

**THE INFLUENCE OF AUGMENTED REALITY MEDIA ON  
YEARING ABILITY IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS  
IN TK BINTANG CENDEKIA PEKANBARU**

Dera Puspawati, Febrialismanto, Rita Kurnia  
dera.puspawati123@gmail.com (082285269029), febrialismanto@gmail.com,  
ritakurnia@lecturer.unri.ac.id

*Study Program of Early Childhood Teacher Education  
Faculty of Teaching and Education  
University of Riau*

**Abstract:** *Based on observations in the field it can be seen that the ability to listen to children aged 5-6 years is still in the category of developing. So it is necessary to use augmented reality media. This study aims to determine the effect of augmented reality media on listening ability. This research was conducted at the Bintang Cendekia Scholar Pekanbaru Kindergarten. This study uses an experimental method with a pretest-posttest control group design with a total sample of 30 children and uses saturated sample techniques. Data collection techniques in this study are observation techniques. The data analysis technique used t-test using SPSS 21 program. The results of data analysis were obtained  $t_{count} = 7.886$  is greater than  $t_{table} = 2.048$  with a significance of  $0,000 < 0.05$ . It can be concluded that there are differences in the ability to listen before and after the use of augmented reality media. The influence given by the augmented reality media based on the N Gain formula was 61.07%.*

**Key Words:** *Listening, Augmented Reality*

# **PENGARUH MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BINTANG CENDEKIA PEKANBARU**

Dera Puspawati, Febrialismanto, Rita Kurnia  
dera.puspawati123@gmail.com (082285269029), febrialismanto@gmail.com,  
ritakurnia@lecturer.unri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dapat diketahui bahwa kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun masih dalam kategori mulai berkembang. Sehingga perlu penggunaan media *augmented reality*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *augmented reality* terhadap kemampuan menyimak. Penelitian ini dilakukan di TK Bintang Cendekia Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design* dengan jumlah sampel 30 orang anak dan menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan teknik observasi. Teknik analisa data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 21*. Hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung} = 7,886$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 2,048$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menyimak sebelum dan sesudah penggunaan media *augmented reality*. Pengaruh yang diberikan oleh media *augmented reality* berdasarkan rumus N Gain sebesar 61,07%.

**Kata Kunci:** Menyimak, *Augmented Reality*

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi sekarang ini, pendidikan harus sudah diberikan pada anak usia dini karena dengan pendidikan yang diperolehnya dapat menentukan kesuksesannya dimasa depan. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Untuk itu agar anak dapat mencapai pendidikan secara optimal harus mendapatkan layanan pendidikan sejak dini karena 80% perkembangan otak anak terbentuk pada masa itu.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 5 perkembangan, yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosial emosional (sikap dan emosi) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini karena bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi sehingga anak dapat mengekspresikan ide, pikiran, dan perasaannya kepada orang lain. Perkembangan bahasa anak usia dini terbagi dalam empat aspek yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan aspek-aspek tersebut seseorang akan lebih mudah untuk melakukan interaksi dengan sesama sekaligus akan lebih mudah untuk mendapatkan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru. Dari keempat aspek tersebut, kemampuan menyimak merupakan kemampuan paling awal sebelum anak bisa berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Tarigan (Rita Kurnia, 2009) perkembangan kemampuan menyimak pada anak berkaitan erat satu sama lain dengan keterampilan berbahasa khususnya berbicara. Anak yang berkembang kemampuan menyimaknya, akan berpengaruh terhadap perkembangan kegiatan komunikasi dua arah yang bersifat langsung dan dapat merupakan komunikasi yang bersifat tatap muka. Kemampuan menyimak sangat penting dalam aspek perkembangan bahasa. Apabila anak terbiasa menyimak hal-hal yang baik dan positif, maka anak akan mendapatkan berbagai informasi sehingga memudahkan untuk mengembangkan aspek-aspek bahasa yang lainnya seperti berbicara, membaca dan menulis.

