

**ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA
AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI**

(Penelitian Deskriptif Kualitatif Analisis Isi)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

ANIS RIZKI FAIZATUNISA

1607788

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2020**

Anis Rizki Faizatunisa, 2020

**ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK
ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI

Oleh

Anis Rizki Faizatunisa

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini

© Anis Rizki Faizatunisa 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Anis Rizki Faizatunisa, 2020

**ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK
ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

ANIS RIZKI FAIZATUNISA

**ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA
AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI**

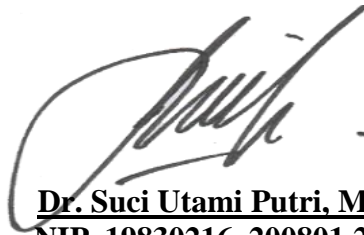
(Penelitian Deskriptif Kualitatif Analisis Isi)

**Disetujui dan disahkan oleh:
Dosen Pembimbing I**



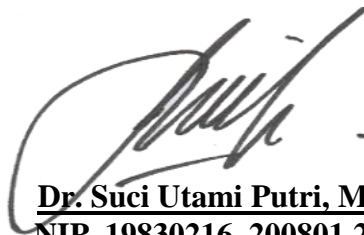
**Dr. Finita Dewi, S.S., M.A
NIP. 19750820 200502 2 006**

Dosen Pembimbing II



**Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.
NIP. 19830216 200801 2 004**

**Mengetahui,
Ketua Program Studi PGPAUD**



**Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.
NIP. 19830216 200801 2 004**

Anis Rizki Faizatunisa, 2020

**ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK
ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI

Anis Rizki Faizatunisa

ABSTRAK

Pendidikan di era ini dihadapi dengan berbagai macam tantangan, salah satunya yaitu siswa yang berbeda generasi dengan generasi sebelumnya. Perubahan pola pikir setiap generasi juga memicu perubahan perilaku baik secara positif maupun negatif. Perubahan pola pikir tersebut juga berpengaruh kepada cara belajar peserta didik. Pesatnya perkembangan perangkat digital dan teknologi menawarkan baik peluang inovasi maupun tantangan tersendiri bagi guru. Pasalnya hadir banyak sekali jenis media digital terbaru, diantaranya yaitu *Augmented Reality* (AR). Pemanfaatan AR dalam buku bercerita bergambar dimaksudkan untuk memperkaya pengalaman penggunanya, membantu persepsi dan interaksi penggunanya dengan dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian buku cerita AR sebagai alat bantu belajar anak usia dini dan mengetahui konten pemecahan masalah dalam buku cerita AR. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif analisis isi, penelitian ini menggunakan objek penelitian tiga buah buku cerita AR. Pengumpulan data dilakukan dengan melalui observasi dan studi dokumentasi. Hasil penelitian ini mengidentifikasi berbagai aspek kekuatan dan kelemahan buku cerita AR sebagai alat bantu belajar dan konten pemecahan masalah yang ada didalamnya. Hasil penelitian ini juga menunjukkan perlunya kajian lebih lanjut terkait penggunaan AR dalam buku cerita anak dalam implementasi di kelas PAUD.

Kata kunci : Buku Cerita *Augmented Reality*, Alat Bantu Belajar, dan Konten Pemecahan Masalah

Anis Rizki Faizatunisa, 2020

ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ANALYSIS CONTENT OF PROBLEM SOLVING IN AUGMENTED REALITY STORYBOOKS FOR CHILDREN

Anis Rizki Faizatunisa

ABSTRACT

Education in this era is faced with various kinds of challenges, such as students who are different from the previous generation. Changes in the mindset of each generation also trigger changes in behavior both positively and negatively. Changes in the mindset also affect how students learn. The rapid development of digital devices and technology offers both innovation opportunities and challenges for teachers. Because there are many types of the latest digital media, including Augmented Reality (AR). The use of AR in picture storybooks is intended to enrich the user's experience, help users' perception and interaction with the real world. This study aims to determine the suitability of AR story books as a learning media for early childhood and to find out the problem-solving content in AR storybooks. By using a descriptive qualitative method of content analysis, this study uses three AR story books as the object of research. Data collection was carried out through observation and documentation study. The results of this study identified various aspects of the strengths and weaknesses of the AR storybook as a learning media and problem-solving content in it. The results of this study also indicate the need for further studies regarding the use of AR in children's story books in implementation in early childhood education classes.

