



## **PENERAPAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI**

**Linda Puspitasari, Pascalian Hadi Pradana\*, Hisbiyatul Hasanah**  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia  
Corresponding author: [pascalian10@gmail.com](mailto:pascalian10@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi di zaman kini memerlukan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi anak. Salah satunya penerapan teknologi *Augmented reality* (AR) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan media AR (*Augmented Reality*) untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas pada 32 anak. Pengumpulan data yang digunakan menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket. Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif untuk mengetahui meningkatnya motivasi anak dalam bentuk angka, sedangkan data kualitatif untuk mendeskripsikan data dalam bentuk narasi. Hasil riset menyatakan pencapaian motivasi belajar anak mengalami peningkatan setiap siklusnya. Motivasi anak dalam kriteria rendah mencapai 16 anak di siklus I berkurang menjadi 9 anak dan anak yang memiliki motivasi belajar cukup mencapai 12 anak di siklus I, sedangkan anak yang memiliki motivasi belajar baik mencapai 4 anak di siklus I. Untuk anak yang memiliki motivasi sangat baik tidak ada anak atau 0 anak meningkat menjadi 4 anak di siklus I dan 13 anak siklus II. Kesimpulannya menunjukkan penerapan media AR (*Augmented Reality*) dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Adanya pembelajaran menggunakan media AR (*Augmented Reality*) ini dapat menarik perhatian anak dan juga dapat menumbuhkan rasa semangat.

**Kata Kunci:** *augmented reality*; motivasi belajar

### **ABSTRACT**

*It is necessary to innovatively with how technology has advanced. One of them is the application of Augmented Reality (AR) technology to improve the quality of early childhood learning. This study aims to find out the application of AR media to boost the motivation of young children in learning. The research method used is classroom action research on 32 children. Data collection used using observation, documentation, and questionnaire. Data analysis uses both qualitative and quantitative approaches. Quantitative data is used to determine the increased motivation of children in numbers, whereas qualitatively data to describe the data in narrative. Research has shown that the motivation of a child to learn improves with each cycle. The motivation of children in the low criterion reached 16 children on cycle I, children with sufficient learning motivation reached 12 children in cycle I, whereas children with good learning motivations reached 4 children in cycle I. The conclusion showed the application of AR media can improve the motivation of early childhood learning.*

**Keywords:** *augmented reality*; motivation learning

### **PENDAHULUAN**

Dengan berkembangnya teknologi di zaman milenial ini, diperlukan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi anak. Sebagai penunjang pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan saat belajar menggunakan objek (2D) diperlukan teknologi *Augmented reality* (AR) (Rabani & Zakariyah, 2024). Dari hasil observasi, peneliti menemukan permasalahan yang terjadi di TK Harapan Bangsa, antara lain: 1) Peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak, sehingga memerlukan media untuk membantu membangun imajinasi peserta didik; 2) Keterampilan tenaga pendidik dalam penggunaan media pembelajaran masih kurang menarik; 3)

Penggunaan media penunjang pembelajaran belum maksimal, karena terkendala biaya, keterbatasan waktu dan sulit menentukan media yang sesuai dengan materi; dan 4) Media pembelajaran yang ada di sekolah banyak yang rusak (tidak layak), sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Minimnya media pembelajaran digital dalam penyajian materi yang berpusat pada anak (Djafar, S. et al., 2021). Penggunaan teknologi ini dirasa belum maksimal dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran (Nurillah, H.S, et al., 2023). Anak usia dini terlihat tidak senang apabila pembelajaran hanya mengutamakan pemberian contoh dan ceramah saja dari gurunya, sehingga motivasi anak untuk belajar tidak tampak (Kurniansyah et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, setelah diamati oleh peneliti, penyebabnya adalah karena cara pembelajaran yang kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran. Artinya media pembelajaran yang digunakan kurang kreatif atau bahkan pembelajaran yang dilakukan rata-rata menggunakan media pembelajaran yang sama seperti tahun-tahun sebelumnya. Pemanfaatan teknologi yang kurang digunakan secara optimal, dan guru hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran (Fitrianingsih, R. et al., 2023). Tidak hanya itu saja, pada usia tersebut biasanya minat belajar anak masih kurang dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemauan dan keinginan belajar anak, cara guru dalam menerangkan pelajaran yaitu hanya menggunakan metode monoton seperti yang dijelaskan sebelumnya, serta media pembelajaran yang digunakan masih kurang lengkap dan suasana kelas yang kurang kondusif. Hal ini dikarenakan pembelajaran di sekolah masih memfokuskan pada kemampuan dasar seperti membaca dan menulis (Sembiring, et al, 2023).