Pada anak usia dini sangat sulit untuk melihat kemampuan anak dalam menyimak. Karakteristik yang dimiliki anak salah satunya ialah memiliki konsentrasi yang singkat. Di dalam menyimak anak dituntut untuk memiliki konsentrasi yang penuh terhadap apa yang dia dengar sehingga dapat menangkap apa yang disampaikan. Kemampuan menyimak dengan baik ditingkatkan melalui pengembangan kemampuan berbahasa dengan menirukan serta menyebutkan suara yang didengarkannya, karena dengan menyimak anak dapat menghayati lingkungan disekitarnya dan mendengarkan pendapat orang lain melalui indera pendengaran. Kemampuan menyimak ini terkait dengan kesanggupan anak dalam menangkap isi pesan secara benar dari orang lain.

Mengembangkan kemampuan menyimak sangat dibutuhkan adanya pemberian stimulus yang dilakukan secara berulang-ulang dengan mengacu pada tahapan yang ada

agar dapat melihat sejauh mana kemampuan menyimak yang dimiliki anak. Kemampuan menyimak yang baik mencakup beberapa aspek menurut Claudia Eliason dan Loa Jenkins (2012) ada lima aspek kemampuan menyimak anak usia dini ialah kemampuan untuk menerima dan memahami apa yang didengar, membedakan antara suara dan bunyi, mengingat kembali, menghubungkan objek yang diamati dengan pengalaman, ide dan perasaan serta mengenali dan mengungkapkan kata-kata yang berirama.

Ada banyak cara yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan menyimak pada anak usia dini. Salah satunya dengan menggunakan media *augmented reality*. *Augmented reality* (AR) merupakan sintesis perumpamaan nyata dan virtual. Teknologi *augmented reality* telah diterapkan diberbagai bidang kehidupan, dimana *augmented reality* dijadikan sebagai konsep aplikasi yang menggabungkan dunia fisik (objek sesungguhnya) dengan dunia di gital, tanpa mengubah bentuk objek fisik tersebut. Pengenalan objek (teks dan gambar) yang digunakan untuk menampilkan berbagai informasi mengenai objek tersebut. *Augmented reality* sebagai sebuah sistem kognitif dan mampu memahami secara utuh persepsi dari pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* sehingga proses belajar mengajar lebih menarik dikarenakan dapat menampilkan objek tiga dimensi yang dapat menyerupai bentuk aslinya.

Pemberian rangsangan untuk mengembangkan kemampuan menyimak anak salah satunya dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran secara tepat dan sesuai dengan prinsip pembelajaran di taman kanak-kanak. Guru di TK Bintang Cendekia Pekanbaru saat ini menggunakan media dalam pembelajaran salah satunya adalah media buku gambar, buku cerita, boneka jari serta yang lainnya yang mana masih menggunakan media dan pembelajaran secara manual.

Guru memperkenalkan hewan dengan media gambar, lagu dan cerita, tetapi hal ini masih belum cukup menarik minat para anak karena anak tidak dapat mengetahui bentuk keseluruhan dari hewan itu dan hanya dapat melihat dari gambar dua dimensi saja. Hal ini menyebabkan anak menjadi bosan dalam proses pembelajaran. ditambah pada jaman sekarang ini anak usia dini telah mengenal banyak teknologi yang maju seperti komputer dan *handphone*. Ketertarikan dan rasa ingin tahu anak akan teknologi sangat tinggi, sehingga dengan begitu banyaknya pengenalan teknologi yang semakin maju dapat mengurangi minat anak dalam belajar mengenal hewan dengan media gambar secara manual. Selain itu media gambar yang digunakan mudah rusak dan hilang. Oleh sebab itu, perlu dikenalkan sebuah media pembelajaran yang menarik dengan menerapkan teknologi baru, yang dapat membantu guru dalam mengajar dan menambah minat belajar anak. Untuk mengatasi kekurangan dari media yang ada saat ini, maka diperlukan suatu pemanfaatan tentang media untuk pembelajaran hewan, solusi untuk meningkatkan interaktifitas proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* (AR).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menyimak belum sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang seharusnya, sehingga masih ditemukan masalah dalam menyimak. 1) Anak masih sulit memahami apa yang disampaikan oleh guru. 2) Anak sulit membedakan antara suara dan bunyi-bunyi, hal ini terlihat ketika dalam kegiatan pembelajaran. 3) Anak masih sulit mengingat kata yang didengarnya dalam mengulang kembali pembelajaran yang disampaikan oleh guru. 4) Anak masih sulit menghubungkan objek yang diamati dengan pengalaman anak, ketika

ditampilkan gambar benda yang ada disekitar anak sulit untuk menghubungkan dengan pengalaman, ide ataupun perasaan anak.

