



Pengembangan Media *Augmented Reality* untuk Membangun Moral Anak Usia Dini

Siti Sundari¹, Lydia Margaretha²

^{1,2}Universitas Dehasen Bengkulu, Indonesia

E-mail: sitisundari.bkl18@gmail.com, argarethalydia@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-07-12 Revised: 2023-08-22 Published: 2023-09-02 Keywords: <i>Instructional Media;</i> <i>Augmented Reality;</i> <i>Moral.</i>	<p>This study aims to: (1) To develop an augmented reality learning kendaraan arketipe that can build early childhood morale (2) To describe the effectiveness of using augmented reality learning kendaraan models that can build early childhood morale. The subjects of this study were students of KB Gemilang City of Bengkulu, aged 4-5 years, totaling 30 children. While the object of this research is in the form of augmented reality learning kendaraan that can build the morale of young children. This research was conducted using hilir "Research and Development" approach. Research and development aims to discover and develop and validate hilir product, thus RandD research is longitudinal. Research and development is also hilir method used to produce new products and test the effectiveness of these products. Based on the analysis used in this study, the conclusions were drawn: (1) Augmented reality kendaraan poros hilir learning juru bicara that can explain abstract morals becomes concrete and attracts children's attention so that it can increase children's morale. (2) The developed augmented reality kendaraan is an effective alternative kendaraan poros hilir akhlak learning juru bicara to increase the morale of KB Gemilang children. The increase in morale is significant based on the results of the t-test with hilir significance standar of 0.00 which is less than 5%. The use of augmented reality kendaraan can increase children's morale after using augmented reality kendaraan higher than before using augmented reality kendaraan.</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-07-12 Direvisi: 2023-08-22 Dipublikasi: 2023-09-02 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Augmented Reality;</i> <i>Moral.</i>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan model pembelajaran <i>augmented reality</i> yang dapat membangun moral anak usia dini (2) Mendeskripsikan keefektifan penggunaan model kendaraan pembelajaran <i>augmented reality</i> yang dapat membangun moral anak usia dini. Subyek penelitian ini adalah siswa KB Gemilang Kota Bengkulu yang berusia 4-5 tahun yang berjumlah 30 anak. Sedangkan objek penelitian ini berupa kendaraan pembelajaran <i>augmented reality</i> yang dapat membangun moral anak usia dini. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan "Research and Development". Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan dan mengembangkan serta memvalidasi produk, sehingga penelitian bersifat longitudinal. Penelitian dan pengembangan juga merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan analisis yang digunakan dalam penelitian ini maka ditarik kesimpulan: (1) Media <i>augmented reality</i> sebagai media pembelajaran yang dapat menjelaskantentang moral yang bersifat abstrak menjadi kongkrit dan menarik perhatian anak sehingga dapat meningkatkan moral anak. (2) Media <i>augmented reality</i> yang dikembangkan ini merupakan media alternatif yang efektif sebagai media pembelajaran moral untuk meningkatkan moral anak KB Gemilang. Peningkatan moral signifikan berdasarkan hasil uji-t taraf signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari 5%. Penggunaan media <i>augmented reality</i> dapat meningkatkan moral anak setelah menggunakan media <i>augmented reality</i> lebih tinggi dibanding sebelum menggunakan media <i>augmented reality</i>.</p>

I. PENDAHULUAN

Setiap anak tumbuh dan berkembang dengan perbedaan dan keunikannya masing-masing dan membutuhkan rangsangan untuk menangkap dan menyerap segala informasi yang ada disekitarnya, mengingat kondisi etika di Indonesia sangat kritis akibat pengaruh luar dan teknologi. Pentingnya mengajarkan akhlak sejak

dini sangatlah penting. Dengan mengajarkan kepedulian terhadap sesama sejak dini, diharapkan kedepannya mereka menjadi pribadi yang peduli terhadap sesama manusia dan menjaga perdamaian dunia (Inawati, 2017). Stimulasi yang diterima anak dari lingkungannya memotivasi mereka untuk mencapai partumbuhan dan perkembangan yang optimal. Anak

juga membutuhkan dukungan positif dari semua pihak untuk dapat mengembangkan segala keterampilannya, yang terdiri dari aspek kognitif, sosial-emosional, linguistik (Fitri, 2020), aspek etika religius. Pendidikan akhlak merupakan salah satu hal terpenting yang harus digalakkan sejak dini (Hasanah, 2018). Pendidikan moral adalah upaya untuk membuat orang mengerti, peduli, dan berperilaku etis. Pendidikan moral mengusahakan agar manusia berbuat baik untuk dirinya sendiri dan untuk orang lain (DP & Sugianto, 2018).

