

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENGENALAN
DASAR PROSES PENCERNAAN MAKANAN PADA ANAK USIA 5-7
TAHUN BERBASIS *AUGMENTED REALITY***

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Salah Satu Persyaratan untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

Salma Nabila

1601035024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR HAMKA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Dasar

Proses Pencernaan Makanan Pada Anak Usia 5-7 Tahun

Berbasis *Augmented Reality*.

Nama : Salma Nabila

NIM : 1601035024

Setelah dipertahankan di hadapan Tim penguji skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

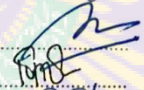


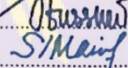

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Jum'at

Tanggal : 28 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Amelia Vinayastri, S. Psi., M. Pd.		14/10/2020
Sekretaris	: Khusniyati Masykuroh, M. Pd		01/10/2020
Pembimbing	: Benny Hendriana, M. Pd		21/09/2020
Penguji I	: Susianty Selaras Ndari, M. Pd		15/09/2020
Penguji II	: Dr. Samsul Maarif, M. Pd		19/09/2020



Disahkan oleh
Dekan
Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd

NIDN 0317126903

ABSTRACT

Salma Nabila: 1601035024. *"Development of Learning Media for Basic Introduction to the Process of Digestion of Food in Children aged 5-7"*. Essay. Jakarta: Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Prof. Muhammadiyah University. Dr. Hamka, 2020.

This study aims to produce a product in the form of software and hardware interactive learning media Augmented Reality for children aged 5-7 years. This research is motivated by the child's curiosity, namely "what is happening in his body?" and the limitations of interactive learning media that are too monotonous for early childhood to make applications according to the principles of learning, easy to learn, and in accordance with developmental characteristics.

This study uses the Research and Development (R & D) research method, with the final result in the form of an interactive learning media application product in the basic introduction to the human digestive process in the form of Augmented Reality which is able to train 6 aspects of the development of students aged 5-7 years. This application has been validated by media experts with an average of 70.83% and by material experts an average of 75% with the final result of the assessment categorized as sufficient. Besides being validated by media experts and material experts, this application has also been tested in small groups with an average of 85.68% and large groups of 87.65%, which means that each scale has increased, this Augmented Reality media can be said to be feasible and can be developed.

Key words: Augmented Reality, Human Digestion, Early Childhood.

ABSTRAK

Salma Nabila:1601035024. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Dasar Proses Pencernaan Makanan Pada Anak Usia 5-7”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, 2020.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk berupa *software* dan *hardware* media pembelajaran interaktif *Augmented Reality* pada anak usia 5-7 tahun. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keingintahuan anak yaitu “apa yang terjadi didalam tubuhnya?” dan keterbatasan media pembelajaran interaktif yang terlalu monoton bagi anak usia dini dibuatkanlah aplikasi sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran, mudah dipelajari, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, dengan hasil akhir berupa ini suatu produk aplikasi media pembelajaran interaktif dalam pengenalan dasar proses pencernaan manusia berupa *Augmented Reality* yang mampu melatih 6 aspek perkembangan peserta didik usia 5-7 tahun. Aplikasi ini telah di validasi oleh ahli media rata-rata sebesar 70,83% dan oleh ahli materi rata-rata sebesar 75% dengan hasil akhir penilaian dikategorikan cukup. Selain divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, aplikasi ini juga telah diuji coba kelompok kecil dengan rata-rata sebesar 85,68 % dan kelompok besar sebesar 87,65% yang artinya setiap skala mengalami peningkatan, media *Augmented Reality* ini dapat dikatakan layak digunakan dan bisa dikembangkan.

