

**PENGEMBANGAN BUKU PERMAINAN TRADISIONAL
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK ANAK USIA DINI
(5-6 TAHUN) DI BENGKULU**

T E S I S

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

LIRE PRATIWI
NIM. 2323750003

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN BUKU PERMAINAN TRADISIONAL
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK ANAK USIA DINI
(5-6 TAHUN) DI BENGKULU**

TESIS

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

LIRE PRATIWI

NIM. 2323750003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2025**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Teln. (0736) 51276-51171 Bengkulu

PERSETUJUAN PEMBIMBING
SETELAH UJIAN TESIS

Tesis yang Berjudul:

"Buku Permainan Tradisional Berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Anak
Usia Dini (5-6 Tahun) Di Bengkulu"

PEMBIMBING 1

Dr. Alimni, M. Pd
NIP. 197504102007102005

PEMBIMBING 2

Dr. Husnul Bahri, M. Pd
NIP. 1962090519900210001

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Nelly Marhavati, M.Si
NIP. 197803082003122003

Nama : Lire Pratiwi
Nim : 2323750003
Tanggal Lahir : 18 April 1999



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis Berjudul :

"Buku Permainan Tradisional Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di Bengkulu"

Penulis

Lire Pratiwi
2323750003

Dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tesis Program Pascasarjana (S2) Uiniversitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang dilaksanakan pada hari kamis, 26 Juni 2025.

NO	TIM PENGUJI	TANGGAL	TANDA TANGAN
1.	Dr. Husnul Bahri, M.Pd (Ketua)	26/8 ²⁵	
2.	Dr. Alimni, M.Pd (Sekertaris)	28/8 ²⁵	
3.	Dr. Nelly Marhayati, M.Si (Penguji I)	25/8 ²⁵	
4.	Dr. Moch. Iqbal, M.Pd (Penguji II)	23/8 ²⁵	

Bengkulu, Agustus 2025

Mengetahui
Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Direktur PPs UINFAS Bengkulu



Prof. Dr. H. Zulkarnain Dali, M.Pd
NIP.1962010111994031005

Prof. Dr. Rohimin, M.Ag
NIP.196405211991031001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) dari Program Pascasarjana (S2) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu seluruhnya merupakan karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tesis ini bukan hasil karya sendiri atau ada plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bengkulu, 2025



Lire Pratiwi
NIM. 2323750003

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

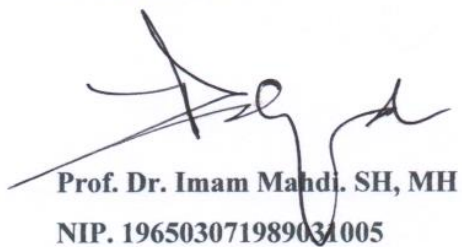
Nama : **Prof. Dr. Imam Mahdi. SH, MH**
NIP : **1965030789031005**
Jabatan : **Ketua Tim Deteksi Plagiasi Karya Ilmiah Tugas Akhir
Mahasiswa Pascasarjana UIN FAS Bengkulu**

Telah dilakukan verifikasi plagiat melalui *Aplikasi Turnitin* Terhadap Tesis Mahasiswa ini :

Nama : **Lire Pratiwi**
Nim : **2323750003**
Program Studi : **PIAUD**
Judul : **Pengembangan Buku Permainan Tradisional Daerah
Bengkulu Baerbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia
Dini (5-6 Tahun)**

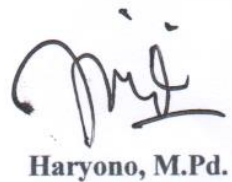
Yang bersangkutan dapat diterima dengan indikasi plagiasi sebesar 18%.
Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan
dilakukan tinjau ulang kembali.

Mengetahui
Ketua Verifikasi



Prof. Dr. Imam Mahdi. SH, MH
NIP. 196503071989031005

Bengkulu, Juni 2025
Petugas Deleksi Plagiat



Haryono, M.Pd.