Melihat permasalahan yang ada di atas, maka kemampuan menyimak perlu dikembangkan dengan cara yang tepat yakni dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba melakukan penelitian eksperimen dengan memanfaatkan sebuah media yang menarik minat anak serta sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal, serta tercapainya tujuan dari proses pembelajaran. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru sebelum di berikan media *augmented reality*. Untuk mengetahui kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru sesudah di berikan media *augmented reality*. Untuk mengetahui besarnya pengaruh media *augmented reality* terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang dilanjutkan dengan menghitung besarnya pengaruh antara media *augmented reality* terhadap variabel terikat. Variabel yang dihubungkan dalam penelitian ini adalah kemampuan menyimak sebagai variabel (X) dan media *augmented reality* sebagai variabel (Y). Penelitian ini dilaksanakan di TK Bintang Cendekia Pekanbaru pada bulan September hingga November 2019.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru. Teknik sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh dengan jumlah 30 orang anak dan dibagi dalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis ini adalah analisis uji-t yang digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel kemampuan menyimak (X) dengan variabel media *augmented reality* (Y).

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Sebelum dilakukan analisis , terlebih dahulu dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas, uji linieritas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua tes yaitu *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol (kelas B1) dan kelompok eksperimen (kelas B2 yaitu pada anak usia 5-6 tahun, setiap kelas terdiri dari 15 orang anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor x dimungkinkan (Hipotetik)				Skor x Yang Diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
<i>Kontrol</i>	5	20	12.5	2.5	10	15	11.86	1.40
<i>Eksperimen</i>	5	20	12.5	2.5	14	18	15.13	1.55

Berdasarkan tabel 1 maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata empirik skor kemampuan menyimak meningkat setelah diberikan eksperimen. Ini menandakan bahwa penggunaan media *augmented reality* berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak. Pelaksanaan *pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan menyimak sebelum diberikan media *augmented reality* maka dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Gambaran Umum Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Cendekia Pekanbaru *Pretest* Pada Kelas Kontrol.

No.	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	%	Kriteria
1.	Menerima dan memahami apa yang didengar dari suara hewan dan bentuk tubuh hewan	28	60	46.67	MB
2.	Membedakan antara suara hewan dan bunyi langkah kaki dari hewan tersebut	31	60	51.67	MB
3.	Mengingat kata yang didengar dan mengulaginya kembali dari nama hewan dan suara hewan tersebut	29	60	48.33	MB
4.	Menghubungkan objek yang diamati dengan pengalaman dari hewan yang diamati dengan pengalaman sebelumnya bersama hewan tersebut	32	60	53.33	MB
5.	Mengenal dan mengungkapkan kata-kata yang berirama dari kata laba-laba dan kata kucing meong, kukuruyuk yang berirama	27	60	45.00	MB
	Jumlah	147	300	245.00	
	Rata-rata			49.00	MB

Berdasarkan tabel 2 maka dapat dilihat bahwa kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru di kelas kontrol dikategorikan muali berkembang. Selanjutnya *pretest* dilakukan di kelas eksperimen. Adapun hasil *pretest* pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 3. Gambaran Umum Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Cendekia Pekanbaru *Pretest* Pada Kelas Eksperimen

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	%	Kriteria
1.	Menerima dan memahami apa yang didengar dari suara hewan dan bentuk tubuh hewan	25	60	41.67	MB
2.	Membedakan antara suara hewan dan bunyi langkah kaki dari hewan tersebut	34	60	56.67	BSH
3.	Mengingat kata yang didengar dan mengulaginya kembali dari nama hewan dan suara hewan tersebut	29	60	48.33	MB
4.	Menghubungkan objek yang diamati dengan pengalaman dari hewan yang diamati dengan pengalaman sebelumnya bersama hewan tersebut	34	60	56.67	BSH
5.	Mengenal dan mengungkapkan kata-kata yang berirama dari kata laba-laba dan kata kucing meong, kukuruyuk yang berirama	30	60	50.00	MB
Jumlah		152	300	253.3	
Rata-rata				3 50.61	MB

