

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP
HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

**SARIMA SIMAMORA
1913054042**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

SARIMA SIMAMORA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap hasil belajar ranah kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Permata Asri, Lampung Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *pra eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 28 anak, kemudian dengan menggunakan *purposive sampling* diperoleh sampel sebanyak 14 anak. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Karena data pada penelitian ini kurang dari 25 sampel penelitian, maka penelitian ini menggunakan statistik non parametrik. Analisis uji hipotesis yang digunakan untuk data non parametrik pada penelitian ini yaitu uji *wilcoxon signed-rank test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *augmented reality*. Rata-rata hasil belajar sesudah menggunakan media *augmented reality* adalah sebesar 35 dengan persentase 56% sedangkan untuk rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan media *augmented reality* adalah sebesar 28 dengan persentase 44%. Dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar setelah menggunakan media *augmented reality* lebih besar dibanding rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan media *augmented reality*. Kemudian, hasil uji *wilcoxon signed-rank test* menunjukkan bahwa nilai $Asymp.sig$ sebesar $0,001 < 0,005$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan media *augmented reality* terhadap hasil belajar ranah kognitif pada anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: media *augmented reality*, hasil belajar, kognitif, anak usia dini

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING AUGMENTED REALITY MEDIA ON COGNITIVE DOMAIN LEARNING OUTCOMES OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS OLD

By

SARIMA SIMAMORA

This research aims to determine the effect of using augmented reality media on cognitive domain learning outcomes of children aged 5-6 years at Permata Asri Christian Kindergarten, South Lampung. This study is quantitative research with a pre-experiment research method. The population in this study were 28 children, then using purposive sampling, obtained a sample of 14 children. Data in this study were collected through observation and documentation. Because the data in this study were less than 25 samples, this study used non-parametric statistics. The hypothesis test analysis used for non-parametric data in this study is the Wilcoxon signed-rank test. The results showed that there was a difference in the average learning outcomes before and after using augmented reality media. The average learning outcomes after using augmented reality media is 35 or 56%, while the average learning outcomes before using augmented reality media is 28 or 44%. It can be stated that the average learning outcomes after using augmented reality media is greater than the average learning outcomes before using augmented reality media. Then, the results of the Wilcoxon signed-rank test show that the Asymp.sig value is $0.001 < 0.005$, so H_a is accepted and H_o is rejected. So it can be concluded that there is a positive influence between the use of augmented reality media on cognitive learning outcomes in children aged 5-6 years.

Keywords: augmented reality media, learning outcomes, cognitive, early childhood

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP
HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

SARIMA SIMAMORA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
AUGMENTED REALITY TERHADAP
HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Sarima Simamora**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913054042**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

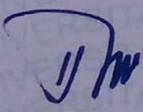
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

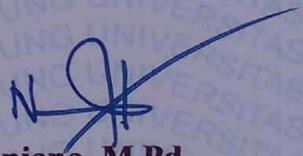
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



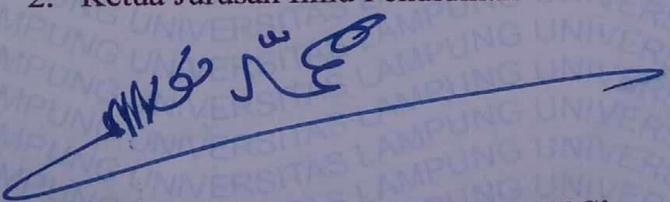
Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001


Nopiana, M.Pd.
NIP 19900321 202321 2 031

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

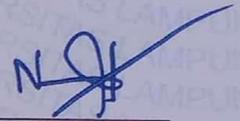
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

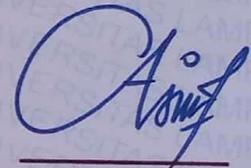
Ketua : **Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**



Sekretaris : **Nopiana, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **15 Januari 2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sarima Simamora
NPM : 1913054042
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 12 Februari 2024
Pembuat Pernyataan,



Sarima Simamora
NPM 1913054042

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Sarima Simamora lahir di Dolok Sanggul, Kabupaten Humbang Hasundutan, Sumatera Utara pada tanggal 17 Oktober 2001. Penulis lahir dari pasangan Saroha Simamora dan Marisi Manalu yang merupakan anak pertama dari lima bersaudara, yakni Rovia Simamora, Temuan Simamora, Bunga Simamora dan Ruben Simamora.

Penulis mengawali pendidikan dasar di SD Negeri 1773395 Dolok Sanggul pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2013, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 20 Bandar Lampung dan tamat tahun 2016. Tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 13 Bandar Lampung dan tamat tahun 2019. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan Sarjana di Universitas Lampung sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Selama menempuh perkuliahan penulis pernah mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa sebagai anggota Paduan Suara Mahasiswa pada tahun 2019-2020, anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan tahun 2019 dan Persekutuan Oikumene Mahasiswa Kristen FKIP sebagai anggota pada tahun 2019-2022. Pada tahun 2022 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Kecamatan Teluk Betung Barat, Kota Bandar Lampung. Pada tahun yang sama penulis mengikuti kegiatan Kampus Mengajar *Batch* 4 dari program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) di Kecamatan Teluk Betung Selatan.

MOTTO HIDUP

“Kuatkanlah hatimu, jangan lemah semangatmu, karena ada upah bagi usahamu”

(2 Tawarikh 15 : 7)

“You reap what you sow”

(Sarima Simamora)

PERSEMBAHAN

Segenap ketulusan dan kerendahan hati kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Tuhan Allah yang murah berkat, dan ucapan terima kasihku kepada:

Kedua Orang tuaku Tercinta

Bapak Saroha Simamora dan Ibu Marisi Manalu

Sosok yang selalu ada dalam membantu dan menyemangatiku dengan penuh kasih sayang. Orang tua yang selalu mendoakanku di setiap langkahku, yang membesarkanku dengan penuh kesabaran dan selalu menasehatiku, serta telah menjadi sosok orang tua yang selalu aku banggakan. Terima kasih pak, mak.

Adik-adikku Tersayang

Rovia Simamora, Temuan Simamora , Bunga Simamora dan Ruben Simamora

Adik sekaligus teman yang selalu memberikan dukungan kepadaku untuk selalu semangat dan tidak menyerah dalam menyelesaikan studiku. Terima kasih sudah menjadi teman dan saudara yang selalu memberikan motivasi.

Keluargaku

Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, doa, motivasi, bantuan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat menimba ilmu, yang telah menjadikanku pribadi yang lebih baik dan mempertemukanku dengan orang-orang hebat.

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M. Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Lampung dan selaku dosen pembahas yang telah memberikan ilmu, saran dan masukan untuk penyempurnaan skripsi ini
5. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan saran, motivasi, masukan serta arahan dengan penuh kesabaran dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Nopiana, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan saran, motivasi, masukan serta arahan dengan penuh kesabaran dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Ulwan Syafrudin, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah sabar menuntun dan mengarahkan penulis selama perkuliahan.

8. Bapak/Ibu Dosen PG PAUD yang senantiasa sabar membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan ini.
9. Staff dan karyawan Bidang Akademik dan Administrasi Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan mengarahkan setiap proses penyelesaian berkas terkait skripsi ini.
10. Estherlina Tambunan selaku kepala sekolah TK Kristen Permata Asri, Karang Anyar, Kabupaten Lampung Selatan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
11. Dewan guru TK Kristen Permata Asri, Karang Anyar, Kabupaten Lampung Selatan yang telah membantu selama proses penelitian skripsi ini.
12. Anak-Anak TK Kristen Permata Asri, Karang Anyar, Kabupaten Lampung Selatan yang telah berantusias melakukan kegiatan pembelajaran untuk membantu proses penelitian.
13. Teman-teman seperjuangan PG PAUD angkatan 2019 yang telah saling membantu dan memotivasi.
14. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan selalu memberikan balasan yang lebih besar kepada semua pihak atas kebaikan dan bantuannya selama ini. Hanya ucapan terimakasih dan doa yang bisa penulis berikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Bandar Lampung, 15 Januari 2024
Penulis,

Sarima Simamora

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Hasil Belajar.....	10
1. Pengertian Belajar	10
2. Teori-teori Belajar.....	11
3. Pengertian Hasil Belajar	15
4. Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	16
5. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
6. Tujuan Penilaian Hasil Belajar	22
B. Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	25
1. Pengertian Media Pembelajaran	25
2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran.....	27
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	30
4. Media <i>Augmented Reality</i>	32
C. Kerangka Pikir	39
D. Hipotesis	41
III. METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
C. Populasi dan Sampel.....	43
D. Variabel Penelitian.....	44
E. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
G. Instrumen Penelitian	47
H. Analisis Uji Instrumen	49
I. Teknik Analisis Data.....	52
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Penelitian	55
1. Deskripsi Tempat Penelitian.....	55
2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	56
3. Analisis Tabel Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	63
4. Analisis Uji Hipotesis	68
B. Pembahasan Hasil Penelitian	69
V. SIMPULAN DAN SARAN	84
A. Simpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Nilai Rata-rata siswa pada tema hewan kelompok B.....	3
Tabel 2. Jumlah anak umur 5-6 tahun (Populasi) di TK Kristen Permata	43
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen penilaian media <i>augmented reality</i> (Variabel X)..	47
Tabel 4. Kisi-kisi instrumen penilaian hasil belajar ranah kognitif (Variabel Y) anak usia 5-6 tahun sebelum validasi	48
Tabel 5. Kisi-kisi instrumen penilaian hasil belajar ranah kognitif (Variabel Y) anak usia 5-6 tahun sesudah validasi.....	49
Tabel 6. Uji Validitas Hasil Belajar Ranah Kognitif Anak (Y).....	50
Tabel 7. Kriteria Reliabilitas	52
Tabel 8. Uji Reliabilitas Hasil Belajar Ranah Kognitif Anak (Y)	52
Tabel 9. Hasil Belajar Ranah Kognitif Anak Tema Hewan Buas (Y)	53
Tabel 10. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	56
Tabel 11. Hasil <i>pretest</i> observasi hasil belajar ranah kognitif anak.....	64
Tabel 12. Hasil <i>posttest</i> observasi hasil belajar ranah kognitif anak	65
Tabel 13. Hasil analisis data sebelum dan sesudah diberikan.....	66
Tabel 14. Hasil uji <i>wilcoxon signed ranks test</i>	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Desain penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	42
Gambar 2. Rumus Korelasi <i>Product Moment</i>	50
Gambar 3. Rumus <i>Alpha Cronbach</i>	51
Gambar 4. Rumus Interval	53
Gambar 5. Rumus <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	54
Gambar 6. Lokasi Penelitian TK Kristen Permata Asri Lampung Selatan	55

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1. Grafik frekuensi pretest hasil belajar ranah kognitif anak.....	64
Grafik 2. Grafik frekuensi posttest hasil belajar ranah kognitif anak tema hewan buas.....	66
Grafik 3. Grafik hasil analisis data sebelum dan sesudah diberikan.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	93
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	94
Lampiran 3. Surat Izin Uji Instrumen	95
Lampiran 4. Surat Balasan Uji Instrumen.....	96
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 6. Surat Balasan Penelitian	98
Lampiran 7. Surat Kesiediaan Validasi Instrumen oleh Dosen Ahli	100
Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	101
Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)	102
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	106
Lampiran 11. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Tema Hewan Buas	111
Lampiran 12. Rubrik Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif (Y) Tema Hewan Buas Pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	112
Lampiran 13. Validasi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> oleh Dosen Ahli (X).....	115
Lampiran 14. Validasi Dosen Ahli Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif (Y) Tema Hewan Buas Anak Usia 5-6 Tahun.....	117
Lampiran 15. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Tema Hewan Buas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kasih Bunda Kalirejo	119

Lampiran 16. Hasil Uji Validitas Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Tema hewan buas Pada Anak Usia 5-6 Tahun	120
Lampiran 17. Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar Ranah Kognitif Tema Hewan buas Pada Anak Usia 5-6 Tahun	123
Lampiran 18. Tabel Rekapitulasi Data <i>Pretest</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif Anak Tema Hewan Buas.....	124
Lampiran 19. Tabel Rekapitulasi Data <i>Posttest</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif Anak Tema Hewan Buas	125
Lampiran 20. Hasil Lembar Observasi <i>Pretest-Posttest</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif Tema Hewan Buas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kristen Permata Asri Karang Anyar.....	126
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan	130
Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian.....	131
Lampiran 23. Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	134

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Pembelajaran pada anak usia dini merupakan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada anak disesuaikan dengan tingkat usia anak dan dengan pengembangan kurikulum berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain, yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

Salah satu ciri khas pembelajaran yang digunakan dalam Kurikulum 2013 PAUD dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 adalah pembelajaran tematik terpadu. Dalam pembelajaran tematik terpadu di PAUD, kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk satu tema, sub tema, atau sub-sub tema dirancang untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara bersama-sama dengan mencakup sebagian atau seluruh aspek pengembangan (Kemdikbud, 2014). Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.