Peneliti menawarkan solusi dari penyebab rendahnya motivasi belajar pada anak dan peneliti merasa sangat perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan motivasi belajar anak, banyak kegiatan yang bisa dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Sehingga, untuk mengurangi dampak buruk perkembangan teknologi bagi anak, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar anak, Maka perlu adanya media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi yang dapat memberikan informasi yang tepat serta merangsang kemampuan berfikir anak, Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam penerapan media pembelajaran teknologi *Augmented Reality* (AR) (Eosina, P. et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar mengenai hal baru dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga nantinya dapat dengan mudah dipahami. Kemudian media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Sehingga dapat diartikan bahwa semakin menarik dan bervariasi media belajar yang digunakan tentu maka semakin menarik pula para siswa dalam belajar.

Adapun salah satu pemanfaatan teknologi yang menarik yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat disajikan dalam 3 dimensi (layaknya alat peraga) tetapi dapat ditambahkan *audio* serta tampilan yang

disajikan tidak monoton media pembelajaran ini dinamakan *Augmented Reality*. Media *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya. Dapat diartikan bahwa *Augmented Reality* (AR) adalah bidang penelitian komputer yang menggabungkan data grafis 3D dengan dunia nyata atau dengan kata lain realita yang ditambahkan ke suatu media (Purnamasari, I. et al., 2022). Pada teknologi *Augmented Reality* memungkinkan pengguna melihat dunia nyata disekitar mereka dengan menambahkan atau “*overlay*” elemen-elemen digital/virtual, seperti gambar, suara, atau animasi (Mustaqim, 2016). Media *Augmented Reality* dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk smartphone, tablet, kacamata pintar, dan perangkat lain yang dilengkapi dengan kamera dan sensor. Media *Augmented Reality* mempunyai beberapa kelebihan: 1) Lebih interaktif; 2) Efektif dalam penggunaan; 3) Dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media; 4) *Modelling* obyek yang sederhana, karena hanya menampilkan beberapa obyek; 5) Pembuatan yang tidak memerlukan banyak biaya; dan 6) Mudah untuk dioperasikan (Alfitriani, N. et al., 2021).

Dalam konteks pendidikan, AR dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Dalam hal ini, *Augmented Reality* memungkinkan untuk mempelajari konsep abstrak seperti bentuk 3D dan objek abstrak lainnya yang sulit yang sulit dipahami melalui buku teks. Sebab, *Augmented Reality* sendiri menggabungkan digital apapun informasi dalam pengaturan dunia nyata, yakni data atau informasi elektronik, dalam berbagai format media tidak hanya sebagai media visual dan grafik tetapi juga teks, audio, video dan hamparan *haptic*, memiliki potensi besar pada pengaturan Pendidikan (Kasrani, et al., 2022). Penggunaan media dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran karena belajar menggunakan media dapat dirancang menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan, dan dapat memotivasi serta merangsang siswa untuk semangat belajar, mendukung pencapaiannya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien (Wangge, 2020).

Pengembangan media interaktif ini sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Motivasi belajar merupakan motivasi atau kekuatan mental yang dapat mengaktifkan perilaku seseorang, termasuk belajar. Motivasi atau semangat belajar merupakan keinginan seseorang maupun dorongan inspirasi dari orang lain untuk melakukan kegiatan tertentu agar dapat mencapai sasaran yang diinginkan (Kirana, S. et.al., 2021). Beberapa indikator motivasi belajar dalam penelitian ini yaitu: 1) Minat dan perhatian anak terhadap materi pembelajaran; 2) Semangat anak untuk melaksanakan tugasnya; 3) Tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugasnya; 4) Rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan; dan 5) Reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulasi yang diberikan guru (Aulina, 2018).