Pendidikan moral harus dilakukan sejak dini, karena perkembangan kepribadian sangat penting sejak dini (Kusnan, 2022). Tentu pendidikan etika anak bukan hanya tanggung jawab guru, tetapi kerjasama dengan orang tua sangat diperlukan sumber kunci keberhasilan pendidikan. Anak meniru apa yang dilihatnya dengan menggunakan model atau contoh dari orang tua atau guru. Anak selalu memperhatikan cara guru dan orang tua berbicara, bersikap dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus menjaga perilaku yang baik di stelsel untuk menjadi teladan peran yang baik bagi anak-anak. Salah satu nilai etika yang penting ditanamkan pada anak adalah kepedulian terhadap sesama manusia. Hal ini disebabkan kondisi lingkungan di Indonesia yang sangat kritis terhadap perilaku tidak manusiawi.

Dalam rangka penanaman nilai-nilai etika, berusaha untuk saling menghargai dan mengasihi, penting untuk mengajarkan kepedulian terhadap sesama manusia sejak dini. Pengenalan nilai-nilai etika membutuhkan metode dan variasi yang berbeda (Pertiwi & Zahro, 2018). Mewujudkan sifat peduli teman sebaya pada anak usia dini, pendidik pasti membutuhkan sarana yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jalan belajar merupakan bagian yang penting, bukan sekedar alat untuk memenuhi fungsi guru tambahan dalam sistem pendidikan, yang dapat digunakan dan juga digunakan pada saat dibutuhkan. Media juga dapat menjadi sumber belajar yang penting dalam memecahkan masalah yang dialami selama proses belajar mengajar karena guru sudah mengerti dan memahami jalan yang digunakan selama mengajar (Mokambu et al., 2023).

Pada dasarnya jalan yang ditujukan untuk anak-anak sangat luas dan tidak hanya dibuat dan dirancang oleh para pendidik, tetapi semuanya dapat digunakan jalan aksis pendidikan jika mereka memiliki pendidikan anak yang sesuai.

Pembelajaran jalan dapat memberikan kenyamanan bagi guru untuk menyampaikan materi kepada anak dan dapat mendorong interaksi anak dalam pembelajaran dengan memberikan umpan balik untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satu alat untuk anak usia dini adalah augmented reality (Sahria & Prayoga, 2023). Bermain dengan augmented reality jalan dapat menstimulasi dan memotivasi keterampilan dan potensi anak. Cara ini mudah dengan menggunakan mainan anak aksis hilir. Berdasarkan studi pendahuluan hilir yang dilakukan di lembaga KB Gemilang di kota Bengkulu, ditemukan bahwa alat peraga yang digunakan untuk membangun semangat anak usia dini masih terbatas, dan penggunaan augmented reality pada topik terkait takat belum ditemukan.

Akhlak anak usia dini, agar ditanamkan sikap saling menghargai, saling menyayangi dan peduli terhadap sesama. Fenomena permasalahan objek penelitian yaitu KB Kota Gemilang Kota Bengkulu masih banyak anak yang memiliki semangat rendah, sering ribut di kelas, suka berkelahi dengan teman dan tidak suka mendengar nasehat guru. Dalam pembelajaran pun masih monoton hilir-mudik sehingga anak mudah bosan dalam belajar. Berdasarkan temuan di KB Gemilang Kota Bengkulu, muncul pertanyaan bagaimana pengembangan pembelajaran *augmented reality* jalan dapat diciptakan dan yang dapat membangun moral anak usia dini (Priyatomo, 2023). Oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk dapat membahas komplikasi tersebut dengan mengangkat judul "Pengembangan Model Media *Augmented Reality* Untuk Membangun Moral Pada Anak Usia Dini.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari: (A) analisis, (D) desain, (D) pengembangan, (I) implementasi, (E) evaluasi (8). Contoh ini adalah contoh desain sistem pembelajaran hilir yang sederhana dan mudah dipelajari. Metode pengembangan ADDIE digunakan sebagai landasan untuk mengembangkan perangkat pendidikan. ADDIE adalah panduan untuk dapat membuat program studi. Tahapan perkembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Tahap analisis: pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan untuk mengembangkan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan persyaratan pengembangan model/metode pembelajaran baru.

2. Tahap perencanaan: tahap ini meliputi kegiatan, yaitu proses sistematis hilir yang diawali dengan penetapan tujuan pembelajaran, perancangan materi pembelajaran, syarat dan alat penilaian hasil belajar.
3. Fase Pengembangan: Pada fase ini, sarana produksi yang diperlukan dikembangkan. Pada tahap ini produk akan diproduksi sesuai dengan struktur teladan dan juga membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.
4. Fase Implementasi: Pada fase ini, apa yang dikembangkan diterapkan pada situasi wujud dengan melihat kembali tujuan pengembangan produk.
5. Tahap evaluasi: Pada tahap ini peneliti mengkaji secara kritis pengaruh pembelajaran, mengukur pencapaian tujuan pengembangan produk, mengukur apa yang telah dicapai dengan tujuan tersebut, hingga menyimpulkan apakah produk pengembangan flash card memungkinkan. cocok atau tidaknya menggunakan alat ajar (Cahyadi, 2019).