Berdasarkan tabel 3 maka dapat dilihat bahwa kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru di kelas eksperimen dikategorikan muali berkembang. Selanjutnya *posttest* dilakukan di kelas kontrol. Adapun hasil *posttes* pada kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4. Gambaran Umum Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Cendekia Pekanbaru *Posttest* Pada Kelas Kontrol

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	%	Kriteria
1.	Menerima dan memahami apa yang didengar dari suara hewan dan bentuk tubuh hewan	33	60	55.00	BSH
2.	Membedakan antara suara hewan dan bunyi langkah kaki dari hewan tersebut	38	60	63.33	BSH
3.	Mengingat kata yang didengar dan	33	60	55.00	BSH

	mengulaginya kembali dari nama hewan dan suara hewan tersebut				
4.	Menghubungkan objek yang diamati dengan pengalaman dari hewan yang diamati dengan pengalaman sebelumnya bersama hewan tersebut	43	60	71.67	BSH
5.	Mengenal dan mengungkapkan kata-kata yang berirama dari kata laba-laba dan kata kucing meong, kukuruyuk yang berirama	30	60	50.00	MB
Jumlah		178	300	296.6	
Rata-rata				7	59.33 BSH

Berdasarkan tabel 4 maka dapat dilihat bahwa kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru di kelas kontrol dikategorikan berkembang sesuai harapan. Selanjutnya *posttest* dilakukan di kelas eksperimen. Adapun hasil *posttest* pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 5. Gambaran Umum Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Cendekia Pekanbaru *Posttest* Pada Kelas Eksperimen

No.	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	%	Kriteria
1.	Menerima dan memahami apa yang didengar dari suara hewan dan bentuk tubuh hewan	43	60	71.67	BSH
2.	Membedakan antara suara hewan dan bunyi langkah kaki dari hewan tersebut	52	60	86.67	BSB
3.	Mengingat kata yang didengar dan mengulaginya kembali dari nama hewan dan suara hewan tersebut	49	60	81.67	BSB
4.	Menghubungkan objek yang diamati dengan pengalaman dari hewan yang diamati dengan pengalaman sebelumnya bersama hewan tersebut	56	60	93.33	BSB
5.	Mengenal dan mengungkapkan kata-kata yang berirama dari kata laba-laba dan kata kucing meong, kukuruyuk yang berirama	42	60	70.00	BSH
Jumlah		242	300	403.3	
Rata-rata				3	80.67 BSB

Berdasarkan tabel 5 maka dapat dilihat bahwa kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru di kelas kontrol dikategorikan

berkembang sesuai harapan. Selanjutnya *posttest* dilakukan di kelas eksperimen. Adapun hasil *posttest* pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Kemampuan Menyimak Sebelum dan Sesudah di TK Bintang Cendekia Pekanbaru Pada Kelas Kontrol

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76-100 %	0	0	0	0,00%
2.	BSH	51-75 %	0	0	13	86.67%
3.	MB	26-50 %	15	100%	2	13.33%
4.	BB	<25%	0	0	0	0,00%

Tabel 7. Rekapitulasi Kemampuan Menyimak Sebelum dan Sesudah di TK Bintang Cendekia Pekanbaru. Pada Kelas Eksperimen

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76-100 %	0	0	10	66.67%
2.	BSH	51-75 %	4	26.67%	5	33.33%
3.	MB	26-50 %	11	73.33%	0	0,00%
4.	BB	<25%	0	0	0	0,00%

### Uji Prasyarat

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah ada hubungan antara variabel yang hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak). seperti terlihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 8. Hasil Uji Linearitas  
ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
KONTROL *	Between Groups	(Combined)	11.517	4	2.879	5.315	.015
EKSPERI MEN	Linearity		8.433	1	8.433	15.569	.003
	Deviation from Linearity		3.083	3	1.028	1.897	.194
	Within Groups		5.417	10	.542		
	Total		16.933	14			

Berdasarkan table 8 diatas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan menyimak anak didik dengan penggunaan media *augmented reality* sebesar 0,015. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ( $0,015 < 0,05$ ).

Sehingga dapat disimpulkan hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *augmented reality* adalah linear.