Kata kunci : *Augmented Reality*, Pencernaan Manusia, Anak Usia Dini.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II	7
KAJIAN TEORI	7
A. Konsep Pengembangan Media Belajar.....	7
B. Konsep Media Pembelajaran yang Dikembangkan	9
1. Model 4D	9
2. Model ADDIE.....	13
C. Kerangka Teoritik	16
1. Karakteristik Anak Usia Dini.....	16
2. Teori Belajar	19
3. Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	22
4. Proses Pencernaan Makanan Pada Manusia.....	36
D. Rancangan Model	41
BAB III.....	39
METODELOGI PENELITIAN.....	39
A. Tujuan penelitian.....	39
B. Tempat dan waktu penelitian.....	39
C. Karakteristik media yang dikembangkan.....	40

D. Pendekatan dan metode penelitian	41
1. <i>Analysis</i>	41
2. <i>Design</i>	42
3. <i>Development</i>	42
4. <i>Implementation</i>	44
5. <i>Evaluation</i>	44
E. Langkah-langkah pengembangan model	44
1. Penelitian pendahuluan	44
2. Perencanaan pengembangan model	45
3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Media Pembelajaran	46
4. Implementasi Media Pembelajaran	49
BAB IV	59
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	59
1. <i>Analysis</i>	59
2. <i>Design</i>	61
3. <i>Development</i>	63
4. <i>Implementation</i>	71
5. <i>Evaluation</i>	71
B. Kelayakan Media Pembelajaran	72
1. Validasi Ahli Media	72
2. Validasi materi	73
3. Uji coba produk	74
C. Efektivitas Media Pembelajaran	77
D. Pembahasan Hasil Penelitian	77
BAB V	79
A. Simpulan	79
B. Implikasi	80
C. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pada masa 4.0 ini kehidupan masyarakat menuntut kita melakukan aktivitas dengan seefektif mungkin sehingga peran teknologi sangat dibutuhkan untuk dibidang pendidikan guna menunjang pengetahuan. Hal ini merupakan perkembangan teknologi sudah semakin beragam dan sangat pesat. Perkembangan teknologi ini dengan mudah dapat diakses oleh kita manusia dengan munculnya berbagai alat-alat canggih seperti *smartphone*, *gadget*, tablet, PC, dan lain-lain. Pengguna *gadget* di Indonesia semakin menyebar luas dengan cepatnya. Indonesia merupakan negara keempat dari urutan di dunia 260 juta jiwa dikategorikan terpadat, tentunya menjadi sasaran pasar teknologi digital yang besar. Lembaga riset digital marketing memprediksikan tiap tahunnya terjadi peningkatan dalam jumlah penggunaan *smartphone* di Indonesia yang mencapai lebih dari 100 juta jiwa (Zaini & Soenarto, 2019). Peran *smartphone/gadget* sangat berkembang sesuai dengan zaman kini. Sehingga tidak diragukan lagi di Indonesia termasuk lima besar penggunaan *smartphone/gadget* terbanyak di dunia. Yang mengakses dari berbagai kalangan usia mulai dari dewasa sampai anak-anak.

Semakin pesatnya teknologi informasi, lembaga pendidikan seperti sekolah mulai melakukan inovasi terhadap kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan,

menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat siswa (Hakim, 2018). Meskipun guru hanya sebagai fasilitator dalam sebuah pembelajaran, dan murid dituntut untuk lebih aktif, guru harus mampu membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk merangsang murid lebih aktif dalam belajar sambil bermain. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang digunakan haruslah dapat menarik bagi siswa untuk belajar, interaktif saat digunakan, namun tidak mengurangi esensi materi yang disampaikan.

Pemahaman pengetahuan diarahkan kepada kemampuan murid untuk menghafal informasi, otak murid dipaksa untuk mengingat dan menyimpan berbagai informasi yang didapat dari pendidik. Kemudian hal tersebut yang mengurangi semangat murid dalam belajar. Seperti pada materi tentang sistem pencernaan ini sulit dilihat secara langsung, karena sebagian besar terjadi didalam tubuh (Arifin & Sukma, 2017). Memaksa otak bekerja seperti mengingat hal-hal dasar sangatlah penting dimulai dari usia dini. Bertujuan untuk membiasakan anak mengolah pengetahuannya sejak usia dini bersiap kejenjang sekolah dasarnya kelak. Contohnya bisa diterapkan pada anak yaitu memperkenalkan dasar proses pencernaan sesuai perkembangan anak usia dini.