Kuesioner yang diisi oleh ahli syarat dan materi digunakan untuk mengumpulkan data. Penguji mengevaluasi apakah pengembangan produk sudah sesuai untuk menggunakan alat ajar (Asror, 2011). Penguji juga memberikan masukan dan saran agar peneliti menggunakan pivot input untuk pengembangan produk (Margaretha, 2022). Setelah produk diperbaiki, syarat tersebut diujicobakan di tempat di lingkungan belajar langsung hilir untuk anak-anak. Guru dan orang tua memberikan penilaian dan umpan balik terhadap produk syarat yang dikembangkan (Mann, 2008). Hasil penilaian ahli, guru dan orang tua kemudian dirata-ratakan, untuk mendapatkan presentase rata-rata dari keseluruhan penilaian (Marbun, 2021). Hal ini dapat dilakukan dengan menjumlahkan skor penilaian besaran dan membaginya dengan jumlah penilai. Teknik pengambilan keputusan ini dilakukan dengan mengubah poin-poin indikator status pencapaian ke dalam angket evaluasi yang disajikan (Ajayi & Owumi, 2013).

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk dapat menemukan, mengembangkan dan memvalidasi produk artistik, sehingga penelitian R and D bersifat longitudinal. Research and development merupakan metode artistik yang digunakan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Kedua pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat Sukmadinata yang menyatakan "penelitian dan pengembangan adalah proses/langkah artistik untuk mengembangkan produk

artistik dan menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan" (Margaretha & Pura, 2019).

Penelitian pengembangan dapat dilakukan dalam berbagai bidang antara lain bidang pendidikan, penelitian ini akan menghasilkan bahan, wahana, alat dan atau strategi pembelajaran, alat evaluasi dan sebagainya yang digunakan untuk mengatasi masalah pendidikan guna meningkatkan efektivitas belajar mengajar. proses di kelas dan di laboratorium dan bukan untuk menguji teori (Margaretha & Pura, 2019). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang terdiri dari 3 Komponen berjalan adalah: studi pendahuluan, pengembangan produk dan ujian. Selanjutnya ditambahkan eksamen deskriptif untuk melihat keefektifan penggunaan wahana dalam mengembangkan akhlak anak dan untuk mengetahui status signifikan sebelum dan sesudah penggunaan wahana terhadap akhlak anak. Dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada prosedur yang ditawarkan Sugiyono dengan modifikasi artistik model ADDIE (Sugiyono, 2015).

Tahap I: Studi Pendahuluan Pada tahap pendahuluan dilakukan analisis kebutuhan dengan studi literatur yang berkaitan dengan konsep dan teori pembelajaran *augmented reality* wahana dan pembelajaran khususnya pada moral. Anak usia dini. Berdasarkan studi literatur, ditemukan bahwa penggunaan wahana khususnya pembelajaran *augmented reality* wahana sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan pemanfaatan pembelajaran *augmented reality* wahana, pesan

Pembelajaran yang dapat disampaikan dengan mudah menggunakan fasilitas untuk belajar akan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

Tahap II: Tahap pengembangan model. *Augmented reality* fasilitas pengembangan. Penelitian ini menggunakan model prosedural yang bagus. Model prosedural adalah model deskriptif bagus, yang menguraikan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk yang bagus. Model prosedural yang diadopsi dalam pengembangan fasilitas pembelajaran *augmented reality* adalah ADDIE anteseden. Langkah-langkah yang dilakukan adalah: 1) Analisis, yaitu menganalisis dan menentukan kebutuhan fasilitas dan konten pembelajaran melalui studi literatur dan studi lapangan. Dalam hal ini fasilitas yang dikembangkan

