

Model Pembelajaran

SENTRA BUDAYA

Berbasis *Augmented Reality*
untuk Anak Usia Dini



Besse Nirmala, M.Pd.
Prof. Dr. Hj. Etin Solihatin, M.Pd.
Prof. Dr. Moch. Sukardjo, M.Pd.

Model Pembelajaran
SENTRA BUDAYA
Berbasis *Augmented Reality*
untuk Anak Usia Dini

Besse Nirmala, M.Pd.
Prof. Dr. Hj. Etin Solihatin, M.Pd.
Prof. Dr. Moch. Sukardjo, M.Pd.

**MODEL PEMBELAJARAN SENTRA BUDAYA BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK USIA DINI**

Ditulis oleh:

**Besse Nirmala
Etin Solihatin
Moch. Sukardjo**

Diterbitkan, dicetak, dan didistribusikan oleh

PT. Literasi Nusantara Abadi Grup

Perumahan Puncak Joyo Agung Residence Kav. B11 Merjosari

Kecamatan Lowokwaru Kota Malang 65144

Telp : +6285887254603, +6285841411519

Email: literasinusantaraofficial@gmail.com

Web: www.penerbitlitnus.co.id

Anggota IKAPI No. 340/JTI/2022



Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak baik sebagian ataupun keseluruhan isi buku dengan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit.

Cetakan I, Januari 2025

Perancang sampul: Rosyiful Aqli

Penata letak: Muhammad Ridho Naufal

ISBN : 978-634-206-569-3

viii + 164 hlm. ; 15,5x23 cm.

©Desember 2024



Prakata

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan anak. Pada masa ini, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan membutuhkan metode pembelajaran yang menarik serta menyenangkan. Di era revolusi industri 4.0, teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Teknologi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar anak. Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan adalah *augmented reality* (AR).

Augmented reality menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dengan menggabungkan dunia nyata dan elemen virtual secara *realtime*. Dengan teknologi ini, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan memberikan pengalaman multisensoris bagi anak usia dini. Buku ini dirancang untuk memberikan panduan praktis kepada para pendidik, peneliti, dan pemerhati pendidikan dalam memahami konsep, manfaat, dan implementasi model pembelajaran berbasis *augmented reality*.

Kami menyadari bahwa penyusunan buku ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik berupa saran, kritik, maupun motivasi selama proses penulisan buku ini. Ucapan terima kasih juga kami ucapkan kepada keluarga, kolega, dan para pembaca yang selalu memberikan semangat dan dorongan untuk terus berkarya.

Akhir kata, semoga buku ini menjadi langkah kecil yang dapat memberikan kontribusi positif dalam mendukung kemajuan pendidikan di Indonesia. Kami berharap, kehadiran buku ini dapat memotivasi lahirnya inovasi-inovasi baru yang lebih kreatif dan solutif di bidang pendidikan.



Daftar Isi

Prakata	iii
Daftar Isi	v

BAB I

PENDAHULUAN—1

Latar Belakang	1
Peran Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini.....	3
Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran	5

BAB II

Belajar dan Pembelajaran—7

Pengertian Belajar dan Pembelajaran	7
Teori Belajar	12
Pengalaman Belajar	16
Strategi Pembelajaran.....	18
Media pembelajaran.....	21
Desain pembelajaran.....	24

BAB III

Anak Usia Dini—27

Pengertian Anak Usia Dini	27
Teori Pembelajaran Anak Usia Dini	28
Karakteristik Anak Usia Dini.....	42
Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini.....	44

BAB IV

Konsep Pengenalan Kebudayaan—49

Pengertian Pengenalan Kebudayaan.....	49
Unsur-unsur Materi Pengenalan Kebudayaan	51
Urgensi Pengenalan Kebudayaan untuk Anak Usia Dini	54

BAB V

Pembelajaran Sentra—59

Pengertian Sentra	59
Jenis-Jenis Sentra Bermain.....	64
Ciri dan Langkah Penerapan Model Pembelajaran Sentra.....	66
Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Sentra.....	70

BAB VI

Media Pembelajaran *Augmented Reality*—73

Pengertian <i>Augmented Reality</i>	73
<i>Augmented Reality</i> untuk Anak Usia Dini	75
Pengembangan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	77
Efektivitas Pembelajaran Berbasis AR bagi Anak Usia Dini	79

BAB VII

MODEL PEMBELAJARAN—83

Pengertian Model Pembelajaran.....	83
Model Pembelajaran <i>Memorization</i>	86
Model <i>Role Playing</i>	88
Model <i>Direct Instructional</i>	90
Model <i>Beyond Centers and Circle Time</i>	91

BAB VIII

Model Pembelajaran Sentra Budaya Berbasis Ar—95

Model Konseptual Pembelajaran Sentra Budaya	95
Perencanaan Pembelajaran	103
Pelaksanaan Pembelajaran	122
Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran	134

Daftar Pustaka.....	147
Profil Penulis	159





BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap anak. Pada tahap ini, anak memiliki kemampuan yang luar biasa untuk belajar dan menyerap informasi baru. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan yang inovatif dan menarik sangat diperlukan untuk memaksimalkan potensi.

