dapat dibuat lebih menyenangkan dan efektif dengan menggunakan media *augmented reality*, yang dapat membantu guru lebih memahami cara menginspirasi siswa sambil menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan menggunakan penelitian ini sebagai panduan untuk penelitian masa depan, peneliti lain dapat mengungkap pendekatan, metode, teknik, media, atau strategi pembelajaran baru yang efektif untuk menghadapi tantangan saat ini. Disarankan agar studi lapangan ini dipersiapkan dengan sebaik-baiknya, terutama yang berkaitan dengan kualitas peneliti sebagai alat penelitian utama. Keterampilan observasi untuk pengumpulan data harus memperhitungkan kualitas subjek yang tidak sesuai untuk lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Azzam, R. Faisal, And M. P, "Pembangunan Flash Card Berbasis *Augmented Reality* Untuk Menunjang Pembelajaran Pada Anak Pra Sekolah" *jurnal Teknoin*, Vol. 21, Dec. (2015)."
- A. Purwanto, U. P. Harapan, And S. Ekploratif, "Studi Eksplorasi Dampak Work From Home (Wfh) Terhadap Kinerja Guru Selama Pandemi Covid-19." *jurnal Edupsycounts J*, Vol. 2, Pp. 92–100, (2020)."
- Ahmad Susanto, *Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana, 2015, 43.
- Alfani, Fina Sindy, "Pengaruh Media *Augmented Reality* (Ar) Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Usia Dini" *Jurnal Paud Islam Makarima*.1, No. 1 (2020): 16.
- Andis Indrawan, I Wayan, Komang Oka Saputra, And Linawati Linawati. "*Augmented Reality* Sebagai Media Pendidikan Interaktif Dalam Pandemi Covid-19." *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro* 20, No. 1 (March 1, 2021): 61. <https://doi.org/10.24843/Mite.2021.V20i01.P07>.
- Ariatmanto, Dhani, Andika Agus Slameto, And Mulia Sulistiyono. "Penerapan Media Ajar Tentang Profesi Kerja Berbasis Dekstop Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak-Anak Usia Dini (Studi Kasus Tk Budi Mulia Ii Yogyakarta)." *Jurnal Respati* 11, No. 33 (February 1, 2017). <https://doi.org/10.35842/Jtir.V11i33.107>.
- Asmariansi, Asmariansia. "Konsep Media Pembelajaran Paud." *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 5, No. 1 (December 27, 2016). <https://doi.org/10.28944/Afkar.V5i1.108>.
- Aziz, Abd, And Mohamad Aso Samsudin. "Peranan Motivasi Dalam Kerajinan Belajar Siswa." *Jurnal Edupedia* 3, No. 1 (July 1, 2018): 1–11. <https://doi.org/10.35316/Edupedia.V3i1.315>.
- Azizah Nurul Fadlilah, Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid Melalui Publikasi, *Jurnal Obsese: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No.1, Juni 2020, 376."
- Bhardawaj, A., Dan Goel, S. A Critical Analysis Of *Augmented Reality* Bu Applicability Of It Tools. *International Journal Of Information And Computation Technology*. 4: 425-430., (2014)."
- Brophy, Jere. *Motivating Students To Learn. Edisi Ketiga*. New York : Routledge. 2010.

- Cahyaningtyas, Ailsa Salsabila. "Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia." *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 5, No. 1 (August 31, 2020): 20. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2850>.
- Clarysya Cahya Firdaus, Bunga Gemilang Mauludyana, Karunia Nurullita Purwanti, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Di Sd Negeri Curung Kulon 2 Kabupaten Tangerang, *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol.2, No.1, April 2020, 43.
- Endang Titik Lestari. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Cv Budi Utama. 2020.
- F. Z. Adami And C. Budihartanti. "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android". *Jurnal Tek. Komput. Amik Bsi*. Vol. 2, No. 1, Pp. 122–131, 2016.
- Fadlilah, Azizah Nurul. "Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19 Melalui Publikasi." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, No. 1 (June 26, 2020): 373. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>.
- Fathony, K. "Rancangan Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Satwa Untuk Anak Berbasis Mobile Augmented Reality. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4, 32–41. (2020).
- Fidesrinur, Pola Guru Dalam Memotivasi Anak Studi Terhadap Pola Guru Di Tk Islam Dan Tk Umum, *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Vol.2, No.2, September 2013, 100.
- Gita Pratiwi, Sri Artati Waluyati, Kurnisar, Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn Di Smp Negeri 13 Palembang, *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, Vol E 6, No. 1, Mei 2019,55.
- Hairudin, Guslinda Dan Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing. 2018.
- "Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>," N.D.
- Hamalik, Rita Kurnia. *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendekia Insani, 2010.
- Hamdani, 'Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 Studi Kasus

Di Raudatul Atfal Fathimaturridha Medan Tembung,' *Jurnal Edu Rigilia*, Vol. 4 No. 2 April – Juni 2020.

Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, Cet. Ke9. Jakarta: Pt. Bumi Aksara, 2012. 27.

Hasil Observasi Pada Tanggal 07 Januari 2020, Di Tk Bintang Cendekia Kota Pekanbaru.