Ketertarikan anak-anak terhadap aktivitas digital ini harus dimanfaatkan sebagai potensi untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui pembuatan media pembelajaran digital. Salah satu media pembelajaran interaktif yang sekarang banyak dikembangkan dan diminati oleh anak-anak adalah media

pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* (AR). Teknologi dapat mempengaruhi pola kehidupan bermasyarakat mulai dari aspek perekonomian, aspek seni, budaya, politik serta pembelajaran (Triwahyuni, E. et al., 2021). Jadi menurut peneliti, menggunakan teknologi seperti media *Augmented Reality* ini merupakan inovasi baru bagi guru sebagai media pembelajaran yang memudahkan anak untuk meningkatkan semangat belajarnya. Penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini”. Media *Augmented Reality* merupakan media yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto, (2017), penelitian tindakan kelas yang umum disingkat PTK (dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran. Model penelitian tindakan kelas memiliki empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Parnawi, 2020). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik yang berjumlah 32 orang siswa pada tahun pelajaran 2024/2025, terdiri dari 18 laki laki dan 14 perempuan di usia 5-6 tahun.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Observasi, dilakukan untuk memperoleh informasi melalui pengamatan langsung terhadap subjek penelitian; 2) Dokumentasi, suatu teknik pengumpulan kegiatan berupa gambar-gambar sebagai bagian dari kegiatan penelitian; dan 3) Angket atau pertanyaan-pertanyaan yang mampu dijawab oleh anak. Pertanyaan yang akan dilakukan oleh guru sesuai dengan indikator-indikator dari motivasi belajar dalam penelitian ini secara lisan. Dari hasil angket tersebut peneliti mampu mengetahui tingkat motivasi belajar anak menerapkan media AR (*Augmented Reality*).

Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, atau gambar. Sedangkan data kualitatif menurut Sugiyono (2018) adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *post-positivism*, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah ketika peneliti sendiri adalah instrumennya. Dengan menggunakan data kuantitatif dapat mengetahui tentang kemampuan motivasi belajar dan keterampilan pengetahuan siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Penelitian ini akan diberhentikan apabila dalam keberhasilan penelitian ini mencapai 26 anak masuk dalam kriteria interpretasi sangat baik dan baik.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Motivasi Belajar Anak (Carolina, 2022).

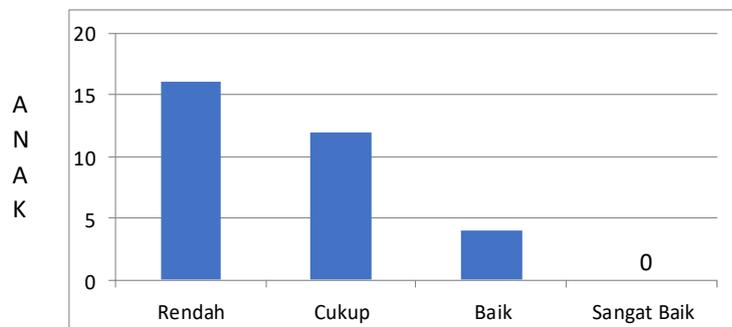
Presentase motivasi belajar	Interprestasi
81% -100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Rendah
< 20%	Sangat Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas media *Augmented Reality* dalam meningkatkan motivasi belajar 32 anak, ini dilaksanakan dalam dua periode yang masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Data yang didapat di lapangan dalam kegiatan pengamatan terhadap media *Augmented Reality* dalam meningkatkan motivasi belajar anak, yang disiklusnya terdapat 4 tahap yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Untuk mengetahui motivasi belajar anak sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan media AR (*Augmented Reality*), maka peneliti melakukan prasiklus, yaitu untuk melihat peningkatan motivasi belajar anak mudah terlihat sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran berbasis AR (*Augmented Reality*). Berikut data yang diperoleh saat prasiklus dalam mengetahui kemampuan motivasi belajar anak.