Penyampaian materi tentang sistem pencernaan pada manusia itu sendiri masih melalui media konvensional seperti papan tulis, dan gambar-gambar

yang terdapat di buku yang sudah dicetak pelajaran biologi dengan tampilan yang kurang menarik. Proses pencernaan makanan pada manusia adalah suatu rangkaian untuk mengubah makanan dengan memecahkan bagian-bagian makanan yang beragam bentuk menjadi suatu bentuk yang halus dengan bantuan enzim dan menyerap sari makanan yang dibutuhkan oleh tubuh manusia (kholifah, siti, 2018). Kebanyakan penjelasan dalam materi sistem pencernaan manusia masih menggunakan media cetak. Sehingga apa yang disampaikan mudah terlupakan kembali, bukan dihafalkan melainkan dipahami bersama-sama. Dalam pembelajaran ini dibutuhkan cara penyampaian materi dan bahan ajar dibuat semenarik mungkin, apalagi yang akan disampaikan untuk anak-anak usia dini.

Strategi utamanya yang diterapkan di PAUD dengan menggunakan pendekatan saintifik dan tematik terintegrasi dapat dipadukan dengan pembelajaran berbasis STEAM, karena pada dasarnya pembelajaran berbasis STEAM selaras dengan kegiatan pembelajaran memberikan konteks secara nyata dalam tampilan tema yang utamanya menguatkan anak dengan lingkungan terdekatnya (Prameswari, Titana Widya, 2020). Konsep penyampaian pembelajaran untuk anak usia yang mengacu pada pembelajaran bagaimana proses pencernaan manusia terutama pada anak. Anak usia dini juga sebenarnya bisa diberikan pembelajaran tersebut dengan sangat dikurangi tingkat materi pembelajarannya. Proses pembelajaran untuk menstimulus anak melatih berpikir, mengetahui proses, mengenal hal baru, dan menimbulkan rasa keingin tahaan dalam diri. Point yang sama terletak pada saling ingin

mengetahui bagaimana isi didalam tubuh manusia. Karena urutan sesungguhnya makanan yang sedang dikunyah tidak langsung sudah berada didalam perut, melainkan ada proses dan membutuhkan bantuan organ-organ yang didalam tubuh. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang mendukung untuk menyampaikan isi dari materi tersebut.

Perkembangan teknologi yang semakin maju, tentunya berpengaruh kedalam berbagai sektor kehidupan manusia. Perkembangan ini turut berperan dalam perkembangan sebuah media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran menjadi semakin menarik dan membantu memperlihatkan sesuatu yang sulit menjadi terlihat. Salah satu perkembangan media pembelajaran yang saat ini masih baru adalah media pembelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality* (Hakim, 2018). Dari adanya media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* akan membantu sekali untuk penyampaian materi yang sulit dilihat langsung atau bisa disebut dengan realitas tambahan. Media pembelajaranpun menjadi kreatif dan di Indonesia masih sangat jarang yang memakai media 3D ini untuk pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut untuk memaksimalkan dampak positif serta meminimalkan dampak negatif, maka peneliti tertarik untuk membuat aplikasi *Augmented Reality* untuk anak usia 5-7 tahun yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, dan didalamnya terdapat konten yang menarik, yang mampu mengembangkan 6 aspek perkembangan anak. Aplikasi ini dapat digunakan pada *smartphone*, sehingga tidak hanya dapat digunakan untuk bermain dirumah saja namun juga dapat digunakan

oleh guru di lembaga sebagai bahan ajar. Hasil dari adanya pengembangan aplikasi *Augmented Reality* ini diharapkan menjadi rekomendasi bagi guru dan orangtua menjadikan aplikasi yang layak untuk dimainkan oleh anak, serta dapat memaksimalkan 6 aspek perkembangan anak di usia 5-7 tahun.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah pengembangan media untuk mengenalkan proses dasar pencernaan makanan di dalam tubuh manusia pada anak usia 5-7 tahun berbasis *Augmented Reality*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dan fokus masalah tersebut maka perumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah:

Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran untuk mengenalkan proses dasar pencernaan makanan di dalam tubuh manusia pada anak usia 5-7 tahun berbasis *Augmented Reality*?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah tersebut maka kegunaan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media untuk mengenalkan proses dasar pencernaan makanan di dalam tubuh manusia pada anak usia 5-7 tahun berbasis *Augmented Reality*.
2. Melatih Peserta didik dalam 6 aspek perkembangan anak.
3. Melatih peserta didik untuk berpikir dari konkret ke abstrak.