kan adalah fasilitas pembelajaran *augmented reality*, sedangkan isi fasilitas pembelajaran *augmented reality* adalah pada pengembangan akhlak, 2) Desain, yaitu menyusun draf bagus fasilitas *augmented reality* model untuk pembelajaran aspek pengembangan agama dan akhlak nilai berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah mengacu pada satu topik pembahasan atau materi yaitu aspek pengembangan nilai agama dan akhlak dengan terlebih dahulu melalui kajian oleh ahli fasilitas *augmented reality*, Kepala Sekolah dan Komponen PAUD dalam draf model yang disusun meliputi garis besar *augmented reality* konten realitas fasilitas aspek pengembangan moral, aspek moral fasilitas naskah dan bahan penyerta, 3) Pengembangan, yaitu proses pembuatan atau perekaman *Augmented Reality* fasilitas aspek pengembangan akhlak kemudian dilanjutkan dengan uji coba produk terbatas di KB Gemilang dan hasilnya dijadikan pedoman poros dan pedoman produk. Pada uji coba terbatas yang dilakukan guru menyimak kesibukana anak KB Gemilang, kemudian setelah selesai dilanjutkan dengan pengisian angket oleh anak dan guru setelah selesai proses menyimak kesibukana. Setelah seluruh proses uji coba terbatas selesai dilakukan revisi, maka langkah selanjutnya adalah uji coba *augmented reality* fasilitas pembelajaran moral secara luas yaitu di dua kelas di KB Gemilang Kota Bengkulu, PAUD di kota Bengkulu yang hasilnya untuk pedoman peningkatan dan justifikasi keefektifan produk awal. Strategi yang digunakan dalam persidangan Diperluas yaitu awalnya dua sekolah terpilih sebelum proses pembelajaran dilakukan muara pretest tentang perkembangan tata susila anak KB oleh guru masing-masing, setelah pretest selesai maka dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan pembelajaran tata susila produk *augmented reality* jalan. Setelah pemanfaatan selesai, dilanjutkan dengan pengukuran berupa *post test* muara pada anak mengenai perkembangan tata susila melalui angket aksis muara pada pre test. Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis secara statistik kemudian dibandingkan untuk setiap kelas KB antara hasil *pre-test* dan hasil *post-test* dengan T-test untuk mengetahui perbedaannya. Jika terdapat perbedaan muara yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada KB, maka produk mendapat justifikasi awal keefektifan, namun jika perbedaannya tidak signifikan, maka produk perlu dievaluasi kembali, 4) Implementasi yaitu evaluasi atau ujian belajar produk *augmented*

reality jalan. Pada tahap ini *augmented reality* jalan kaca untuk pembelajaran aspek pengembangan tata susila diujikan pada pengembangan tata susila untuk mengetahui keefektifan produk. Pengujian dilakukan dengan melaksanakan penelitian eksperimen yang dilakukan pada kelas lain. Teknis pelaksanaannya adalah sebelum pembelajaran dimulai pengukuran dilakukan dengan angket tentang sikap perkembangan tata susila anak, setelah selesai pembelajaran aspek perkembangan tata susila dengan memanfaatkan agenda, setelah pembelajaran selesai menggunakan agenda maka sikap anak adalah diukur kembali dengan kuesioner muara untuk mengetahui hasil penghabisan. Sementara itu, sekolah kontrol menerapkan pembelajaran aspek aksis perkembangan tata susila sebelumnya tanpa perlakuan apapun dalam pembelajaran dengan memanfaatkan pemutaran program *augmented reality* jalan pada aspek perkembangan tata susila.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah kontrol diawali dengan pre test yaitu dengan mengisi angket untuk anak tentang perkembangan tata susila, setelah selesai kemudian pembelajaran sikap untuk pengembangan moral seperti pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru, setelah pembelajaran selesai kemudian dilakukan pengukuran perkembangan lagi, anak semangat dengan mengisi angket muara seperti pada awal pembelajaran dengan bantuan guru dan peneliti, 5) Evaluasi yaitu melakukan Setelah Petunjuk lengkap yang dikumpulkan dari implementasi kemudian dievaluasi dengan menganalisis statistik dengan T-test. Hasil pengukuran sekolah eksperimen yang memanfaatkan aspek sarana *augmented* pengembangan kesusilaan dalam pembelajaran kemudian dibandingkan dengan hasil pengukuran sekolah kontrol yang tidak diberi perlakuan pemutaran agenda dalam pembelajaran. Dari hasil evaluasi akan diperoleh hasil penutup mengenai keefektifan model yang dikembangkan.

Setelah rancangan sarana *augmented reality* untuk pembelajaran kesusilaan disusun, langkah selanjutnya adalah memvalidasi rancangan tersebut dengan uji ahli. Uji ahli dilakukan terhadap isi materi sarana *augmented reality* untuk pembelajaran aspek pengembangan kesusilaan dan sisi sarannya. Revisi desain, yaitu mengevaluasi dan merevisi komponen dan bahan dalam proses pengembangan sarana *augmented reality* yang meliputi bahan pendamping dan sarana *augmented reality* berdasarkan masukan validasi dan arahan dari

ahli materi dan ahli sarana. Proses revisi dan perbaikan dilakukan secara berkesinambungan yaitu pada proses pembuatan dan penyusunan telah dilakukan kajian oleh ahli materi dan ahli sarana, dan apabila ada komponen yang perlu diperbaiki dan direvisi pengembang segera melakukan revisi dan perbaikan agar hasil penutup yang dikembangkan sesuai dan telah disahkan. oleh para ahli.

Desain uji coba produk sarana pembelajaran kesusilaan *augmented reality*. Pengembangan ini dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan diperluas. Uji coba lapangan terbatas dilakukan pada anak-anak Kelas KB Gemilang kelas Mawar. Strategi dalam uji coba terbatas adalah penggunaan produk sarana *augmented reality* di kelas Mawar oleh guru kelas, kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket artistik oleh guru dan anak (pengisian angket anak dibantu guru dan peneliti) untuk memberikan gambaran penilaian daya tarik dan kesesuaian produk.

