

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* “MONTI SI PARI MANTA” UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

(Pengembangan Karya Inovatif di Jelambar, Jakarta Barat)



Oleh :

Indah Febryyani

1615164204

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

JAKARTA TIMUR

2021

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA

UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF

Judul : Pengembangan Media Buku Cerita Interaktif
Augmented Reality "Monti Si Pari Manta" untuk Anak
Usia 5-6 Tahun

Nama Mahasiswa : Indah Febryani

NIM : 1615164204

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal Ujian : Kamis, 11 Februari 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Yudrik Jahja, M.Pd

Dr. Hapidin, M.Pd

NIP. 196005141985032002

NIP. 196412061991031002

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M Si (Penanggungjawab)*		19 Februari 2021
Dr. Anan Sutisna, M Pd (Wakil Penanggungjawab)**		19 Februari 2021
Dr. Yuliani Nurani, M Pd (Ketua Penguji)***		17 Februari 2021
Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd (Dosen Penguji)****		16 Februari 2021
Hikmah Koeswanto, M Pd (Dosen Penguji)****		16 Februari 2021

Catatan:

* Dekan FIP

** Pembantu Dekan I

*** Ketua Jurusan Program Studi

**** Dosen penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* “MONTI SI PARI MANTA” UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

(Pengembangan Karya Inovatif di Jelambar, Jakarta Barat)

(2020)

Indah Febryyani

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian adalah menghasilkan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan pari manta pada anak usia 5-6 tahun. Media ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi dan mengenalkan pari manta pada anak. Penelitian ini merupakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Responden dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi sebagai validator dan 4 orang anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan di wilayah Jelambar Baru, Grogol Petamburan. Penelitian merupakan penelitian pengembangan Media Buku Cerita interaktif *augmented reality* “Monti Si Pari Manta” untuk Anak Usia 5-6 Tahun. Berdasarkan hasil uji validitas yang diberikan oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi diperoleh persentase ahli media sebesar 85% dengan kategori sangat layak dan persentase penilaian ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba kepada anak dengan nilai rekapitulasi Media Buku Cerita interaktif *augmented reality* “Monti Si Pari Manta” mendapatkan persentase sebesar 82,14% dengan kategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian Media Buku Cerita interaktif *augmented reality* “Monti Si Pari Manta” dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi pengetahuan terkait pari manta pada anak 5-6 tahun.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pari Manta, Biota Laut, *Augmented Reality*, Buku Cerita Interaktif, Anak usia 5-6 Tahun

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE STORY BOOK AUGMENTED
REALITY MEDIA “MONTI SI PARI MANTA” FOR CHILDREN 5-6
YEARS OLD**

(Study of Innovative Creation in Jelambar, West Jakarta)

(2020)

Indah Febryyani

ABSTRACT

The purpose of this research is to produce a media that can be used to improve a knowledge about manta rays in children aged 5-6 years. This media is expected to be used as a learning medium to stimulate and introduce manta rays towards children. This research is an ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. Respondents in this study were media experts and material experts as validators and 4 children aged 5-6 years. This research was conducted in the area of Jelambar Baru, Grogol Petamburan. This research is a research on development of Interactive Story Book Augmented Reality “Monti The Manta” for Children 5-6 Years Old. According to the results of the validity test given by experts, namely media experts and material experts, the percentage of media experts is 85% which is very feasible and the percentage of material expert judgement is 90% with the very feasible category. Based on the results of trials with children with a recapitulation value of media, a percentage of 82,14% is obtained, categorized as very feasible. Based on the research results, Interactive Story Book Augmented Reality “Monti The Manta” media can be used as a learning medium in stimulating a knowledge about manta rays for children aged 5-6 years.

Kata Kunci: *Learning Media, Manta Rays, Marine Life, Augmented Reality, Interactive Story Book, Children aged 5-6 Years.*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Indah Febryani

NIM : 1615164204

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovasi yang saya buat dengan judul Pengembangan Media Buku Cerita Interaktif *Augmented Reality* "Monti Si Pari Manta" untuk Anak Usia 5-6 Tahun adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Agustus 2020-Januari 2021.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan buka terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 29 Januari 2021

Yang Membuat pernyataan,


Indah Febryani

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN SIDANG
SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Media Buku Cerita Interaktif
Augmented Reality “Monti Si Pari Manta” untuk Anak
Usia 5-6 Tahun

Nama Mahasiswa : Indah Febryyani

NIM : 1615164204

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dosen Pembimbing I



Dra. Yudrik Jahja, M.Pd.

Dra. Yudrik Jahja, M.Pd.