Pembelajaran di PAUD memiliki tema yang digunakan sebagai acuan pembelajaran, salah satu tema yang dipelajari dalam PAUD adalah tema hewan subtema hewan buas. Dalam pengenalan hewan buas pendidik harus dapat menciptakan suasana belajar dimana anak harus memiliki bayangan dan

imajinasi tentang hewan buas yang sedang dipelajari oleh anak. Sebagai pendidik PAUD guru harus kreatif dalam mengajar dengan tidak menggunakan media yang sama secara terus menerus agar anak tidak merasa bosan dalam belajar karena anak usia dini adalah makhluk unik yang memiliki daya tangkap berbeda-beda dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, pembelajaran dengan tema hewan atau pengenalan hewan penting bagi anak usia dini untuk berimajinasi dan melatih kreativitasnya (Rohmah et al., 2019). Sejalan dengan itu Alfina (2021) ; Zakharia et al. (2020) berpendapat bahwa pengenalan berbagai macam hewan pada anak dapat meningkatkan pengetahuan, menanamkan rasa kasih sayang, ketertarikan, serta rasa peduli kepada lingkungan dan sesama makhluk hidup. Alfina (2021) menambahkan bahwa mengenalkan anak pada hewan merupakan salah satu hal penting bagi tumbuh kembang anak. Anak-anak lebih memiliki ketertarikan pada hewan dibandingkan mainan lainnya, dikarenakan hewan merupakan makhluk hidup yang dapat bergerak serta dapat memberikan respon ketika anak membelai atau menyentuhnya sehingga memunculkan rasa ingin tahu pada anak. Menurut Meliyani et al. (2022) tema binatang merupakan salah satu tema yang sangat penting untuk anak dalam mengenal binatang. Melalui pembelajaran dengan tema binatang anak dapat lebih mengenal binatang di sekitarnya serta mengetahui macam-macam binatang, tempat hidup, makanan, cara berkembang biak, dan ciri-ciri dari binatang serta anak dapat mengelompokkan macam-macam binatang.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan pada bulan Januari tahun 2023 terhadap 37 orang peserta didik di TK Kristen Permata Asri Karanganyar, Lampung Selatan terlihat dalam proses belajar mengajar di kelas untuk mengenalkan hewan buas pada TK ini masih hanya menggunakan gambar jenis-jenis hewan yang di tempel di papan tulis, dan gambar dari buku. Kurangnya media pembelajaran yang diberikan guru dapat mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan anak akan merasa bosan untuk belajar. Hal ini terlihat dari proses belajar dan hasil nilai sebelumnya pada pembelajaran tema hewan yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Nilai Rata-rata siswa pada tema hewan kelompok B

No	Kategori	Banyak Siswa	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	2	5,40%
2	Mulai Berkembang (MB)	18	48,64%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	10	27,02%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	7	18,91%
Jumlah		37	100%

Sumber: TK Permata Asri Tahun 2022/2023

Pada tabel nilai anak di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilainya masih mulai berkembang, dan yang berkembang sesuai harapan guru terdapat 10 anak dan yang berkembang sangat baik hanya 7 orang, hal ini terjadi karena setiap anak memiliki minat belajar dan daya tangkap yang berbeda sehingga menyebabkan hasil belajar anak berbeda. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mereka mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berhubungan dengan perubahan perilaku siswa (Sulastri et al., 2015).

Hasil belajar dapat dibagi menjadi 3 ranah bagian, yaitu; hasil belajar ranah afektif (sikap), hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan) dan hasil belajar ranah psikomotor (keterampilan). Hasil belajar kognitif dapat diartikan sebagai perubahan perilaku dalam lingkup kognisi/pengetahuan yang meliputi beberapa aspek kemampuan domain kognitif, seperti pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Yuberti, 2014).

Sementara itu, permendikbud nomor 137 tahun 2014 menyatakan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam aspek belajar dan pemecahan masalah adalah 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, dan 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (Kemdikbud, 2014). Dengan demikian, keempat capaian aspek belajar dan pemecahan masalah ini dapat terlihat dalam hasil belajar ranah kognitif anak yaitu pada aspek 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik dapat terlihat dalam domain C1 hasil belajar yaitu pengetahuan,

aspek 2) Memecahkan masalah terlihat dalam domain C2 yaitu pemahaman, aspek 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dapat terlihat pada domain C3 yaitu aplikasi, dan aspek 4) Menunjukkan sikap kreatif terlihat dalam domain C4 yaitu analisis.

Hasil belajar kognitif diukur bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang aspek-aspek kemampuan dalam 6 domain kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan mencipta (Magdalena et al., 2020). Hasil belajar kognitif anak perlu diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses belajar mengajar. Baik buruknya hasil belajar dapat dilihat dari hasil pengukuran yang sudah dilaksanakan oleh guru. Hal lain yang melatarbelakangi pentingnya mengukur hasil belajar kognitif yaitu sebagai sarana perbaikan mutu atau prestasi siswa.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat menjadi faktor yang mempengaruhi minat dan ketertarikan siswa dalam belajar, dengan minat dan ketertarikan yang besar maka anak akan senang dalam belajar dan dapat mempengaruhi hasil belajar anak (Marlina & Sholehun, 2021). Dalam perkembangannya, media pembelajaran berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, berbagai macam teknologi berbasis android dengan *smartphone* atau komputer, bisa digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya untuk menstimulasi pengetahuan anak, misalnya pada tema dan subtema pengenalan hewan buas pada anak dengan menggunakan teknologi *augmented reality*.

Augmented reality merupakan teknologi yang digunakan pendidik untuk menghadirkan hal yang sulit dihadirkan dalam pembelajaran, dalam hal ini menjadi pembelajaran menarik sekaligus hiburan yang dapat memotivasi anak dalam belajar. *Augmented reality* bisa menghadirkan sesuatu yang tidak nyata menjadi nyata, dimana dalam pembelajarannya anak dapat melihat bentuk, suara dan cara berjalan dari hewan. Sehingga media pembelajaran menjadi

lebih menarik dan unik tanpa mengurangi esensi dari materi yang disampaikan (Aditama et al., 2019). Penggunaan media ini dapat lebih efisien digunakan dalam pembelajaran PAUD karena jika mengenalkan jenis-jenis hewan buas dengan mengajak anak-anak ke kebun binatang membutuhkan biaya yang cukup banyak, waktu yang tidak sebentar dan sedikit membahayakan keselamatan anak jika pengawas lengah.

Terkait media pembelajaran *augmented reality* ini, beberapa peneliti sebelumnya telah mengembangkan dan melakukan penelitian tentang media pembelajaran bagi anak usia dini. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, 2021) berjudul “Pengaruh Bermain Kartu Kata Bergambar *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media kartu kata bergambar *augmented reality* dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Sukaryawan (2019) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Reality* Terhadap Hasil Belajar Anak Kelompok B Pada Tema Pengenalan Binatang Buas” dengan hasil penelitian terdapat hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan media *Virtual Reality* daripada siswa yang belajar menggunakan kartu bergambar. Lalu, penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2021) berjudul “Pengaruh Media *Augmented Reality* (AR) *Flashcard* Terhadap Pengenalan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini” dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dan terdapat pengaruh AR *Flashcard* terhadap pengenalan keaksaraan awal pada anak usia dini.

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terdapat pada variabel kegiatannya berbeda, dimana kegiatan penelitian sebelumnya adalah mengenalkan keaksaraan dan menggunakan media *virtual reality*, sedangkan kegiatan dalam penelitian ini adalah mengenalkan binatang buas dengan menggunakan media *augmented reality* terhadap hasil belajar ranah kognitif anak.

Beberapa alasan untuk menggunakan teknologi *augmented reality* adalah bahwa penggunaan *augmented reality* dalam pembelajaran dapat membantu

menjelaskan konsep abstrak atau tidak, dapat dengan jelas hadir dalam pembelajaran, dan teknologi *augmented reality* dapat diakses melalui perangkat gadget kapan saja (Riskiono et al., 2020). Media *augmented reality* memungkinkan anak untuk mengamati, belajar dan berinteraksi dengan hewan secara alami melalui gadget seperti *smartphone* atau tablet untuk mengurangi risiko cedera atau situasi berbahaya yang mungkin terjadi dalam pengenalan secara langsung di dunia nyata seperti kebun binatang.

Kelebihan menggunakan *augmented reality* yaitu; lebih interaktif, efektif dalam penggunaan, dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media, modeling objek yang sederhana karena hanya menampilkan beberapa objek, pembuatan yang tidak memakan terlalu banyak biaya, dan mudah untuk dioperasikan. Sedangkan untuk kekurangan dari *augmented reality* yaitu, sensitif dengan perubahan sudut pandang, pembuatan belum terlalu banyak, dan membutuhkan banyak memori pada peralatan yang dipasang (Mustaqim & Kurniawan, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Suhartini & Laela (2018) menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemui di lapangan saat observasi di TK Pelita Kota Bandung. Dari 26 orang anak yang diteliti, 7 orang anak belum mengenal hewan saat guru bertanya, 4 orang di antaranya belum mampu menyebutkan jenis-jenis hewan, dan sebagian besar anak masih belum mengenal jenis-jenis hewan. Hal ini terjadi karena pembelajaran kognitif aspek pengenalan alam sekitar monoton dan tidak efektif. Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan oleh Meliyani et al. (2022) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di lapangan masih jarang menggunakan media atau benda-benda konkret. Terlebih dalam mengenalkan materi yang memang dirasa sulit dihadirkan secara nyata di kelas masih sangat bersifat konvensional. Kegiatan masih didominasi oleh pandangan pengetahuan sebagai perangkat fakta- fakta yang harus dihafal, dengan menggunakan media terbatas, yakni papan tulis, spidol, buku, dan pensil. Sehingga proses pembelajaran lebih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan anak dan metode ceramah menjadi pilihan utama dalam pendekatan proses belajar, sehingga kurang

memberdayakan anak. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku majalah dan video-video yang terdapat di youtube, sehingga dalam proses pembelajaran dalam mengenal binatang kurang menarik dan anak-anak mudah bosan. Selain itu media-media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif sehingga dalam belajar tema binatang anak-anak kurang termotivasi dan tertarik. Hal tersebut disebabkan karena guru mengalami keterbatasan dalam menyediakan dan mengembangkan media-media pembelajaran dengan bantuan teknologi yang kreatif serta menarik anak didik dalam proses pembelajaran. Jika hal ini terus dibiarkan tentunya akan berdampak terhadap pengalaman anak dalam memperoleh pengetahuannya.