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Chi-square test* dengan bantuan program *SPSS 21*. Kolom yang dilihat pada *printout* ialah kolom *Sig.* Jika nilai pada kolom *Sig.* > 0,05 maka  $H_0$  diterima. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

Test Statistics		
	KONTROL	EKSPERIMEN
<i>Chi-Square</i>	5.357 <sup>a</sup>	2.500 <sup>b</sup>
<i>Df</i>	6	3
<i>Asymp. Sig.</i>	.499	.475

Berdasarkan dari tabel di atas diperoleh nilai *Asimp Sig* kelas kontrol 0.499 dan kelas eksperimen 0.475 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogrof* (uji K-S satu sample) pada *SPSS 21*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		KONTROL	EKSPERIMEN
N		15	15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	<i>Mean</i>	11.86	16.13
	<i>Std. Deviation</i>	1.407	1.5520
	Most Extreme Differences	<i>Absolute</i>	.198
<i>Positive</i>		.198	.167
<i>Negative</i>		-.136	-.178
Test Statistic		.765	.691
Asymp. Sig. (2-tailed)		.601 <sup>c</sup>	.727 <sup>c,d</sup>

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* Pada *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* Nilai *Sig.* kelas kontrol sebesar 0.601 pada kelas

eksperimen *Nilai Sig.* sebesar 0.727. Nilai tersebut menunjukkan bahwa  $Sig.>0.05$  maka  $H_0$  diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen serta untuk melihat seberapa besar pengaruh media *augmented reality* terhadap kemampuan menyimak pada anak usia dini. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika  $Sig.<0,05$ . Jika  $Sig. > 0,05$  maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak dan sebaliknya jika  $Sig.< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima. Sebelum melihat apakah ada perbedaan kemampuan menyimak anak pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, perlu dilihat koefisien korelasi data kelas kontrol dan kelas eksperimen seperti tabel berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ ence	Std. Error Differ ence	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	
NI LA	Equal variances assumed	.874	.358	7.88	28	.000	-4.266	.541	-5.374	-3.158
	Equal variances not assumed			7.88	27.7 43	.000	-4.266	.541	-5.375	-3.157

Maka dapat dilihat harga  $t_{hitung} = 4.266$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 2.048$ . Dengan demikian  $H_0 =$  ditolak dan  $H_a =$  diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh menggunakan media *augmented reality* sebelum dan sesudah terhadap kemampuan menyimak di TK Bintang Cendekia Pekanbaru.

### Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *Augmented reality*, cara menghitung rumus gain menurut David E.Meltzer dalam Hazimah Asri (2017) sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{skor Posstes} - \text{Skor Pretes}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor pretest}} \times 100\%$$

$$G = \frac{242 - 151}{300 - 151} \times 100\%$$

$$G = \frac{91}{149} \times 100\%$$

$$G = 61,07 \%$$

Keterangan:

G = Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*

*Posttest* = Nilai setelah dilakukan perlakuan

*Pretest* = Nilai sebelum perlakuan

100 % = Angka tetap

Berdasarkan rumus di atas didapat bahwa pengaruh yang diberikan dengan penggunaan media *augmented reality* terhadap kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru adalah sebesar 61,07%. Terdapat 3 kategori perolehan skor gain ternormalisasi yaitu:

Tabel 12. Kategori Gain Ternormalisasi

Gain Ternormalisasi	
Gain Ternormalisasi	Kriteria Penilaian
G < 30	Rendah
30 % < G < 70 %	Sedang
G > 70 %	Tinggi

Sumber : Metzger dalam Hazimah Asri (2017)

Merujuk pada hasil penggunaan rumus G diatas, maka dapat dilihat kategori peningkatan sebesar 61.07% yaitu berada pada kategori sedang  $30\% < 61.07 < 70\%$  .

## Pembahasan

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *augmented reality*. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *augmented reality* maka digunakan uji hipotesis dengan menggunakan metode t-test terdapat perbandingan yang tidak signifikan sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai t hitung 7,886 dan nilai (sig 2 tailed)  $0,000 > 0,05$  berarti sebelum diberikan perlakuan berupa media *augmented reality* tidak terdapat perbedaan kemampuan menyimak pada anak. Perbandingan sebelum *pretest* dan sesudah *posttest* kelas eksperimen setelah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan metode *paired sample t-test* diperoleh nilai t hitung = 21,364 dengan nilai (sig 2 tailed) =  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media *augmented reality* terdapat pengaruh kemampuan menyimak pada anak.

