

LAPORAN PENELITIAN: TERAPAN TKT 4



**PENGEMBANGAN KARAKTER MELALUI PENGGUNAAN AUGMENTED
REALITY DAN BIG BOOK UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Oleh:

TITI CHANDRAWATI (titich@ecampus.ut.ac.id)

SRI TATMININGSIH

YUSRAFIDDIN

YOS SUDARSO

HERI SAPUTRA SEBAGAI ADMIN

FKIP//Program Studi PGPAUD

Universitas Terbuka

NOVEMBER, 2023

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS TERBUKA

	a	Judul Penelitian	:	PENGEMBANGAN KARAKTER MELALUI PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY DAN BIG BOOK UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI TAHUN PERTAMA (Penelitian Dan Pengembangan Multi Years)
	b	Skema Penelitian	:	Kelembagaan
	c	Kategori Penelitian	:	Dasar/Terapan/Eksperimental*)
1		Ketua Peneliti		
	a	Nama Lengkap&Gelar	:	Dra. Titi Chandrawati, M.Ed.Ph.D
	b	NIP/NIDN	:	196107261989032001/0026066113
	c	Golongan Kepangkatan	:	III/d
	d	Jabatan Akademik	:	Lektor
	e	Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
	f	Unit Kerja	:	UT Pusat
	g	Program Studi	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD)
		Anggota Peneliti	:	4 orang
2	a	Nama Anggota 1	:	Dr. Sri Tatminingsih, M.Pd.
	b	NIP/NIDN		
	c	Golongan Kepangkatan		IV/a
	d	Jabatan Akademik		Lektor Kepala
	e	Fakultas		PGPAUD-FKIP/ UT
3		Nama Anggota 2		Dra. Yusrafiddin, M.Pd
		NIP/NIDN		
		Golongan Kepangkatan		III/c
		Jabatan Akademik		Lektor
		Fakultas		FKIP
	g	Program studi/Unit kerja		PGPAUD/UT-Medan
4		Nama Anggota 3		Drs. Yos Sudarso, M.Pd.
		Program studi/Unit kerja		Pendidikan IPS/FKIP UT
		Fakultas		FKIP
5		Nama Anggota 4		Heri Saputra
		Program studi/Unit kerja		FKIP UT/Administrasi
6		Nama Anggota 4		
		Program studi/Unit kerja		

	b	Lama Penelitian	:	Tahun pertama dari penelitian 2 tahun 2023-2024 Pelaksanaan 1 tahun (Maret-November 2023)
5		Biaya Penelitian	:	Rp75.250.000/tahun
	a	Diusulkan	:	Rp 100.000.000
	b	Disetujui	:	
6		Sumber Biaya	:	DIPA/Dikti/Swadana*)
7		Luaran Hasil Penelitian	:	artikel
	a	Seminar	:	Nasional/regional/Internasional *)
	b	Jurnal	:	UT/Nasional/Internasional*)

Tangerang Selatan, 30 November 2023

Mengetahui,

Dekan



Dr. Ucu Rahayu, M.Sc.
NIP. 196711101992032002

Ketua Program Studi PGPAUD-UT

Handwritten signature in blue ink

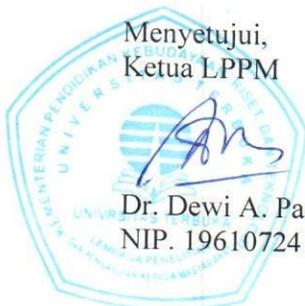
Dr. Sri Tatminingsih, M.Pd.
NIP. 196710292005012001

Ketua Peneliti,

Handwritten signature in blue ink

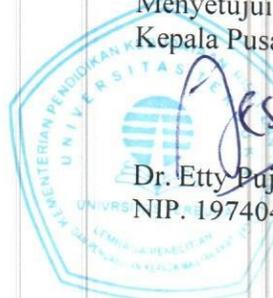
Dra. Titi Chandrawati, M.Ed.Ph.D
NIP. 196107261989032001

Menyetujui,
Ketua LPPM



Dr. Dewi A. Padmo
NIP. 196107241999031002

Menyetujui,
Kepala Pusat Keilmuan LPPM-UT



Dr. Etty Puji Lestari, S.E., M.Si.
NIP. 197404162002122001

PENGEMBANGAN KARAKTER MELALUI PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY DAN BIG BOOK UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI TAHUN PERTAMA (PENELITIAN MULTI YEARS)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi penyelenggaraan PAUD di Indonesia masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas dan ada yang belum menggunakan teknologi. Penelitian dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan Pendidikan karakter anak usia dini menggunakan media Augmented Reality (AR) dan big book. Penelitian ini akan menggunakan Metode Penelitian dan Pengembangan (R & D) selama 2 (dua) tahun. Produk dari 2 tahun penelitian diharapkan adalah 1 augmented reality (AR) dan 8 big book. Di tahun pertama, penelitian ini telah dihasilkan prototype augmented reality (AR) dan 4 rancangan big book. Di tahun kedua, penelitian ini direncanakan akan mengembangkan produk dan validasi untuk menghasilkan 1 augmented reality yang telah final dan 8 judul big book yang valid (4 big book di tahun 1 dan 4 big book juga di tahun 2). Dari dua tahun penelitian akan dihasilkan HKI 1 augmented reality dan 8 judul big book. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D) dari Borg and Gall (1983) yaitu sebuah metode yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi model yang dilakukan dalam beberapa tahapan dimulai dari dirumuskannya model, pengetesan model (uji coba), dan direvisi sesuai hasil tes lapangan. Secara rinci langkah-langkah pelaksanaan penelitian pengembangan model ini dilakukan dalam 10 tahap yaitu (1) *Identify Instruction Goal(s)*, (2) *Conduct Instructional analysis*, (3) *Analyze learner and context*, (4) *Write Performance objectives*, (5) *Develop assessment instruments*, (6) *Develop instructional strategy*, (7) *Develop and select instructional materials*, (8) *Design and conduct formative evaluation of instruction*, (9) *Revised Instruction and*, (10) *Design and conduct summative evaluation*. Kesepuluh tahapan tersebut secara umum dibagi menjadi 2 tahun penyelenggaraan, yaitu Tahun pertama tahap satu hingga tujuh, Tahun kedua tahap delapan, sembilan dan tahap sepuluh. Proposal ini akan dimulai dengan melaksanakan tahapan tahun pertama.