Budaya adalah salah satu aspek penting dalam pendidikan, terutama di Indonesia yang kaya akan keberagaman etnis dan budaya. Suku Kaili sebagai salah satu suku di Sulawesi Tengah memiliki warisan budaya yang kaya dan unik yang perlu dikenalkan kepada generasi muda. Pengenalan budaya ini tidak hanya penting untuk mempertahankan identitas budaya, tetapi juga untuk menumbuhkan rasa hormat dan penghargaan terhadap keberagaman budaya di Indonesia.

Setiap anak berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya berhak mendapatkan pendidikan, memperoleh manfaat

dari ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya. Pentingnya pengenalan kebudayaan kepada anak memberikan edukasi tentang keberagaman budaya yang harus dilestarikan sehingga norma dan nilai budaya bangsa dapat diwariskan untuk generasi selanjutnya. Teori Vygotsky menyatakan bahwa kontribusi budaya, sosial dan sejarah dalam pengembangan anak sangat berpengaruh. Pembelajaran yang berbasis budaya mengacu pada aspek perkembangan sosio historis kultural akan sangat berdampak pada persepsi, memori dan cara berpikir anak (Santrock, 2011). Keanekaragaman budaya merupakan hal yang penting untuk ditanamkan kepada anak agar dapat membangun identitas diri sesuai dengan aturan norma dan budaya yang dijunjung oleh masyarakat Indonesia sehingga mampu menguasai dunia dengan identitas diri dan jati dirinya sebagai bangsa Indonesia (Depdiknas, 2014). Salah satu hal yang paling penting dalam mengenalkan kebudayaan adalah kesadaran para pendidik akan peran pentingnya sebagai *transmitter* pengetahuan dan nilai-nilai budaya pada anak.

Peran pendidik menjadi bagian penting dalam merancang pembelajaran yang memanfaatkan budaya lokal dalam lingkungan alamiah sebagai sumber belajarnya. Hal ini dilakukan agar pembelajaran berbasis budaya lokal di PAUD turut andil dalam melestarikan budaya lokal yang menjadi ciri khas daerah tersebut. Hal ini juga termuat dalam *professional standards and competencies for early childhood educators* dari NAEYC yang menyatakan bahwa pendidik anak usia dini sebaiknya memahami bahwa anak-anak belajar dan berkembang dalam hubungan dan dalam berbagai konteks, termasuk keluarga, budaya, bahasa, komunitas, dan masyarakat (NAEYC, 2020: p. 9).

Namun, seiring dengan berjalannya waktu, persoalan mengikisnya budaya kearifan lokal pada generasi muda mulai tampak menggejala di banyak daerah di Indonesia (Astuti, 2016). Salah satunya ada di Provinsi Sulawesi Tengah khususnya suku Kaili semakin kurang dikenal oleh sebagian masyarakatnya sendiri, terutama oleh anak-anak. Hal ini dikarenakan kurangnya pembelajaran budaya yang diajarkan oleh guru. Pengenalan kebudayaan yang masih bersifat ortodoks juga menjadi salah satu penyebab



BAB II

Belajar dan Pembelajaran

Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah proses mengembangkan pengetahuan, wawasan, atau pemahaman baru sebagai individu yang berinteraksi dengan lingkungan dan informasi (Heinich dkk., 2002: 6). Menurut Driscoll (2000), belajar dipahami sebagai *continuous shift in capacity brought about by the learner's experiences and interactions with the outside world*. Belajar dalam hal ini dianggap sebagai perubahan terus menerus dalam kemampuan yang berasal dari pengalaman dan interaksi dengan dunia.

