



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN *AUGMENTED
REALITY* DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI DI
KELAS A RAM NU YOSOREJO
KECAMATAN PETUNGKRIYONO**



ALIMIN
NIM. 2420030

2024

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA
DINI DI KELAS A RAM NU YOSOREJO
KECAMATAN PETUNGKRIYONO**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun oleh :

ALIMIN
NIM. 2420030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2024**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA
DINI DI KELAS A RAM NU YOSOREJO
KECAMATAN PETUNGKRIYONO**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun oleh :

ALIMIN
NIM. 2420030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2024**

SURAT PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ALIMIN

NIM : 2420030

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI DI KELAS A RAM NU YOSOREJO KECAMATAN PETUNGKRIYONO**

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah peneliti sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 16 Oktober 2024

Yang menyatakan,




ALIMIN
NIM.2420030

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdra.Alimin

Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN K.H Abdurrahman wahid Pekalongan
c.q. Ketua Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
PEKALONGAN

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Alimin
NIM : 2420030
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : **EFELTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI DI KELAS A RAM YOSOREJO KECAMATAN PETUNGKRIYONO**

Naskah tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pekalongan 16 Oktober 2024
Pembimbing,

Rofiqotul Aini, M.Pd.I
NIP.198907282019032009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.uingsudur.ac.id email: fik@uingsudur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **ALIMIN**

NIM : **2420030**

Program Studi: **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI DI KELAS A RAM NU YOSOREJO KECAMATAN PETUNGKRIYONO**

Telah diujikan pada hari Kamis tanggal 24 Oktober 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


H. Mutammam, M.Ed.
IP. 19650610 199903 1 003


A. Tabiin, M.Pd.
NIP: 19870906 202321 1 019

Pekalongan, 4 November 2024

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.

NIP. 19730112 200003 1 001

PERSEMBAHAN

Puji syukur *alhamdulillah* kepada Allah SWT, atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam bagi Rasulullah Muhammad SAW. keluarga, sahabat, pengikutnya yang istiqomah hingga yaumul akhir dan orang-orang yang tegak di jalan dakwah-Nya. Dengan dukungan yang telah memberikan semangat yang luar biasa dan do'anya, segala kerendahan dan ketulusan hati kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kepada Allah SWT. dengan kehendak-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan pembuatan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Tasbun dan Ibu Carumi yang telah merawat, mendidik dengan penuh kasih sayang dan do'a yang senantiasa tercurah limpah untuk penulis sehingga mampu menyelesaikan pendidikan dengan baik.
3. Keluarga tersayang kakak-kakaku Sharlina dan Sa'ini, serta semua keluarga yang telah mendukung penulis untuk terus melanjutkan pendidikan tingkat tinggi.
4. Pembimbing skripsi saya Ibu Triyana Indrawati dan Ibu Rofiqotul Aini yang telah sabar dan ikhlas membimbing saya menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman teman seperjuangan Pondok Pesantren Az- Zabur dan sedulur teman PIAUD Angkatan 2020 yang tidak ada hentinya membuat saya semangat dalam menggapai cita-cita.
6. Teman-teman HMPS PIAUD dan Kolega Senat Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang senantiasa menyemangati penulis
7. Keluarga besar Labschool FTIK UIN GUSDUR, yang selalu meberikan semangat dan bantuanya.
8. Almameter tercinta UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan segenap civitas akademik Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan, yang telah memberikanku ilmu dan pengalaman serta bekal untuk menggapai cita-cita.

9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah mendukung dan memberikan do'anya, semoga kebaikan selalu menyertai.