Sehubungan dengan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Tema Hewan Buas Pada Anak Usia 5-6 Tahun” di TK Kristen Permata Asri, Karanganyar, Lampung Selatan tahun ajaran 2023/2024.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih ada anak yang belum mengenal nama-nama hewan
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenalkan hewan pada anak
3. Minat dan daya tangkap yang berbeda pada tiap anak
4. Sulitnya anak dalam memahami materi hewan buas

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah pada kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenalkan hewan pada anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Permata Asri, Lampung Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap hasil belajar ranah kognitif dalam tema hewan buas pada anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap hasil belajar ranah kognitif dalam tema hewan buas pada anak usia 5-6 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dan menambah wawasan terkait hasil belajar siswa dalam pengenalan hewan buas pada anak melalui media *augmented reality*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam penyediaan media pembelajaran yang lebih interaktif serta penelitian ini diharapkan

dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam upaya mengoptimalkan kualitas pendidikan melalui penggunaan media *augmented reality*.

b. Bagi Guru/Pendidik

Dapat dijadikan referensi dan acuan guru dalam proses pembelajaran dan menjadi salah satu media penunjang pembelajaran dalam mengoptimalkan pengenalan hewan buas pada anak.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan rujukan bagi peneliti lain apabila melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam dengan topik yang sejenis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman atau pengalaman baru melalui berbagai metode dan interaksi dengan lingkungan atau orang lain. Melibatkan penerimaan, pemrosesan, dan penyimpanan informasi baru yang dapat digunakan untuk memperluas pemahaman seseorang dalam berbagai bidang. Menurut Wahab & Rosnawati (2021) menyatakan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu baik sengaja atau tidak sengaja, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya. Belajar merupakan proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungannya ke arah yang baik maupun tidak baik.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja. Belajar yang sengaja adalah jenis belajar yang dilakukan dengan tujuan dan kesadaran dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman baru. Belajar tidak sengaja adalah jenis belajar yang terjadi tanpa disadari atau tanpa niatan langsung untuk belajar yang dapat terjadi melalui pengalaman sehari-hari, interaksi dengan lingkungan, atau melalui observasi.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap

sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya (Nurrita, 2018). Hal ini didukung oleh pernyataan Alizamar (2016) yang mengatakan bahwa

Belajar merupakan kegiatan yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan, yang menimbulkan perubahan dalam hal pengetahuan, keterampilan dan sikap. Belajar diartikan sebagai suatu proses menciptakan pengetahuan baru yang tercermin dalam perubahan tingkah laku. Sedangkan “pembelajaran” adalah kegiatan menciptakan suasana dan kondisi yang merangsang dan mengarahkan kegiatan belajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku maupun perubahan kesadaran diri sebagai pribadi.

Dengan demikian, melalui belajar seseorang dapat memperoleh pengetahuan baru tentang berbagai topik atau subjek. Dengan belajar dapat memperluas pemahaman tentang sekitar, mengembangkan wawasan baru, dan memperoleh informasi yang lebih akurat. Melalui pemahaman yang lebih dalam tentang berbagai topik, seseorang dapat mengembangkan pandangan baru, mengubah sikap terhadap suatu hal, atau menggali nilai-nilai baru yang lebih sesuai dengan pemahaman yang baru diterima.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses atau kegiatan yang dilakukan individu dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap dari pengalaman, materi dan lingkungan individu itu sendiri, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Sedangkan perwujudan dari belajar itu sendiri disebut dengan hasil belajar.

2. Teori-teori Belajar

Teori belajar merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran anak. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih mengoptimalkan perolehan anak sebagai hasil belajar.

a) Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme lebih menekankan pada proses belajar daripada hasil belajar. Menurut teori kognitivisme, pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak terjadi secara terpisah, melainkan melalui proses yang berkesinambungan. Teori belajar kognitivisme ini didasarkan pada temuan para ahli seperti Jean Piaget, Jerome Bruner, Ausubel dan Robert M. Gagne.

Sejalan dengan itu, Sutarto (2017) menyatakan bahwa teori kognitivisme berbeda dengan teori behavioristik, belajar bukan hanya sekedar melibatkan hubungan stimulus dan respon, tetapi belajar pada hakikatnya melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Belajar adalah usaha mengaitkan pengetahuan baru ke dalam struktur berfikir yang sudah dimiliki individu, sehingga membentuk struktur kognitif baru yang lebih mantap sebagai hasil belajar. Pendapat ini menegaskan bahwa teori belajar kognitivisme berfokus bagaimana individu memperoleh, memproses, menyimpan dan menggunakan pengetahuan baru dengan mengaitkannya dengan struktur berpikir individu. Teori ini menekankan pentingnya pemahaman, pengolahan informasi, dan konstruksi pengetahuan dalam proses belajar.

Pendapat ini didukung oleh Nurhadi (2020) yang mengatakan bahwa tidak seperti model belajar behavioristik yang mempelajari proses belajar hanya sebagai hubungan stimulus respon, model belajar kognitif merupakan suatu bentuk teori belajar yang sering disebut sebagai model perseptual. Ini menjelaskan bahwa individu tidak hanya merespon stimulus dari lingkungan, tetapi juga secara aktif memproses informasi dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Dalam teori kognitif, belajar dipandang sebagai proses aktif yang melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungannya, belajar tidak hanya tentang merespon stimulus, tetapi juga tentang memahami, menginterpretasikan, dan mengaplikasikan informasi yang diperoleh.

Sejalan dengan itu Jean Piaget mengatakan bahwa proses belajar akan terjadi apabila ada aktivitas individu berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya. Pertumbuhan dan perkembangan individu merupakan suatu proses sosial. Individu tidak berinteraksi dengan lingkungan fisiknya sebagai suatu individu terikat, tetapi sebagai bagian dari kelompok sosial (Sutarto, 2017). Pendapat ini menjelaskan bahwa interaksi dengan lingkungan sosial dan fisik dapat memberikan pengalaman dan stimulus yang penting dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Lingkungan sosial dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki pengetahuan atau keterampilan yang berbeda sehingga hal ini dapat mempengaruhi dan memfasilitasi proses belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar menurut teori kognitif adalah suatu proses atau usaha yang menekankan pentingnya proses mental, pemahaman dan konstruksi pengetahuan dalam belajar. Teori ini berfokus pada bagaimana individu memproses informasi, mengorganisasikannya dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang suda ada. Teori kognitif mengakui pentingnya interaksi individu dengan lingkungan dalam proses belajar.

b) Teori Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) dan pengetahuan dikonstruksikan oleh manusia secara bertahap. Pengetahuan bukanlah kumpulan fakta, konsep, atau kaidah yang siap diingat atau dihafal. Manusia perlu membangun pengetahuan itu dan memahaminya melalui pengalaman nyata.

Teori belajar konstruktivisme dalam Haenilah (2015) merupakan persoalan yang kompleks karena tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga berkaaitan dengan aktivitas mental. Pengetahuan dibangun

dalam diri seseorang melalui interaksi dengan lingkungan yang berkesinambungan. Dalam teori ini pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru ke pikiran anak. Maka, teori kognitivisme mengasumsikan bahwa anak-anak harus menggunakan konsep mereka pada dunia untuk memahaminya. Konsep-konsep ini tidak dibawa sejak lahir melainkan diperoleh melalui pengalaman. Informasi dari lingkungan (termasuk manusia) tidak diperoleh secara alami melainkan diproses sesuai dengan struktur mental anak yang berlaku. Intinya teori ini berfokus pada bagaimana individu membuat makna dalam interaksi antara pengalaman dengan ide-ide anak.

Hal ini didukung oleh pendapat Masgumelar & Mustafa (2021) yang menyatakan bahwa seseorang yang belajar berarti membentuk pengertian/ pengetahuan secara aktif (tidak hanya menerima dari guru) terus menerus. Menurut teori belajar konstruktivisme pengetahuan tidak bisa dipindahkan begitu saja dari guru kepada murid. Artinya, peserta didik harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Dalam hal ini, teori Piaget menyatakan bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan dan melalui proses asimilasi dan akomodasi. Mereka menggunakan konsep dan skema kognitif yang mereka miliki untuk memahami dunia di sekitar mereka, dan pengetahuan mereka berkembang seiring dengan pengalaman yang mereka alami.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam teori konstruktivisme, pembelajaran dipandang sebagai proses aktif di mana individu secara aktif terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui refleksi, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan. Individu menggunakan pengetahuan dan pengalaman mereka sebelumnya untuk memahami dan menginterpretasikan informasi baru yang mereka hadapi. Pendekatan konstruktivisme menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada anak, di

mana anak diberi kesempatan untuk mengamati, mengeksplorasi, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung. Guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang membantu siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pertanyaan, diskusi, dan kegiatan kolaboratif.

3. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga menambah ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Maka hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mereka mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berhubungan dengan perubahan perilaku siswa (Nurrita, 2018). Maka dapat dikatakan bahwa penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa siswa telah berhasil memperoleh pengetahuan, mengembangkan sikap yang positif, dan memiliki keterampilan yang relevan dengan materi pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas, Sulastri et al. (2015) mengatakan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang berulang, yang berarti hasil belajar akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk kepribadian individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi untuk mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Pendapat ini menjelaskan bahwa hasil belajar adalah penilaian akhir dari proses pembelajaran yang berulang. Hasil belajar akan tetap ada dalam jangka waktu yang lama dan juga berperan dalam membentuk kepribadian individu. Hal ini dapat mengubah cara berpikir dan menghasilkan perilaku yang lebih baik. Dengan demikian, hasil belajar

memiliki dampak yang signifikan dalam perkembangan dan kemajuan individu dalam mencapai tujuannya.

Hasil belajar dapat diukur melalui kegiatan penilaian. Penilaian menurut Yanto (2015) dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau kegiatan yang menilai seberapa jauh tujuan instruksional tercapai atau sejauh mana materi yang diberikan dapat dikuasai oleh siswa. Hasil belajar dapat dilaporkan dalam bentuk nilai atau angka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan keterampilan siswa setelah melakukan proses belajar. Hasil belajar dapat diukur melalui penilaian, dimana penilaian itu sendiri adalah suatu proses memberikan atau menentukan nilai kepada siswa. Hasil belajar mencakup penilaian terhadap pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah didapat oleh individu selama proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan pemahaman dan penguasaan materi, tetapi juga dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian dan perilaku individu. Hasil belajar dapat bertahan dalam jangka waktu lama dan dapat menjadi dasar untuk mencapai hasil yang lebih baik di masa depan. Sedangkan untuk anak usia dini, hasil belajar adalah pencapaian dan perkembangan yang terjadi pada anak dalam proses pembelajaran di usia dini. Pada anak usia dini, hasil belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga melibatkan aspek-aspek perkembangan anak seperti nilai agama dan moral, bahasa, sosial emosional, kognitif, fisik motorik dan seni anak.

4. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil belajar adalah suatu hal yang didapatkan seseorang setelah melalui kegiatan pembelajaran pada satu lingkungan tertentu. Sedangkan hasil belajar ranah kognitif berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir yaitu kemampuan siswa yang berkaitan dengan

hasil belajar intelektual setelah menerima suatu pembelajaran (Magdalena et al., 2020). Hasil belajar terutama ranah kognitif memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam kegiatan belajar. Hasil belajar kognitif dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal seperti minat, sikap, kecerdasan, strategi belajar, lingkungan belajar, dan motivasi. Hal ini didukung oleh pendapat Bloom dalam (Erfandi, 2016) yang mengatakan bahwa:

Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif ini terdapat 6 aspek atau jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling rendah.