Kata Kunci: big book, augmented reality, pendidikan karakter

LATAR BELAKANG MASALAH

Mulai tahun 2023 tim kami melaksanakan penelitian yang dilatarbelakangi oleh banyaknya penyelenggaraan PAUD di Indonesia yang belum menggunakan media yang sesuai dan dapat membantu mengembangkan karakter yang sesuai dengan tujuan dan hakikat PAUD yang sebenarnya. Dalam profil pelajar Pancasila untuk menguatkan karakter anak terdapat teman **Aku Sayang Bumi**.

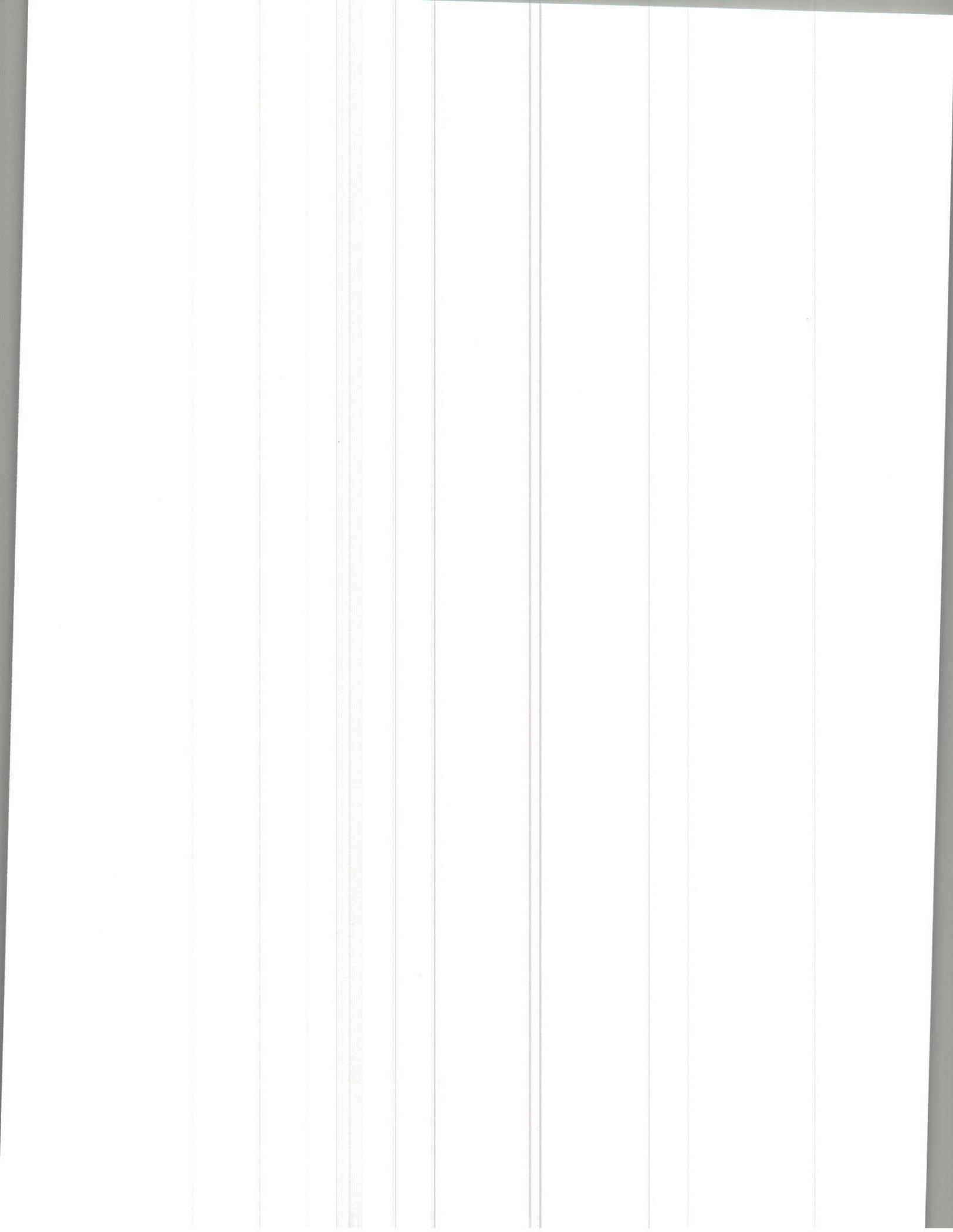
Tema Aku Sayang Bumi bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada isu lingkungan, eksplorasi dalam mencari solusi kreatif yang dapat dilakukan oleh peserta didik, serta memupuk kepedulian terhadap alam sebagai perwujudan rasa sayang terhadap ciptaan Tuhan YME.

Dari hasil mengidentifikasi masalah yang diungkapkan oleh beberapa guru PAUD yang menjadi mahasiswa PAUD dalam matakuliah Karya Ilmiah (2022-2023) dan PPG, mereka menyatakan bahwa mereka jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kurang kreatif untuk mengembangkan media pembelajaran. Guru PAUD juga tidak menggunakan teknologi dan kurang memasukan kegiatan untuk pengembangan karakter pada anak.

Selain itu juga semakin banyaknya penyelenggaraan PAUD di Indonesia yang belum intens menggali pembelajaran dengan konteks budaya lokal dan menyayangi lingkungan untuk mendidik anak usia dini agar menjadi anak yang berkarakter. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran AR untuk mengembangkan keterampilan teknologi dan big book yang dapat membantu mengembangkan karakter menyayangi lingkungan bagi anak usia dini. Pendidikan karakter menyayangi lingkungan untuk anak usia dini termasuk bagaimana anak dapat mengetahui dan sayang budaya lokal dan sayang lingkungan hidupnya.

Anak usia dini yang berada pada masa emas dalam kehidupannya adalah anak yang cukup sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi dan perkembangannya. Masa peka adalah masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan Pendidikan karakter menyayangi lingkungan anak usia dini melalui penggunaan media belajar berbasis teknologi seperti AR dan big book. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam membantu memperkaya dan mengembangkan khasanah teori tentang pengembangan karakter



melalui penggunaan media AR dan big book. Secara lebih khusus, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media berbasis teknologi dan media big book yang ramah anak dan dengan berbagai tema cerita yang berbasis budaya lokal atau pembiasaan karakter yang baik serta tema cerita agar anak cinta lingkungan.

Urgensi penelitian: penelitian ini sangat penting untuk dilakukan agar didapatkan 1 media AR, media pembelajaran berbasis teknologi dan 8 judul big book (4 judul di tahun pertama ini dan 4 judul di tahun kedua) yang memiliki cerita untuk pengembangan karakter menyayangi lingkungan anak usia dini. Dengan dihasilkannya media AR dan big book ini maka penyelenggaraan PAUD diharapkan akan dapat memenuhi harapan dan menghasilkan generasi mendatang yang terbaik.