MOTTO

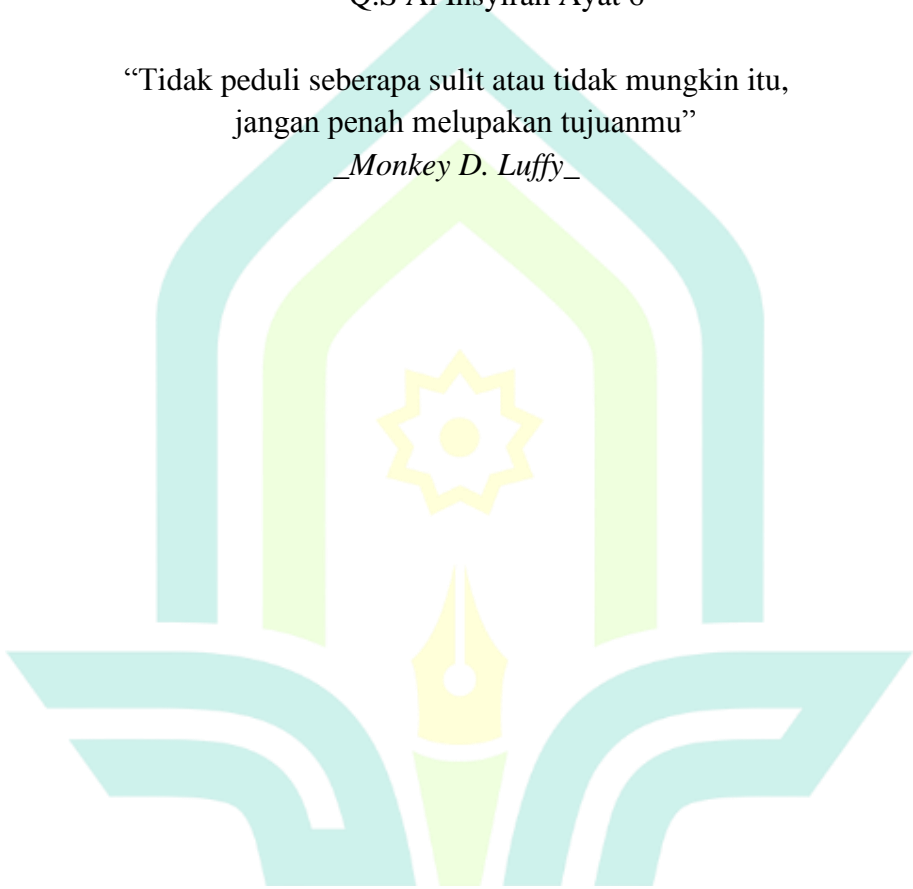
إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

Q.S Al Insyirah Ayat 6

“Tidak peduli seberapa sulit atau tidak mungkin itu,
jangan pernah melupakan tujuanmu”

Monkey D. Luffy



ABSTRAK

Alimin, 2024. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di Kelas A RAM Yosorejo Kecamatan Petungkriyono”. *skripsi* Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Skripsi: Rofiqotul Aini, M.Pd.I.

Kata kunci : Media pembelajaran, *Augmented Reality*, Minat belajar

Pada penelitian ini minat belajar anak masih rendah, masih banyak anak yang belum bisa mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Usaha yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini belum optimal, jadi belum mampu merubah ataupun meningkatkan minat belajar. Sehingga diperlukanya media pembelajaran untuk membantu meningkatkan minat belajar anak usia dini yaitu media pembelajaran *Augmented Reality*.

Penelitian ini mencakup dua rumusan masalah yaitu apakah terdapat perbedaan minat belajar anak usia dini sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* dan bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di kelas A RAM NU Yosorejo Kecamatan Petungkriyono. Tujuan penelitian, yaitu mengetahui perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* dan efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di RAM NU Yosorejo Kecamatan Petungkriyono.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-eksperimental desigen* yaitu *one-grup pretest-postest*. Menggunakan subjek anak usia dini yang berjumlah 10 anak di RAM NU Yosorejo Kecamatan Petungkriyono dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi yang dianalisis menggunakan uji T.