Pada uji coba terbatas ini kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan petunjuk tentang daya tarik produk *augmented reality* menggunakan kuesioner penilaian etika etika. Setelah melakukan uji coba terbatas dan menghasilkan petunjuk, langkah selanjutnya adalah menganalisis petunjuk untuk mendapatkan masukan untuk perbaikan produk jika ada, namun jika tidak ditemukan perubahan, maka dilanjutkan ke langkah berikutnya. Yaitu. uji coba yang diperpanjang. Uji coba lapangan yang diperluas dilakukan di kelas Anggrek. Strategi yang digunakan dalam uji coba diperluas yaitu pada awal pembelajaran di kelas Anggrek, setelah pre-test selesai dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan produk fasilitas *augmented reality* untuk pembelajaran aspek pengembangan kehalusan. Setelah pendayagunaan selesai, maka pengukuran anak dilanjutkan melalui taman angket yang indah di tempat pre-test. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis secara statistik kemudian dibandingkan di masing-masing sekolah antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* perkembangan kehalusan anak dengan *T-test* untuk mengetahui perbedaannya. hasil tes sebelum dan sesudah memainkan produk fasilitas *augmented reality* untuk pengembangan kehalusan belajar.

Lokasi uji coba tahap pengembangan ini dilaksanakan di kelas KB Gemilang lingkungan kota Bengkulu. Kelas Mawar merupakan lokasi uji coba terbatas taman yang indah, sedangkan Kelas Anggrek merupakan lokasi uji coba yang

diperluas dengan pertimbangan bahwa sekolah di lingkungan sangat sedikit ketersediaan fasilitas pembelajaran, terutama fasilitas *augmented reality* untuk aspek pembelajaran pengembangan nilai-nilai agama dan kehalusan bahwa mereka hanya tidak memiliki. Selain itu, secara geografis letaknya jauh dari pusat kota Bengkulu sehingga keterjangkauan teknologi dan fasilitas belajar sangat kurang. Sedangkan untuk uji coba terbatas adalah anak KB Gemilang Kelas Mawar, untuk uji coba diperpanjang adalah anak KB Gemilang dengan Kelas Anggrek. Anak-anak yang terlibat semuanya anak KB Gemilang berjumlah 30 orang, sedangkan gurunya ada 3 orang. Peran guru sumbu baik sumbu pengguna fasilitas *augmented reality*, aspek pengembangan kehalusan untuk proses pembelajaran di kelas. Selama proses pembelajaran, peneliti bertindak sebagai seorang pengamat. Teknik pemilihan subjek adalah metode *purposive*. Metode *purposive* adalah teknik taman sampling yang indah dengan pertimbangan tertentu dan sesuai untuk penelitian kualitatif (Sugiyono, 2015).

Dalam penelitian ini, jenis datanya adalah data kuantitatif dan keterangan kualitatif. Keterangan kuantitatif berupa hasil analisis dari instrumen perkembangan kehalusan anak, sedangkan keterangan kualitatif berupa uraian hasil observasi, wawancara dan diskusi. Keterangan kualitatif diperoleh dari hasil uji coba terbatas produk *augmented reality* fasilitas pembelajaran aspek pengembangan nilai religi dan kehalusan. Sedangkan keterangan kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba perluasan produk fasilitas *augmented reality* untuk aspek pembelajaran pengembangan kehalusan. Keterangan penelitian pada tahap pengembangan di taman percobaan terbatas indah berupa informasi empiris mengenai kemenarikan dan akurasi aspek materi produk fasilitas kehalusan pengembangan *augmented reality*. Sedangkan keterangan tes diperluas dalam bentuk keterangan skor angket sikap kedisiplinan siswa yang meliputi skor *pretest* dan skor *postes*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Model media *augmented reality* yang tepat untuk mengatasi meningkatkan moral anak usia dini secara optimal.

Produk berupa media *augmented reality* untuk meningkatkan moral anak usia dini, beserta bahan penyerta panduan pengembangan media *augmented moral* anak usia dini. Berdasarkan penilaian ahli media dan

ahli materi terhadap Produk yang dihasilkan kelayakan tampilan media mendapat skor 88.3% dengan kategori sangat baik, kelayakan pemrograman mendapat skor 90% dengan kategori sangat baik, kelayakan pembelajaran mendapat skor 92% dengan kategori sangat baik dan kelayakan isi mendapat skor 90% dengan kategori sangat baik. Melihat hasil validasi bernilai tinggi maka model media augmented reality ini dapat langsung didiseminasikan.