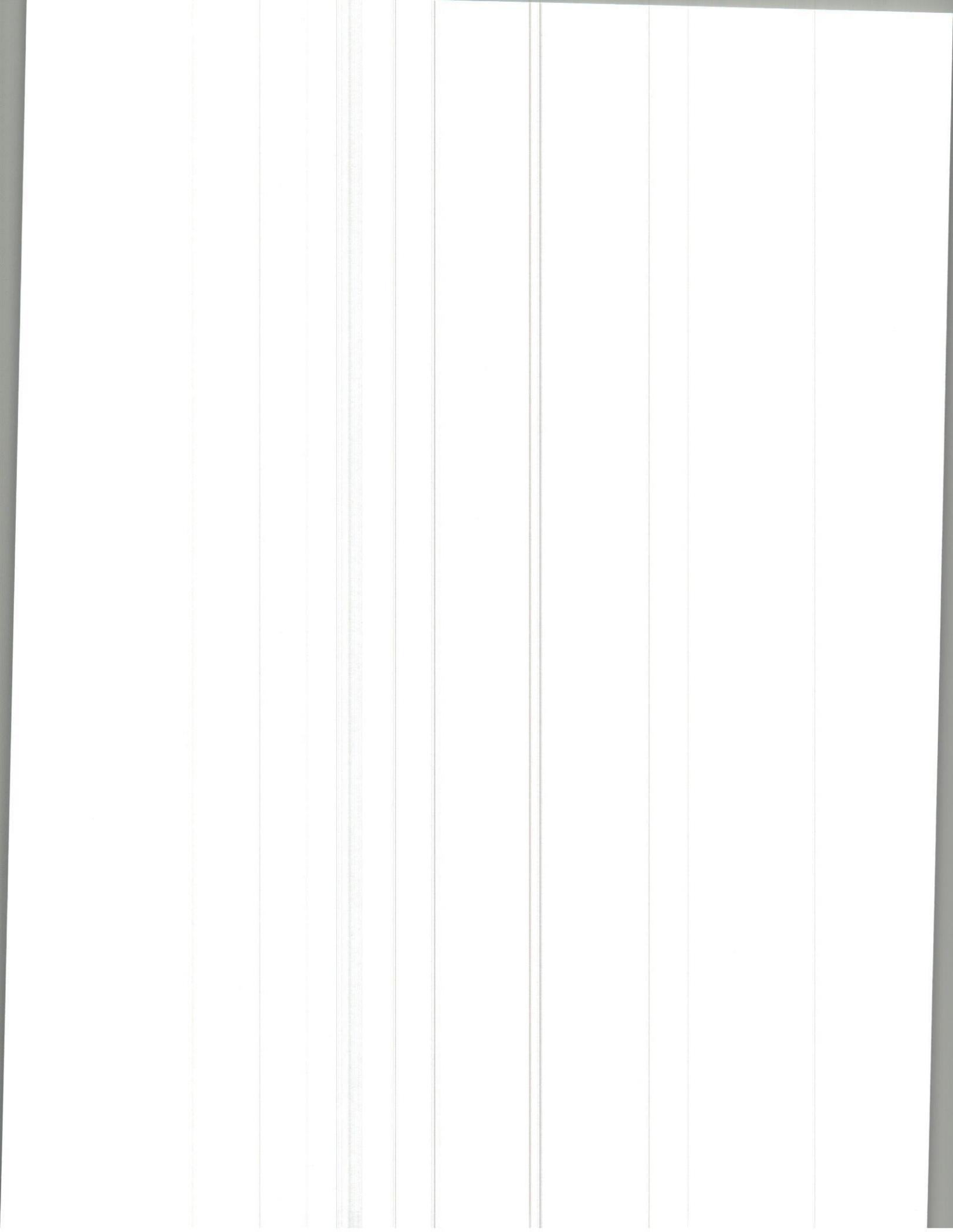
Rumusan masalah: bagaimana media augmented reality dan bigbook dapat membantu mengembangkan karakter menyayangi lingkungan untuk anak usia dini?