Keywords: Augmented Reality Storybooks, Learning Media, and Problem Solving Content

Anis Rizki Faizatunisa, 2020

ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Augmented Reality	7
2.1.1. Definisi Augmented Reality.....	7
2.1.2. Sejarah Augmented Reality	8
2.1.3. Manfaat Augmented Reality	8
2.2. Buku Cerita Bergambar	9
2.2.1. Urgensi Buku Cerita.....	9
2.2.2. Manfaat Buku Cerita Bergambar	11
2.3. Buku Cerita Augmented Reality	11

Anis Rizki Faizatunisa, 2020

ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.4.	Kemampuan Pemecahan Masalah.....	13
2.4.1.	Pengertian Pemecahan Masalah.....	13
2.4.2.	Pemecahan Masalah pada Anak Usia Dini	14
2.4.3.	Tahapan Pemecahan Masalah	14
BAB III METODE PENELITIAN.....		17
3.1.	Desain Penelitian	17
3.2.	Objek Penelitian	18
3.3.	Pengumpulan Data	19
3.4.	Instrumen Penelitian.....	20
3.5.	Analisis Data	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		24
4.1.	Deskripsi Tiga Buku Cerita AR	24
4.1.1.	Three Little Pigs.....	25
4.1.2.	Goldilocks and the Three Bears	27
4.1.3.	Little Giraffe’s Big Idea	29
4.2.	Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	31
4.2.1.	Bagaimana relevansi konten buku cerita Augmented Reality sebagai alat bantu belajar anak usia dini?	32
4.2.2.	Bagaimana deskripsi konten pemecahan masalah dalam buku cerita Augmented Reality?.....	40
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....		48
5.1.	Kesimpulan.....	48
5.2.	Implikasi	49
5.3.	Rekomendasi	49
DAFTAR PUSTAKA		50
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		55

Anis Rizki Faizatunisa, 2020

ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

RIWAYAT HIDUP..... 71

DAFTAR PUSTAKA

- Akçayır, M., & Akçayır, G. (2017). Advantages and Challenges Associated with Augmented Reality for Education: A Systematic Review of the Literature. *Educational Research Review*, 20, 1-11.
- Alkhatabi, M. (2017). Augmented Reality as E-learning Tool in Primary Schools' Education: Barriers to Teachers' Adoption. *iJET – Vol. 12, No. 2*, 91-93.
- Al-Somadi, M. M. F. (2012). The effect of a story-based programme on developing moral values at the kindergarten stage. *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Buisiness*, 4(7), 534–559.
- Azuma, R. T. (1997). A survey of Augmented Reality. *In Presence: Teleoperators and Virtual Environments vol. 6 (4)*, 355-385.
- Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., & Kinshuk. (2014, Oktober). *Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications*. Diambil kembali dari <https://www.researchgate.net/publication/286049823>.
- Bauerlein, M. (2008). *The Dumbest Generation: How the digital age stupefies young Americans and jeopardizes our future (or, don't trust anyone under 30)*. New York, NY: Penguin.
- Beaty, J. J. (1994). *Observing Development of the Young Child*. Englewood Cliffs New Jersey: Prentice Hall.
- Bell, P. (2001). Content Analysis of Visual Images. Dalam J. C, & V. L, *Handbook of Visual Analysis*. London: Sage Publications.
- Berger, A. A. (1991). *Media Analysis Technique*. London: Sage Publications.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *The Vygotskian Approach to Early Childhood (2nd ed.)*. Columbus, OH: Merrill/Prentice Hall.

Anis Rizki Faizatunisa, 2020

ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Carle, E. et. al. (2007). *Atrist to artist: 23 major illustration talk to children about their art*. New York: Philomel.
- Carr, N. (2011). *The Shallows: What the internet is doing to our brains*. New York, NY: W. W. Norton & Company.
- Chen, C. M., & Tsai, Y. N. (2012). Interactive Augmented Reality System for Enhancing Library Instruction in Elementary School. *Computers & Education*, 59 (2), 638 - 652.
- Cheng, K. H. (2018). Parents' user experiences of augmented reality book reading: perceptions, expectations, and intentions. *Educational Technology Research and Development*.
- Clowes, R. W. (2013). The cognitive integration of e-memory. *Review of Philosophy and Psychology*, 4. <https://doi.org/10.1007/s13164-013-0130-y>, 107–133.
- Downe-Wamboldt, B. (1992). Content analysis: Method, applications and issues. *Health Care for Women International*, 13, 313-321.
- Dresang, E. T., & Koh, K. (2009). Radical Change Theory, Youth, Information Behaviour, and School Libraries. *Library Trends* 58 (1) Summer, 25-50.
- Dünser, Andreas and Hornecker, Eva (2007): *An observational study of children interacting with an augmented storybook*. Edutainment 2007. In Proceedings of Second International Conference on Technologies for E-Learning and
- D’Zurilla, T. J., Nezu, A. M., & Maydeu-Olivares, A. (2004). Social problem solving: Theory and assessment. In E. C. Chang, T. J. D’Zurilla, & L. J. Sanna (Eds.), *Social problem solving: Theory, research, and training* (pp. 11–27). Washington, DC: American Psychological Association.
- Eder, D., & Holyan, R. (2010). *Life lessons through storytelling: Children’s exploration of ethics*. Bloomington: Indiana University Press.