Huda, Mualimul. "Kompetensi Kepribadian Guru Dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi Pada Mata Pelajaran Pai)." *Jurnal Penelitian* 11, No. 2 (July 10, 2018). <https://doi.org/10.21043/jupe.v11i2.3170>.

Ilmawan Mustaqim. "Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Undiksha*. 2016. [Http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jptk/article/view/8525](http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jptk/article/view/8525).

Ilmawan Mustaqim. "Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran." *Jptk Ft Uny*. Vol. 13, No. 2. 2016. Hlm 174-183.

Ana Safitri Syam Dan Wahyuni Ismail. "Media *Augmented Reality* Dan Power Point Serta Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Binomial*.

Mochamad Zufahmi Dan Setya Chendra Wibawa, "Potensi Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Dan Respon Siswa.," *Jurnal It-Edu*. 2020.

Kamiana, K A. Dkk. 'Pengembangan *Augmented Reality* Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android'. *Karmapati*, 8 (2): 6- 7. 2019.

Kurnia, Rita. "Efektivitas Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Bahan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Melati Dharma Wanita Air Tiris, Kecamatan Kampar" 5, No. 1 (2016): 10.

Li, Q., Guan, X., Wu, P., Wang, X., Zhou, L., Tong, Y., Ren, R., Leung, K.S., Lau, E.H., Wong, J.Y. And Xing, X. (2020) Early Transmission Dynamics In Wuhan, China, Of Novel Coronavirus-Infected Pneumonia. *New England Journal Of Medicine*, 382, 1199-1207.

Muhasim, Muhasim. "Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Palapa* 5, No. 2 (November 30, 2017): 53–77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>.

Munastiwi, Erni. Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning dan Media Sosial di Dalam Pembelajaran IPS SD Selama dan Setelah Pandemi Covid-19

"*Indonesian Journal Of Primary Education*. Vol. 5, No. 1 (2021) 93-104
ISSN: 2597-4866.

Oktavianoro, R. I. Hubungan Motivasi Dan Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 249–254. 2019.

Perdana, M. Y., Fitriasia, Y., & Putra, Y. E. Aplikasi *Augmented Reality* Pembelajaran Organ Pernapasan Manusia Pada Smartphone Android. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 1(1). 2012.

Permendikbud 137-2014 Standar Nasional PAUD. Pdf.

Prasetya, Septian D & Anistiyasari, Y. "Studi Literatur Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Markeless Terhadap Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal It-Edu*, 5 (1). 472-187. 2020.

Prasetyo, S. A. Dan Sudarmilah, E. *Augmented Reality* Tata Surya Sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*. 2014.

Rinja Efendi, Delita Gustriani. *Manajemen Kelas Disekolah Dasar*. Pasuruan: Cv Penertbit Qiara Media, 2020), 68-69.

Rudi Sisilana & Cepi Riyana, Dalam Giri Wiarto. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas. 2016. Hal.34.

Saputri, D. S. C. Penggunaan *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dan Hasil Belajar. *Jurnal Jutisi*. Vol. 6 No.1, April 2017, 6,1357–1366.

Saurina, Nia. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan *Augmented Reality*." *Jurnal Iptek* 20, No. 1 (June 14, 2016): 95. <https://doi.org/10.31284/J.Iptek.2016.V20i1.27>.

Silva Ardiyanti, Erni Munastiwi. Peran Orang Tua Dalam Memanfaatkan Media Sosial Bagi Anak Masa Social Distancing. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*. Vol. 4 No. 2, November 2020. 4, no. 2 (n.d.): Hal, 38.

Sudyatmika, Crisnapati Dan Darmawiguna. Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* Book Pengenalan Objek Wasita Taman Ujung Soekasada Dan Taman Ar Tirta Gangga Di Kabupaten Karangasem. *Jurnal Undiksha* . 2014. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jptk/article/view/4083>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2016. Hal 45.

- Sukaryawan, I Made, Nyoman Sugihartini, And I Made Ardwi Pradnyana. "Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Hasil Belajar Anak Kelompok B Pada Tema Pengenalan Binatang Buas." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 16, No. 1 (January 30, 2019): 118. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i1.16978>.
- Sung, Yao-Ting, Chang, Kuo-En, Liu, Tzu-Chien. (2016). The Effects Of Integrating Mobile Devices With Teaching And Learning On Students Learning Performance: A Metaanalysis And Research Synthesis. *Journal Of Computers & Education* 94 Page 252e275.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta. Pdf.
- Uno, H. B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara. 2014.
- Yuliani Nuraini Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Pt Indeks. 2017.
- Zhang, Yuzhen, Bin Jiang, Jiamin Yuan, And Yanyun Tao. "The Impact Of Social Distancing And Epicenter Lockdown On The Covid-19 Epidemic In Mainland China: A Data-Driven Seiqr Model Study." Preprint. *Epidemiology*, March 6, 2020. <https://doi.org/10.1101/2020.03.04.20031187>.
- Zulfahmi, M. 'Potensi Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Dan Respon Siswa'. *Jurnal It-Edu*, 5 (1): 340-357. 2020.