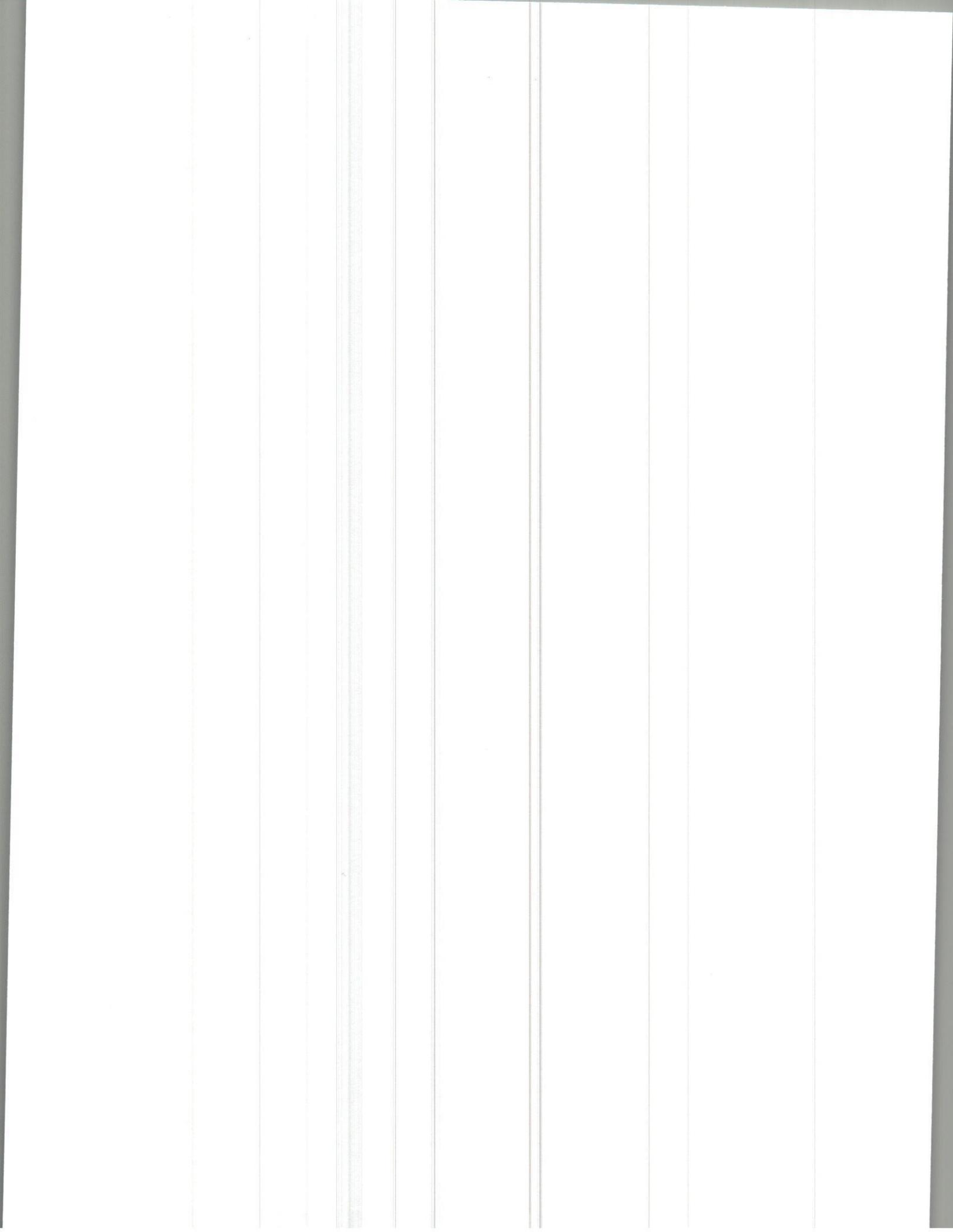
KERANGKA TEORI

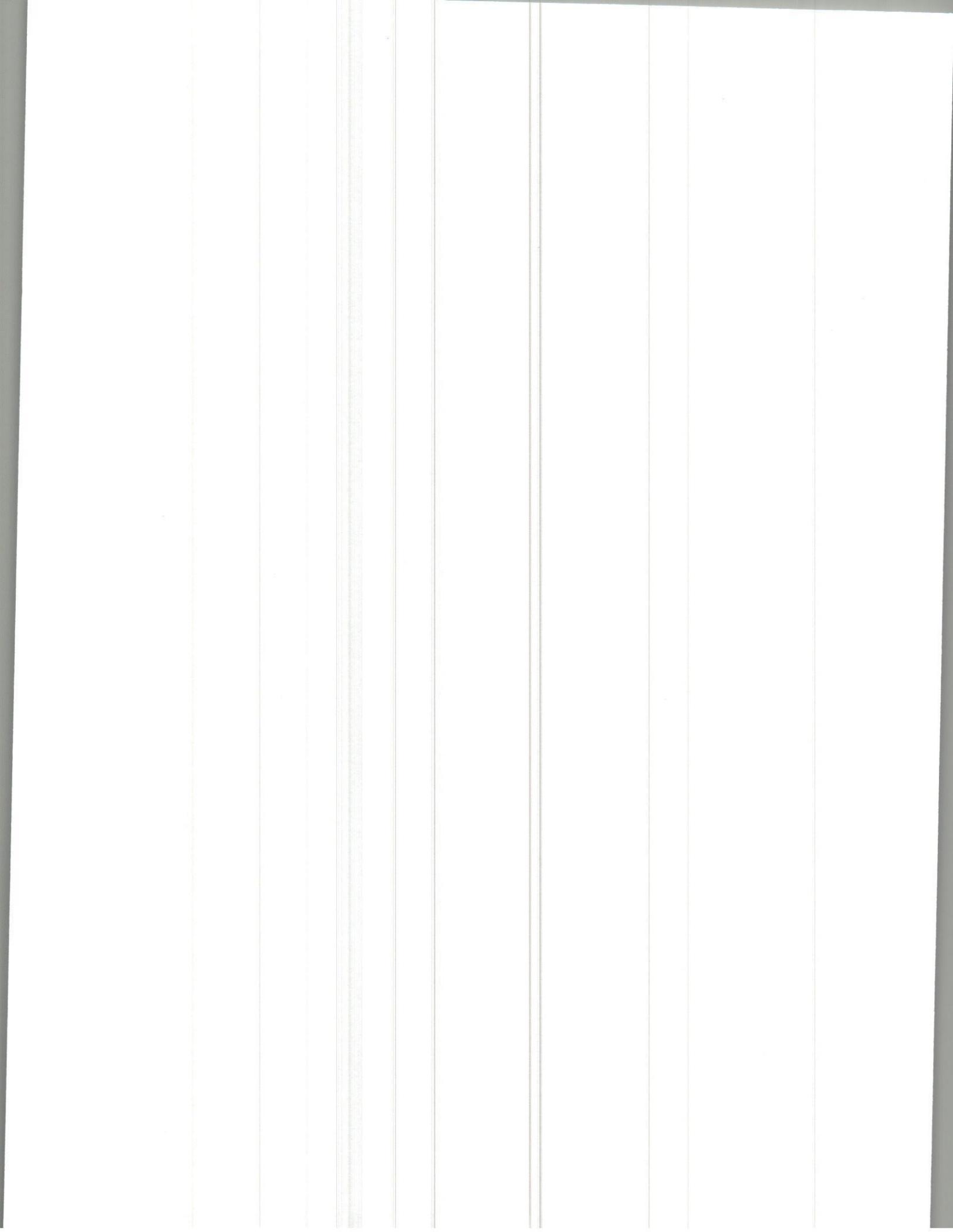
Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Huliyah (2016) anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 0 sampai 6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah atau mengikuti program tempat penitipan anak dan kelompok bermain (*playgroup*) atau Taman Kanak-kanak-TK. Pengertian ini sesuai dengan ketentuan umum Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam pengertian tersebut tergambar bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun.

Pendidikan bagi anak usia dini sangat penting dilakukan, karena dalam masa tersebut merupakan masa *Golden Age*. Kesadaran orang akan pentingnya *Golden Age* memang semakin meningkat, karena pada anak usia dini, belahan otak kanan mereka lebih dominan dalam mengarahkan mereka bertindak. Anak masih penuh dengan imajinasi dan masih susah berpikir terstruktur seperti layaknya orang dewasa. Oleh karena itulah pembelajaran untuk anak usia dini sudah semestinya berbeda dengan pembelajaran para mahasiswa di bangku kuliah.







Kiromi dan Fauziah (2016) dalam penelitiannya menemukan bahwa guru anak usia dini harus mengajar menggunakan media pembelajaran. Dan media big book dapat membantu mengembangkan karakter anak usia dini (Kiromi & Fauziah, 2016). Namun anak usia dini juga perlu belajar dari media yang menggunakan teknologi seperti media augmented reality.

