

## ABSTRAK

Ita Rachmawati, 2023. *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality “Oreng Madureh” Sebagai Pengenalan Budaya Madura*. 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 *flashcard* berbasis *augmented reality* “Oreng Madureh” sebagai pengenalan budaya Madura. Pada media ini yaitu mengenalkan budaya Madura terdiri dari pakaian adat, makanan khas, dan rumah adat Madura. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan penelitian. Adapun 5 tahapan penelitian pengembangan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian dan pengembangan ini melalui 4 tahapan uji coba yaitu uji coba ahli materi, uji coba ahli media pembelajaran, uji coba lapangan kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Subjek penelitian dan pengembangan yaitu anak usia 4-6 Tahun dengan jumlah keseluruhan 50 anak di TK Dharma Wanita Persatuan 04 Da’iring dan RA Muhammadiyah Junganyar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (angket ahli materi, angket ahli media pembelajaran, angket respon anak) dan dokumentasi. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh media “Oreng Madureh” dari uji coba ahli materi sebesar 91,07% berada pada kualifikasi “Sangat Layak, tidak perlu revisi”, uji coba ahli media pembelajaran sebesar 92,64% berada pada kualifikasi “Sangat Layak, Tidak Perlu Revisi”, uji coba kelompok kecil sebesar 87,14% berada pada kualifikasi “Tinggi” atau “Layak, tidak perlu revisi”, uji coba kelompok besar sebesar 84,89% dengan kualifikasi “Tinggi” atau “Layak, tidak perlu revisi”. Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berbasis *augmented reality* “Oreng Madureh” dalam pengenalan budaya Madura pada anak layak digunakan.

**Kata Kunci** : Media pembelajaran, *augmented reality*, pengenalan budaya Madura

## **ABSTRAC**

Ita Rachmawati. 2023. Development of *Augmented Reality "Oreng Madureh"* as an Introduction to Madura Culture. Thesis, Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Departement og Education, Facultu of Education, Universitas Trunojoyo Madura.

Advisor: Muhammad Busyro Karim, S.Ag., M.Si

### *Abstrac*

This research aims to develop augmented reality-based flashcard media "Oreng Madureh" as an introduction to Madurese culture. In this media, it introduces Madura culture consisting of traditional clothing, special foods, and Madura traditional houses. This research uses the ADDIE model with 5 stages of research. The 5 stages of development research are analysis, design, development, implementation and evaluation. This research and development went through 4 stages of trials, namely material expert trials, learning media expert trials, small group field trials, and large group trials. The subjects of research and development are children aged 4-6 years with a total of 50 children at Dharma Wanita Persatuan Kindergarten 04 Da'iring and RA Muhammadiyah Junganyar. Data collection techniques using questionnaires (material expert questionnaire, learning media expert questionnaire, child response questionnaire) and documentation. The results of this research and development show that the value obtained by the "Oreng Madureh" media from the material expert trial of 91,07% is in the qualification "Very Feasible, no need for revision", the learning media expert trial of 92,85% is in the qualification "Very Feasible, No Need for Revision", the small group trial of 87,14% is in the qualification "High" or "Feasible, no need for revision", the large group trial of 84,89% with the qualification "High" or "Feasible, no need for revision". Based on the results of the research and development that has been done, it can be concluded that the augmented reality-based flashcard media "Oreng Madureh" in the introduction of Madurese culture in children is feasible to use.

**Keyword :** *Learning media, augmented reality, introduction to Madura culture*