

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	i
RIWAYAT HIDUP	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
MOTTO HIDUP	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Masalah.....	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Operasional.....	11
1. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	11
2. Literasi Digital.....	12
3. Media Pembelajaran Interaktif	12
4. Teknologi <i>Augmented Reality</i>	12
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	14
A. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	14
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	17
3. Landasan Pendidikan Anak Usia Dini.....	18
B. Dasar-dasar Literasi dan STEAM (Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika.....	22
C. Kemampuan Literasi Digital	25
1. Pengertian Literasi Digital.....	25
2. Elemen-Elemen Literasi Digital	27

3. Urgensi Literasi Digital	29
4. Literasi Digital Untuk Anak Usia Dini.....	30
D. Media Pembelajaran Interaktif.....	33
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	33
2. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif	35
E. Teknologi <i>Augmented Reality</i>	36
1. Pengertian <i>Augmented Reality</i>	36
2. Manfaat <i>Augmented Reality</i>	40
F. Hasil Penelitian Terdahulu.....	41
G. Kerangka Berpikir	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
A. Metode Penelitian.....	46
B. Desain Penelitian.....	47
C. Subjek Penelitian.....	49
D. Teknik Penelitian	50
E. Instrumen Penelitian.....	52
F. Prosedur Penelitian	62
G. Prosedur Pengolahan Data	64
1. Uji Validitas.....	65
2. Uji Reliabilitas.....	67
3. Uji Normalitas	69
4. Uji Paired Sample T-test (Uji Wilcoxon).....	70
5. N-Gain	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	75
A. Profil Penelitian.....	75
B. Hasil Penelitian	76
1. Deskripsi Pengaruh Media Pembelajaran Melalui Buku Bergambar dan Boneka Jari dengan Metode Bercerita Sebagai Metode Pembandingan dari Pembelajaran Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality</i>	77
2. Deskripsi Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i> untuk meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini.....	87

3. Kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam meningkatkan Kemampuan Literasi Digital dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i>	111
C. Analisis Data	119
1. Hasil Uji Validitas	121
2. Hasil Uji Reabilitas.....	123
3. Hasil Uji Normalitas	124
4. Hasil Uji Paired Sample T-test (Uji <i>Wilcoxon</i>)	126
5. Data Statistik Deskriptif	127
6. Frekuensi Per Indikator Selama Penelitian.....	132
D. Pembahasan.....	148
1. Pengaruh Media Pembelajaran Melalui Buku Bergambar Dan Boneka Jari Dengan Metode Bercerita, Sebagai Pembanding Dari Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i> Terhadap Kemampuan Literasi Digital Anak.	148
2. Deskripsi Efektivitas Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i> Terhadap Kemampuan Literasi Digital Anak.....	149
3. Kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan literasi digital dengan menggunakan media pembelajaran interaktif <i>augmented reality</i>	152
E. Temuan Penelitian.....	153
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	155
A. Kesimpulan	155
B. Saran.....	157
DAFTAR PUSTAKA.....	158