Augmented reality

Menurut Mantaya Wenthe dkk “Augmented reality (AR) adalah sebuah teknologi yang menggabungkan objek dari dunia nyata dan objek virtual atau maya dalam kondisi realtime. Penggabungan obyek nyata dan virtual terjadi dengan dukungan teknologi yang tepat sementara interaksi yang dilakukan dapat terjadi dengan menggunakan perangkat-perangkat tertentu. AR merupakan variasi dari Virtual Environments (VE), atau yang lebih dikenal dengan istilah Virtual Reality (VR). Teknologi VR membuat pengguna tergabung dalam sebuah lingkungan virtual secara keseluruhan. Sementara teknologi Augmented reality sangat cepat sekali berkembang, di Indonesia sendiri telah banyak aplikasi-aplikasi yang menggunakan teknologi AR. Dalam berkembangnya jaman sekarang augmented reality juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menjelaskan informasi yang didapat diterima dan juga memberikan interaksi dalam proses pembelajarannya. Augmented reality telah diterapkan pada berbagai bidang, seperti kedokteran, hiburan, militer, desain, robotik, dan lain-lain. Augmented reality juga telah diaplikasikan dalam perangkat-perangkat yang digunakan oleh banyak orang seperti pada ponse Taman kanak – kanak (TK) dan juga Pendidikan Usia Dini (PAUD) merupakan tempat dasar pertumbuhan anak dalam pertumbuhan fisik dan juga kecerdasan, Dan Pelajaran yang diajarkan, salah satunya yaitu adalah pengenalan objek sekitar lingkungan hidup. Dengan berkembangnya jaman maka pemebejaran pengenalan objek terhadap anak tidak terbatas melalui buku dan gambar saja”.

Big book

Menurut Tatminingsih (2022) “Big book adalah buku berisi cerita bergambar yang sengaja didesain untuk kegiatan pengembangan atau pembelajaran, artinya adalah bahwa big book ini mengandung konteks pembelajaran yang tertuang dalam buku cerita bergambar untuk anak. Big book juga merupakan buku yang memiliki karakteristik khusus yang sengaja dibuat dengan ukuran yang besar. Tidak hanya ukurannya, namun juga teks dan gambarnya dibuat besar dan memiliki karakteristik khusus dengan tujuan khusus pula, yaitu agar dalam proses pembelajaran dengan big book ini terjadi kegiatan membaca bersama (shared reading) antara guru dan anak didik. Tidak ada ukuran baku pada big book. Ukuran disesuaikan dengan keinginan pembuatnya atau disesuaikan dengan audien yang akan menggunakannya. Big book termasuk dalam kategori buku bergambar. Penggunaan buku bergambar/picture

book memberikan manfaat yang besar bagi pembelajaran pada anak[1]anak, seperti untuk latihan toilet training, pembelajaran mitigasi bencana alam pada AUD dan meningkatkan konsentrasi AUD. Gambar itu sendiri merupakan suatu bentuk fungsi semiotik yang dapat dianggap sebagai separuh jalan antara permainan simbolik dan citra mental. Melalui penggunaan buku bergambar, dapat dikatakan anak telah melakukan permainan simbolik, yang memiliki fungsi untuk memberikan kesenangan dan autotelisme dan seperti citra mental dalam upayanya yang meniru kenyataan. Buku bergambar merupakan media yang sangat baik untuk membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, Meskipun penggunaannya sering hanya sebatas alat bantu mengajar atau media pengayaan namun bagi anak usia dini namun konten dan penggunaannya disesuaikan dengan karakteristik anak.”

Pendidikan karakter

Pendidikan karakter menyayangi lingkungan perlu dilakukan sejak anak masih berusia dini karena anak usia dini sedang berada pada masa emas dalam kehidupannya. Pada masa emas ini anak cukup sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi dan perkembangannya. Masa peka adalah masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Menurut Aisyah (2023) pengembangan karakter melibatkan tumbuhnya perilaku, sikap, dan sikap yang baik (Rokhman et al., 2014). Anak dapat meletakkan landasan masa depan yang kokoh dengan mengembangkan karakternya. Pengembangan karakter berupaya untuk mengajarkan masyarakat tentang prinsip-prinsip moral dan mencegah perbuatan salah (Coyne, 2009), sejak dini seseorang harus mengembangkan dan membina karakter yang baik. Karena meningkatkan kemampuan anak untuk mengembangkan potensi dan bakatnya, maka pengembangan karakter merupakan pendidikan mendasar yang harus dimulai sejak usia muda (Sudaryanti, 2015). Anak perlu berada dalam suasana yang baik dan memberi semangat untuk memahami dan menerapkan pembentukan karakter.

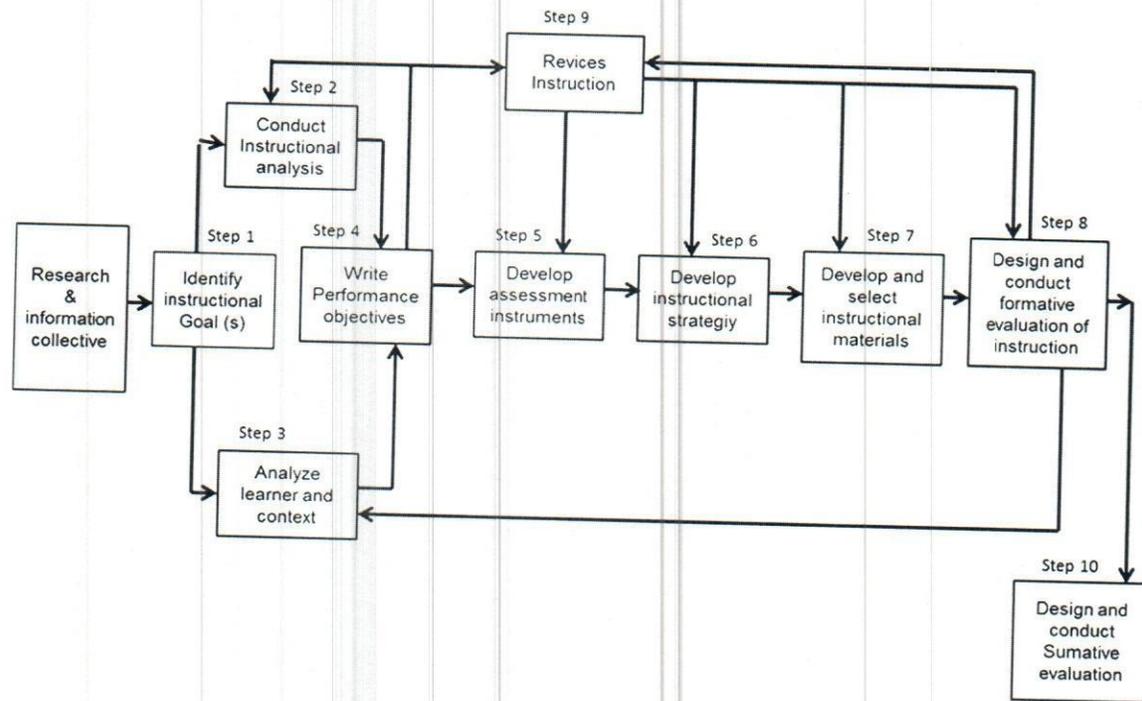
Tujuan penelitian ini adalah: Dengan menggunakan media augmented reality dan bigbook guru PAUD/TK dapat mengembangkan karakter anak usia dini untuk menyayangi lingkungannya