Gambar 1. Hasil Rekapitulasi Pra Siklus

Berdasarkan gambar 1 diagram tersebut, motivasi belajar pada 32 siswa dalam kriteria rendah mencapai 16 anak, dan anak yang memiliki motivasi belajar cukup mencapai 12 anak, sedangkan anak yang memiliki motivasi belajar baik mencapai 4 anak dan untuk anak yang memiliki motivasi sangat baik tidak ada anak atau 0 anak. Jadi pencapaian motivasi belajar anak di prasiklus mencapai 4 anak dengan menjumlahkan hasil data anak yang masuk di kriteria baik dan sangat baik. Alasan anak kenapa banyak anak yang mempunyai motivasi belajar yang rendah, ternyata anak jarang menerapkan pembelajaran menggunakan media-media yang mampu mengasah motivasi belajar anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan dalam menerapkan media AR (*Augmented Reality*) mampu meningkatkan motivasi

belajar anak. Karena motivasi belajar anak di prasiklus sangat rendah, maka motivasi belajar anak harus ditingkatkan pada tahap selanjutnya.

Tahap siklus I: Perencanaan dimana peneliti membuat modul ajar dan menyiapkan media berbentuk gambar 3D, juga alat media pembelajaran dalam penerapan media *Augmented Reality* untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Alat media pembelajaran yang digunakan yaitu laptop dan proyektor. Bahan untuk pembelajaran anak yaitu kertas origami, gunting, dan lem.

Selanjutnya pelaksanaan, guru dan peneliti akan diperkenalkan dengan alat media yang mereka gunakan untuk menonton video sebelum mereka mulai belajar. Peneliti kemudian berdiskusi tentang bentuk bermacam macam buah 3 dimensi yang sudah disiapkan guru. Dengan wajah senang anak bersemangat ingin membuatnya. Oleh karena itu peneliti dan guru mengajak anak menonton video tentang cara membuat bentuk gambar buah 3 dimensi. Setelah melihat video, anak mulai membuatnya dengan menggunting bentuk yang sudah di gambar guru lalu menempelnya di keras HVS yang sudah disediakan. Saat mengerjakan, ternyata ada anak yang kesulitan dalam menempel dan menggunting, guru dan peneliti menghampirinya serta mengarahkan langkah-langkah menggunting di video yang sudah dilihat.

Selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah pengamatan. Pengamatan dalam penelitian ini menggunakan lembaran angket dengan mengajukan pertanyaan kepada anak sesuai indikator motivasi belajar anak dan dari hasil jawaban anak peneliti akan mudah untuk menilai interpretasi masing masing anak. Indikator motivasi belajar yaitu: 1) Minat dan perhatian anak terhadap materi pembelajaran; 2) Semangat anak untuk melaksanakan tugasnya; 3).Tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugasnya; 4) Rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan; dan 5) Reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulasi yang diberikan guru. Penilaian tersebut dikategorikan berdasarkan kriteria tingkat motivasi anak, yang sudah di jelaskan pada tabel 1. Berikut hasil pengamatan motivasi belajar 32 anak dalam menerapkan media AR (*Augmented Reality*).



Gambar 2. Hasil Rekapitulasi Siklus I

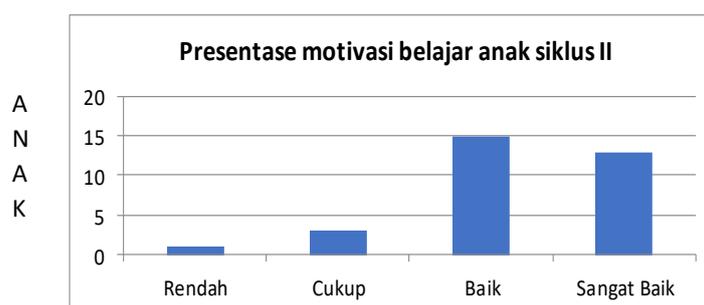
Diagram pada gambar 2 menyajikan hasil data motivasi belajar anak. Untuk motivasi belajar anak kriteria rendah mencapai 9 anak, di kriteria cukup mencapai 13 anak, dan kriteria baik mencapai 6 anak sedangkan di kriteria sangat baik mencapai 4.