Ranah kognitif menurut Bloom merujuk pada proses mental yang terjadi dalam pikiran manusia termasuk pemrosesan informasi, pengetahuan, pemahaman dan kemampuan berpikir kompleks. Dalam konteks pendidikan, ranah kognitif menjadi fokus utama dalam pengembangan kemampuan berpikir dan pemahaman peserta didik. Melalui pembelajaran yang dirancang untuk merancang aktivitas otak dalam ranah kognitif, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang lebih kompleks, mengoptimalkan pemahaman dan menghasilkan karya yang kreatif. Sejalan dengan itu Bloom dalam (Yuberti, 2014) juga berpendapat bahwa hasil belajar ranah kognitif mencakup ingatan atau pengenalan terhadap fakta-fakta tertentu, pola-pola prosedural, dan konsep-konsep yang memungkinkan berkembangnya kemampuan dan skill intelektual. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, yaitu:

- a) *Knowledge* (pengetahuan)
Kemampuan menyebutkan atau menjelaskan kembali pengetahuan, fakta, dan konsep dari yang sudah dipelajari.
- b) *Comprehension* (pemahaman atau persepsi)

Kemampuan memahami instruksi/masalah, menginterpretasikan dan menyatakan kembali dengan kata-kata sendiri, dan memberi tafsir terhadap sesuatu hal.

c) *Application* (penerapan)

Kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

d) *Analysis* (penguraian atau penjabaran)

Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas atas dampak komponen-komponen terhadap konsep tersebut secara utuh.

e) *Evaluation* (penilaian)

Kemampuan mengevaluasi dan menilai sesuatu berdasarkan norma, acuan dan kriteria tertentu.

f) *Create* (menciptakan)

Kemampuan meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru, menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

Pendapat Bloom ini menjelaskan bahwa kemampuan untuk mengingat atau mengenali fakta-fakta, mengenali pola-pola prosedural, dan memahami konsep-konsep ini merupakan dasar penting dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan intelektual. Dengan memiliki hal ini, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih kompleks seperti analisis, sintesis, evaluasi dan kreativitas. Ini juga memungkinkan peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilannya dalam berbagai konteks dan situasi yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ranah kognitif merupakan pencapaian tujuan pembelajaran yang didapat anak pada ranah pengetahuan (kognitif) yang meliputi kemampuan mengetahui, memahami, menerapkan, menjabarkan, memadukan, serta memberi penilaian. Hasil belajar kognitif anak perlu diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses

belajar mengajar. Baik buruknya hasil belajar dapat dilihat dari hasil pengukuran yang sudah dilaksanakan oleh guru serta sebagai sarana perbaikan mutu atau prestasi siswa.

5. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dalam (Sulastri et al., 2015) ada banyak jenisnya, tetapi faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah meliputi:

- a) Metode mengajar
Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar.
- b) Kurikulum
Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu.
- c) Relasi guru dengan siswa
Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri.
- d) Relasi siswa dengan siswa
Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya makin parah dan dapat minggu belajarnya.
- e) Disiplin sekolah
Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah juga dalam belajar. hal ini mencakup segala aspek baik kedisiplinan guru dalam mengajar karena kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi siswa atau peserta didik.

Pendapat ini menegaskan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dari sisi sekolah terdapat metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa dan disiplin sekolah. Metode pengajaran yang efektif, penggunaan metode yang beragam, interaktif, kurikulum yang komprehensif dan terstruktur dengan baik yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membantu siswa memahami dan mengaplikasikan materi pelajaran dengan baik serta dapat menstimulasi motivasi dan minat siswa dalam belajar. Relasi yang baik antara guru dengan siswa dan relasi siswa dengan siswa memiliki dampak positif dalam hasil belajar. Siswa yang merasa diperhatikan, didengarkan dan dihargai oleh guru dan teman lebih memungkinkan siswa terlibat dalam pembelajaran dan menimbulkan motivasi yang tinggi untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Pendapat lain mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Marlina & Sholehun (2021) mengatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor internal (faktor yang ada dalam diri siswa)

Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri dalam mencapai tujuan belajar. Faktor internal meliputi

- a. Bakat : merupakan kemampuan bawaan atau potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih
- b. Minat : adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh
- c. Motivasi : merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi merupakan hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap siswa agar seorang siswa semangat dalam belajar
- d. Cara belajar : adalah perilaku individu siswa yang lebih khusus berkaitan dengan usaha yang sedang atau sudah biasa dilakukan oleh siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Hal ini menjelaskan bahwa faktor internal dapat dipengaruhi dan dikembangkan oleh individu itu sendiri. Meskipun bakat dan minat mungkin bawaan, namun motivasi dan cara belajar dapat ditingkatkan melalui upaya, pengalaman, dan dukungan yang tepat. Guru dan lingkungan yang mendukung juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan motivasi yang tinggi dan menemukan cara belajar yang efektif. Guru perlu mempertimbangkan bakat, minat, motivasi dan cara belajar siswa untuk merancang pengalaman belajar yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan individu sehingga dapat membantu mengoptimalkan hasil belajar siswa.

2) Faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa)

Faktor eksternal tersebut meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat, diantaranya:

- a. Faktor lingkungan sekolah : adalah faktor yang berkaitan dengan cara mengajar guru di dalam kelas, fasilitas yang digunakan untuk mengajar di kelas, kondisi lingkungan sekolah dan lainnya.
- b. Faktor lingkungan keluarga : adalah faktor yang dipengaruhi oleh keadaan keluarga siswa tersebut, yang meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anak, bagaimana kondisi ekonomi anak tersebut dan yang lainnya.
- c. Faktor lingkungan masyarakat : adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa tersebut. Lingkungan yang baik akan memberikan dampak baik terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, lingkungan yang kurang baik akan menimbulkan dampak yang kurang baik untuk hasil belajar siswa tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor eksternal ini saling terkait dan saling mempengaruhi. Lingkungan sekolah yang baik dapat mengoptimalkan dukungan keluarga dan masyarakat, sedangkan lingkungan keluarga dan masyarakat yang mendukung dapat menciptakan kondisi yang lebih baik di sekolah. Oleh karena itu, kerjasama antara

sekolah, keluarga dan masyarakat sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi siswa. Dengan membangun kemitraan dengan keluarga dan melibatkan masyarakat dalam pendidikan, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang holistik dan mendukung sehingga dapat menstimulasi hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi bakat, minat, motivasi dan cara belajar siswa itu sendiri. Sedangkan untuk faktor eksternal meliputi; metode mengajar guru, kurikulum sekolah, disiplin sekolah dan relasi siswa dengan orang lain serta lingkungan anak baik lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Kombinasi faktor internal dan eksternal ini saling berinteraksi dan saling mempengaruhi. Misalnya, motivasi siswa yang tinggi dapat dipengaruhi oleh dukungan dan harapan dari lingkungan keluarga dan masyarakat. Lingkungan sekolah yang baik, dengan fasilitas dan sumber daya yang memadai juga dapat mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru dan sekolah dapat merancang pengalaman belajar yang relevan dan menarik, sambil mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi siswa. Kerjasama antara sekolah, keluarga dan masyarakat juga penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi siswa.

6. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penilaian dilakukan agar pendidik dapat mengetahui setiap perkembangan yang terjadi pada setiap anak yang didiknya, apakah anak berkembang secara wajar atau mungkin anak mengalami kesulitan dalam satu perkembangan tertentu. Menurut Supena et al. (2018) menyatakan bahwa penilaian perkembangan anak merupakan suatu proses yang sistematis, berkala serta berkesinambungan untuk mengumpulkan data, melakukan analisis

melakukan pendokumentasian serta mengambil keputusan dan membuat laporan mengenai perkembangan anak. Penilaian hasil kegiatan belajar oleh pendidik dilakukan untuk memantau proses dan kemajuan belajar anak secara berkesinambungan.

Pendapat ini menegaskan bahwa penilaian perkembangan anak melibatkan pengumpulan data yang relevan dan representatif tentang perkembangan anak. Tujuan dari pengumpulan data adalah untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang kemampuan, keterampilan, dan karakteristik perkembangan anak. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi pola, tingkat perkembangan anak. Kemudian hasil penilaian perkembangan anak perlu didokumentasikan secara sistematis. Dokumentasi ini mencakup catatan, laporan, atau portofolio yang mencerminkan perkembangan anak dari waktu ke waktu. Selanjutnya adalah membuat keputusan yang meliputi penyesuaian program pembelajaran, pengaturan lingkungan belajar, pemberian dukungan tambahan, dan intervensi khusus yang sesuai dengan kebutuhan anak. Terakhir, laporan perkembangan anak disusun berdasarkan hasil penilaian dan dokumentasi yang telah dilakukan. Laporan ini dapat digunakan sebagai dasar untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan merencanakan tindakan yang tepat untuk mendukung perkembangan anak.

Selain itu, Supena et al. (2018) juga berpendapat bahwa penilaian pembelajaran PAUD memiliki tujuan untuk:

- 1) Mengetahui pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak usia dini termasuk anak berkebutuhan khusus
- 2) Menjadi dasar untuk memperbaiki program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik
- 3) Melaporkan perkembangan anak kepada orang tua maupun kepada pihak-pihak terkait setelah proses pembelajaran.

Dan penilaian memiliki beberapa fungsi antara lain:

- 1) Memberikan umpan balik kepada guru untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar
- 2) Sebagai bahan pertimbangan guru untuk membimbing perkembangan anak didik baik fisik maupun psikis sehingga dapat berkembang secara optimal

Pendapat ini didukung oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 58 Tahun 2009 dalam Kemdikbud (2009) tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini pada bagian standar penilaian menyebutkan beberapa tindak lanjut penilaian, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pendidik menggunakan hasil penilaian untuk mengoptimalkan kompetensi diri.
- 2) Pendidik menggunakan hasil penilaian untuk memperbaiki program, metode, jenis aktivitas/kegiatan, penggunaan dan penataan alat permainan edukatif, alat kebersihan dan kesehatan, serta untuk memperbaiki sarana dan prasarana termasuk untuk anak dengan kebutuhan khusus.
- 3) Mengadakan pertemuan dengan orang tua/keluarga untuk mendiskusikan dan melakukan tindak lanjut untuk kemajuan perkembangan anak.
- 4) Pendidik merujuk keterlambatan perkembangan anak kepada ahlinya melalui orang tua.
- 5) Merencanakan program pelayanan untuk anak yang memiliki kebutuhan khusus.

Paparan ini menjelaskan bahwa penilaian pembelajaran PAUD digunakan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang pertumbuhan dan perkembangan anak. Hasil penilaian pembelajaran PAUD digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki program pembelajaran, untuk melaporkan perkembangan anak kepada orang tua atau wali murid dan sebagai umpan balik kepada orang tua dan anak tentang kemajuan belajar anak. Dengan melihat hasil belajar anak, guru dapat mengevaluasi efektivitas metode

pengajaran yang digunakan dan mengidentifikasi aspek anak yang perlu ditingkatkan. Jika terdapat keterlambatan perkembangan anak, hasil penilaian dapat digunakan sebagai dasar untuk merencanakan intervensi dan dukungan tambahan yang diperlukan, serta hasil belajar ini dapat menjadi dasar ketika melakukan pertemuan dengan orang tua dan keluarga. Pertemuan ini bertujuan untuk berkomunikasi tentang perkembangan anak, memberikan saran dan dukungan kepada orang tua, serta merencanakan tindakan yang tepat untuk mendukung perkembangan anak. Penilaian pembelajaran PAUD harus dilakukan dengan pendekatan yang holistik, memperhatikan berbagai aspek perkembangan anak, dan menggunakan metode penilaian yang sesuai dengan usia dan karakteristik anak.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penilaian hasil belajar adalah untuk memantau dan mengevaluasi kemajuan belajar anak secara berkesinambungan, memberikan umpan balik kepada anak dan orang tua, mengoptimalkan kompetensi guru, dan mendiskusikan perkembangan anak agar dapat merencanakan tindakan yang tepat.