Hasil penelitian minat belajar anak usia dini sebelum (*pretest*) menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* didapatkan hasil total sebesar 234, dengan rata-rata 23,4. Setelah dilakukan perlakuan dengan media pembelajaran *Augmented Reality*, maka diperoleh nilai total 272 dengan rata-rata nilai *postest* yaitu 27,2. Persentase efektifitas dari media tersebut adalah 58,25% sebelum diberikan perlakuan, dan sebesar 68% setelah di berikan perlakuan yang artinya media pembelajaran *Augmented Reality* yang diterapkan pada proses pembelajaran anak usia dini di kelas, efektif dalam meningkatkan

minat belajar anak usia dini di kelas A RA Muslimat Yosorejo
Kecamatan Petungkriyono.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil alamiin, segala puji dan syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT. Berkat rahmat, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI DI KELAS A RAM YOSOREJO KECAMATAN PETUNGKRIYONO "**. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga dan para sahabatnya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak, baik bersifat material maupun spiritual. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus dan ikhlas penulis sampaikan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Sholehuddin, M.Ag. selaku Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Rofiqotul Aini, M.Pd.I Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dan juga selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dan masukkan yang berharga kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak A Tabi'in M.Pd. selaku dosen wali studi yang telah memberikan nasihat serta motivasinya.
5. Ibu Surowati S.Pd. selaku Kepala RA Muslimat Yosorejo dan para guru yang telah membantu penulis dalam penelitian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu beserta keluarga tersayang, yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan do'anya kepada penulis
7. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa masih terdapat ketidaksempurnaan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca semua. Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dibidang pendidikan. Aamiin yarobbal'alamin