Berdasarkan rincian tersebut pencapaian motivasi belajar anak di siklus I mencapai 10 anak di hitung dari hasil data anak yang interprestasinya sangat baik dan baik. Sedangkan anak yang motivasi belajarnya di kriteria rendah mencapai 9 anak, kendala yang dihadapi anak adalah kurangnya semangat untuk berkonsentrasi menyelesaikan tugas atau menonton video. Oleh karena itu pada Siklus I kemampuan motivasi belajar anak pada saat menggunakan media AR belum maksimal dan perlu ditingkatkan.

Hasil data di siklus I tidak memenuhi target maka, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II, yang tahap awalnya adalah perencanaan, sama dengan siklus I dengan membuat modul ajar tentang membuat rumah dari kardus bekas, peneliti menyiapkan media bentuk gambar rumah 3 dimensi, untuk alat pembelajaran menggunakan laptop atau proyektor. Selain itu peneliti menyiapkan bahan pembelajaran yaitu kardus bekas, lem, dan gunting.

Setelah perencanaan maka peneliti mulai melakukan pelaksanaan, sebelum pembelajaran dimulai, peneliti menstimulus anak dengan alat dan bahan yang sudah disiapkan guru. Disini anak anak sangat bersemangat untuk mulai menonton cara membuat rumah dari kardus bekas. Selanjutnya guru mulai mengajak anak menonton tutorial membuat rumah dari kardus bekas. Setelah menonton guru membagi anak menjadi 11 sampai 10 anak dalam 1 kelompok, jadi 32 anak akan menjadi 3 kelompok untuk bekerja sama dalam membuat rumah dari kardus. Disini anak mulai mengikuti tutorial yang sudah dilihat, ada anak yang menggunting, ada yang menyusunnya dan juga ada yang memberi lemnya. Guru dan peneliti menghampiri setiap kelompok dan menanyakan tentang hasil karyanya dan juga perasaan saat membuatnya bersama teman.

Selanjutnya peneliti mulai melakukan pengamatan dalam bentuk lembaran angket dengan mengajukan pertanyaan kepada anak sesuai indikator motivasi belajar anak dan dari hasil jawaban anak maka peneliti anak mudah untuk menilai interprestasi masing masing anak. Berikut hasil pengamatan motivasi belajar anak.

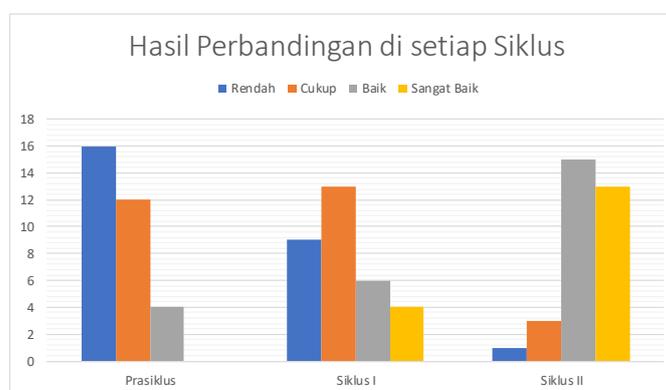


Gambar 3. Hasil Rekapitulasi Siklus II

Berdasarkan pengamatan gambar 3, kemampuan anak dalam meningkatkan motivasi belajar di kriteria rendah mencapai 1 anak, motivasi belajar anak di kriteria cukup mencapai 3 anak dan motivasi belajar anak kriteria baik mencapai 15 anak di kriteria sangat baik mencapai 13 anak. Jadi, motivasi belajar anak di siklus II yang masuk interprestasi baik dan sangat baik mencapai 15 anak dan 13 anak, sehingga