B. Media Pembelajaran *Augmented Reality*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu medium, yang berarti perantara, antara, atau pengantar. Media didefinisikan sebagai pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media berperan untuk memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalisme (Izzah et al., 2020). Setiap media adalah sarana untuk menuju kepada suatu tujuan, di dalamnya mungkin didapatkan dari buku-buku, peta, komputer, rekaman, *film* atau *microfilm* dan sebagainya.

Pendapat ini didukung oleh Rahmah et al. (2023) yang mengatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu atau segala sesuatu yang

digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, kemampuan atau keterampilan sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Melalui pembelajaran yang efektif, dan efisien serta penggunaan media pembelajaran yang menarik akan menciptakan emosi positif dan menstimulasi minat belajar yang tinggi pada anak. Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini pada umumnya media bertujuan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, definisi media akan lebih mengerucut pada fungsi media sebagai perantara yang dapat menunjang dan membantu siswa dalam memahami konsep materi pada proses pembelajaran (Aghni, 2018). Menurut Fitriani et al. (2022) media merupakan alat yang dapat membantu menstimulasi perkembangan anak. Media pembelajaran tidak terbatas pada alat saja, akan tetapi meliputi pemanfaatan lingkungan baik yang didesain atau tidak untuk pembelajaran serta kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan itu, menurut Djamil (2016) media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media dalam proses pembelajaran dapat menstimulasi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar yang dicapainya. Maka, pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini pada umumnya bertujuan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan serta motivasi.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, seperti buku teks, gambar, video, audio atau teknologi. Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa dan dengan media pembelajaran diharapkan dapat mengoptimalkan capaian dan tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Namun dalam (Karo-Karo & Rohani, 2018; Samura, 2015) secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci, misalnya;

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Mengoptimalkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran dapat menstimulasi interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu dan tenaga dalam penyampaian materi. Dengan menyajikan informasi secara visual dan interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran. Dengan menggunakan media yang menarik dan interaktif, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam mengubah peran mereka menjadi lebih positif, dimana guru dapat menjadi fasilitator pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami dan menerapkan konsep, bukan hanya sebagai sumber informasi.

Pendapat ini didukung oleh Karo-Karo & Rohani (2018); Samura (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran juga memiliki manfaat praktis, diantaranya:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan menstimulasi proses dan hasil belajar
- 2) Media pembelajaran dapat menstimulasi dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, Masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat dan lingkungan sekitar. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Misalnya melalui karya wisata atau kunjungan ke museum, kebun binatang, siswa dapat belajar secara langsung dan mendapatkan pengalaman yang berharga di luar kelas.

Sejalan dengan itu, terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran menurut Nurrita (2018) diantaranya:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan

membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran.

- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu: dapat menstimulasi motivasi dan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik, dengan situasi belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Paparan ini menegaskan bahwa terdapat manfaat pembelajaran bagi guru dan bagi siswa. Penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar memiliki manfaat untuk membangkitkan keinginan atau minat baru, memotivasi siswa, dan memberikan pengaruh psikologis. Media juga membantu guru dalam memperjelas pesan dan mengurangi verbalisme dalam pembelajaran.

Dari uraian pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mengoptimalkan kualitas pembelajaran baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, penggunaan media pembelajaran dapat memberikan panduan dalam penyajian materi secara sistematis dan menarik, serta membantu dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, media pembelajaran dapat menstimulasi motivasi dan minat belajar, membantu dalam pemahaman dan analisis materi pembelajaran dan memudahkan pemahaman materi pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran, penting untuk memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang baik haruslah menarik, interaktif dan relevan dengan materi yang diajarkan. Selain itu, peran guru dalam mengarahkan penggunaan media pembelajaran juga sangat penting untuk memastikan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya didengar saja.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - c) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Pendapat ini membagi media pembelajaran menjadi 3 jenis, yaitu berdasarkan sifat (audio, visual dan audio visual), berdasarkan jangkauannya (daya liput luas dan daya liput terbatas) dan berdasarkan teknik pemakaiannya (diproyeksikan dan tidak diproyeksikan). Pemilihan jenis media yang tepat tergantung pada konteks pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, dan preferensi pengajar atau siswa. Jika pemilihan media tepat dengan sasaran pembelajaran serta karakteristik anak maka penggunaan media pembelajaran akan lebih optimal dalam penyampaian materi pembelajaran.

Selain itu, Febrianti (2019) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki 3 jenis, yaitu:

1) Media visual

Media visual ini merupakan media yang hanya dapat digunakan oleh indera penglihatan saja (tidak dapat digunakan oleh para tunetra). Contoh media visual adalah foto, diagram, peta konsep, bagan dan lain sebagainya.

2) Media audio

Media Audio adalah media dengar atau sumber belajar menggunakan indera pendengaran. Materi atau informasi disampaikan kepada siswa dalam bentuk suara. Berbagai jenis media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetik dan lain sebagainya.

3) Media Audio visual

Media audio visual merupakan media yang menggabungkan keduanya yaitu berisikan gambar dengan suara (berupa video) dan tidak menyulitkan bagi peserta didik yang berkebutuhan khusus karena media menyajikan materi pelajaran secara audiovisual dalam bentuk gambar dan suara. Contoh media audio visual adalah televisi, video kaset, film bersuara dan lain sebagainya.

Pemilihan jenis media yang tepat tergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Kombinasi penggunaan media audio, visual dan audio visual dapat memberikan variasi dan keberagaman dalam pembelajaran, sehingga menstimulasi pemahaman dan keterlibatan siswa.

Dari pendapat di atas maka, secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi

1) Media Audio, adalah media yang dapat didengar dan berkaitan dengan indera pendengaran. Beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu: radio, kaset, piringan hitam dan sebagainya.

2) Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat. Media visual termasuk media yang disajikan secara menarik dalam bentuk gambar dua dimensi. Contohnya seperti; foto, lukisan dan sebagainya.

- 3) Media audio visual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar yang berkaitan dengan indera pendengaran dan juga indera penglihatan, media audio visual diantaranya seperti film, video, *Augmented reality*.

4. Media *Augmented Reality*

a. Pengertian *Augmented Reality*

Augmented reality merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam realitas atau kenyataan kemudian memunculkan atau memproyeksikan secara *real time* untuk selanjutnya dapat disingkat AR (Aditama et al., 2019). *Augmented reality* dapat digunakan dalam membantu memvisualkan atau menampilkan konsep yang abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu objek. *Augmented reality* bertujuan untuk mengambil dunia nyata sebagai dasar dengan menggabungkan beberapa teknologi virtual dan menambahkan data kontekstual agar pemahaman manusia sebagai penggunanya menjadi semakin jelas.

Sejalan dengan pendapat tersebut Dharmawan & Setyaningsih (2022) mengatakan bahwa *augmented reality* merupakan penggabungan objek virtual (teks, gambar, dan animasi) ke dalam dunia nyata, dimana pengguna dapat mengeksplor dunia nyata dengan lebih atraktif dan lebih menarik. Dalam *augmented reality*, objek virtual ditampilkan di atas tampilan dunia nyata melalui perangkat seperti *smartphone*, tablet atau kacamata ar. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan teknologi seperti sensor, kamera dan pemrosesan data, AR dapat melacak posisi dan orientasi pengguna, sehingga objek virtual dapat ditampilkan dengan tepat sesuai dengan perspektif pengguna. Hal ini menciptakan pengalaman lebih immersive dan interaktif, memungkinkan pengguna untuk “mengeksplor” dunia nyata dengan tambahan elemen-elemen digital.

Dari pengertian di atas dapat kita garis bawahi bahwa *augmented reality* adalah teknologi yang menambahkan informasi digital (grafik, teks, suara, dll) pada dunia nyata melalui perangkat seperti *smartphone*, *tablet*, atau kacamata AR. *Augmented reality* memungkinkan pengguna untuk melihat dunia dengan informasi tambahan yang ditampilkan secara *real-time* dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan media ar sebagai media pembelajaran, peserta didik dapat menjelajahi dan memahami konsep-konsep yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih nyata dan terlibat. Media pembelajaran ar juga dapat menstimulasi motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran, karena memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan.

b. Manfaat *Augmented Reality*

Pada prinsip kerjanya *augmented reality* bersifat interaktif, *realtime* dan objek yang ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi. Kelebihan dari *augmented reality* itu sendiri yaitu pengembangannya yang lebih ekonomis dan mudah, keunggulan yang lain yaitu *augmented reality* dapat diterapkan di berbagai media secara luas. Sangat mungkin dibuatnya aplikasi dengan *smartphone* maupun berupa media cetak seperti koran, buku, dan majalah (Riskiono et al., 2020). Dengan kelebihan-kelebihan ini, *augmented reality* memiliki potensi yang besar dalam menstimulasi pengalaman-pengalaman pengguna dan memberikan manfaat yang beragam dalam berbagai bidang.

Hal ini didukung oleh pendapat Pradana (2020) yang mengatakan bahwa *augmented reality* bermanfaat untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu mereka menstimulasi keterampilan visualisasi. Fitur yang terdapat pada *augmented reality* juga membantu guru dalam menjelaskan materi dengan baik serta membuat siswa mudah memahami apa yang diajarkan.

Selain itu, menurut Nurmanto & Gunawan (2020) menyebutkan bahwa pemanfaatan teknologi *augmented reality* dalam media pembelajaran digabungkan dengan jenis media lainnya, mampu membuat kegiatan belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan karena dapat mengakomodasi tiga gaya belajar yang berbeda yaitu visual, auditori, dan kinestetik sekaligus.

Paparan ini menegaskan bahwa media *augmented reality* merupakan media yang menggabungkan media lainnya, seperti video, audio, teks dan gambar. Media ini dapat menciptakan pengalaman yang lebih holistik dan terintegrasi. Hal ini memungkinkan siswa dengan berbagai gaya belajar untuk terlibat secara aktif dan mendalam dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan ar juga dapat menstimulasi motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran, karena memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan.

Pendapat lain mengenai manfaat penggunaan media *augmented reality* menurut Yuliono et al. (2018) yaitu:

Pemanfaatan media pendidikan menggunakan *augmented reality* dapat merangsang pola pikir peserta didik dalam berpikiran kritis terhadap sesuatu masalah dan kejadian yang ada pada keseharian, karena sifat dari media pendidikan adalah membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dengan ada atau tidak adanya pendidik dalam proses pendidikan, sehingga pemanfaatan media pendidikan dengan *augmented reality* dapat secara langsung memberikan pembelajaran dimanapun dan kapanpun peserta didik ingin melaksanakan proses pembelajaran.