Anis Rizki Faizatunisa, 2020

ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- look, L., Goldberg, S. B., Pinger, L., & Davidson, R. J. (2015). Promoting prosocial behavior and selfregulatory skills in preschool children through a mindfulness-based kindness curriculum. *Developmental Psychology*, 51(1), 44–51. Digital Entertainment (Edutainment 2007).
- Elo, S., & Kyngäs, H. (2008). The qualitative content analysis process. *Journal of Advanced Nursing*, 62, 107-115.
- Gangi, J. M. (2004). *Encountering Children's Literature*. Boston: Pearson.
- Graneheim, U. H., & Lundman, B. (2008). Qualitative content analysis in nursing research: Concepts, procedures and measures to achieve trustworthiness. *Nurse Education Today*, 24, 105-112.
- Greenfield, S. (2015). *Mind Change: How digital technologies are leaving their marks on our brains*. New York, NY: Random House.
- Heim, S. (2007). *The Resonant Interface: HCI Foundations for Interaction Design*. Addison Wesley.
- Holroyd, J. (2011). *Talkin' 'bout my label*. *The Sydney Morning Herald*. Dipetik Maret 2020, dari www.smh.com.au.
- Hudson, J.A., Fivush, R., 1991. Planning in the preschool years: the emergence of plans from general event knowledge. *Cognitive Development* 6, 393–415.
- Hudson, J.A., Shapiro, L.R., Sosa, B.B., 1995. Planning in the real world: preschool children's scripts and plans for familiar events. *Child Development* 4, 984–998.
- Korea Education & Research Information Service (2006). The next generation of learning model for augmented reality enhanced in tangible interface. Research Report CR 2006-18.
- Lincoln, S. Y., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Anis Rizki Faizatunisa, 2020

ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- McCannon, D., Thornton, S., & Williams, Y. (2008). *The encyclopedia of writing and illustrating children's books*. Philadelphia: Running Press.
- McCrandel, M. (2011). *The ABC of XYZ*. Australia: UNWS Press.
- Palmer, S. B., Summers, J. A., Brotherson, M. J., Erwin, E. J., Maude, S. P., Stroup-Rentier, V., . . . Haines, S. J. (2012). Foundations for self-determination in early childhood: An inclusive model for children with disabilities. *Topics in Early Childhood Special Education*, 33(1), 38–47.
- Radu, L. (2014). Augmented Reality in Education : A Meta-Review and Cross-Media Analysis. *Personal and Ubiquitous Computing*, 18 (6), 1533 - 1543.
- Shelton, B. E. (2003). How augmented reality helps students learn dynamic spatial relations. Unpublished doctoral dissertation, University of Washington, Washington.
- Sparrow, B., & Chatman, L. (2013). *Social cognition in the internet age: Same as it ever was?* *Psychological Inquiry*, 24, 273–292. Diambil kembali dari <https://doi.org/10.1080/1047840X.2013.827079>
- Sugihartati, R. (2014). *Perkembangan Masyarakat & Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutherland, I. E. (1968). A head-mounted three dimensional display. *In Proceedings of the AFIPS Fall Joint Computer Conference , 1968, Vol. 33*, 757-764.
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital: How the net generation is changing your world*. United States: McGraw-Hill.
- Tootell, H., Freeman, M., & Freeman, A. (2014). Generation Alpha at the Intersection of Technology, Play and Motivation. *R. H. Sprague Jr (Eds)*,

Anis Rizki Faizatunisa, 2020

ANALISIS KONTEN PEMECAHAN MASALAH DALAM BUKU CERITA AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS) (hal. 82-90). United States: The Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc.

Wadsworth, B. J. (1996). *Piaget's theory of cognitive and affective development (5th ed.)*. White Plains, NY: Longman.

Weber, R. P. (1990). *Basic content analysis*. Newbury Park, CA: Sage.

Wortham, S. C. (2006). *Early Childhood Curriculum*. Columbus, Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall

Yazzie A. (2009). Visual-Spatial thinking and academic achievement: A concurrent and predictive validity study. Doctoral Dissertation, Northern Arizona University, Arizona 2009.

Zeece, P. D. (1999). "Things of nature and the nature of things: natural science-based literature for young children", *Early Childhood Education Journal*, S. 26(3), s. 161-166