Nama : Lire Pratiwi
NIM : 2323750003
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku permainan tradisional di Bengkulu berbasis Augmented Reality (AR) yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman anak usia dini (5–6 tahun) terhadap nilai-nilai budaya lokal serta perkembangan nilai agama dan moral. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan teknologi dengan pelestarian budaya dan pembentukan karakter anak. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan dokumentasi di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu. Produk yang dikembangkan berupa buku cetak yang dilengkapi dengan fitur AR berbasis marker, yang memungkinkan anak untuk belajar melalui animasi interaktif. Validasi dilakukan oleh ahli media, bahasa, dan materi, yang menunjukkan peningkatan kualitas produk dari skor 72,22% (layak) pada tahap awal menjadi 95,83% (sangat layak) pada tahap akhir. Implementasi produk dilakukan kepada 16 anak usia 5–6 tahun, dengan hasil pretest sebesar 55,47% dan posttest sebesar 85,42%. Penilaian guru terhadap produk mencapai 96,88%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam membantu anak mengenal permainan tradisional, sekaligus menanamkan nilai kejujuran, kesabaran, dan akhlak mulia. Buku ini tidak hanya menjadi media pelestarian budaya, tetapi juga alat bantu pembelajaran yang menyenangkan untuk mengembangkan aspek agama dan moral anak usia dini.

Kata Kunci: *Buku AR, permainan tradisional, nilai agama dan moral, anak usia dini, ADDIE*

Name: Lire Pratiwi

Student ID: 2323750003

Department: Early Childhood Islamic Education

ABSTRACT

This study aims to develop an Augmented Reality (AR)-based book on traditional games from Bengkulu that is valid, practical, and effective in enhancing early childhood learners' (ages 5–6) understanding of local cultural values and their development in religious and moral domains. The research is motivated by the lack of innovative learning media that integrate technology with cultural preservation and character education. The method used is Research and Development (R&D) adopting the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development process began with a needs analysis through observation and documentation at PAUD Hang Tuah, Bengkulu City. The product is a printed book enhanced with marker-based AR features, allowing children to engage with interactive animations. Validation by media, language, and content experts showed an improvement in product quality, from an initial score of 72.22% (feasible) to a final score of 95.83% (highly feasible). The product was implemented with 16 children aged 5–6 years, yielding a pretest score of 55.47% and a posttest score of 85.42%. Teachers' evaluation of the product reached 96.88%. The findings indicate that this medium is effective in introducing traditional games while instilling values such as honesty, patience, and noble character. This book not only serves as a means of cultural preservation but also as an enjoyable learning tool to foster the religious and moral development of young children.

Keywords: AR book, traditional games, religious and moral values, early childhood, ADDIE



BENGKULU

الاسم : ليري براتوي
رقم القيد : 2323750003
القسم : تعليم الإسلام للأطفال في سن مبكرة

ملخص

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير كتاب عن الألعاب التقليدية في منطقة بنغ kulu، يعتمد على تقنية الواقع المعزز (AR)، يتميز بالصلاحية والعملية والفعالية في تعزيز فهم الأطفال في سن 5-6 سنوات للقيم الثقافية المحلية وتطوير القيم الدينية والأخلاقية. تتبع خلفية هذه الدراسة من قلة الوسائط التعليمية المبتكرة التي تدمج بين التكنولوجيا والحفاظ على الثقافة وتكوين الشخصية لدى الأطفال. استخدمت الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) وفق نموذج ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم). بدأت عملية التطوير بتحليل الاحتياجات من خلال الملاحظة والتوثيق في روضة الأطفال "هانغ توه" بمدينة بنغ. kulu المنتج هو كتاب مطبوع مزود بميزة الواقع المعزز المعتمد على العلامات، يتيح للأطفال التعلم من خلال الرسوم المتحركة التفاعلية. أجريت عملية التحقق من صلاحية المنتج من قبل خبراء الوسائط واللغة والمحتوى، حيث أظهرت النتائج تحسناً في جودة المنتج من نسبة 72.22% (صالح) في المرحلة الأولى إلى 95.83% (صالح جداً) في المرحلة النهائية. نُفذ المنتج على 16 طفلاً تتراوح أعمارهم بين 5 و6 سنوات، حيث بلغت نتائج الاختبار القبلي 55.47%، والاختبار البعدي 85.42%. وصلت تقييمات المعلمين للمنتج إلى 96.88%. وتشير النتائج إلى أن هذه الوسيلة فعالة في تعريف الأطفال بالألعاب التقليدية، وفي الوقت ذاته ترسيخ قيم الصدق والصبر وحسن الخلق. لا يُعد هذا الكتاب وسيلة لحفظ التراث الثقافي فحسب، بل أداة تعليمية ممتعة لتطوير الجوانب الدينية والأخلاقية لدى الأطفال في سن مبكرة.