Pendapat ini menjelaskan bahwa media pembelajaran *augmented reality* memiliki sifat yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, baik dengan adanya pendidik atau tidak. Pemanfaatan media pendidikan dengan AR memberikan potensi yang besar dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman peserta didik. Namun, penting untuk memastikan bahwa penggunaan AR didukung oleh desain pembelajaran yang baik dan terintegrasi dengan tujuan pembelajaran yang jelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas beberapa manfaat media *augmented reality* dalam pendidikan yaitu: menstimulasi keterlibatan dan motivasi peserta didik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar anak, memperkaya pengalaman pembelajaran dengan media *augmented reality*, menstimulasi pemahaman konsep yang abstrak/kompleks dengan lebih baik, mengoptimalkan kolaborasi dan interaksi, aksesibilitas dan fleksibilitas (AR dapat diakses dan digunakan dimana saja dan kapan saja), serta AR dapat mengoptimalkan retensi dan pemahaman peserta didik.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Augmented Reality*

1) Kelebihan Media *Augmented Reality*

Kelebihan dari *augmented reality* yaitu dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media sebagai aplikasi dalam sebuah *smartphone*, dalam bingkisan sebuah produk, bahkan media cetak seperti buku, majalah atau koran (Apriyani & Gustianto, 2015). Kelebihan lain dari *augmented reality* dibandingkan *virtual reality* adalah pengembangannya yang lebih mudah dan murah. Menurut Mustaqim & Kurniawan (2017) Kelebihan dari *augmented reality* adalah sebagai berikut :

- a) Lebih interaktif,
- b) Efektif dalam penggunaan,
- c) Dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media,
- d) Modeling objek yang sederhana, karena hanya menampilkan beberapa objek,
- e) Pembuatan yang tidak memakan terlalu banyak biaya,
- f) Mudah untuk dioperasikan

Hal ini menegaskan bahwa *augmented reality* memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan objek virtual yang terintegrasi dengan dunia nyata. Dengan menghadirkan objek virtual

yang terkait dengan konsep atau topik yang sedang dipelajari, AR membantu peserta didik untuk memvisualisasikan dan memahami konsep dengan lebih baik. AR dapat diimplementasikan dalam berbagai media seperti *smartphone*, tablet atau perangkat AR khusus. Serta penggunaan AR dapat dengan mudah dioperasikan oleh pendidik dan juga peserta didik, peserta didik dapat dengan cepat memahami cara menggunakan AR dan langsung terlibat dalam pengalaman pembelajaran.

Selain itu, kelebihan media *augmented reality* yaitu dapat menampilkan visual yang lebih menarik dengan objek tiga dimensi yang seakan ada pada lingkungan yang nyata. Teknologi *augmented reality* dapat menampilkan objek animasi dalam bentuk tiga dimensi beserta audio dari suatu materi. *Augmented reality* juga memiliki kelebihan dari sisi interaktif karena menggunakan *marker* untuk menampilkan objek tiga dimensi tertentu yang diarahkan ke kamera (Pradana, 2020). Selain itu penerapan konsep yang digunakan dapat menstimulasi daya nalar serta daya imajinasi peserta didik.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan penggunaan media pembelajaran *augmented reality* adalah mengoptimalkan keterlibatan peserta didik, memvisualisasikan konsep yang abstrak, menstimulasi pemahaman dan retensi informasi, mendorong kolaborasi dan interaksi, memperkaya pengalaman pembelajaran, menstimulasi keterampilan berpikir kritis, menstimulasi motivasi dan minat belajar, fleksibilitas dalam implementasi, memfasilitasi pembelajaran mandiri, serta mengoptimalkan efisiensi dan kualitas pembelajaran.

2) Kekurangan Media *Augmented Reality*

Meskipun media *augmented reality* memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Menurut Mustaqim & Kurniawan (2017) kekurangan dari *augmented reality* adalah:

- a) Sensitif dengan perubahan sudut pandang,
- b) Pembuat belum terlalu banyak,
- c) Membutuhkan banyak memori pada peralatan yang dipasang.

Augmented reality menggunakan teknologi pengenalan objek dan pemetaan ruang untuk menampilkan objek virtual di dunia nyata. Namun, AR dapat menjadi sensitif terhadap perubahan sudut pandang atau posisi pengguna. Jika sudut pandang atau posisi berubah secara signifikan, objek virtual mungkin tidak terlihat dengan jelas atau terlihat tidak sesuai dengan lingkungan nyata. Hal ini dapat mengganggu pengalaman AR dan memerlukan penyesuaian posisi atau sudut pandang untuk mendapatkan tampilan yang optimal. Meskipun pembuatan AR semakin populer, jumlah konten AR yang tersedia masih terbatas. Pembuatan konten AR yang berkualitas membutuhkan waktu, sumber daya dan keahlian teknis yang cukup. Aplikasi AR seringkali membutuhkan banyak penyimpanan memori pada perangkat yang digunakan. Konten AR yang kompleks dan interaktif memerlukan penyimpanan data yang lebih besar. Selain itu, penggunaan AR yang berat juga dapat mempengaruhi daya tahan baterai perangkat.

Beberapa kekurangan sistem berbasis AR dibandingkan sistem berbasis VR menurut Fransiska et al. (2017) diantaranya:

- a) *User* dapat membedakan objek *virtual* dan objek nyata dengan mudah. Dikarenakan pengguna tidak melihat pencampuran antara objek *virtual* dan dunia nyata. Pengguna tentunya akan merasa seluruh lingkungan yang dihasilkan secara *virtual* terasa lebih

nyata dibandingkan hanya sebuah objek yang diposisikan pada dunia nyata.

- b) Tidak mendukung fasilitas produksi terhadap desain lingkungan secara keseluruhan. Dikarenakan AR tidak menggambarkan lingkungan secara menyeluruh. Desain lingkungan secara menyeluruh tidak terlalu didukung pada penerapan sistem berbasis AR.

Dalam hal ini, *virtual reality* (VR) dapat memiliki keunggulan karena dapat menciptakan lingkungan virtual yang sepenuhnya imersif (pengalaman yang mendalam) dan realistis. Dalam VR, pengguna sepenuhnya terisolasi dari dunia nyata dan dapat sepenuhnya terlibat dalam lingkungan virtual yang diciptakan. Pilihan antara AR dan VR tergantung pada kebutuhan dan tujuan penggunaan. Keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, dan pengguna harus mempertimbangkan faktor-faktor tersebut dalam memilih sistem yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan AR sebagai media pembelajaran yaitu:

- a) Meskipun penggunaan AR semakin berkembang, ketersediaan konten AR yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masih terbatas. Pembuatan konten AR yang berkualitas membutuhkan waktu, sumber daya, dan keahlian teknis yang cukup.
- b) AR dapat menjadi sensitif terhadap perubahan sudut pandang atau posisi pengguna. Jika sudut pandang atau posisi berubah secara signifikan, objek virtual mungkin tidak terlihat dengan jelas atau terlihat tidak sesuai dengan lingkungan nyata.
- c) Penggunaan AR membutuhkan perangkat yang mendukung teknologi AR, seperti *smartphone*, tablet, atau perangkat AR

- khusus. Hal ini dapat menjadi kendala jika siswa atau lembaga pendidikan tidak memiliki akses atau peralatan yang memadai.
- d) Lingkungan fisik dapat mempengaruhi pengalaman AR. Faktor seperti pencahayaan yang buruk, kebisingan, atau objek yang menghalangi dapat mengganggu pengenalan objek virtual dan mengurangi kualitas pengalaman AR.
 - e) Meskipun ada banyak aplikasi AR yang tersedia, mungkin sulit untuk menemukan konten yang relevan dengan kurikulum atau topik pembelajaran yang spesifik. Pembuat konten AR juga perlu memastikan bahwa konten yang mereka buat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Dalam memanfaatkan AR sebagai media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan ini serta memilih pendekatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan ketersediaan sumber daya. Meskipun terdapat kekurangan, namun terus terjadi perkembangan teknologi AR yang dapat mengatasi beberapa masalah tersebut. Perkembangan perangkat keras yang lebih canggih dan peningkatan kapasitas memori dapat membantu mengurangi keterbatasan ini. Meskipun memiliki kekurangan, dengan perencanaan yang baik, pelatihan yang memadai dan pemilihan konten yang relevan, penggunaan AR dalam pembelajaran masih dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik.

C. Kerangka Pikir

Augmented reality adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen virtual, seperti gambar, suara, dan video. Dalam konteks pendidikan anak usia 5-6 tahun, *augmented reality* dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Misalnya, anak-anak dapat menggunakan perangkat seperti tablet atau *smartphone* yang dilengkapi

dengan aplikasi *augmented reality* untuk melihat hewan buas dalam bentuk 3D di lingkungan nyata mereka. Hal ini dapat membantu mereka memahami karakteristik fisik hewan buas dengan lebih baik.

Penggunaan media *augmented reality* dalam pengenalan hewan buas dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak usia 5-6 tahun. Dengan menggunakan aplikasi *augmented reality*, anak-anak dapat melihat hewan buas dalam bentuk 3D yang hidup di lingkungan nyata mereka. Mereka dapat mengamati gerakan hewan, mendengar suara mereka, dan bahkan berinteraksi dengan mereka melalui perangkat yang mereka gunakan. Hal ini dapat membantu anak-anak mengembangkan minat dan rasa ingin tahu terhadap hewan buas, serta memperluas pengetahuan mereka tentang dunia hewan.

Dengan menggunakan teknologi ini, anak-anak dapat mengalami pembelajaran yang lebih mendalam dan interaktif. Mereka dapat mengamati hewan buas secara langsung, mempelajari karakteristik fisik mereka, dan bahkan melihat bagaimana hewan-hewan tersebut berinteraksi dalam lingkungan mereka. Hal ini dapat membantu menstimulasi pemahaman anak-anak tentang hewan buas dan memperkuat keterampilan kognitif mereka, seperti pengamatan, pemecahan masalah, dan memori.

Media *augmented reality* dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan. Khususnya pada materi pengenalan hewan. Penggunaan *augmented reality* dapat membantu dalam mengenalkan hewan buas pada anak tanpa harus bertemu langsung dengan hewan buas tersebut. Mengingat betapa pentingnya mengenalkan hewan buas pada anak usia dini, diharapkan guru dapat membantu mengenalkan hewan buas kepada anak menggunakan media yang tepat dan sesuai dengan perkembangan anak.

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

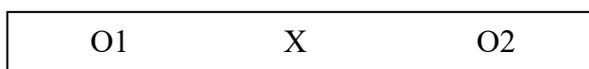
Ha : Terdapat pengaruh antara penggunaan media *augmented reality* terhadap hasil belajar ranah kognitif tema hewan buas pada anak usia 5-6 tahun.

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media *augmented reality* terhadap hasil belajar ranah kognitif tema hewan buas pada anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Tujuan penelitian eksperimen dilakukan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Pra Eksperimental (*Pre-Experimental Design*). Pra Eksperimental memiliki tiga jenis desain penelitian diantaranya *The one-shot case study*, *One Group Pretest-Posttest Design*, dan *The static group comparison*. Bentuk desain pra eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Rancangan ini dalam (Arikunto, 2014) dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan :

- O1 = Observasi awal (dilakukan sebelum diberi perlakuan)
- O2 = Observasi akhir (dilakukan sesudah diberi perlakuan)
- X = Perlakuan menggunakan media *augmented reality*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kristen Permata Asri, Karanganyar, Lampung Selatan Tahun Ajaran 2023/2024. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di TK Permata Asri ini karena penggunaan media

pembelajarannya masih kurang, dan peneliti ingin mengembangkan atau menambah variasi media pembelajaran.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 yang dilakukan selama 3 kali pertemuan untuk *pretest* atau sebelum menggunakan media *augmented reality*, 5 kali pertemuan pemberian perlakuan, dan 3 kali pertemuan untuk *posttest* atau setelah menggunakan media *augmented reality*.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang ada pada suatu wilayah dan memenuhi persyaratan tertentu yang dengan masalah penelitian, atau seluruh unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti (Arikunto, 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di TK Kristen Permata Asri, Karanganyar, Lampung Selatan dengan jumlah keseluruhan siswa 28 orang.