4. Sebagai referensi bagi orangtua dan pendidik untuk alat peraga anak yang berkonten positif.



DAFTAR PUSTAKA

- Adewiyah, R., & dkk. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Verbal Melalui Metode Sosiodrama Pada Anak Usia 5-7 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 1–11.
- Aprilia, N., & Rosnelly, R. (2020). Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas ...*, 967–980. Retrieved from <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/938>
- Arifin, Z. T., & Sukma, N. (2017). *Augmented Reality : Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Augmented Reality : Interactive Learning of the Human Digestive System*. 184–189.
- Batubara, H. H., & dkk. (2019). MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ADAPTIF DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46.
- Dewi, L. R., & dkk. (2020). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA DENGAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID PADA MATERI ALAT OPTIK. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 09(03), 369–376.
- Farhatain, H. Z., & Dll. (2019). *Pengembangan Media Pop Up Untuk Pengenalan Asma Allah Pada Kelompok B Di Ra Miftahul Ulum Mulyosari*. 3, 1017–1022.

- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Herman. (2019). *PENDEKATAN TEORI BELAJAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN JEURAM KABUPATEN NAGAN RAYA*. 4(1), 1–22.
- Indra, N. F., & dkk. (2019). Pengaruh Media Realia Terhadap Pemahaman Anak Usia 5-7 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 37–46.
- Isti'adah, F. N. (2020). *TEORI-TEORI BELAJAR DALAM PENDIDIKAN* - Feida Noorlaila Isti'adah, M.Pd - Google Buku. Retrieved September 11, 2020, from https://books.google.co.id/books?id=pInUDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=teori+belajar+dan+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiAjvb61t_rAhWVe30KHZdcAmIQ6AEwAXoECAMQAg#v=onepage&q=teori belajar dan pembelajaran&f=false
- Khairi, H. (2018). *KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DARI 0-6 TAHUN*. 2(2), 15–28.
- kholifah, siti, D. (2018). 1, 2, 3. 7(01).
- Moerdiyanto. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan*. (1), 409–423.

Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan ...

- Andre Kurniawan Pamoedji, Maryuni, Ridwan Sanjaya - Google Buku. (n.d.).

Retrieved November 20, 2019, from

[https://books.google.co.id/books?id=GC5IDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=augmented+reality&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwi9ve7rmvnlAhXlyTgGHZUICfIQ6AEIUdAE#v=onepage&q=augmented reality&f=false](https://books.google.co.id/books?id=GC5IDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=augmented+reality&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwi9ve7rmvnlAhXlyTgGHZUICfIQ6AEIUdAE#v=onepage&q=augmented%20reality&f=false)

Ngalim, P. (2010). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.

Nurlaili, S., & Dll. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MALONGKA (MARI LOMPAT ANGKA) DALAM MENYELESAIKAN SOAL OPEN-ENDED*. 04(02), 577–592.

Pebriana, P. H. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

Perni, N. N. (2017). PENTINGNYA MENCIPTAKAN SUASANA PEMBELAJARAN BAGI ANAK USIA DINI. *Pratama Widya*, 2(2), 45–50.

Prameswari, Titana Widya, dll. (2020). *STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*. 7(1), 24–34.