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Pedoman Observasi Penelitian	53
Tabel 3. 2	Indikator Penilaian	54
Tabel 3. 3	Lembar Observasi Akumulatif Anak	56
Tabel 3. 4	Pedoman Wawancara Kepala Sekolah dan Guru	57
Tabel 3. 5	Pedoman Studi Dokumentasi	60
Tabel 3. 6	Kisi-Kisi Instrumen Sebelum Validasi.....	61
Tabel 3. 7	Kisi-Kisi Instrumen Sesudah Validasi	62
Tabel 3. 8	Kriteria Penilaian.....	67
Tabel 3. 9	Tabel Distribusi Nilai r tabel signifikansi 5% dan 1%.....	68
Tabel 3. 10	Dasar Pengambilan Keputusan.....	68
Tabel 3. 11	Kriteria Gain Ternormalisasi.....	72
Tabel 3. 12	Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan.....	72
Tabel 4. 1	Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Kelompok B dengan Pernyataan I (P1) Anak Mampu Menggunakan Perangkat Elektronik Untuk Mendapatkan Informasi.....	77
Tabel 4. 2	Hasil Pengamatan Tentang Aspek Anak Mampu Menggunakan Perangkat Elektronik Untuk Mendapatkan Informasi.....	78
Tabel 4. 3	Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Kelompok B dengan Pernyataan 2 (P2) Anak Mampu Memahami informasi bahwa gambar dan teks diperangkat elektronik memiliki makna .	79
Tabel 4. 4	Hasil Pengamatan Tentang Aspek Anak Mampu Memahami informasi bahwa gambar dan teks diperangkat elektronik memiliki makna	79
Tabel 4. 5	Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Kelompok B dengan Pernyataan 3 (P3) Anak Mampu Menunjukkan Kemampuan Awal Dalam Menggunakan Teknologi Secara Aman Dan Bertanggung Jawab	80
Tabel 4. 6	Hasil Pengamatan Tentang Aspek Anak Mampu Menunjukkan Kemampuan Awal Dalam Menggunakan Teknologi Secara Aman Dan Bertanggung Jawab.....	80

Tabel 4. 7	Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Kelompok B Dengan Pernyataan 4 (P4) Anak Mampu Mengkomunikasikan Pikiran Dan Perasaan Secara Lisan.....	81
Tabel 4. 8	Hasil Pengamatan Tentang Aspek Anak mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan	81
Tabel 4. 9	Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Kelompok B dengan Pernyataan 5 (P5) Anak Mampu Memilih dan Memilah Informasi dengan Tepat dan Jelas	82
Tabel 4. 10	Hasil Pengamatan Tentang Aspek Anak mampu memilih dan memilah informasi dengan tepat dan jelas	82
Tabel 4. 11	Data Penelitian Pertemuan Ke-8 Mengenai Pembelajaran Melalui Media Buku Bergambar dan Boneka Jari Dengan Metode Bercerita	85
Tabel 4. 12	Kategori Efektivitas.....	86
Tabel 4. 13	Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Kelompok B dengan Pernyataan I (P1) Anak Mampu Menggunakan Perangkat Elektronik Untuk Mendapatkan Informasi.....	88
Tabel 4. 14	Hasil Pengamatan Tentang Aspek Anak Mampu Menggunakan Perangkat Elektronik Untuk Mendapatkan Informasi.....	89
Tabel 4. 15	Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Kelompok B Dengan Pernyataan 2 (2) Anak Mampu Memahami Informasi Bahwa Gambar Dan Teks Diperangkat Elektronik Memiliki Makna	89
Tabel 4. 16	Hasil Pengamatan Tentang Aspek Anak Mampu Memahami Informasi Bahwa Gambar Dan Teks Diperangkat Elektronik Memiliki Makna	90
Tabel 4. 17	Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Kelompok B Dengan Pernyataan 3 (P3) Anak Mampu Menunjukkan Kemampuan Awal Dalam Menggunakan Teknologi Secara Aman Dan Bertanggung Jawab	90