الكلمات المفتاحية: كتاب الواقع المعزز، الألعاب التقليدية، القيم الدينية والأخلاقية، الطفولة المبكرة، نموذج ADDIE

Valid document
Validated & Verified by:



KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah swt yang telah memberikan kekuasaan fisik dan mental sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini yang berjudul “Pengembangan Buku Permainan Tradisional Daerah Bengkulu Berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Anak Usia Dini.” Shalawat dan salam penulis sampaikan pada junjungan kita nabi besar Muhammad Saw yang telah mengobarkan obor-obor kemenangan dan mengibarkan panji-panji kemenangan di tengah dunia saat ini.

Segala ketekunan, kemauan dan bantuan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya dan penulis juga dapat mengatasi permasalahan, kesulitan, hambatan dan rintangan yang terjadi pada diri penulis.

Penulis juga menyadari bahwa tesis ini memiliki banyak kekurangan, baik dari segi bahasa, maupun metodologinya. Untuk itu, segala kritik, saran dan perbaikan dari semua pihak akan penulis terima dengan lapang dada dan senang hati.

Kepada semua pihak yang telah sudi membantu demi kelancaran penyusunan tesis ini, penulis hanya dapat menyampaikan ungkapan terimakasih, terkhusus penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zulkarnain, M. Pd selaku rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan izin, dorongan, dan bantuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan hingga penulisan tesis ini selesai.

2. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag selaku Direktur Program Pasacsarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu,
3. Ibu Dr. Nelly Marhayati, M. Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
4. Ibu Dr. Alimni, M. Pd Selaku pembimbing I yang telah banyak membimbing, memberikan nasihat dan dorongan dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.
5. Bapak Dr. Husnul Bahri, M. Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu serta pikiran guna membimbing penulis dalam penyelesaian tesis ini.
6. Kepala sekolah TK Hang Tuah Kota Bengkulu yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Guru-guru dan staf Tata Usaha sekolah TK Hang Tuah Kota Bengkulu yang telah memberi bantuan dalam rangka penyusunan tesis ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dalam kata pengantar ini.

Harapan dan doa penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis diterima Allah Swt dan dicatat sebagai amal baik serta diberikan balasan yang berlipat ganda.

Akhirnya semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun para pembaca umumnya. Amin

Bengkulu,

2025

Lire Pratiwi

NIM.2323750003



DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pendidikan Anak Usia Dini.....	7
B. Permainan Tradisional	9
1. Definisi dan fungsi permainan tradisional	9
2. Nilai-nilai budaya dalam permainan tradisional daerah Bengkulu ...	11
3. Permainan tradisisonal daerah Bengkulu	13
4. Permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia dini.....	21

C. Media Pembelajaran.....	25
1. Definisi media pembelajaran.....	25
2. Media pembelajaran untuk anak usia dini.....	28
3. Jenis-jenis media pembelajaran untuk anak usia dini	30
D. Teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR).....	33
1. Pengertian <i>Augmented Reality</i> dan Cara Kerjanya	33
2. Elemen-elemen dalam <i>Augmented Reality</i>	35
3. Contoh Penerapan <i>Augmented Reality</i> (AR) pada Media Pembelajaran Anak Usia Dini	37
4. <i>Augmented Reality</i> Mendukung Pengenalan Permainan Tradisional dan Budaya	39
E. Kajian Hasil Penelitian.....	42
F. Kerangka Berfikir.....	46

BAB III Metode Penelitian

A. Tempat Dan Waktu Penelitian	50
B. Jenis Penelitian.....	52
C. Subjek, Objek, Dan Partisipan Dalam Penelitian	52
D. Desain Penelitian (Produk Pengembangan).....	52
E. Uji Coba	54
F. Uji Kelayakan.....	55
G. Uji Kepratisaran	56
H. Instrumen Penelitian.....	57
I. Teknik Penelitian Data.....	61