Putra, R. P., & Dll. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIP CHART BERBAHAN DASAR BAMBU* Rheza Pratama Putra Tantri Raras

Ayuningtyas *PENDAHULUAN Menurut berpendapat Arifani bahwa media daya serap akan pemahaman materi yang tengah disampaikan . Berdasarkan pengertian tersebut da. 7, 79–94.*

Rabbani, I., Rosaria, M., Ilham, M., Virgian, D., & Yudha, S. (2020). *Penerapan Augmented Reality pada Sistem Operasi Android untuk Pengenalan Profesi terhadap Anak Usia Dini Augmented Reality on an Android Operating System to Introduce the Children About Professions*. 8(3), 309–316.

<https://doi.org/10.26418/justin.v8i3.41113>

Rahma, F. I. (2019). *Media pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)*. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.

Rahman, R. F. (n.d.). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN METAMORFOSIS SERANGGA MENGGUNAKAN Design Learning Media Of Insect Metamorphosis Using Augmented Reality Based On Android*. 1049–1062.

Rahman, R. F., & Dkk. (2020). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN METAMORFOSIS SERANGGA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*. *Jurnal FTIK*, 1(1), 1049–1062.

Reality, A., & Bandung, K. B. (2019). *Augmented reality zoo berbasis android*. (September), 2–7.

Retnaningrum, W., & dkk. (2020). *PENGUNAAN MEDIA KARTU HURUF*

UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK
USIA DINI. *Jurnal Warna*, 4(1), 65–77.

Riski, F., Gunawan, I., & Amirudin. (2020). the Development of Problem Solving-
Based Interactive Learning Media Using Lectora Inspire Berbasis Problem
Solving Menggunakan Lectora. *Indonesian Journal of Science and Mathematics
Education*, 3(1), 79–86. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v3i1.5059>

Roehani, S. (2013). *Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi
kurikulum 2013 menggunakan model addie pada anak usia dini*. 122–130.

Rosmayanti, R., & dkk. (2019). *PENGEMBANGAN INSTRUMEN UNTUK
MENGUKUR BERPIKIR KONSERVASI ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 3(2), 191–
202.

Saputro, R. E., Intan, D., & Saputra, S. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran
Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented
Reality*. 153–162.

Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini
Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95.
<https://doi.org/10.31284/j.ip tek.2016.v20i1.27>

Sudijono, A. (2005). *Pengantar statistik pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.

Suharsimi, A. (2009). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sundawan, M. D. (2016). *PERBEDAAN MODEL PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME DAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG*. XVI(1).
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tegeh, I. M., & dkk. (2005). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DENGAN ADDIE MODEL. *Issn*, 2.
- Titatosida, E., Walujo, A. D., Ardiansyah, D., & Yuliani. (2018). Media Belajar Batik Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Prosiding Seminar Ilmiah Nasional*, 1–18.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>
- Adewiyah, R., & dkk. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Verbal Melalui Metode Sosiodrama Pada Anak Usia 5-7 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 1–11.
- Aprilia, N., & Rosnelly, R. (2020). Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas ...*, 967–980. Retrieved from <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/938>

- Arifin, Z. T., & Sukma, N. (2017). *Augmented Reality : Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Augmented Reality : Interactive Learning of the Human Digestive System*. 184–189.
- Batubara, H. H., & dkk. (2019). MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ADAPTIF DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46.
- Dewi, L. R., & dkk. (2020). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA DENGAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID PADA MATERI ALAT OPTIK. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 09(03), 369–376.
- Farhatain, H. Z., & Dll. (2019). *Pengembangan Media Pop Up Untuk Pengenalan Asma Allah Pada Kelompok B Di Ra Miftahul Ulum Mulyosari*. 3, 1017–1022.
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Herman. (2019). *PENDEKATAN TEORI BELAJAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN JEURAM KABUPATEN NAGAN RAYA*. 4(1), 1–22.
- Indra, N. F., & dkk. (2019). Pengaruh Media Realia Terhadap Pemahaman Anak Usia 5-7 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 37–46.

Isti`adah, F. N. (2020). TEORI-TEORI BELAJAR DALAM PENDIDIKAN - Feida Noorlaila Isti`adah, M.Pd - Google Buku. Retrieved September 11, 2020, from https://books.google.co.id/books?id=pInUDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=teori+belajar+dan+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiAjbv61t_rAhWVve30KHZdcAmIQ6AEwAXoECAMQAg#v=onepage&q=teori belajar dan pembelajaran&f=false

Khairi, H. (2018). *KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DARI 0-6 TAHUN*. 2(2), 15–28.

kholifah, siti, D. (2018). 1, 2, 3. 7(01).