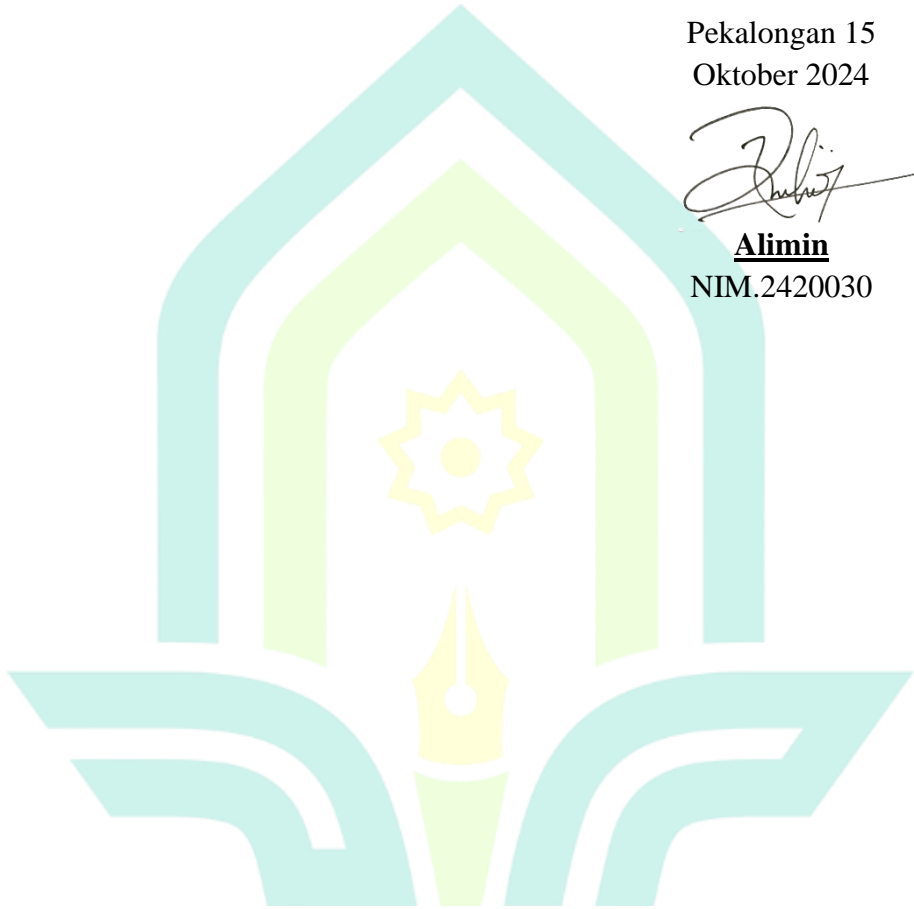
Pekalongan 15

Oktober 2024



Alimin

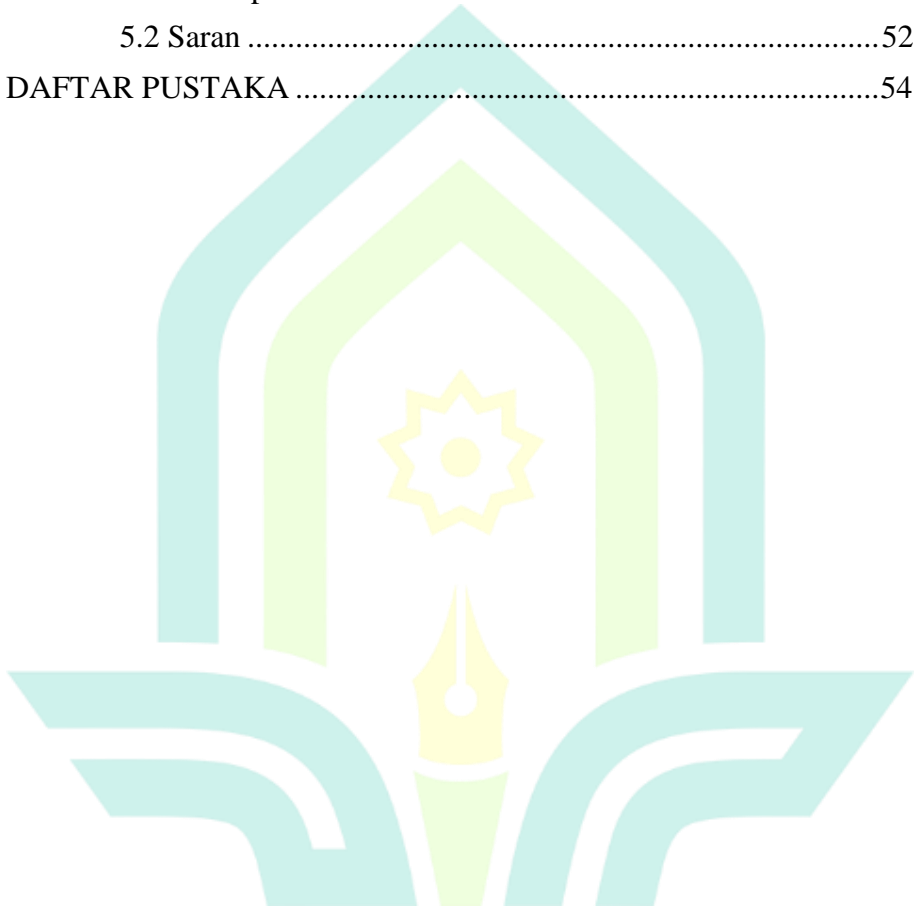
NIM.2420030



DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Deskripsi teoritik <i>Augmented Reality</i>	7
2.2 Kajian penelitian yang relevan.....	11
2.3 Kerangka Berfikir.....	20
2.4 Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Desain Penelitian.....	24
3.2 Populasi dan sampel.....	25
3.3 Variabel Penelitian.....	26
3.4 Teknik dan Instrumen pengumpulan data.....	26

3.5 Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Data dan hasil penelitian.....	34
4.2 Pembahasan	46
BAB V PENUTUP.....	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan perbedaan penelitian	16
Tabel 3. 1 Model Pra-Eksperimen	25
Tabel 3. 2 Kisi-kisi pengukuran minat belajar anak	27
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Skor Tes Minat belajar	29
Tabel 4. 1 Data pendidik RAM NU Yosorejo Kecamatan Petungkriyono	36
Tabel 4. 2 Data Pre-Test Anak Kelas A RAM NU Yosorejo	36
Tabel 4. 3 Distribusi frekuensi Pre-test Anak kelas A RAM NU Yosorejo	37
Tabel 4. 4 Data Post-Test Anak Kelas A RAM NU Yosorejo Kecamatan Petungkriyono	39
Tabel 4. 5 Distribusi frekuensi Pre-test Anak kelas A RAM NU Yosorejo	40
Tabel 4. 6 Perbandingan Pre-test dan Post-test minat belajar anak usia dini kelas A	40
Tabel 4. 7 Hasil perhitungan Validitas Tes menggunakan rumus korelasi <i>Product Moment</i>	41
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan uji <i>Alpha Cronbach</i> ..	42
Tabel 4. 9 Hasil uji Normalitas	43
Tabel 4. 10 Hasil uji Linearitas	44
Tabel 4. 11 Hasil Uji-t paired sample test.....	45