Tabel 2. Jumlah anak umur 5-6 tahun (Populasi) di TK Kristen Permata Asri Tahun Ajaran 2023/2024

No.	Kelas	Jumlah anak
1	Edelweiss	14
2	Seruni	14
Jumlah		28

Sumber: Data bagian administrasi TK Kristen Permata Asri

2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek yang akan diteliti. Pada penelitian ini, teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. *Purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan berdasarkan atas strata, random, atau daerah

tertentu tetapi didasarkan atas tujuan tertentu (Arikunto, 2014). Teknik tersebut dilakukan dalam penelitian ini karena pertimbangan tertentu, yaitu subjek yang diambil merupakan subjek yang memiliki kemampuan mengenal hewan buas paling rendah yang terdapat pada populasi.

Sehingga tujuan penggunaan *purposive sampling* pada penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media *augmented reality* terhadap hasil belajar ranah kognitif anak tema hewan buas dengan memenuhi persyaratan di atas. Maka sampel pada penelitian ini adalah kelas Seruni yang berjumlah 14 anak.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel lain. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “X”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *augmented reality*.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “Y”. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif anak.

E. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Variabel X (*Media augmented reality*)

Augmented reality adalah teknologi yang menambahkan informasi digital (grafik, teks, suara, dll) pada dunia nyata melalui perangkat seperti

smartphone, tablet, atau kacamata AR. *Augmented reality* memungkinkan pengguna untuk melihat dunia dengan informasi tambahan yang ditampilkan secara *real-time* dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Teknologi ini dapat membuat sebuah benda yang sebelumnya datar atau dua dimensi, seolah-olah menjadi nyata, bersatu dengan lingkungan sekitarnya.

b. Variabel Y (Hasil belajar ranah kognitif)

Hasil belajar ranah kognitif merupakan pencapaian tujuan pembelajaran yang didapat anak pada ranah pengetahuan (kognitif) yang meliputi kemampuan mengetahui, memahami, menerapkan, menjabarkan, memadukan, serta memberi penilaian. Hasil belajar kognitif anak perlu diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses belajar mengajar. Baik buruknya hasil belajar dapat dilihat dari hasil pengukuran yang sudah dilaksanakan oleh guru serta sebagai sarana perbaikan mutu atau prestasi siswa.

2. Definisi Operasional

a. Variabel X (Media *Augmented Reality*)

Salah satu bidang yang menggunakan *augmented reality* adalah bidang pendidikan. *Augmented reality* dapat memvisualisasikan konsep abstrak, salah satunya pada pengenalan hewan buas menggunakan buku *augmented reality*. Teknologi ini dapat menampilkan gambar menjadi bergerak seperti video dengan cara men-*scan* gambar yang ada buku dengan bantuan aplikasi Devar yang dapat diakses dengan *gadget* baik android maupun IOS. Adapun indikator media *augmented reality* ini yaitu (1) Kemudahan Penggunaan, (2) Desain, (3) Isi, (4) Pendukung (Perangkat Keras), dan (5) Fleksibilitas.

b. Variabel Y (Hasil Belajar Ranah Kognitif)

Hasil belajar kognitif adalah perubahan atau bertambahnya khususnya pengetahuan anak setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar

dalam penelitian ini peneliti batasi pada ranah kognitif saja yang mencakup 4 dimensi yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3) dan analisis (C4) sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Data hasil belajar pada penelitian ini menggunakan nilai hasil belajar ranah kognitif anak setelah perlakuan pada anak kelas Seruni usia 5-6 tahun TK Kristen Permata Asri, Karang Anyar tahun pelajaran 2023/2024.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan atau peninjauan secara langsung terhadap objek penelitian untuk diteliti. Instrumen yang digunakan dalam observasi adalah panduan observasi dan lembar observasi. Observasi digunakan untuk merekam proses dari suatu aktivitas sehari-hari anak selama proses pembelajaran. Observasi digunakan untuk memperoleh data sebelum dan sesudah menggunakan media *augmented reality* pada sampel untuk melihat hasil belajar anak pada tema hewan buas pada kelompok B TK Kristen Permata Asri, Karanganyar, Lampung Selatan.

2. Dokumentasi

Mengumpulkan dokumen atau sering disebut dengan metode dokumentasi merupakan sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dokumentasi membantu dalam penilaian proses dan penilaian produk sehingga dokumentasi mampu menunjang keabsahan hasil penilaian. Pada saat penelitian, peneliti menyelidiki catatan harian dan nilai siswa, buku tulis, raport dan sebagainya untuk menunjang keabsahan hasil penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti pada waktu penelitian menggunakan suatu metode. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi sehingga instrumen yang digunakan adalah *checklist* dengan skala pengukuran *Rating scale*. Instrumen penilaian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap hasil belajar ranah kognitif anak tema hewan buas pada anak usia 5-6 tahun adalah instrumen penilaian variabel Y. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen penilaian media *augmented reality* (Variabel X)

Variabel	Indikator	No	Aspek Yang Dinilai	Kategori			
				1	2	3	4
Media <i>augmented reality</i>	Kemudahan penggunaan	1.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓
		2.	Kemudahan menggunakan media				✓
		3.	Kemudahan untuk dipahami				✓
	Desain	4.	Kesesuaian pemilihan warna dan jenis <i>font</i>				✓
		5.	Kesesuaian gambar animasi yang disajikan			✓	
		6.	Kemenarikan gambar animasi yang digunakan				✓
		7.	Media dilengkapi dengan dukungan audio visual yang memadai			✓	
		8.	Kejelasan video			✓	
		9.	Kualitas teks pada buku				✓
		10.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓
	Isi	11.	Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa				✓
		12.	Ketepatan penggunaan <i>sound effect</i>				✓
		13.	Pengemasan AR yang menarik			✓	
		14.	Kejelasan suara dalam AR				✓
	Pendukung (perangkat keras)	15.	Media didukung oleh perangkat keras seperti <i>smartphone</i>				✓
		16.	Media bersifat kompatibel terhadap semua jenis <i>smartphone</i>			✓	
		17.	Media mudah untuk di <i>install</i>				✓
	Fleksibilitas	18.	Media dapat diakses/digunakan dimana saja dan kapan saja				✓
Jumlah				18			

Keterangan :

- 1 : Tidak Baik
 2 : Kurang Baik
 3 : Baik
 4 : Sangat Baik

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen penilaian hasil belajar ranah kognitif (Variabel Y) anak usia 5-6 tahun sebelum validasi

Variabel	Dimensi	No.	Indikator Penilaian	Nomor Item
Hasil Belajar Ranah Kognitif	Mengetahui (C1)	1	Menyebutkan nama, makanan dan habitat hewan buas	1, 2, 3
		2	Memilih hewan buas pada gambar	4
		3	Memilih gambar hewan buas sesuai perintah	5
		4	Menuliskan nama hewan buas	6
		5	Menandai angka yang sesuai dengan jumlah hewan buas	7, 8
	Memahami (C2)	6	Menghitung jumlah hewan dan jumlah kaki pada hewan buas	9, 10
		7	Mengklasifikasikan hewan buas dengan hewan jinak	11
		8	Mengklasifikasikan hewan buas berdasarkan jumlah kaki	12
		9	Menunjukkan hewan buas yang diminta guru	13
	Menerapkan (C3)	10	Memperagakan cara berjalan hewan buas	14
		11	Menjodohkan gambar hewan buas (induk dengan anak)	15
	Menganalisis (C4)	12	Mengelompokkan hewan buas berdasarkan habitatnya	16
		13	Membandingkan gambar hewan buas (mencari perbedaan)	17
		14	Menemukan potongan <i>puzzle</i> hewan buas	18
Jumlah				18

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen penilaian hasil belajar ranah kognitif (Variabel Y) anak usia 5-6 tahun sesudah validasi

Variabel	Dimensi	No.	Indikator Penilaian	Nomor Item
Hasil Belajar Ranah Kognitif	Mengetahui (C1)	1	Menyebutkan nama, makanan dan habitat hewan buas	1, 2, 3
		2	Memilih gambar hewan buas sesuai perintah	4
		3	Menandai hewan buas pada gambar	5
	Memahami (C2)	4	Menghitung jumlah hewan dan jumlah kaki pada hewan buas	6, 7
		5	Mengklasifikasikan hewan buas dengan hewan jinak	8
		6	Mengklasifikasikan hewan buas berdasarkan jumlah kaki	9
		7	Menunjukkan hewan buas yang diminta guru	10
	Menerapkan (C3)	8	Memperagakan cara berjalan hewan buas	11
		9	Menjodohkan gambar hewan buas (induk dengan anak)	12
	Menganalisis (C4)	10	Mengelompokkan hewan buas berdasarkan habitatnya	13
		11	Membandingkan gambar hewan buas (mencari perbedaan)	14
		12	Menemukan potongan <i>puzzle</i> hewan buas	15
Jumlah				15

H. Analisis Uji Instrumen

Analisis uji instrumen dilakukan agar penelitian valid dan reliabilitas. Adapun uji validitas dan uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas menunjuk pada sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang sebenarnya diukur. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*) dan berdasarkan pengalaman empiris. Untuk mengukur validitas dilakukan dengan meminta pertimbangan para ahli

(*expert judgement*) untuk menguji dan meminta saran terhadap isi dari kisi-kisi instrumen yang akan digunakan kemudian diuji cobakan ke lapangan.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validasi oleh dosen ahli media untuk variabel x (*media augmented reality*) dan hasilnya terdapat 18 item valid. Kemudian untuk variabel y (hasil belajar ranah kognitif) terdapat 16 item pernyataan yang sesuai serta 2 item pernyataan yang belum sesuai. Kemudian peneliti melakukan uji coba instrumen variabel y (hasil belajar ranah kognitif) terlebih dahulu pada anak di luar sampel penelitian yaitu kepada 16 anak di TK Kasih Bunda Kalirejo, Pesawaran dan kemudian dihitung menggunakan rumus *product moment* (Arikunto, 2014) berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{[n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2][n\sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2]}}$$

Gambar 2. Rumus Korelasi *Product Moment*

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total.
 n = Jumlah responden
 X_i = Skor butir pada nomor butir ke-i
 Y_i = Skor total responden ke-i

Tabel 6. Uji Validitas Hasil Belajar Ranah Kognitif Anak (Y)

Keterangan	Nomor item	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	15
Tidak valid	4, 6, 7	3
Jumlah keseluruhan		18

Sumber: Analisis data menggunakan Ms Excel dan Program SPSS versi 21

Adapun jumlah butir pernyataan dari 18 menjadi 15 item setelah uji validasi dosen ahli dan uji lapangan. Validitas diolah dengan bantuan *Microsoft excel* dan program *SPSS 21* dengan taraf signifikan 5% dan jumlah anak yaitu 16 orang, maka $r_{tabel} = 0,497$. Setiap butir soal dikatakan valid apabila $r_{tabel} < r_{hitung}$, jika nilainya 0,497 atau lebih maka item dinyatakan valid,

tetapi apabila nilai kurang dari 0,497 maka item dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrumen maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 18 butir pernyataan observasi hasil belajar ranah kognitif anak tema hewan buas yang telah diuji cobakan terdapat 15 butir pernyataan yang valid dan 3 butir dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen harus reliabel sebenarnya mengandung arti bahwa instrumen tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya (Arikunto, 2014). Untuk pengujian reliabilitas pada penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan bantuan *Ms Excel* dan program *IBM SPSS 21*. Rumus *Alpha* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, instrumen yang digunakan pada penelitian ini memiliki data berbentuk skala 1-4, sehingga dapat dianalisis dengan rumus *alfa cronbach* yang dinyatakan sebagai berikut (Arikunto, 2014):

$$r_{11} = \frac{k}{(k - i)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Gambar 3. Rumus *Alpha Cronbach*

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = jumlah item soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Setelah diperoleh koefisien reliabilitas instrumen, maka akan diinterpretasikan menggunakan kriteria seperti tabel berikut ini:

Tabel 7. Kriteria Reliabilitas

Rentang Koefisien	Kriteria
> 0,90	Reliabilitas sempurna
0,70 – 0,90	Reliabilitas tinggi
0,50 – 0,70	Reliabilitas moderat
< 0,50	Reliabilitas rendah

Sumber: (Arikunto, 2014)

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan 16 responden di TK Kasih Bunda, Kalirejo, Pesawaran dengan hasil pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Uji Reliabilitas Hasil Belajar Ranah Kognitif Anak (Y)

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.858	15

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa nilai *alfa cronbach* sebesar 0,858. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria reliabilitas diperoleh kesimpulan bahwa item-item pernyataan tersebut mempunyai kriteria reliabilitas tinggi, sehingga instrumen tersebut reliabel dapat dipergunakan dalam penelitian.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data disebut juga sebagai pengolahan data dan penafsiran data. Analisis data adalah serangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematis, penafsiran, dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis, dan ilmiah. Tahap analisis data merupakan tahap penting, di mana data yang dikumpulkan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data (misalnya observasi, *interview*, angket, maupun teknik pengumpulan data yang lain), diolah, dan disajikan untuk membantu peneliti menjawab permasalahan yang ditelitinya.