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang dikembangkan oleh Borg and Gall (2007: 258-594). Menurutnya, *Educational research and development is a process used to develop and validate educational product*. Artinya adalah bahwa penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya mengembangkan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall merupakan suatu prosedur yang terdiri dari 10 tahapan, yang digambarkan dalam bagan berikut ini.



Bagan 3.1 *Steps of System Approach Models of Educational Research and Development* by Borg and Gall

- Dalam pelaksanaannya penelitian ini mengandung unsur metode sebagai berikut.
1. **Deskriptif** (dilakukan pada penelitian pendahuluan yang meliputi kegiatan studi literatur, identifikasi kebutuhan dan data awal terkait karakteristik anak didik dan kondisi yang ada di TK di wilayah Nusa Tenggara Barat)
 2. **Formatif Evaluatif** (dilakukan pada tahap pengembangan yang dimulai dengan menentukan tujuan atau kompetensi hingga menjadi instrumen asesmen,

pelaksanaan evaluasi formatif dan validasi model pembelajaran yang dikembangkan melalui kegiatan uji coba pengembangan produk)

Tahapan penelitian dan pengembangan model Borg and Gall (dalam Benny A Pribadi., 2011: 104-106). tersebut meliputi tahap-tahap sebagai berikut.

1. *Identify Instruction Goal(s)*, (mengidentifikasi tujuan pembelajaran)
Langkah pertama yang harus dilakukan dalam model ini adalah mengidentifikasi dan menentukan kemampuan atau kompetensi pada setiap aspek perkembangan yang akan dibuat perangkat instrument asesmennya. Aspek perkembangan ini meliputi perkembangan karakter pada anak usia dini
2. *Conduct Instructional analysis* (melakukan menganalisis instruksional)
Langkah ini merupakan sebuah prosedur yang digunakan untuk menentukan indicator-indikator dari setiap aspek atau menjabarkan aspek perkembangan menjadi indikator-indikator.
3. *Analyze learner and context* (Menganalisis anak didik dan konteks)
Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap karakteristik anak didik yang akan menjadi sasaran dalam asesmen (atau karakteristik anak pada tahapan usia tertentu). Analisis konteks meliputi kondisi-kondisi yang mungkin terkait dengan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh anak didik dan situasi yang terkait dengan kegiatan dan bermain yang harus dilakukan oleh anak didik guna mencapai kompetensinya.
4. *Write Performance objectives*, (menuliskan atau merumuskan tujuan pembelajaran)
Pada tahap ini, peneliti merumuskan indikator yang akan dikembangkan dalam item-item instrument asesmen yang akan dikembangkan.
5. *Develop assessment instruments* (Mengembangkan alat dan instrumen penilaian)
Langkah kelima yang harus dilakukan dalam penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall ini adalah mengembangkan alat dan instrumen penilaian. Alat penilaian yang dikembangkan ini harus mampu mengukur pencapaian hasil belajar anak didik.
6. *Develop instructional strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran)
Strategi yang harus dikembangkan pada penelitian ini adalah prosedur atau tatacara yang harus dilakukan guru saat menerapkan model pembelajaran kreatif berbasis permainan tradisional.
7. *Develop and select instructional materials* (Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran)
Tahap ketujuh adalah mengembangkan dan memilih alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran kreatif berbasis permainan tradisional. Media sangat dibutuhkan dalam kegiatan dengan anak usia dini, karena pada fase usia dini, anak masih bersifat konkrit. Oleh karenanya tahap ini termasuk cukup penting dalam penelitian ini.
8. *Design and conduct formative evaluation of instruction* (Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif)
Setelah draft atau rancangan pembelajaran dikembangkan, langkah berikutnya adalah merancang dan melaksanakan evaluasi formatif. Evaluasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data terkait kekuatan dan kelemahan program pembelajaran yang dikembangkan. Hasil tes formatif ini akan digunakan sebagai bahan masukan untuk merevisi draf program pembelajaran. Uji formatif akan dilakukan di lima wilayah, yaitu Padang, Semarang, Kupang, Bogor, Jakarta, Banten. Uji formatif pada satu wilayah Minimal dilakukan di satu Lembaga PAUD. Responden adalah Guru di Lembaga PAUD tersebut dan Anak didiknya. Sedangkan uji coba pengguna akan dilakukan di tujuh

wilayah tersebut dengan responden sebanyak 10-20 Guru PAUD (baik TK, PAUD maupun SPS).

9. *Revises Instruction* (Revisi pembelajaran).

Langkah terakhir dalam penelitian dan pengembangan adalah melakukan revisi terhadap draf program pembelajaran. Revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi formatif yang telah dilakukan sebelumnya

10. *Design and conduct summative evaluation* (mendesain dan mengembangkan evaluasi Sumatif)

Uji Sumatif dilakukan untuk menguji efektivitas Model yang dikembangkan pada wilayah, situasi dan kondisi yang beragam dan berbeda dan akan dilakukan pada tahun ketiga setelah produk atau model yang direncanakan anak dikembangkan telah selesai dalam bentuk prototipe.

