

Intan Ayu Nuri Azizati. 2023. *Efektifitas Media Flashcard Augmented reality dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing Dwi Nurhayati Adhani, S.Psi., M.Psi

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flashcard augmented reality* dalam menstimulus perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Bina Ria, terutama dalam kemampuan berpikir simbolik. Penelitian ini menggunakan model eksperimen kuantitatif dengan desain Pre-Experimental berupa *One Group Pretest*. Populasi penelitian yang diambil adalah anak usia 4-5 tahun yang bersekolah di TK Bina Ria, dan sampel diambil dengan menggunakan teknik nonprobability sampling sebanyak 30 anak. Dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan beberapa metode seperti tes, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Flashcard Augmented reality* dapat menstimulus perkembangan kognitif kemampuan berpikir simbolik, ditinjau dari hasil penelitian, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata sebelum dan setelah penerapan media. Nilai rata-rata *pretest* adalah 12.33 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 28.67.

Kata Kunci : Perkembangan Kognitif, Berpikir Simbolik, efektivitas media *Flashcard Augmented reality*

Intan Ayu Nuri Azizati. 2023. The Effectiveness of Augmented reality Flashcard Media in Stimulating the Ability to Think Symbolically in Children. Thesis, Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor Dwi Nurhayati Adhani, S.Psi., M.Psi

ABSTRACT

This research was conducted to determine the effectiveness of using augmented reality flashcard media in stimulating the cognitive development of children aged 4-5 years at TK Bina Ria, especially in the ability to think symbolically. This study uses a quantitative experimental model with a Pre-Experimental design in the form of One Group Pretest . The research population taken was children aged 4-5 years who attended Bina Ria Kindergarten, and the sample was taken using a non-probability sampling technique of 30 children. In collecting data this research uses several methods such as tests, observation and documentation. Based on the results of the study, it was shown that the use of Flashcard Augmented reality media could stimulate the cognitive development of symbolic thinking skills, in terms of the results of the study, which showed a significant difference between the pretest and values, this can be seen from the average scores before and after the application of the media. The average value of the pretest is 12.33 while the average value of the is 28.67.

Keywords: *Cognitive Development, Symbolic Thinking, the effectiveness of Augmented reality Flashcard media*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRAC	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Batasan Masalah	10
F. Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori	12
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	41
D. Hipotesis Penelitian	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis dan Desain Penelitian	43
B. Subjek Penelitian	44
C. Definisi Operasional Variable	45
D. Teknik Pengumpulan Data	46
E. Instrumen Penelitian	47
F. Teknik Analisis Data	51
G. Prosedur Penelitian	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil dan Analisis Data	55
B. Pembahasan	66
BAB V PENUTUP	74
A. Simpulan	74
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pencapaian Kemampuan Berpikir Simbolik	36
Tabel 2.2 Penelitian Relevan	39
Tabel 3.1 Skema Desain <i>Pretest-Posttest</i>	44
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Penelitian	48
Tabel 3.3 Poin Skala Likert	48
Tabel 3.4 Nilai Koefisien	50
Tabel 3.5 Tingkat Kemampuan Berpikir Simbolik	51
Tabel 4.1 Data Hasil Validitas <i>Pretest</i>	56
Tabel 4.2 Data Hasil Validitas <i>Pretest</i>	56
Tabel 4.3 Tingkat Kemampuan Berpikir Simbolik	57
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas	58
Tabel 4.5 Data Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	58
Tabel 4.6 Deskripsi Data <i>Pretest</i> Dan <i>Post Test</i>	59
Tabel 4.7 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Dan <i>Post Test</i>	60
Tabel 4.8 Uji Homogenitas Data <i>Post Test</i>	61
Tabel 4.9 Keterangan Hasil <i>Pretest – Posttest</i>	61
Tabel 4.10 Uji T-Test	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh pemanfaatan Augmented Reality	29
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	41