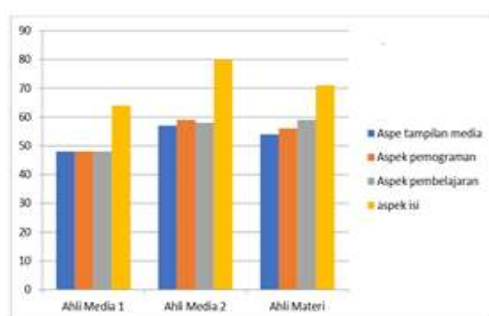
Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi secara keseluruhan diperoleh skor 657 dan skor pencapaian 90% dengan kategori penilaian sangat baik, oleh karena itu maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran augmented reality yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran moral di KB Gemilang Kota Bengkulu Untuk hasil penilaian ahli media dan ahli materi secara logis dan sistematis dapat dilihat pada tabel dan diagram batang dibawah ini:

Tabel 1. Kelayakan Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

No	Indikator	Frekuensi				Jumlah Skor	Skor Pencapaian	Kategori
		5	4	3	2			
1	Aspek tampilan media	75	84			159	88.3 %	Sangat baik
2	Aspek pemrograman	95	68			175	90.5 %	Sangat baik
3	Aspek pembelajaran	105	60			165	92.0 %	Sangat baik
4	Aspek isi	125	92			217	90.0 %	Sangat baik
Skor Akhir						657	90.0 %	Sangat baik

Tabel 2. Kelayakan Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi Secara Keseluruhan

No	Validator	Perolehan Skor Setiap Aspek				Jumlah Skor	Skor Pencapaian	Kategori
		1	2	3	4			
1	Validasi 1 (Ahli Media 1)	48	48	48	64	208	80%	Sangat Baik
2	Validasi 2 (Ahli Media 1)	57	59	58	80	254	97,7 %	Sangat Baik
3	Validasi 3 (ahli Materi)	54	56	59	71	240	92.3 %	Sangat Baik



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

2. Keefektifitas model media augmented reality hasil pengembangan dalam meningkatkan moral anak usia dini di PAUD kelas B

Berdasarkan hasil uji efektifitas dengan teknik eksperiment produk media augmented reality terhadap KB Gemilang, pada kelas Mawar dan Anggrek. Keefektifitas model media augmented reality hasil pengembangan dalam meningkatkan moral anak usia dini di KB Gemilang, pada kelas Mawar dan Anggrek memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan moral anak usia dini. Hal ini juga dapat dilihat ketika Instrumen pengukuran perkembangan moral hasilnya lebih tinggi setelah model media augmented reality hasil pengembangan dalam meningkatkan moral anak usia dini di KB Gemilang, pada kelas Mawar dan Anggrek di terapkan

Model media *augmented reality* hasil pengembangan dalam meningkatkan moral anak usia dini di KB Gemilang, pada kelas Mawar dan Anggrek memberikan kontribusi yang efektif dalam meningkatkan moral anak usia dini. Dari hasil uji efektif dengan teknik eksperiment produk media *augmented reality* terhadap Uji coba terbatas pada PAUD Gemilang kelas Mawar untuk perkembangan nilai-nilai agama anak pada pertemuan ke-1 sebelum menggunakan media *augmented reality* yaitu; 0 % tinggi, 60 % sedang dan 40 % rendah dengan skor moral rata-rata 2,39. Pada pertemuan ke-2 setelah menggunakan media *augmented reality* yaitu; 63 % memiliki moral tinggi dan 37% memiliki moral sedang dengan skor motivasi rata-rata 3,13.

Dari hasil uji efektif dengan teknik eksperiment produk media *augmented reality* terhadap Uji Luas pada KB Gemilang untuk kelas Anggrek untuk perkembangan moral pada pertemuan ke-1 sebelum menggunakan media *augmented reality* yaitu; 0% tinggi, 60 % sedang dan 40 % rendah dengan skor moral rata-rata 2,38. Pada pertemuan ke-2 sesudah menggunakan media *augmented reality* yaitu; 60 % memiliki moral tinggi dan 40 % memiliki moral sedang dengan skor motivasi rata-rata 3,12.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media belajar *augmented reality* adalah sarana pembelajaran bagus yang dapat meningkatkan akhlak yang bersifat abstrak menjadi konkrit dan menarik perhatian anak sehingga dapat meningkatkan moral anak usia dini dan sarana media belajar *augmented reality* yang dikembangkan merupakan alternatif sarana pembelajaran media moral yang efektif untuk meningkatkan moral anak KB Gemilang Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang terdiri dari 3 komponen berjalan yaitu: studi pendahuluan, pengembangan produk dan uji coba. Selanjutnya ditambahkan eksamen deskriptif untuk dapat melihat keefektifan penggunaan sarana yang mengembangkan akhlak anak dan untuk mengetahui standar yang signifikan sebelum dan juga sesudah menggunakan sarana terhadap akhlak anak.

Dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada prosedur yang ditawarkan oleh Sugiyono dengan modifikasi bagus dari Model ADDIE. Tahap I: Studi pendahuluan, Tahap II: Tahap pengembangan model. Anteseden prosedural yang diadopsi dalam pengembangan sarana pembelajaran *augmented reality* adalah anteseden ADDIE. Langkah-langkah yang dilakukan adalah: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Setelah rancangan sarana *augmented reality* untuk pembelajaran akhlak disusun, langkah selanjutnya adalah memvalidasi rancangan tersebut dengan uji ahli. Uji ahli dilakukan terhadap isi materi sarana *augmented reality* untuk pembelajaran aspek pengembangan akhlak dan sisi sarananya. Revisi desain, yaitu mengevaluasi dan merevisi komponen dan bahan dalam proses pengembangan sarana *augmented reality* yang meliputi bahan pendamping dan sarana *augmented reality* berdasarkan masukan validasi dan arahan dari ahli materi dan ahli sarana. Proses revisi dan perbaikan dilakukan secara berkesinambungan, yaitu dalam proses pembuatan dan penyusunan telah dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli sarana, dan apabila ada komponen yang perlu diperbaiki dan direvisi, maka development langsung melakukan revisi dan perbaikan agar hasil kemunca yang dikembangkan sesuai dan telah divalidasi oleh para ahli.

Rancangan uji coba produk sarana *augmented reality* untuk pembelajaran aspek

perkembangan akhlak. Pembinaan akhlak ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan diperluas. Uji coba lapangan terbatas dilakukan pada anak KB Gemilang Kelas Mawar di Kota Bengkulu. Strategi dalam uji coba terbatas adalah penggunaan produk sarana *augmented reality* di kelas mawar oleh guru kelas, kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket bagus oleh guru dan anak (pengisian angket anak dibantu guru dan peneliti) untuk dapat memberikan gambaran penilaian daya tarik dan kesesuaian produk. Dalam uji coba terbatas ini, kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan fakta daya tarik produk *augmented reality* menggunakan kuesioner penilaian bagus patokan. Setelah melakukan uji coba terbatas yang bagus dan menghasilkan fakta, langkah selanjutnya adalah menganalisis fakta untuk mendapatkan masukan untuk perbaikan produk jika ada, namun jika tidak ditemukan perubahan, maka langkah selanjutnya adalah uji coba yang diperpanjang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *augmented reality* Produk berupa media *augmented reality* untuk meningkatkan moral anak usia dini, beserta bahan penyerta panduan pengembangan media *augmented reality* moral anak usia dini. Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi terhadap Produk yang dihasilkan kelayakan tampilan media mendapat skor 88.3% dengan kategori sangat baik, kelayakan pemograman mendapat skor 90 % dengan kategori sangat baik, kelayakan pembelajaran mendapat skor 92% dengan kategori sangat baik dan kelayakan isi mendapat skor 90% dengan kategori sangat baik. Melihat hasil validasi bernilai tinggi maka model media *augmented reality* ini dapat langsung didesiminasikan.

Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi secara keseluruhan diperoleh skor 657 dan skor pencapaian 90% dengan kategori penilaian sangat baik, oleh karena itu maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *augmented reality* yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan moral di KB Gemilang Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang terdiri dari 3 komponen berproses yaitu: studi pendahuluan, pengembangan produk dan juga ujian. Selanjutnya ditambahkan eksamen deskriptif untuk melihat efektifitas penggunaan fasilitas yang

mengembangkan akhlak anak dan untuk mengetahui pergeseran yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan fasilitas pada akhlak anak.

Dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada prosedur yang ditawarkan oleh Sugiyono dengan modifikasi muara kaca ADDIE. Tahap I: Studi pendahuluan, Tahap II: Tahap pengembangan model. Kaca prosedural yang diadopsi dalam pengembangan fasilitas pembelajaran augmented reality adalah kaca ADDIE. Langkah-langkah yang dilakukan adalah: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Setelah rancangan fasilitas *augmented reality* untuk pembelajaran kesantunan disusun, langkah selanjutnya adalah memvalidasi rancangan tersebut dengan uji ahli. Uji ahli dilakukan terhadap isi materi fasilitas *augmented reality* untuk pembelajaran aspek pengembangan kesantunan dan sisi fasilitasnya. Revisi desain, yaitu evaluasi dan revisi komponen dan material dalam proses pengembangan fasilitas augmented reality yang meliputi material pendamping dan fasilitas augmented reality berdasarkan masukan dan arahan validasi dari ahli materi dan ahli fasilitas. Proses revisi dan juga penyempurnaan dilakukan secara berkesinambungan, yaitu dalam proses pembuatan dan penyusunan telah dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli fasilitas, dan apabila ada komponen yang perlu diperbaiki dan direvisi, maka pengembangan langsung melakukan revisi dan perbaikan sehingga hasil yang telah selesai dikembangkan sesuai dan telah divalidasi oleh ahli.

Rancangan uji coba produk fasilitas *augmented reality* untuk pembelajaran aspek pengembangan kesantunan. Pengembangan kesantunan ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan diperluas. Uji coba lapangan terbatas dilakukan pada anak KB Gemilang Kelas Mawar di Kota Bengkulu. Strategi dalam uji coba terbatas adalah penggunaan produk fasilitas augmented reality di kelas mawar oleh guru kelas, kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket muara oleh guru dan anak (pengisian angket anak dibantu oleh guru dan peneliti) untuk dapat memberikan gambaran penilaian daya tarik dan kesesuaian produk.