ROADMAP

2017-2018	2019	2020	2021	2022	2023-2024
Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemandirian Anak (Penelitian Dan Pengembangan tahun 1 & 2)	Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemandirian Anak (Penelitian Dan Pengembangan tahun 3)	Penanaman literasi lingkungan untuk anak usia dini tahun 1	Penanaman literasi lingkungan untuk anak usia dini tahun 2	Penanaman literasi lingkungan untuk anak usia dini tahun 3	PENGEMBANGAN KARAKTER MELALUI PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY DAN BIG BOOK UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Hasil penelitian berupa 2 big book tentang Pendidikan karakter untuk meningkatkan kemandirian anak + buku panduan bagi guru	Hasil penelitian berupa 2 big book tentang Pendidikan karakter untuk meningkatkan kemandirian anak + Buku panduan bagi guru	Hasil penelitian berupa data tentang sejauh mana guru PAUD telah memperhatikan tentang dapat mendidik anak usia dini untuk menyayangi lingkungan	Hasil penelitian berupa 4 buku cerita informatif tentang cara menyayangi lingkungannya + Buku panduan bagi guru	Hasil penelitian berupa berupa 4 buku cerita informatif tentang cara menyayangi lingkungannya + Buku panduan bagi guru	Hasil penelitian berupa berupa 4 bigbook tentang cara menyayangi lingkungannya +1 AR Game Buku panduan bagi guru

TAHUN 1 2023

Kegiatan	bulan
Rapat persiapan	Maret-april
Pengembangan draft 1 AR dan 3 big book	April--Agustus
Rapat dan evaluasi rancangan AR dan 3 Big book	Agustus-September
Pelaporan akhir tahun 1	Oktober- November

HASIL PENELITIAN TAHUN PERTAMA

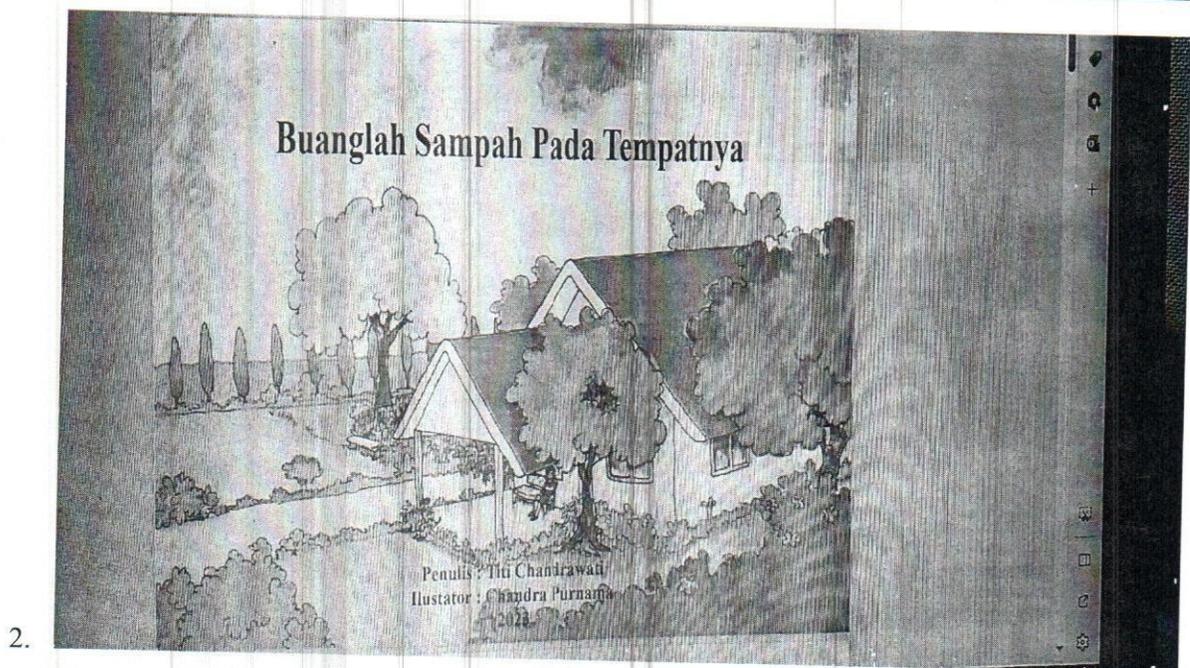
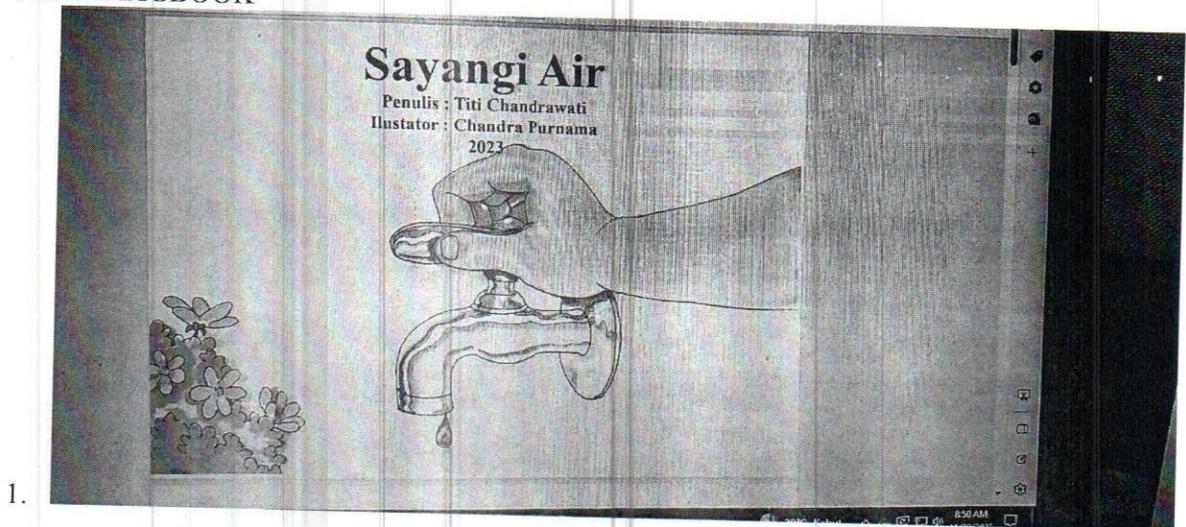
Penelitian dengan metode Penelitian dan Pengembangan (R & D) dari Borg and Gall (1983) dilakukan selama 2 (dua) tahun.