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka berfikir.....22



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Hasil Pre-Tes minat belajar anak kelas A RAM NU Yosorejo	38
--	----



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Minat belajar peserta didik saat mengikuti pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk kelancaran proses belajar mengajar. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan sangat menunjang keberlangsungan kegiatan belajar yang baik. Begitupula sebaliknya peserta didik yang dalam minat belajarnya kurang, maka keberlangsungan kegiatan belajar akan kurang baik dan akan berpengaruh pada hasil belajar nantinya. Minat Dalam kamus besar bahasa indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan (Depdiknas, 2013: 656).

Minat artinya sibuk, tertarik, atau terlibat dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu (The Liang Gie, 2014: 28). Selain itu Agus Sujanto (2013: 92) memberikan pengertian minat “suatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauaannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya. Beberapa pengertian yang dikemukakan para ahli diatas, maka dapat di asumsikan bahwa minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung undur-undur perasaan, kesenangan, keinginan, yang tidak di sengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan).

Menurut Slamet (2015) dalam bukunya menyebutkan “Minat Belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk meperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam individu untuk melakukan kegiatan belajar guna menambah pengetahuan, ketrampilan serta pengalaman. minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong sertamenggerakkan minat belajar peseta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam

belajarnya (Iskandar, 2012: 181). Menurut Clayton Aldelfer dalam nashar merupakan kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin (Nashar, 2014: 42). Maka biasa kiat definisikan bahwa minat belajar merupakan energi kekuatan yang mendorong seseorang (peserta didik) untuk mencapai tujuan belajar.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika berorientasi pada tujuan pembelajaran yang dilakukan pendidik untuk meningkatkan kemampuan dan perkembangan peserta didik. Astuti dan Watini (2022) "Penyerapan pengetahuan pada anak usia dini dilakukan dengan cara bermain guna menarik minat belajar pada anak". Namun, dalam konteks zaman ini, tantangan meningkatkan minat belajar anak-anak memerlukan pendekatan inovatif. Kegiatan belajar yang menarik dan interaktif dapat membuka pintu kreativitas, pemahaman yang lebih baik dan juga menarik minat belajar pada peserta didik. Teknologi sudah sangat berkembang dan merupakan hal yang tidak asing lagi untuk diketahui semua kalangan terutama anak-anak yang banyak tertarik pada teknologi. Ketertarikan anak pada teknologi merupakan satu hal yang menarik untuk dijadikan sebagai media penerapan pembelajaran.

Teknologi *Augmented Reality* ialah sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dalam dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkan atau memproyeksikan secara *real time* (Mustaqim, 2016: 174). *Augmented Reality* merupakan konsep menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata untuk menghasilkan informasi dari sebuah sistem yang ditunjuk. *Augmented Reality* dapat menciptakan interaksi antara dunia nyata dan dunia maya, semua informasi dapat ditambahkan sehingga seolah-olah informasi tersebut menjadi interaktif dan nyata.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas A RAM NU Yosorejo kecamatan Petungkriyono, penulis menemukan masalah yang menarik untuk diteliti yaitu rendahnya minat belajar di kelas

tersebut. Dimana selama proses pembelajaran anak belum mencapai indikator minat belajar yaitu, perasaan senang, tertarik pada pembelajaran, fokus, dan selalu terlibat dalam setiap proses pembelajaran (Erni, 2022). Dari beberapa indikator minat belajar anak, hanya satu yang sudah terlihat dalam proses pembelajaran yaitu perasaan senang. Hal tersebut masih di kategorikan belum optimal, peneliti menemukan banyak yang tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, masih banyak yang bermain sendiri dan ada pula yang berbaring tanpa menghiraukan guru di depannya.