1. Analisis Tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Analisis tabel digunakan untuk mengetahui tingkat hasil belajar ranah kognitif anak tema hewan buas yang diperoleh dari hasil penelitian. Analisis tabel tersebut berbentuk tabel tunggal secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel 9. Data yang diperoleh kemudian dikategorikan dengan menggunakan rumus interval (Arikunto, 2014).

$$I = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Gambar 4. Rumus Interval

Keterangan:

- I : Interval
 NT : Nilai Tertinggi
 NR : Nilai Terendah
 K : Jumlah Kelas/Kategori

Tabel 9. Hasil Belajar Ranah Kognitif Anak Tema Hewan Buas (Y)

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Belum Berkembang			
2	Mulai Berkembang			
3	Berkembang Sesuai Harapan			
4	Berkembang Sangat Baik			

2. Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui apakah variabel x berpengaruh terhadap variabel y. Karena data yang diperoleh peneliti kurang dari 25 sampel penelitian, maka statistik yang digunakan yaitu statistik non parametrik. Statistik non parametrik adalah uji yang dilakukan terhadap data yang berdistribusi normal. Untuk mengetahui pengaruh media *augmented reality* terhadap hasil belajar ranah kognitif tema hewan buas pada anak maka digunakan uji *wilcoxon*. Uji *wilcoxon* merupakan tes non parametris yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana perbedaan dua

kelompok data. Penelitian ini akan menguji *pretest* dan *posttest*, kemudian peneliti akan melihat perbedaan di antara *pretest* dan *posttest* melalui uji *wilcoxon signed rank test* dengan rumus:

$$Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N(N+1)(2N+1)}{24}}}$$

Gambar 5. Rumus *Wilcoxon Signed Rank Test*

Keterangan:

- N : Banyaknya jumlah *pretest* dan *posttest*
T : Banyaknya jumlah sampel

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

- Jika probabilitas (Asymp.sig) < 0,05 maka hipotesis diterima.
- Jika probabilitas (Asymp.sig) > 0,05 maka hipotesis ditolak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *augmented reality* dalam pengenalan hewan buas dapat memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar ranah kognitif anak usia 5-6 tahun, dapat dirincikan dengan:

1. Penggunaan *augmented reality* membantu anak-anak memperoleh pengetahuan tentang hewan buas secara lebih bermakna. Mereka dapat melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan hewan buas dalam lingkungan virtual yang realistis dan menstimulasi pemahaman mereka tentang konsep hewan buas.
2. *Augmented reality* memungkinkan anak-anak untuk mengamati dan mempelajari perilaku hewan buas secara langsung. Mereka dapat mengembangkan keterampilan saintifik seperti mengamati, mengidentifikasi, dan mengklasifikasikan berdasarkan pengalaman visual dan interaktif dalam AR.
3. Melalui penggunaan *augmented reality*, anak-anak dapat menghubungkan konsep hewan buas dengan dunia nyata. Mereka dapat melihat hewan buas dalam konteks yang lebih konkret, memperkuat pemahaman mereka tentang karakteristik fisik dan perilaku hewan buas.
4. Pengalaman belajar yang interaktif dan menarik dalam *augmented reality* dapat menstimulasi motivasi belajar anak-anak. Siswa merasa terlibat secara aktif dalam proses belajar dan merasa senang dengan hasil yang mereka capai, menstimulasi minat peserta didik dalam belajar tentang hewan buas.

5. Penggunaan *augmented reality* dalam pengenalan hewan buas dapat mendukung perkembangan anak dalam berbagai aspek, seperti nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, motorik, bahasa, dan seni dalam ranah kognitif.

B. Saran

1. Kepala sekolah

Diharapkan kepala sekolah untuk dapat menyediakan media pembelajaran interaktif yang menunjang kegiatan pembelajaran lebih bermakna agar kemampuan anak berkembang dengan optimal sesuai tahap perkembangan anak. Dengan media pembelajaran yang interaktif dan bervariasi diharapkan anak tidak bosan belajar dan menjadi antusias, karena jika anak antusias dan senang belajar maka akan mempengaruhi hasil belajar anak. Salah satu media yang dapat menstimulasi antusias dan motivasi anak adalah media *augmented reality* ini. Diharapkan kepada sekolah untuk dapat menyediakan media pembelajaran yang interaktif ini dengan mempertimbangkan beberapa hal terlebih dahulu, yaitu kesesuaian dengan kurikulum, keterlibatan orang tua, pengembangan pelatihan, kreativitas guru, ketersediaan sumber daya serta kolaborasi dengan ahli teknologi.

2. Guru

Diharapkan agar guru menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran dalam mengoptimalkan dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar anak dalam mengenalkan hewan buas. Guru dapat memberikan kesempatan yang luas bagi anak untuk belajar menggunakan media *augmented reality* ini, agar di kemudian hari anak tidak kaget ketika menemukan media seperti ini, dan diharapkan anak dapat menambah wawasannya terkait materi yang dipelajari dan media yang digunakan. Diharapkan guru dapat memperhatikan beberapa hal ini sebelum menggunakan media *augmented reality* sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Sifat keterbukaan guru terhadap perkembangan teknologi AR

dan terus belajar tentang cara mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran dengan mengikuti pelatihan dan sumber daya yang tersedia untuk mengoptimalkan pemahaman tentang teknologi AR ini.

3. Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi terkait penggunaan media *augmented reality* dalam mengoptimalkan hasil belajar ranah kognitif pada anak. Menelaah pada keterbatasan penelitian yang telah disebutkan diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam terkait pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented Reality dalam Multimedia Pembelajaran. *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*, 2, 176–182.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Alfani, F. S. (2020). Pengaruh Media Augmented Reality (AR) Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 39–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.22515/abna.v1i1.3262>.
- Alfina, M. (2021). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan guna Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Pra Sekolah* [Universitas Katolik Soegijapranata]. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/30125>.
- Alizamar. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Apriyani, M. E., & Gustianto, R. (2015). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *Jurnal Infotel - Informatika Telekomunikasi Elektronik*, 7(1), 47–52. <https://doi.org/10.20895/infotel.v7i1.29>.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.
- Dharmawan, J., & Setyaningsih, E. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality Live Texturing pada Pembelajaran Mewarnai Anak Usia Dini di Paud Holistik Integratif El-Fath Sumenep. *Alpen: Jurnal Pendidikan*

Dasar, 5(2), 69–86. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i2.98>.

- Djamila, L. (2016). Pola Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Lingkar Kampus IAIN Ambon. *Jurnal Fikratuna*, 8, 79–104.
- Erfandi, D. P. (2016). *Pengaruh Motivasi dan Kebiasaan Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi Kelas X Akuntansi di Smk 2 Muhammadiyah Pekanbaru*. Universitas Islam Riau.
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 667–677.
- Fitriani, A., Hasanah, U., & Nopiana. (2022). Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak melalui Media Plastisin. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 2(02), 94–111. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v2i02.833>.
- Fransiska, E. D., Akhriza, T. M., & Primandari, L. A. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Informatif dan Interaktif untuk Pengenalan Hewan. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 636–645.
- Haenilah, E. Y. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran* (1st ed.). Yogyakarta: Media Akademi.
- Hasanah, A. W., Sumarno, & Dwijayanti, I. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis STEAM dan Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Siswa. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 42–54.
- Izzah, L., Adhani, D. N., & Fitroh, S. F. (2020). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Wonorejo Glagah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 62–68. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v7i2.8856>.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

- Marlina, L., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas Iv SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Frasa: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Meliyani, N. K., Ambara, D. P., & Tirtayani, L. A. (2022). Buku Digital Berbasis Literasi pada Tema Binatang untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 99–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47182>.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Perakitan Komputer Bermuatan Augmented Reality untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <https://doi.org/10.17977/um034v29i2p97-115>.
- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 77–95.
- Nurmanto, D., & Gunawan, R. D. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality dalam Aplikasi Magic Book Pengenalan Profesi untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 1(1), 36–42. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.151>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat : Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pub. L. No. 137, 1 (2014). <https://peraturan.go.id/id/permendikbud-no-137-tahun-2014>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Pub. L. No. 146, 1 (2014). <https://peraturanpedia.id/peraturan-menteri-pendidikan-dan-kebudayaan-nomor-146-tahun-2014/>.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Pub. L. No. 58, 1 (2009). <https://peraturanpedia.id/peraturan-menteri-pendidikan-dan-kebudayaan-nomor-58-tahun-2009/amp/>.

- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality pada Sekolah Menengah Atas di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 97–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>.
- Rahmah, F. F., Agustina, E. S., Yulistia, A., & Kurniawati, A. B. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 11(3), 271–279. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/kc.v11i3.77193>.
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Krea-TIF : Jurnal Teknik Informatika*, 8(1), 8. <https://doi.org/10.32832/kreatif.v8i1.3369>.
- Rohmah, M. F., Kurniawan, F. I., & Saputra, M. D. (2019). *Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android* [Universitas Islam Majapahit Mojokerto]. <http://repository.unim.ac.id>.
- Safitri, L. (2021). Pengaruh Bermain Kartu Kata Bergambar Augmented Reality untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Skripsi*.
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–79. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145>.
- Suhartini, Y., & Laela, A. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 45–53.
- Sukaryawan, I. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Hasil Belajar Anak Kelompok B pada Tema Pengenalan Binatang Buas. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(1), 118. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i1.16978>.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 90–103.
- Supena, A., Jaya, I., & Paramita, D. (2018). Penilaian dan Laporan Perkembangan. In *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini* (Issue 021). Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sutarto. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling*, 1(02), 1–26.

- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Adab.
- Wulandari, D. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 157–168. <https://doi.org/10.31932/ve.v12i2.1292>.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 53–57. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Yuliono, T., Sarwanto, & Rintayati, P. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 65–84. <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>.
- Zakharia, J., Fenriana, I., & Kusuma, E. D. (2020). Aplikasi Pengenalan Suara Hewan pada TK Pelangi dengan Metode Forward Chaining. *ALGOR*, 1(2), 30–36.