hasil pencapaian motivasi belajar anak di siklus II mencapai 28 anak. Oleh karena itu, pada siklus II mendapat peningkatan dari siklus I sehingga target keberhasilan penelitian sudah tercapai. Sedangkan motivasi belajar anak yang masuk kriteria rendah mencapai 1 anak, alasan anak yang masuk interpestasi rendah karena anak di tersebut masih kesulitan memahami materi sehingga kesulitan menyelesaikan tugasnya. Di siklus II, banyak anak mulai menyukai dan fokus pada materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, seperti AR (*Augmented Reality*), dimana anak lebih tertarik untuk belajar dan semangat menyelesaikan tugasnya. Ketika peneliti menanyakan kepada anak-anak bagaimana perasaan mereka terhadap pembelajaran menggunakan media AR (*Augmented Reality*), hasilnya anak-anak menyukainya dan merasa lebih mudah dalam belajar.

Penggunaan media AR (*Augmented Reality*) dapat meningkatkan kemampuan motivasi belajar anak usia dini. Berikut perbandingan hasil interprsatasi di prasiklus, siklus I dan siklus II.



Gambar 4. Perbandingan Hasil Rekapitulasi Prasiklus, Siklus I, Siklus II

Dari diagram gambar 4 dapat dilihat bahwa pencapaian motivasi belajar anak mengalami peningkatan setiap siklusnya. Motivasi anak dalam kriteria rendah mencapai 16 anak di siklus I berkurang menjadi 9 anak di siklus I dan 1 anak siklus II, dan anak yang memiliki motivasi belajar cukup mencapai 12 anak disiklus I meningkat menjadi 13 anak di siklus I dan berkurang menjadi 3 anak siklus II, sedangkan anak yang memiliki motivasi belajar baik mencapai 4 anak di siklus I meningkat menjadi 6 anak di siklus I dan 15 anak siklus II. Untuk anak yang memiliki motivasi sangat baik tidak ada anak atau 0 anak meningkat menjadi 4 anak di siklus I dan 13 anak siklus II. Jadi pencapaian motivasi belajar anak dari prasiklus, siklus I, dan siklus II dikategorikan baik hingga sangat baik, hal itu dibuktikan ada perbaikan motivasi belajar setiap siklusnya, sehingga media AR (*Augmented Reality*) dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

## Pembahasan

Data dari hasil penelitian tersebut, dijelaskan bahwa menggunakan media AR (*Augmented Reality*) untuk meningkatkan motivasi belajar 32 anak yang dilakukan dalam 2 siklus dan dapat peningkatan pada siklus II. Pada prasiklus pencapaian keberhasilan motivasi belajar anak mencapai 4 anak sedangkan dalam interpestasi

sangat baik tidak ada, dan di prasiklus anak yang motivasinya rendah mencapai 16 anak sebab pada prasiklus ini anak jarang menerapkan pembelajaran menggunakan media-media yang mampu mengasah motivasi belajar anak usia dini seperti menggunakan media AR (*Augmented Reality*) saat kegiatan pembelajaran. Pada siklus I peningkatan motivasi belajar anak mulai muncul dilihat pencapaian keberhasilan motivasi belajar anak pada siklus I mencapai 10 anak sedangkan anak yang motivasi belajarnya rendah ada 9 anak, alasannya anak kurang semangat untuk berkonsentrasi menyelesaikan tugas atau menonton video. Pada siklus II ini peningkatan motivasi belajar anak sudah muncul pencapaian keberhasilan anak mencapai 28 anak sedangkan motivasi belajar anak rendah mencapai 1 anak, penyebab motivasi belajar 1 anak rendah karena anak tersebut masih kesulitan memahami materi yang disampaikan sehingga kesulitan menyelesaikan tugasnya. Jadi, keberhasilan motivasi belajar anak yang awalnya di prasiklus mencapai 4 anak, meningkat di siklus I mencapai 10 anak dan meningkat kembali di siklus II mencapai 28 anak.