Kejenuhan dalam proses pembelajaran terjadi karena tidak disertai tambahan alat peraga edukatif yang cukup. Sedangkan alat peraga merupakan komponen yang sangat penting dalam konteks pendidikan anak, dimana hal ini sangat berpengaruh pada ketertarikan peserta didik. Rendahnya minat belajar di kelas A RAM NU Yosorejo Petungkriyono selama proses pembelajaran berdasarkan indikator diantaranya masih banyak anak yang tidak konsentrasi dalam belajar, tidak terlihat senang saat pembelajaran berlangsung, dan sering tidak memperhatikan saat gurunya sedang berbicara, hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan media buku saja tanpa adanya media yang bervariasi yang menjadikan proses pembelajaran terasa jenuh dan kurang menarik minat serta semangat anak dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan pembelajaran dengan Teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk diimplementasikan dalam meningkatkan minat belajar anak-anak. Dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality*, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berkesan. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di Kelas A RAM NU Yosorejo Kecamatan Petungkriyono.**

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian yaitu :

1. Media pembelajaran yang di gunakan selama proses pembelajaran kurang bervariasi
2. Rendahnya minat belajar anak kelas A di RAM NU Yosorejo terlihat pada saat kegiatan belajar berlangsung, anak sulit berkonsentrasi dan kurang memperhatikan guru yang ada di depannya.
3. Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sarana pembelajaran di RAM NU Yosorejo belum dimanfaatkan secara optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar dalam proses penelitian dapat efektif dan efisien, diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Rendahnya minat belajar anak kelas A RAM NU Yosorejo Kecamatan Petungkriyono.
2. Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sarana pembelajaran di RAM NU Yosorejo belum dimanfaatkan secara optimal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan merumuskan permasalahannya guna mempermudah penelitian yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan minat belajar anak setelah menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* pada Anak Usia Dini Di Kelas A RAM NU Yosorejo Kecamatan Petungkriyono?
2. Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di Kelas A RAM NU Yosorejo Kecamatan Petungkriyono?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk membuktikan perbedaan minat belajar anak setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Teknologi *Augmented Reality* Anak Usia Dini Di Kelas A RAM NU Yosorejo Kecamatan Petungkriyono
2. Untuk menentukan tentang Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di Kelas A RAM NU Yosorejo Kecamatan Petungkriyono

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah :

1. Kegunaan secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran kepada praktisi pendidikan. Selain itu, penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan pengetahuan baru mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan minat belajar anak di RAM NU Yosorejo Kecamatan Petungkriyono.

2. Kegunaan secara Praktis

- a. Bagi peserta didik

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk selalu meningkatkan minat belajar dalam materi apapun, dengan cara yang kreatif.

- b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu berguna sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas guru di RAM NU Yosorejo kecamatan petungkriyono terutama dalam bidang teknologi.

c. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman sebagai sumbangsih bagi khasanah keilmuan di UIN K.H Abdurrahman Waahid Pekalongan khususnya dalam bidang Pendidikan.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, terdapat perbedaan nilai minat belajar anak usia dini sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* di kelas A RAM NU Yosorejo. Data *pre-test* (sebelum perlakuan) menunjukan total nilai 234 dengan rata-rata 23,4. Selanjutnya mengalami peningkatan pada *post-test* (sesudah perlakuan) yaitu total nilai 272 dengan rata-rata 27,2.
2. Berdasarkan pengujian melalui uji T nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,005$ diperoleh nilai sig.(2-tailed) 0,000. Maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji T, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya media pembelajaran *Augmented Reality* memiliki efektifitas untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini di kelas A RAM NU Yosorejo Kecamatan Petungkriyono.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah disajikan maka selanjutnya peneliti menyampaikan saran-saran yang kiranya dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait atas hasil penelitian ini. Adapaun saran-saran yang peneliti sampaikan sebagai berikut :