Belajar juga dipahami sebagai perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan seseorang berdasarkan pengalaman yang diperolehnya. Menurut Gagne et al., (1985), "*Learning is a long-lasting shift in a person's attitude or capacity that cannot be just attributed to processes of growth*" (Gagné et al., 1992: 2). Belajar merujuk pada perubahan dalam perilaku atau kemampuan manusia yang terjadi seiring waktu, berbeda dengan perubahan fisik yang terjadi selama proses perkembangan. Dengan kata

lain, belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan individu sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan ini mencakup aspek internal seperti pengetahuan, sikap, mental, dan keterampilan. Perubahan internal ini melibatkan transformasi dalam pikiran, perasaan, dan jiwa peserta didik yang terjadi melalui proses pengalaman.

Schunk juga mendefinisikan belajar yaitu *“learning is a persistent behavioral shift brought about by practice or other experiences, or the ability to behave in a particular way.”* (Schunk, 2012: 3). Definisi tersebut menjelaskan bahwa belajar adalah kemampuan untuk berperilaku dengan cara tertentu atau perubahan perilaku permanen yang dihasilkan dari praktik atau pengalaman lain.

Belajar menurut pandangan B.F. Skinner (Roblyer, 2016: 37) yakni *“learning is the process of gradually changing one’s behavior”*. Definisi tersebut menjelaskan bahwa belajar adalah proses adaptasi atau modifikasi perilaku yang progresif. Sudut pandang ini mengartikan belajar sebagai suatu perilaku dengan hasil bahwa orang akan merespons lebih baik setelah belajar. Di sisi lain, respons mereka akan berkurang jika mereka tidak belajar. Dengan demikian, belajar adalah perubahan dalam kemungkinan bahwa suatu respons akan terwujud.

Ambrose mengemukakan bahwa *“learning is the process of change brought about by experiences, which raises the possibility of better performance and learning in the future”* (Ambrose et al., 2010: 3). Definisi tersebut menjelaskan bahwa belajar adalah sebuah proses, bukan sekadar barang jadi atau objek material. Belajar juga merupakan proses menghasilkan perubahan jangka panjang dalam pengetahuan, sikap, dan kemampuan seseorang.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha yang disengaja maupun tidak disengaja dari seorang individu untuk memperoleh informasi, kemampuan, pengalaman, dan sikap baru melalui praktik dan interaksi dengan orang lain serta lingkungannya guna mencapai tujuan tertentu yang berujung pada perubahan perilaku yang bertahan lama dan dapat meningkatkan kualitas individu.





BAB III

Anak Usia Dini

Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merujuk pada individu yang berada dalam fase perkembangan yang pesat dan menentukan bagi masa depan (Nurani, 2009: 6). *The National Association for The Education of Young Children* (NAEYC) memberikan definisi yang lebih spesifik, mengategorikan anak usia dini sebagai yang berusia antara 0—8 tahun. Periode ini ditandai oleh pola pertumbuhan dan perkembangan yang unik mencakup berbagai aspek penting seperti perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan kemampuan komunikasi. Setiap aspek ini berkembang sesuai dengan tahapan usia anak, membentuk fondasi penting bagi perkembangan selanjutnya.

Pendidikan dan perawatan yang tepat selama periode ini sangat penting untuk mendukung perkembangan optimal anak, termasuk menyediakan lingkungan yang aman dan merangsang, interaksi yang mendukung dengan orang dewasa dan teman sebaya, serta kegiatan yang dirancang untuk

memfasilitasi pembelajaran dan pemahaman dengan cara yang menyenangkan (NAEYC, 2020).

Menurut UNESCO, anak usia dini mencakup anak yang berusia dari lahir hingga delapan tahun. Periode ini merupakan fase perkembangan tercepat dalam kehidupan mereka dan dasar bagi perkembangan kognitif, sosial, emosional, serta fisik (UNESCO, 2006). Sementara itu, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 1 menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak berusia 0—6 tahun. Pendidikan anak usia dini melibatkan upaya pembinaan dari lahir hingga usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan untuk mendukung perkembangan jasmani dan rohani serta mempersiapkan mereka memasuki pendidikan lebih lanjut (Nasional, 2003). Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mendefinisikan anak usia dini sebagai anak berusia 0—6 tahun, termasuk yang terlayani maupun tidak dalam lembaga PAUD. Definisi ini bersifat inklusif, menekankan pentingnya tahap perkembangan ini bagi semua anak, terlepas dari akses mereka ke pendidikan formal.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan individu berusia 0—8 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat dalam berbagai aspek, meliputi fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi. Fase ini dianggap krusial sehingga memerlukan pembinaan komprehensif, baik melalui lembaga pendidikan formal maupun informal, guna mempersiapkan untuk tahapan pendidikan selanjutnya dan perkembangan di masa depan.