Gambar 5. Penerapan media *Augmented Reality* (AR)

Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran menggunakan media AR sangat membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Selain itu mampu membuat anak tidak bosan dalam belajar. Penelitian ini relevan dengan (Carolina, 2022) yang menyatakan bahwa AR sebagai media interaktif 3D dapat meningkatkan motivasi belajar siswa *digital native*. Hal ini diperkuat oleh (Iksan, N & Djuniadi, 2017) melalui aplikasi *augmented reality*, anak didik lebih termotivasi dan senang dalam belajar mewarna. Berdasarkan hasil penelitian Herawati Affandi, Iwan Pernama Suwara (2014) terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan AR bukan hanya meningkatkan motivasi pada anak, namun juga dapat meningkatkan kreativitas dan kognitif anak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Atikah et al. (2023) menunjukkan peningkatan sebesar 19,94%, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan penelitian yang relevan sebelumnya, yang membedakan dengan penelitian ini yaitu bahwa penggunaan AR bukan hanya digunakan di tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, namun juga cocok digunakan di taman kanak-kanak karena media AR sangat dibutuhkan untuk diterapkan pada anak usia dini dalam meningkatkan motivasi anak usia dini. Keefektifan media pembelajaran AUD

berbasis *augmented reality* menunjukkan hasil bahwa guru memberikan respon yang sangat baik terhadap media AUD berbasis *augmented reality*, aktivitas belajar anak tergolong sangat baik dengan menggunakan media berbasis *augmented reality*, tampak aspek perkembangan anak mulai dari kognitif, bahasa, fisik, motorik, moral dan agama, sosial emosional, seni (Ode et al., 2023). Oleh karena itu, penggunaan media AR (*Augmented Reality*) selain dapat meningkatkan motivasi anak juga dapat menumbuhkan rasa semangat dan senang anak dalam aktivitas belajar.

Kekurangan dalam penelitian ini dalam menggunakan media AR, yaitu pengembang harus membuat desain AR yang menarik bagi anak terutama untuk anak usia dini karena aplikasi dan konten AR masih terbatas. AR tidak berhasil di semua tempat atau pencahayaan. Keterbatasan konten AR yang sesuai dan pelatihan guru dalam penggunaan teknologi AR (Sakban, 2024). Maka dari itu, penelitian lebih lanjut agar dapat memberikan kontribusi dan menemukan solusi untuk meminimalisir kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini berkaitan dengan penggunaan media AR (*Augmented Reality*).

## SIMPULAN

Hasil riset yang diperoleh dapat menunjukkan bahwa penerapan media AR (*Augmented Reality*) dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Dari hasil riset, yaitu keberhasilan motivasi belajar mencapai kategori baik dan sangat baik selalu meningkat di setiap siklusnya. Penggunaan media AR (*Augmented Reality*) sangat cocok untuk anak usia dini karena sifat anak yang cepat jenuh dan bosan saat belajar dengan adanya pembelajaran menggunakan media AR (*Augmented Reality*) ini dapat menarik perhatian anak dan juga dapat menumbuhkan rasa semangat anak dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pendidik lebih mudah untuk meningkatkan kemampuan motivasi belajar anak di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, H., Suwara, I., & Hertanti, E. H. (2014). Pengaruh media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap hasil belajar siswa. *TARBIYA Journal of Education in Muslim Society*.
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran mengenal bentuk rupa bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30-38. doi:10.15294/jpp.v38i1.30698.
- Angeline, A. H., Al-Ikhsan, S. H., & Fajri, H. (2023). Pengembangan frontend e-commerce berbasis mobile web pada koperasi kika. *INFOTECH Journal*, 9(2), 319–330. doi:10.31949/infotech.v9i2.5840.
- Arikunto, Suharsimi. (2017). Penelitian Tindakan kelas. Jakarta : Bumi Aksara.
- Atikah, C., Rusdiyani, I., & Ridela, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada tema binatang purba untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok b (5-6) Tahun di TK Tunas Insan Kamil Kota Serang. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(2), 89–101. doi:10.18592/jea.v9i2.9326 .
- Aulina, C. N. (2018). Penerapan metode whole brain teaching dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).