1. Bagi pihak sekolah perlunya dukungan yang lebih, bagi guru pendidik maupun anak didik, baik dari fasilitas maupun admisnitrasi yang mampu mendorong keberlangsungan kegiatan pembelajaran dan kemajuan sekolah.
2. Bagi guru pendidik anak usia dini diharapkan mampu mengembangkan kreatifitas dan pengetahuanya khususnya dalam media pembelajaran dimana peran media pemebelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran anak usia dini, terutama dalam menraik minat dan motivasi anak. Terkhusus dalam hal media pembelajaran yang

berbasis teknologi di masa kini. hal ini dikarenakan dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang lebih kreatif atau menarik dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini.

3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi referensi penelitian di bidang yang sama dan agar memperoleh hasil study yang lebih baik, maka perlu dilakukannya uji tentang faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar pada anak usia dini.



DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M.S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*. 01(02),1-9.
- Ariani,N., Masruro.Z., Saragih .S.Z., hasibuan.R., Simamora.S.S., toni. (2022). *Belajar dan Mengajar*. Widina Bhakti Persada(Grup CV. Widina Media Utama)
- Astusi,P.N., & Watini, S. (2022). Meningkatkan minat belajar mengguankan model bermain asyik pada Anak Usia Dini. *AKSARA:Jurnal Pendidikan Nonformal*, 8(3), 141-150. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/articile/view1469>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai pustaka.
- Nurjanah, E., Reynaldi, M., & Hilmiyah, N. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal of Elementary education*. 05(06),1231-1240
- Friantini,N.R., & Winata,R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11
- Hani,A.A. (2019). Evaluasi Pembelajaran PAUD. *Jurnal Children Advisory Reseearch Education (CARE)*, 7(1).
- Iskandar, S. (2012). *Psikologi Pendiidkan*. Jakarta: Gaung Persada Pres.
- Kurniawan, A. (2017). *Mudah Membuat Game Augmeted Reality (AR)*

dan Virtual Reality denagn Unity 3D. PT. Yogyakarta: Elex Media Komputerindo.

- Laela, A., & Apriati, E. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Anak melalui metode bermain menggunakan alat edukatif. *Jurnal Ceria*. 02(06),295-301
- Mahardika, B. (2020). Upaya meningkatkan Minat belajar Anak dengan metode Activiti Learning. *Indonnesia Journal of Islamic Golden Age Education*. 01(01),55-64.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2),174.
- Mustaqim, I., & Kurniawan. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektron*, 01(02).36-38.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/articel/view/13267/9625>
- Nashar, N. (2014). *Peran motivasi dan kemampuan wal dalam kegiatanpembelajaran*. Jakarta: Delia Pres.
- Novianti, R. (2012). Teknik Observasi Bagi Pendidikan anak Usia Dini. *Jurnal Educhlid*,1(1).
- Nur, J. (2016). Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Buku Panduan Wudhu Untuk Anak.(Skripsi, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim:Malang, 2016)
- Piscayanti, K.S. (2015). Studi Dokumentasi Dalam Proses Produksi Pementasan Darama Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 47(2-3)

- Pratiwi, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Pada Materi Getaran Dan Gelombang. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Sultan Taha Saifudi : Jambi, 2021).
- Raco,J.R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Slamet. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Bandung: PT. Rineka Cipta.
- Sonia, P.K. (2014). Studi Dokumentasi Dalam Proses Produksi Pementasaan Drama Bahasa Inggris. *jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3).
- Susanto, A. (2012). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suwaras, T., Hasibuan, A.R. (2021). Pengaruh Pajak Restoran Dan Pajak Hotel Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padangsidempuan. *Jurnal Akutansi*, 14(02). 71-85
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 07(01), 17-23
- Yusup., Aini., & Pertiwi. (2021). Pentingnya media Pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 03(02).312-325