

Lisa Adatul Hasanah, 2023. *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Guna Menstimulasi Aspek Perkembangan Nilai-Nilai Pancasila*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Muhammad Busyro Karim, S.Ag., M.Si.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media aplikasi kanesa Edu guna menstimulasi aspek perkembangan nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 langkah penelitian. Adapun langkah-langkahnya yaitu Analisis, Desain, *Development* (pengembangan), Implementasi dan Evaluasi. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan melalui 4 tahapan uji coba yaitu uji coba ahli materi, uji coba ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Subjek penelitian dan pengembangan yaitu anak kelompok B rentang usia 5-6 tahun yang berjumlah 13 anak di TK Aisyiyah 08 Surabaya dan 27 anak di TK Islam Bakti IV Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan angket ahli materi, angket ahli media, angket respon anak dan dokumentasi. Stimulasi aspek perkembangan nilai-nilai Pancasila antara lain 1).sila kesatu, anak dapat mengetahui agama masing-masing dan dapat menghargai berbagai macam perbedaan agama di Indonesia.2).sila kedua, anak dapat menghargai, menghormati, membangun rasa empati dan semangat antar sesama teman maupun orang yang lebih dewasa. 3).sila ketiga, anak dapat memiliki kesadaran dan pembiasaan kerjasama dan bersatu antar teman dari berbagai daerah. 4) sila keempat, anak dapat memiliki kesadaran dan mengetahui untuk mendengarkan dan menerima pendapat orang lain untuk mendapatkan suatu keputusan terbaik secara damai. 5) sila kelima, anak dapat memiliki kesadaran, semangat dan memiliki perilaku adil dalam bersosial. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh media aplikasi Kanesa Edu dari uji coba ahli materi sebesar 92% berada pada kualifikasi “Sangat Tinggi” atau “Sangat Layak, tidak perlu revisi”. Tahap berikutnya uji coba ahli media sebesar 83% berada pada kualifikasi “Tinggi” atau “Layak, tidak perlu revisi”, uji coba kelompok kecil 80,60% berada pada kualifikasi “Muncul sebagian besar” atau “Layak, tidak perlu revisi”, Terakhir uji coba lapangan utama sebesar 93% berada pada kualifikasi “Muncul sangat baik” atau “Sangat layak, tidak perlu revisi”.Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Kanesa Edu guna menstimulasi aspek perkembangan nilai-nilai Pancasila pada Anak “Layak” digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flashcard* berbasis *Augmented Reality*, Nilai-nilai Pancasila

Lisa Adatul Hasanah, 2023. *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Guna Menstimulasi Aspek Perkembangan Nilai-Nilai Pancasila*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Muhammad Busyro Karim, S.Ag., M.Si.

ABSTRACT

This research aims to develop kanesa Edu application media to stimulate aspects of the development of Pancasila values. This research uses the ADDIE development model with 5 research steps. The steps are Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research and development is carried out through 4 stages of trials, namely material expert trials, media expert trials, small group trials and large group trials. The subjects of research and development were group B children aged 5-6 years, totaling 13 children at TK Aisyiyah 08 Surabaya and 27 children at TK Islam Bakti IV Surabaya. Data collection techniques use material expert questionnaires, media expert questionnaires, child response questionnaires and documentation. Stimulation of aspects of the development of Pancasila values include: 1) The first precept, children can know each other's religion and can appreciate various kinds of religious differences in Indonesia. 2) The second precept, children can appreciate, respect, build empathy and enthusiasm between friends and adults. 3) The third precept, children can have awareness and habituation of cooperation and unity between friends from various regions. 4) The fourth precept is that children can have awareness and know to listen and accept the opinions of others in order to get the best decision peacefully. 5) The fifth precept, children can have awareness, enthusiasm and have fair behavior in socializing. The results of this research and development show that the value obtained by the Kanesa Edu application media from material expert trials of 92% is in the qualification of "Very High" or "Very Feasible, no revision needed". The next stage of media expert trials by 83% are on the qualification of "High" or "Feasible, no revision needed", small group trials of 80.60% are on the qualification of "Appear mostly" or "Feasible, no revision needed", Finally, 93% of major field trials were on the qualification of "Appeared excellent" or "Very decent, no revision needed". Based on the results of research and development that has been carried out, it can be concluded that the Kanesa Edu application media to stimulate aspects of the development of Pancasila values in children is "Worthy" to use.