Moerdiyanto. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan*. (1), 409–423.

Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan ...

- Andre Kurniawan Pamoedji, Maryuni, Ridwan Sanjaya - Google Buku. (n.d.).

Retrieved November 20, 2019, from

<https://books.google.co.id/books?id=GC5IDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=augmented+reality&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwi9ve7rmvnlAhXlyTgGHZUICfIQ6AEIUDAE#v=onepage&q=augmented reality&f=false>

Ngalim, P. (2010). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.

Nurlaili, S., & Dll. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*

MALONGKA (MARI LOMPAT ANGKA) DALAM MENYELESAIKAN SOAL OPEN-ENDED. 04(02), 577–592.

Pebriana, P. H. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. 1(1), 1–11.* <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

Perni, N. N. (2017). *PENTINGNYA MENCIPTAKAN SUASANA PEMBELAJARAN BAGI ANAK USIA DINI. Pratama Widya, 2(2), 45–50.*

Prameswari, Titana Widya, dll. (2020). *STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years. 7(1), 24–34.*

Putra, R. P., & Dll. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIP CHART BERBAHAN DASAR BAMBU Rheza Pratama Putra Tantri Raras Ayuningtyas PENDAHULUAN Menurut berpendapat Arifani bahwa media daya serap akan pemahaman materi yang tengah disampaikan . Berdasarkan pengertian tersebut da. 7, 79–94.*

Rabbani, I., Rosaria, M., Ilham, M., Virgian, D., & Yudha, S. (2020). *Penerapan Augmented Reality pada Sistem Operasi Android untuk Pengenalan Profesi terhadap Anak Usia Dini Augmented Reality on an Android Operating System to Introduce the Children About Professions. 8(3), 309–316.*
<https://doi.org/10.26418/justin.v8i3.41113>

Rahma, F. I. (2019). *Media pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah*

Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.

Rahman, R. F. (n.d.). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*

METAMORFOSIS SERANGGA MENGGUNAKAN Design Learning Media Of Insect Metamorphosis Using Augmented Reality Based On Android. 1049–1062.

Rahman, R. F., & Dkk. (2020). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*

METAMORFOSIS SERANGGA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. *Jurnal FTIK*, 1(1), 1049–1062.

Reality, A., & Bandung, K. B. (2019). *Augmented reality zoo berbasis android*.

(September), 2–7.

Retnaningrum, W., & dkk. (2020). *PENGUNAAN MEDIA KARTU HURUF*

UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI. *Jurnal Warna*, 4(1), 65–77.

Riski, F., Gunawan, I., & Amirudin. (2020). *the Development of Problem Solving-*

Based Interactive Learning Media Using Lectora Inspire Berbasis Problem

Solving Menggunakan Lectora. *Indonesian Journal of Science and Mathematics*

Education, 3(1), 79–86. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v3i1.5059>

Roehani, S. (2013). *Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi*

kurikulum 2013 menggunakan model addie pada anak usia dini. 122–130.

- Rosmayanti, R., & dkk. (2019). *PENGEMBANGAN INSTRUMEN UNTUK MENGUKUR BERPIKIR KONSERVASI ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 3(2), 191–202.
- Saputro, R. E., Intan, D., & Saputra, S. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. 153–162.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95.
<https://doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27>
- Sudijono, A. (2005). *Pengantar statistik pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi, A. (2009). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sundawan, M. D. (2016). *PERBEDAAN MODEL PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME DAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG*. XVI(1).
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tegeh, I. M., & dkk. (2005). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DENGAN ADDIE MODEL*. *Issn*, 2.
- Titatosida, E., Walujo, A. D., Ardiansyah, D., & Yuliani. (2018). *Media Belajar Batik*

Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Prosiding Seminar Ilmiah Nasional*, 1–18.

Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>