Tabel 4. 18	Hasil Pengamatan Tentang Aspek Anak Mampu Menunjukkan Kemampuan Awal Dalam Menggunakan Teknologi Secara Aman Dan Bertanggung Jawab.....	91
Tabel 4. 19	Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Kelompok B Dengan Pernyataan 4 (P4) Anak Mampu Mengkomunikasikan Pikiran Dan Perasaan Secara Lisan	91
Tabel 4. 20	Hasil Pengamatan Tentang Aspek Anak Mampu Mengkomunikasikan Pikiran Dan Perasaan Secara Lisan	92
Tabel 4. 21	Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Kelompok B Dengan Pernyataan 5 (P5) Anak Mampu Memilih dan Memilah Informasi yang Tepat dan Jelas	92
Tabel 4. 22	Hasil Pengamatan Tentang Aspek Anak Mampu Memilih dan Memilah Informasi yang Tepat dan Jelas.....	93
Tabel 4. 23	Data Penelitian Ke-8 Mengenai Pengaruh Media Pembelajaran interaktif Melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i> terhadap Kemampuan Literasi Digital Anak.....	104
Tabel 4. 24	Kategori Efektivitas.....	105
Tabel 4. 25	Nilai Akumulatif Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Pada Pertemuan 1 dan 8	106
Tabel 4. 26	Data Penelitian Ke-8 Mengenai Pengaruh Media Pembelajaran interaktif Melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i> terhadap Kemampuan Literasi Digital Anak.....	107
Tabel 4. 27	Ketuntasan Belajar Anak Dengan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i>	108
Tabel 4. 28	Nilai Akumulatif Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Pada Pertemuan 1 dan 8	109
Tabel 4. 29	Peningkatan Aktivitas Belajar Anak Dengan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i>	110
Tabel 4. 30	Distribusi Nilai 30 Responden.....	119

Tabel 4. 31	Hasil Perhitungan Uji Validitas Tiap Butir Pernyataan	121
Tabel 4. 32	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Kemampuan Literasi Digital	122
Tabel 4. 33	Tabel Hasil Uji Reabilitas Instrumen Penelitian	123
Tabel 4. 34	Hasil Uji Normalitas Buku Bergambar dan Boneka Jari Dengan Metode Bercerita	124
Tabel 4. 35	Hasil Uji Normalitas Media Pembelajaran Interaktif Melalui	125
Tabel 4. 36	Analisis <i>Non Parametric</i> (Uji Wilcoxon) Buku Bergambar dan Boneka Jari Dengan Metode Bercerita.....	126
Tabel 4. 37	Analisis <i>Non Parametric</i> (Uji Wilcoxon) Media Pembelajaran Interaktif Melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i>	127
Tabel 4. 38	Statistik Deskriptif Pembelajaran Melalui Media Buku Bergambar dan Boneka Jari Dengan Metode Bercerita	128
Tabel 4. 39	Statistik Deskriptif Media Pembelajaran Interaktif Melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i>	130
Tabel 4. 40	Frekuensi Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Dilihat Per Indikator Melalui Media Buku Bergambar dan Boneka Jari Dengan Metode Bercerita Pada Indikator P1 Dalam 8 Pertemuan	132
Tabel 4. 41	Frekuensi Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Dilihat Per Indikator Melalui Media Buku Bergambar dan Boneka Jari Dengan Metode Bercerita Pada Indikator P2 Dalam 8 Pertemuan	134
Tabel 4. 42	Frekuensi Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Dilihat Per Indikator Melalui Media Buku Bergambar dan Boneka Jari Dengan Metode Bercerita Pada Indikator P3 Dalam 8 Pertemuan	135
Tabel 4. 43	Frekuensi Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Dilihat Per Indikator Melalui Media Buku Bergambar dan Boneka Jari Dengan Metode Bercerita Pada Indikator P4 Dalam 8 Pertemuan	137