Keywords: *Learning Media, Augmented Reality-based Flashcard, Pancasila Values*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	7
E. Batasan Penelitian	8
F. Pentingnya Penelitian Pengembangan	9
G. Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori.....	13
B. Penelitian yang Relevan.....	45
C. Kerangka Berpikir.....	48
BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	50
A. Model Penelitian Pengembangan.....	50
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	52
C. Subjek Uji Coba.....	56
D. Teknik Pengumpulan Data.....	58
E. Instrumen Penelitian Pengembangan	60
F. Teknik Analisis Data.....	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	72
A. Hasil dan Analisis Data.....	72
B. Pembahasan Produk	150

BAB V PENUTUP	173
A. Kesimpulan	173
B. Saran	174
DAFTAR PUSTAKA.....	176

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya.....	47
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian	60
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Wawancara.....	63
Tabel 3.3 Kriteria Validator	64
Tabel 3. 4 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	64
Tabel 3. 5 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	65
Tabel 3. 6 Instrumen Respon Anak.....	66
Tabel 3. 7 Kualifikasi tingkat pencapaian.....	70
Tabel 3. 8 Kualifikasi tingkat pencapaian.....	71
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Aplikasi Kanesa Edu	76
Tabel 4.2 Tampilan Media KANESA Edu	81
Tabel 4.3 Data Uji Coba Ahli Materi ke-1.....	90
Tabel 4.4 Revisi Ahli Materi.....	94
Tabel 4.5 Data Uji Coba Ahli Materi ke-2.....	96
Tabel 4. 6 Data uji coba ahli media ke-1	101
Tabel 4.7 Revisi Ahli Materi.....	106
Tabel 4.8 Data Uji Coba Ahli Media Ke-2	107
Tabel 4.9 Data Uji Coba Lapangan Kecil	112
Tabel 4.10 Data Uji Coba Lapangan Besar.....	118
Tabel 4.11 revisi produk ahli materi	125
Tabel 4.12 Tabel Revisi produk ahli media	126
Tabel 4.13 Analisis data statistic deskriptif ahli materi 1	128
Tabel 4.14 Analisis data statistic deskriptif ahli materi ke-2	130
Tabel 4.15 Tabel Analisis data statistic deskriptif ahli media ke-1	134
Tabel 4.16 Tabel Analisis data statistic deskriptif ahli media ke-2	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	49
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	50
Gambar 5. 1 Dokumentasi Observasi	212
Gambar 5. 2 Dokumentasi wawancara bersama Kepala Sekolah	212
Gambar 5. 3 Dokumentasi Wawancara Guru Kelas	213
Gambar 5. 4 Dokumentasi Uji Coba kelompok kecil	214
Gambar 5. 5 Dokumentasi Uji Coba Kelompok besar.....	215
Gambar 5. 6 Dokumentasi bersama kepala sekolah dan guru	216

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Kepala Sekolah	179
Lampiran 2 Wawancara Guru Kelas	181
Lampiran 3 Kesiediaan Ahli Materi.....	183
Lampiran 4 Angket Ahli Materi ke-1.....	184
Lampiran 5 Angket Ahli Materi ke-2.....	186
Lampiran 6 Kesiediaan Ahli Media	188
Lampiran 7 Angket Ahli Media ke-1	189
Lampiran 8 Angket Ahli Media ke-2	192
Lampiran 9 SOP Penggunaan Media	195
Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian	203
Lampiran 11 Angket Uji Coba Kelompok Kecil	204
Lampiran 12 Angket Uji Coba Kelompok Besar	207
Lampiran 13 Nama Peserta Didik	210
Lampiran 14 Dokumentasi Pengambilan Data	212