Pada uji coba terbatas ini kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan bukti daya tarik produk augmented reality menggunakan kuesioner penilaian muara tolok ukur. Setelah

melakukan uji coba terbatas muara dan menghasilkan bukti, langkah selanjutnya adalah menganalisis bukti untuk mendapatkan masukan untuk perbaikan produk jika ada, namun jika tidak ditemukan perubahan, maka langkah selanjutnya adalah uji coba yang diperpanjang.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *augmented reality* sebagai media pembelajaran yang dapat menjelaskan tentang moral yang bersifat abstrak menjadi kongkrit dan menarik perhatian anak sehingga dapat meningkatkan moral anak.
2. Media *augmented reality* yang dikembangkan ini merupakan media alternatif yang efektif sebagai media pembelajaran moral untuk meningkatkan moral anak KB Gemilang. Peningkatan moral signifikan berdasarkan hasil uji-t taraf signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari 5%. Penggunaan media *augmented reality* dapat meningkatkan moral anak setelah menggunakan media *augmented reality* lebih tinggi dibanding sebelum menggunakan media *augmented reality*.

B. Saran

Dari hasil pembahasan di atas maka peneliti dapat memberi saran sebagai berikut:

1. Media *augmented reality* sebagai media pembelajaran moral dapat digunakan untuk belajar dengan cara mandiri maupun dengan bimbingan guru serta dapat dipelajari secara berulang-ulang.
2. Bagi guru KB diharapkan selalu berinovasi dan kreatif untuk mengembangkan media pembelajaran
3. Sekolah hendaknya selalu mendukung guru dalam melakukan inovasi pengembangan media pembelajaran dengan cara menyediakan sarana dan prasarana serta biaya yang dibutuhkan oleh guru.
4. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik, maka diperlukan upaya renovasi terhadap media yang dikembangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajayi, J. O., & Owumi, B. (2013). Socialization and child rearing practices among nigerian ethnic groups. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 2(2), 249.
- Asror, B. M. (2011). *Pengembangan media pembelajaran audiovisual pada pokok bahasan laporan keuangan perusahaan jasa di SMA Negeri 3 Blitar*. Universitas Negeri Malang.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- DP, A. Z., & Sugianto, B. (2018). Meningkatkan Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Kelompok B1 TK Mutiara Hati Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 1(2), 68.
- Fitri, M. (2020). Faktor yang mempengaruhi perkembangan moral pada anak usia dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–15.
- Hasanah, U. (2018). Metode pengembangan moral dan disiplin bagi anak usia dini. *Martabat*, 2(1), 91–116.
- Inawati, A. (2017). Strategi pengembangan moral dan nilai agama untuk anak usia dini. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 51–64.
- Kusnan, K. (2022). Urgency Of Love Education" Reading Of The Hadith Banning Adultery"(The Story Of The Dialogue Between The Prophet Muhammad (Peace Be Upon Him) And A Young Man). *Journal of World Science*, 1(3), 103–111.
- Mann, B. L. (2008). The evolution of multimedia sound. *Computers & Education*, 50(4), 1157–1173.
- Marbun, L. (2021). *Kesantunan Tuturan Interogatif dalam Acara Online Media Gathering Dampak Covid-19 pada Petani Sawit RSPO di Youtube*. Universitas Islam Riau.
- Margaretha, L. (2022). Efektivitas Media Audia visual untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 1(7), 562–567.
- Margaretha, L., & Pura, D. N. (2019). Pengembangan Model Media Audio-Visual untuk Meningkatkan nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini Kota Bengkulu. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 167–179.
- Mokambu, F., Malabar, S., & Ardini, P. P. (2023). DEVELOPMENT OF ADOBE FLASH APPLICATION-BASED LEARNING MEDIA IN CLASS IV PUBLIC ELEMENTARY CCHOOL 4 TALAGA JAYA. *Open Access Repository*, 10(1), 20–31.
- Pertiwi, E. P., & Zahro, I. (2018). *Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini dan Opini Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran*. Nusamedia.
- Priyatomo, A. D. (2023). IMPLEMENTASI MODEL COMPLETE SENTENCE UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI CERITA FABEL SISWA KELAS 7-H. *Jurnal Impresi Indonesia*, 2(6), 518–531.
- Sahria, Y., & Prayoga, M. R. A. (2023). PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN 7 KEAJAIBAN DUNIA DENGAN METODE MARKER BASED. *Simtek: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 8(1), 30–37.
- Sugiyono, D. R. (2015). Statistika untuk penelitian [Statistic for research]. *Alfabeta, Bandung (2012.)*(in Bahasa Indonesia).