BAB IV Hasil dan Pembahasan

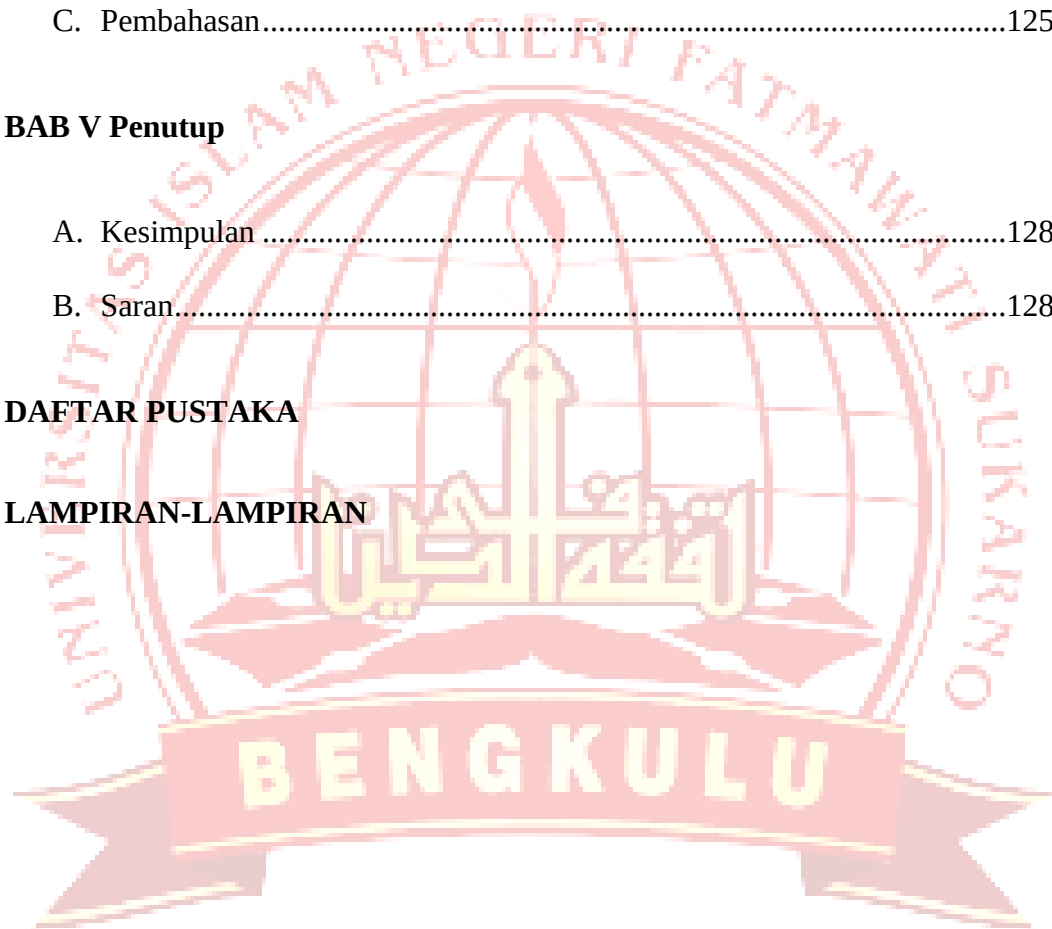
A. Deskripsi Profil Lembaga	81
B. Hasil	84
C. Pembahasan.....	125

BAB V Penutup

A. Kesimpulan	128
B. Saran.....	128

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

3.1	Analisis kepraktisan dan validasi dalam buku “33 permainan yang mendidik”	61
3.2	Analisis kepraktisan dan validasi dalam buku “permainan tradisional untuk anak usia dini usia 5-6 tahun”	63
3.3	Uji Kelayakan	76
3.4	Lembar penelitian validator ahli media	78
3.5	Lembar penelitian validator ahli bahasa	79
3.6	Lembar penelitian validator ahli materi.....	79
3.7	Angket respon guru	80
4.1	Kriteria penilain validator ahli dan angket respon guru	82
4.2	Analisis kebutuhan	87
4.3	Analisis kepraktisan dan validasi dalam buku “33 permainan yang mendidik”	91
4.4	Analisis kepraktisan dan validasi dalam buku “permainan tradisional untuk anak usia dini usia 5-6 tahun”	97
4.5	Hasil validasi pertama	106
4.6	Hasil validasi kedua.....	107
4.7	Hasil validasi ketiga.....	109
4.8	Rubik penelitian perkembangan kemampuan moral dan agama.....	115
4.9	Hasil data <i>pre-test</i>	117
4.10	Hasil data <i>pos-test</i>	118
4.11	Hasil penelitian angket respon guru	119
4.12	Data peningkatan persentase <i>pre-test</i> dan <i>pos-test</i> terhadap kelayakan dan kepraktisan buku cerita bergambar	127

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1 covar buku	69
2. Gambar 3.2 untuk scan aplikasi	88
3. Gambar 3.3 isi buku	91
4. Gambar 3.4 Permainan	97
5. Gambar 3.5 penutup	99
6. Gambar 3.6 Menu pada aplikasi.....	111



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Krangka berpikir	50
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

1. Dokumentasi pada saat penelitian
2. Hasil validator dari validator materi, media, bahasa.
3. Rubik Penilaian anak.