NIP. 196005141985032002

Dosen Pembimbing II



Dr. Hapidin, M.Pd.

NIP. 196412061991031002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Indah Febryyani
NIM : 1615164204
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/ PG-PAUD
Alamat email : ifebryyani@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Buku Cerita Interaktif *Augmented Reality* “Monti Si Pari Manta” untuk Anak Usia 5-6 Tahun

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 3 Maret 2021

Penulis

(Indah Febryyani)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh. Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'alla Al-Haadii, Al-Khaliq. Biidznillah bantuan-Nya dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Terlaksananya seminar proposal ini tentu saja berkat dukungan berbagai pihak, bukan hanya hasil kerja keras peneliti sendiri. Oleh karena itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

1. Khusus untuk ayah dan ibu kandung saya yang entah dimana, semoga kalian bahagia dan sehat selalu. Apabila kalian masih hidup, percayalah bahwa melalui tulisan ini, anakmu masih berjuang mencari kalian. Apabila kalian telah berpulang, semoga kalian tenang di sisi Al-Khaliq.
2. Mama, Papa, dan Mami, terima kasih sudah merawat amanah dan membekali peneliti dengan berbagai keterampilan hidup serta kemuliaan sikap yang tidak dapat digantikan oleh apapun.
3. Rievky Arfiandri telah menjadi suami yang membimbing dan terus berproses bersama menuju kebaikan, *hamasah Lillah*.
4. Dr. Sofia Hartati, M.Si & Dr. Anan Sutisna, M.Pd, selaku Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

5. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD).
6. Dra. Yudrik Jahja, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi. Serta memberikan berbagai ilmu dan motivasi selama mengikuti perkuliahan di Universitas Negeri Jakarta.
7. Dr. Hapidin, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memotivasi dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi.
8. Segenap dosen dan staff Tata Usaha Prodi PG PAUD UNJ yang telah bersedia meluangkan waktu serta berbagai ilmunya bagi peneliti selama menjadi mahasiswa..
9. Elas Sutihat, Laras, Tiwi, Nada, Savirra Giftya, Tim Tari Gajah, Tim PKM PKL Tarakanita 5, Oche, Ambon, Respati, Fanny C., Kevin, Asha, Kajian Halqah Hijab Alila yang selalu hadir di waktu yang tepat. Kalian terbaik.
10. Terimakasih kepada sahabat peneliti (Forum Mahasiswa Berprestasi Fakultas Ilmu Pendidikan, Keluarga Kabinet Karya BEMP PG PAUD UNJ 2018-2019, Tim Futsal Putri FIP) ingatlah selalu petuah John Dewey *“pendidikan bukanlah persiapan untuk hidup. Pendidikan adalah hidup itu sendiri”*.

11. PG PAUD UNJ angkatan 2016, kalau sudah sukses sampai di atas jangan lupa sering menengok ke bawah ya. *See you on top!*

12. Berbagai pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu, semoga ketulusan, keikhlasan, dan kebaikannya menjadi ladang pahala.

Sesungguhnya kesempurnaan ialah milik Allah. Semoga terselesaikannya skripsi ini menjadi bermanfaat bagi para pembaca, dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya. Wassalamuallaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Jakarta, 29 Desember 2020

Indah Febryyani



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Ruang Lingkup	7
E. Fokus Pengembangan	8
F. Kegunaan Hasil Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Fungsi Media Pembelajaran	12
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	14
B. Hakikat Buku Cerita Interaktif	18
1. Pengertian Buku Cerita Interaktif	18
2. Manfaat Buku Cerita Interaktif	22
C. Hakikat <i>Augmented Reality</i>	24

1. Pengertian <i>Augmented Reality</i>	24
2. Prinsip Kerja <i>Augmented Reality</i>	25
D. Pari Manta	28
1. Deskripsi Fisik Pari Manta.....	28
2. Jenis-Jenis Pari Manta.....	33
E. Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun.....	34
1. Pengertian Anak Usia Dini	34
2. Karakteristik Anak Usia Dini	35
3. Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun	37
F. Kajian Penelitian Relevan.....	40

BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan	45
1. Tujuan Pengembangan	45
2. Metode Pengembangan	45
3. Responden	46
4. Instrumen	47
B. Prosedur Pengembangan	54
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	55
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	56
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	61
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	63
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	63
C. Teknik Analisis Data.....	65
1. Ekspert View.....	65
2. Uji Coba Prototipe (<i>one-to-one trying out</i>).....	66
D. Waktu Penelitian	68

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Produk	69
1. Nama Produk	69
2. Materi	70