- Br Sembiring, K., & Tri Handayani, A. Upaya meningkatkan minat belajar anak usia dini melalui media kolase bahan biji-bijian pada kelompok B di TK Sejahtera Ii Namorambe. *Skripsi Sarjana*, Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah.
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented reality sebagai media pembelajaran interaktif 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa digital native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. doi:10.51169/ideguru.v8i1.448.
- Djafar, S., & Novian, D. (2021). Implementasi teknologi augmented reality dalam pengembangan media pembelajaran perangkat keras komputer. *Jambura: Journal Of Informatics*, 3(1). doi:10.37905/jji.v2i2.10440.
- Fadhilah, M. D., Ikhsan, S. H., Eosina, P., & Artikel, S. (2023). Augmented reality sebagai media pembelajaran pengenalan buah untuk anak usia dini berbasis android. *Industri dan Informasi*, 1(1).
- Fitri, A., Rahman, S., Satria Nugraha, M., Kasrani, M. W., & Elektro, T. (2022). Media pembelajaran arduino melalui augmented reality berbasis android dengan metode marker-based. *Jurnal Teknik Elektro*, 7(1).
- Fitrianiingsih, R., Sudiarti, D., Hakim, M., & Author, C. (2023). Penerapan media augmented reality untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA pada materi sistem ekskresi. *Jurnal Biologi dan Konservasi*, 5(1).
- Hutami, A & Afni Azizah, N. (2023). Kecanggihan smartphone sebagai media pembelajaran di era modern. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(1).
- Iksan, N., & Semarang, N. (2017). Media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality (AR) untuk meningkatkan motivasi belajar anak: Studi kasus kegiatan pengabdian masyarakat di PAUD Pelangi Nusantara Semarang. *ITEJ: Information Technology Engineering Journals*, 2(1).
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal Warna*, 2(2).
- Kirana, S., Kurniawati, N., Rhosalina, J., Eka, A., & Maria, F. (2021). Kuliah kerja nyata tematik untuk meningkatkan semangat belajar anak usia dini dalam pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Kurniansyah, M. Y., Masya, H., & Kholifah, N. (2024). Penggunaan Media Gambar untuk Mengetahui Motivasi Belajar Matematika Anak Usia Dini. *Al-Muhadzab: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–17.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-qur'an, Hadist, Syariah, dan Tarbiah*, 3(1).
- Ode, W., Raymuna, S., Oleo, U. H., & Buton, K. (2023). Augmented reality: Inovasi dalam pembelajaran anak. *I(2)*, 16–29.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Sleman: Budi Utama.
- Rabani, D. B., & Zakariyah, M. (2024). Pemanfaatan teknologi augmented reality untuk pengenalan jaringan tumbuhan berbasis android. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(4), 1–10. doi:10.30865/klik.v4i4.1697.
- Sagita, H., & Kharisma, K. (2023). Penggunaan media augmented reality berbasis android terhadap peningkatkan prestasi belajar siswa pada materi ikatan kimia. *UNESA Journal of Chemical Education*, 12 (1).

- Sakban, S. A. (2024). Eksplorasi penggunaan teknologi augmented reality dalam pendidikan agama islam untuk memperkaya pengalaman pembelajaran di SMPIT Mutiara Cendekia Lubuklinggau. *UNISAN JURNAL*, 3(2), 676–686.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan bangun ruang menggunakan augmented reality sebagai media pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. [doi:10.56211/helloworld.v1i4.142](https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triwahyuni, E., & Hadi Pradana, P. (2021). Pemanfaatan augmented reality untuk materi bangun ruang sisi datar untuk SMP/MTs. *Jurnal IKA PGSD: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 10(2). doi:10.36841/pgsdunars.v10i2.1446
- Ubaidillah, H., Eosina, P., & Primasari, D. (2023). Sistem informasi monitoring konservasi satwa pada pusat penyelamatan satwa berbasis web. *Krea-TIF: Jurnal Teknik Informatika*. 11(1), 14–22. [doi:10.32832/krea-tif.v11i1.10592](https://doi.org/10.32832/krea-tif.v11i1.10592).
- Wangge, M. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di sekolah menengah. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(1).