Pada perbandingan *pretest* dan *posttest* kelas kontrol juga menggunakan metode *paired sample t-test* diperoleh nilai t hitung = 7,750 dan nilai (sig 2 tailed)  $0,000 > 0,05$  maka dapat disimpulkan terdapat perubahan pada kelas kontrol yang menjadi

pembandingan kelas eksperimen namun hasil yang diperoleh lebih rendah dari kelas eksperimen. Pada pembandingan kelas *posttest* kelas eksperimen kelas kontrol dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent samplest-test* diperoleh nilai t hitung =4,266 dan nilai (sig 2 tailed) 0,000>0,05 berarti terdapat pengaruh kemampuan menyimak yang signifikan setelah menggunakan media *augmented reality* dalam pembelajaran.

Hal ini berarti bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak dengan menggunakan media *augmented reality* dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sumbangan efektif penggunaan media *augmented reality* terhadap kemampuan menyimak anak didik sebesar 61,07% dan 38,93% dipengaruhi faktor lain.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media *augmented reality* dengan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru.

### **Rekomendasi**

Sesuai dengan kesimpulan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan beberapa rekomendasi, yaitu :

1. Kepada pihak sekolah Perlunya menambahkan dan melengkapi fasilitas yang ada di sekolah untuk membantu para guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran, agar dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak didik. Pihak sekolah juga perlu menyediakan media pembelajaran yang menarik minat anak yang bisa dimainkan dimana dan kapan saja.
2. Kepada guru media *augmented reality* dapat dijadikan salah satu sumber pembentukan perilaku anak dalam pembelajaran, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3. Kepada peneliti berikutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, agar peneliti lainnya dapat mencari alternatif dalam menghadapi permasalahan yang ada dengan pendekatan, metode, teknik, media atau strategi pembelajaran yang efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana.
- Aninditya Sri Nugraheni. 2012. *Pengajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*. Mentari Pustaka. Yogyakarta.
- Acep Yoni. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Familia (Grup Relasi Inti Media). Yogyakarta.
- Andhi Siswanto. 2014. *Perancangan Alat Peraga 3D Belajar Mengenal Macam-Macam Binatang Berbasis Augmented Reality (AR) di TK ABA 33 Semarang*. <http://eprints.dinus.ac.id/id/eprint/12059>. Diakses tanggal 7 Maret 2019.
- Asmariyani. 2016. Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Al-Afkar*. Volume V, No. 1. [Ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/download/108/104](http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/download/108/104). Diakses tanggal 11 November 2019.
- Claudia Eliason dan Loa Jenkins. 2012. *A Pratical Guide to Early Childhood Curriculum*. United State of Amerika. Person.
- Febrialismanto. 2017. *Analisis Kompetensi Profesional Guru Pg Paud Kabupaten Kampar Provinsi Riau*. Volume 6. No 2. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/17700>. Diakses tanggal 22 Desember 2019.
- Giri Wiarto. 2016. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Laksitas. Yogyakarta.
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya. Jakad Publishing.
- Hazimah, Asri. 2017. *Pengaruh Media Fun Thinker Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru*. Skripsi. Universitas Riau.
- H.G Tarigan. 2015. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa. Bandung.
- Henry Guntur Tarigan. 2008. *Menyimak Suatu Keterampilan Berbahasa*. Percetakan Angkasa. Bandung.

- Hilda. L. Jackman. 2009. *Early Education Curriculum A child's Connection to the World*. Delmar. United State of America.
- Ilmawan Mustaqim. 2016. *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/8525>. Diakses tanggal 7 Maret 2019.
- Nurbiana Dhieni dkk. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi pengembangan bahasa anak usia dini*. Pekanbaru. Cendikia insani.
- Rita Kurnia. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
- Sudyatmika, Crisnapati dan Darmawiguna. 2014. *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Objek Wasita Taman Ujung Soekasada dan Taman Ar Tirta Gangga di Kabupaten Karangasem*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/4083>. Diakses tanggal 02 April 2019.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sumadi Suryabrata. 2005. *Pengembangan Alat Ukur Psikologi*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014.