B. Karakteristik Produk	71
1. Buku Cerita Interaktif	73
2. Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	74
3. Buku Pedoman	75
C. Prosedur Pengembangan	77
1. <i>Analyze</i>	77
2. <i>Design</i>	78
3. <i>Development</i>	86
4. <i>Implementation</i>	93
5. <i>Evaluate</i>	95
D. Hasil Pengembangan	98
1. Ahli Materi	98
2. Ahli Media.....	100
3. Responden	103
E. Pengembangan Akhir Produk	106
1. Hasil Produk Akhir	106
2. Keunggulan Produk	108
3. Kelemahan Produk	110
F. Keterbatasan Pengembangan	111

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan	114
B. Implikasi	115
C. Saran	117

DAFTAR PUSTAKA.....	120
----------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran	13
Gambar 2.2 Kerucut pengalaman Edgar Dale	15
Gambar 2.3 Contoh buku cerita interaktif dengan AR	22
Gambar 2.4 Prinsip Kerja <i>Augmented Reality</i>	26
Gambar 2.5 Perbedaan pangkal ekor dua spesies Pari Manta	30
Gambar 2.6 Perbedaan detail bercak Pari Manta	31
Gambar 2.7 Variasi warna pada Pari Manta	31
Gambar 2.8 Sirip Sefala pada Pari Manta	32
Gambar 3.1 Langkah Pengembangan Model ADDIE	54
Gambar 3.2 Storyboard buku cerita interaktif	58
Gambar 3.3 User Interface AR bagian home	59
Gambar 3.4 User Interface AR bagian pengenalan Pari Manta	60
Gambar 3.5 User Interface AR bagian ciri Pari Manta	60
Gambar 3.6 User Interface AR bagian cara Pari Manta makan	60
Gambar 3.7 User Interface AR bagian perburuan pari manta	61
Gambar 4.1 Buku Cerita Interaktif <i>Augmented Reality</i> “Monti Si Pari Manta”	69
Gambar 4.2 Buku Cerita Interaktif <i>Augmented Reality</i>	74
Gambar 4.3 Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	75
Gambar 4.4 Buku Pedoman Media	76
Gambar 4.5 <i>Screenshot</i> Video Panduan Penggunaan Media	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi	47
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media	50
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Pengamatan Anak	51
Tabel 3.4 Penilaian Skala Likert	53
Tabel 3.5 Penilaian Skala Guttman	54
Tabel 3.6 Tahapan Penelitian Pengembangan Buku Cerita Interaktif <i>Augmented Reality</i> Pari Manta untuk Anak Usia 5-6 Tahun	69
Tabel 4.1 Materi Buku Cerita Interaktif <i>Augmented Reality</i> “Monti Si Pari Manta”	70
Tabel 4.2 <i>Story Board</i> Buku Cerita “Monti Si Pari Manta”	69
Tabel 4.3 Sketsa Digital (<i>Establishing Illustration</i>) “Monti Si Pari Manta”	86
Tabel 4.4 Rancangan <i>User Interface</i> Aplikasi <i>Augmented Reality</i> ..	90
Tabel 4.5 Perancangan Pembuatan Ilustrasi Buku Cerita Interaktif	92
Tabel 4.6 Tahap Kegiatan Pembuka	94
Tabel 4.7 Tahap Kegiatan Inti	95
Tabel 4.8 Tahap Kegiatan Penutup	97
Tabel 4.9 Rekapitulasi Instrumen Ahli Materi	99
Tabel 4.10 Skala Penilaian Instrumen	99
Tabel 4.11 Saran Ahli Materi dan Tindak Lanjut	100
Tabel 4.12 Rekapitulasi Instrumen Ahli Media	100
Tabel 4.13 Skala Penilaian Instrumen	101
Tabel 4.14 Saran Ahli Materi dan Tindak Lanjut	102
Tabel 4.15 Daftar Nama Anak Pada Uji Efektivitas	103
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Uji Efektivitas pada Anak	104
Tabel 4.17 Skala Penilaian Uji Materi pada <i>Small Group Test</i>	105
Tabel 4.18 Hasil Revisi Produk Ahli Media	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Ahli Media	117
Lampiran 2 Ahli Materi	123
Lampiran 3 Uji Efektivitas di RA Qurrota Ayun	129
Lampiran 4 Buku Pedoman	137
Lampiran 5 Media Buku Cerita Interkatif	139
Lampiran 6 <i>Screenshot</i> Media Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	140
Lampiran 7 Foto Uji Coba Anak	142
Lembar 8 Persetujuan Perbaikan Hasil Seminar Proposal	143

