

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED
REALITY* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK
GEOMETRI PADA ANAK USIA DINI**

(Skripsi)

Oleh

**INDAH MEILANI
NPM 2113054041**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA DINI

Oleh

INDAH MEILANI

Permasalahan dalam penelitian ini adalah terdapat anak yang belum bisa memahami tentang bentuk dari bangun geometri dan membedakan bentuk geometri persegi dengan persegi panjang, segitiga dan layang-layang pada anak usia 4-5 tahun di TK Kelurahan Kresnowidodo Kecamatan Tegineneng. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian menggunakan *quasi eksperiment* dengan desain *pretest-posttest two control group design*. Populasi penelitian berjumlah 80 anak kelas A usia 4-5 tahun sehingga sampel penelitian ini 50 anak dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan uji non parametrik *Mann Whitney U*. Hasil penelitian didapatkan bahwa H_0 ditolak sehingga terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima.

Kata kunci: bentuk geometri, *augmented reality*, anak usia dini

ABSTRACT

THE EFFECT OF AUGMENTED REALITY BASED LEARNING MEDIA ON THE ABILITY TO RECOGNIZE GEOMETRIC SHAPES IN EARLY CHILDHOOD

By

INDAH MEILANI

The problem in this study is that there are children who are not yet able to understand the shape of geometric shapes and differentiate between the geometric shapes of squares and rectangles, triangles and kites in children aged 4-5 years in Kindergarten, Kresnowidodo Village, Tegineneng District. This study aims to improve the ability to recognize geometric shapes using augmented reality-based learning media in children aged 4-5 years. The research method uses a quasi-experimental design with a pretest-posttest two control group design. The study population was 80 class A children aged 4-5 years so that the sample of this study was 50 children using a purposive sampling technique. The data collection technique is observation. The data analysis technique uses the Mann Whitney U non-parametric test. The results of the study showed that H_0 was rejected so that there was an influence of augmented reality-based learning media on the ability to recognize geometric shapes in early childhood with a significance value of $0.000 < 0.05$ which means H_a is accepted.

Keywords: geometric shapes, augmented reality, early childhood