Tabel 4. 44	Frekuensi Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Dilihat Per Indikator Melalui Media Buku Bergambar dan Boneka Jari Dengan Metode Bercerita Pada Indikator P5 Dalam 8 Pertemuan	139
Tabel 4. 45	Frekuensi Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Dilihat Per Indikator Melalui Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Pada Indikator P1 Dalam 8 Pertemuan	140
Tabel 4. 46	Frekuensi Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Dilihat Per Indikator Melalui Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Pada Indikator P2 Dalam 8 Pertemuan	142
Tabel 4. 47	Frekuensi Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Dilihat Per Indikator Melalui Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Pada Indikator P3 Dalam 8 Pertemuan	143
Tabel 4. 48	Frekuensi Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Dilihat Per Indikator Melalui Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Pada Indikator P4 Dalam 8 Pertemuan	145
Tabel 4. 49	Frekuensi Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Anak Dilihat Per Indikator Melalui Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Pada Indikator P5 Dalam 8 Pertemuan	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Kerangka Berpikir	44
Gambar 3. 1	Skema Desain Penelitian <i>Sequential Explanatory</i>	49
Gambar 3. 2	Langkah-langkah Penelitian dalam Desain <i>Sequential Explanatory</i>	63
Gambar 3. 3	R-Tabel Frekuensi Responden.....	66
Gambar 4. 1	Diagram Efektivitas Pengaruh Media Pembelajaran melalui Media Buku Bergambar dan Boneka Jari Dengan Metode Bercerita terhadap Kemampuan Literasi Digital Anak.....	84
Gambar 4. 2	Diagram Hasil Presentase Pengamatan Kemampuan Literasi Digital Anak Kelompok B Melalui Media Buku Bergambar dan Boneka Jari Dengan Metode Bercerita terhadap Kemampuan Literasi Digital Anak.....	85
Gambar 4. 3	Pengenalan Hewan yang ada didarat dan dilaut	95
Gambar 4. 4	Barcode Hewan yang ada didarat dan dilaut	96
Gambar 4. 5	Pengenalan Hewan berkaki empat.....	96
Gambar 4. 6	Barcode Hewan Berkaki Empat.....	97
Gambar 4. 7	Pengenalan Hewan yang berada dilaut	97
Gambar 4. 8	Barcode Lingkunganku.....	98
Gambar 4. 9	Pengenalan Cita-cita	98
Gambar 4. 10	Barcode Cita-Cita	99
Gambar 4. 11	Pengenalan Aku Ingin Menjadi Arsitek	99
Gambar 4. 12	Barcode Aku Ingin Menjadi Arsitek	100
Gambar 4. 13	Pengenalan Bangunan Arsitek.....	100
Gambar 4. 14	Barcode Bangunan Arsitek.....	101
Gambar 4. 15	Pengenalan proses Terjadinya Hujan.....	101
Gambar 4. 16	Barcode Proses Terjadinya Hujan	102
Gambar 4. 17	Pengenalan Metamorfosis Kupu-Kupu.....	102
Gambar 4. 18	Barcode Metamorfosis Kupu-Kupu.....	103
Gambar 4. 19	Diagram Efektivitas Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i>	103

Gambar 4. 20	Diagram Hasil Presentase Pengamatan Kemampuan Literasi Digital Anak Melalui Media Pembelajaran Interaktif melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i>	104
Gambar 4. 21	Nilai Akumulatif Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Melalui Teknologi <i>Augmented Reality</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Pada Pertemuan 1 dan 8.....	106
Gambar 4. 22	Diagram Ketuntasan Belajar Anak Kelompok B Dengan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Interaktif <i>Augmented Reality</i>	108
Gambar 4. 23	Diagram Peningkatan Aktivitas Belajar Anak Kelompok B Dengan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Interaktif <i>Augmented Reality</i>	110
Gambar 4. 24	Dokumentasi Wawancara Dengan Kepala Sekolah.....	113
Gambar 4. 25	Dokumentasi Wawancara dengan Kepala Sekolah.....	114
Gambar 4. 26	Dokumentasi Wawancara Dengan Guru Kelompok B	115
Gambar 4. 27	Dokumentasi Wawancara dengan Guru Kelompok B	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	SK Bimbingan	158
Lampiran 2.	Surat Ijin Riset	163
Lampiran 3.	Surat Keterangan Dari Sekolah.....	164
Lampiran 4.	RPPH selama 16 kali pertemuan	165
Lampiran 5.	Pedoman Wawancara Kepala Sekolah dan Guru	209
Lampiran 6.	Lembar Pedoman Observasi Penilaian Sebelum Validasi.....	211
Lampiran 7.	Lembar Pedoman Observasi Penilaian Setelah Validasi	215
Lampiran 8.	Dokumentasi Penelitian Selama 16 Kali Pertemuan	219
Lampiran 9.	Poster	222
Lampiran 10	Kartu Bimbingan.....	223