

ABSTRAK

Kartika Dini Pratiwi. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran ARSOSA (*Augmented Reality* Sopan Santun) dalam Membelajarkan Perilaku Sopan Santun Pada Anak. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Muhammad Busyro Karim, S.Ag., M.Si dan Titin Faridatun Nisa' S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran “ARSOSA” *Augmented Reality* Sopan Santun dalam membelajarkan perilaku sopan santun pada anak usia dini. Penulisan skripsi ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media pembelajaran, dan anak usia 5-6 tahun TK Dharma Wanita Persatuan 2. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil dari angket tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif, dan kuantitatif untuk mengetahui kelayakan pengembangan media ARSOSA. Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa kelayakan yang diperoleh dalam predikat “tinggi” dari setiap penilaian ahli yakni ahli materi sebesar 86%, dan ahli media pembelajaran sebesar 89,33%. Mendapatkan predikat “layak di gunakan” dari hasil uji coba lapangan dari hasil angket respon anak yaitu uji coba lapangan perorangan dengan jumlah subjek sebanyak 3 anak mendapatkan nilai sebesar 93,84%, uji coba lapangan kelompok kecil dengan jumlah subjek sebanyak 7 anak dengan mendapatkan nilai sebesar 93,84%, dan uji coba lapangan besar dengan subjek 20 anak mendapat nilai sebesar 98,48%. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ARSOSA dalam membelajarkan perilaku sopan santun pada anak 5-6 tahun layak digunakan.

Kata kunci: Media pembelajaran arsosa, Pengembangan media, Perilaku sopan santun.

ABSTRACT

Kartika Dini Pratiwi. 2024. Development of ARSOSA (Augmented Reality Politeness) Learning Media in Teaching Polite Behavior in Children. Thesis, Early Childhood Teacher Education Study Program, Faculty of Educational Sciences, Trunojoyo University Madura. Supervisor: Muhammad Busyro Karim, S.Ag. M.Si and Titin Faridatun Nisa' S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

This research aims to develop the "ARSOSA" Augmented Reality Polite learning media in teaching polite behavior in early childhood. Writing this thesis uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. The subjects of this research were material experts, learning media experts, and children aged 5-6 years at Dharma Wanita PBB 2 Kindergarten. Data collection techniques used questionnaires and documentation. The results of the questionnaire were then analyzed using qualitative and quantitative data analysis techniques to determine the feasibility of developing ARSOSA media. Based on the results of this research, it was concluded that the feasibility obtained in the "high" predicate from each expert assessment, namely material experts at 86%, and learning media experts at 89.33%. Obtaining the title "fit for use" from the results of field trials from the results of children's response questionnaires, namely individual field trials with a total of 3 children getting a score of 93.84%, small group field trials with a total of 7 children getting a score of 93.84%. amounted to 93.84%, and a large field trial with 20 children as subjects received a score of 98.48%. Based on the results of the research and development that has been carried out, it can be concluded that the ARSOSA learning media for teaching polite behavior to children 5-6 years old is suitable for use.

Keywords: *Arsosa learning media, Development media, Polite behavior.*