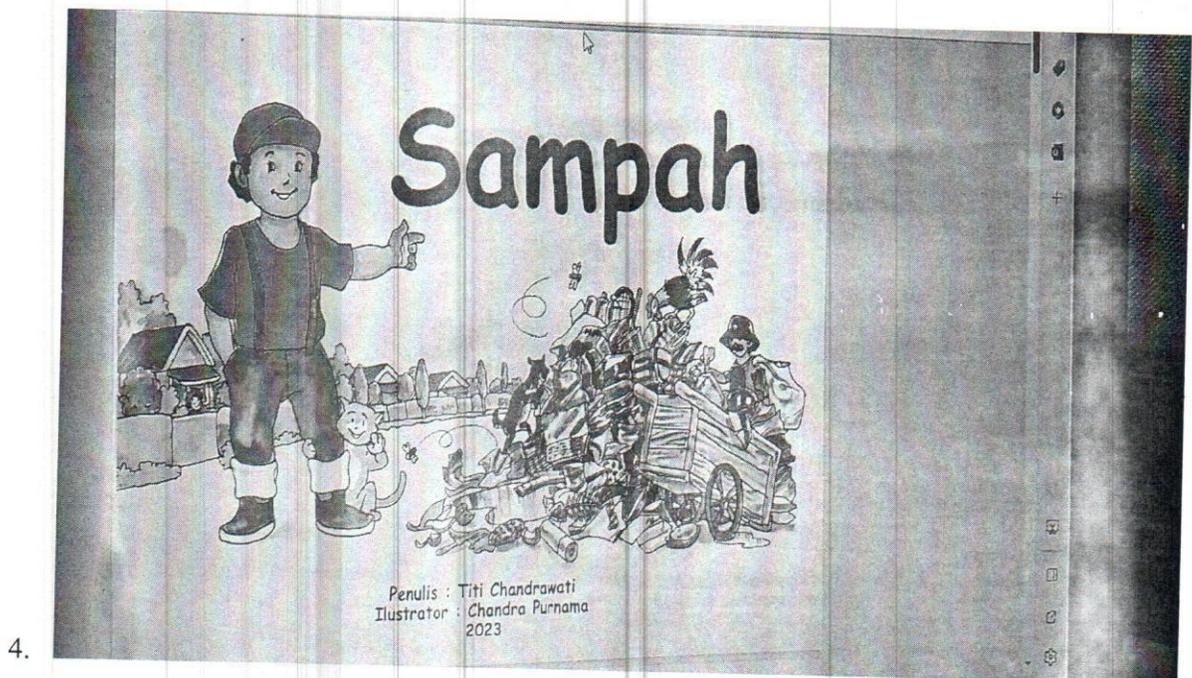
R n D yaitu sebuah metode yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi model yang dilakukan dalam beberapa tahapan dimulai dari dirumuskannya model, pengetesan model (uji coba), dan direvisi sesuai hasil tes lapangan.

Hasil penelitian berupa berupa:

- 4 big book tentang cara menyayangi lingkungannya
- 1 AR Game
- Buku panduan bagi guru

JUDUL BIGBOOK



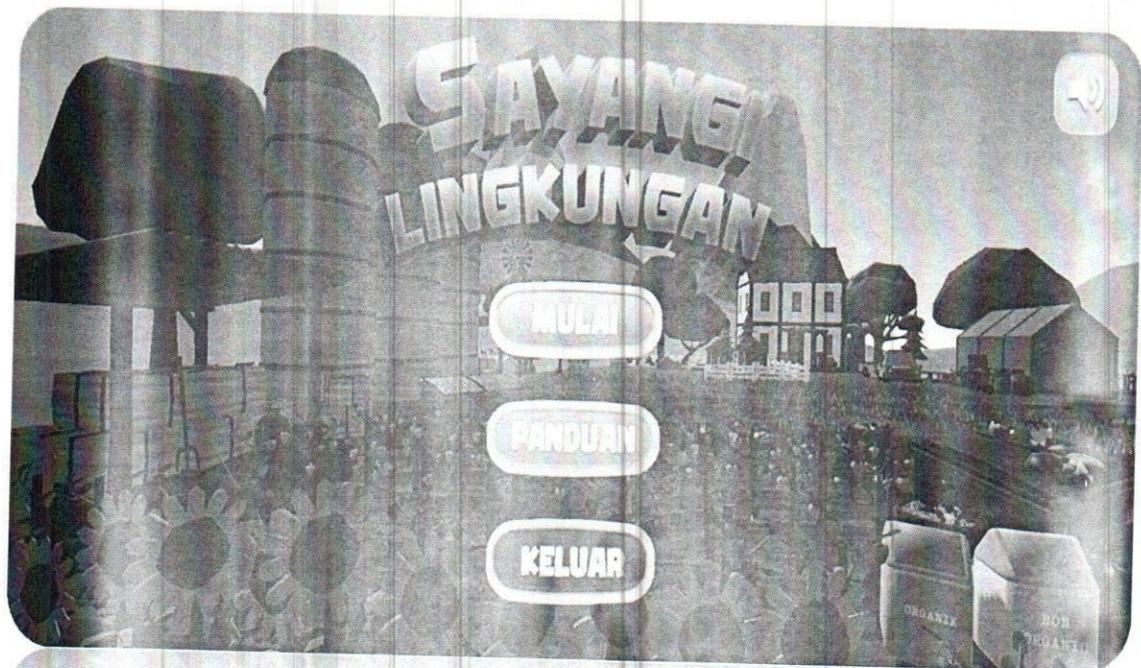


Augmented reality (AR) game

5. Mengembangkan 1 buku panduan untuk guru dan orang tua berjudul:
6. **PENGGUNAAN BIG BOOK DAN AUGMENTED REALITY GAME UNTUK ANAK USIA DINI**
7. Mengembangkan 1 buku panduan untuk guru dan orang tua berjudul:
8. **PENGGUNAAN BIG BOOK DAN AUGMENTED REALITY GAME UNTUK ANAK USIA DINI**

Mengembangkan 1 buku panduan un
guru dan orang tua berjudul:

**PENGGUNAAN BIG BOOK DAN AUGMEN
GAME UNTUK ANAK USIA DINI**



Tahun 2 2024

Kegiatan	bulan
Rapat persiapan	Maret-april
revisi AR dan 2 big book	April--Agustus
evaluasi sumatif AR dan 2 Big book	Agustus-September
Pelaporan akhir tahun 3	Oktober- November

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. S. 2023, Teacher Competencies in Character Strengthening for Early Childhood, Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 17 Number 2, November 2023
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud>
- Arifin, Imron. 2009. *Penyelenggaraan PAUD*. Jakarta : Rajawali, C.V
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, (2012). *Model Pelaksanaan Program Pendidikan Karakter Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Dirjen PAUD, Nonformal, dan Informal Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Jalal, Fasli (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan yang Mendasar*. Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia. Vol.03 Hal.4-8.
- Mantaya Wenthe DC, Pranatawijaya VII,Bagus P, APLIKASI PENGENALAN OBJEK UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY
- Mulyasa, E. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Solehuddin, M. (1997). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Bandung.
- Sugiyono, (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Kerjasama Program Pascasarjana UPI dengan PT Remaja Rosdakarya
- Tatminingsih, S (2022), Model Pengembangan Big Book untuk Meningkatkan Kompetensi Guru PAUD, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 6 Issue 3 (2022) Pages 1057-1069
- Yaumi, Muhammad dan Ibrahim, Nurdin. (2013). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak. (Multiple Intelligences) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*. Jakarta : Prenada Media Group.