Teori Pembelajaran Anak Usia Dini

Terdapat beberapa teori pembelajaran anak usia dini yang akan diuraikan sebagai berikut.

1. Teori pembelajaran Lev Vygotsky

Lev Vygotsky merupakan seorang ilmuwan asal Rusia yang terkenal dengan teori sosiokulturalnya mengemukakan beberapa konsep penting mengenai perkembangan kognitif. Di antaranya adalah hukum





BAB IV

Konsep Pengenalan Kebudayaan

Pengertian Pengenalan Kebudayaan

Secara etimologis istilah kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta, “*buddhayah*”, bentuk jamak dari “*buddi*” yang merujuk pada akal atau budi. Definisi yang lebih komprehensif diajukan oleh Edward Burnett Tylor yang memandang kebudayaan sebagai suatu sistem yang kompleks dan multifaset. Menurut Tylor, kebudayaan mencakup berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pengetahuan, sistem kepercayaan, prinsip-prinsip moral, ekspresi artistik, struktur hukum, praktik-praktik adat, serta berbagai keterampilan yang diperoleh seseorang sebagai anggota masyarakat. Konseptualisasi ini menekankan bahwa kebudayaan bukan sekadar warisan yang diterima secara pasif, melainkan suatu sistem dinamis yang terus berkembang dan dipelajari melalui interaksi sosial dan pengalaman hidup dalam konteks komunitas tertentu (Sari & Hidayatulloh, 2020).

R. Linton (1893—1953) mengemukakan bahwa kebudayaan dapat dipahami sebagai pola perilaku yang dipelajari dan elemen-elemen yang membentuknya didukung serta diteruskan oleh anggota masyarakat lainnya (Linton, 1936). Herkovits (1985—1963) juga berpendapat bahwa kebudayaan adalah bagian dari lingkungan hidup yang diciptakan oleh manusia (Setiadi dkk., 2012: 28). Williams (1983) mendefinisikan kebudayaan merujuk pada proses perkembangan umum dalam aspek intelektual, spiritual, estetika, dan cara hidup tertentu, baik dalam masyarakat luas maupun dalam kelompok tertentu (Storey, 2015: 1).

Menurut Tumanggor, Kholis, & Nurochim, kebudayaan adalah konsep yang digambarkan melalui model dan karakteristik pengetahuan lokal yang menjadi dasar atau acuan bagi perilaku individu atau kelompok dalam masyarakat untuk melaksanakan aktivitas sosial. Hal ini dapat menghasilkan materi kebudayaan yang merupakan bagian dari unsur budaya secara umum di suatu daerah (Yulisman & Serdiansah, 2019). Adapun menurut Ragalutu dkk., kebudayaan lokal merupakan suatu kebiasaan yang tumbuh dan berkembang serta dimiliki dan diakui oleh masyarakat suku setempat (Ragalutu et al., 2020) Design, Development, Implementation, Evaluation. Budaya ini nantinya akan dijadikan dasar untuk mengembangkan materi pembelajaran.

Kebudayaan mencakup elemen-elemen *tangible* dan *intangible*. Kebudayaan *tangible* terdiri dari peninggalan fisik seperti candi, situs bersejarah, artefak, monumen, rumah tradisional, pakaian adat, dan sebagainya. Sementara itu, kebudayaan *intangible* mencakup aspek nonbendawi atau yang tidak tampak secara fisik, seperti tarian, musik, lagu, pantun, dan bahasa daerah (Sari & Hidayatulloh, 2020).

Pengenalan kebudayaan adalah segala bentuk proses, cara, dan upaya untuk memperkenalkan atau memberitahukan suatu budaya atau suatu komponen budaya tertentu (Rizkiyani & Sari, 2022). Anak-anak mulai memperoleh pengetahuan sosial, budaya dan bahasa pengetahuan saat usia dini. Anak-anak kemudian akan mengembangkan rasa memiliki dan mengidentifikasi dengan budaya. Setiap anak berhak mempelajari tradisi dari



BAB V

Pembelajaran Sentra

Pengertian Sentra

Model pembelajaran sentra atau BCCT merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan anak usia dini yang dikembangkan oleh Pamela C. Phelps, Ph.D., seorang pakar dengan pengalaman ekstensif di bidang ini. Dikembangkan di *creative center for childhood research and training* (CCCRT) di Florida, Amerika Serikat. Model ini mengedepankan konsep belajar melalui bermain. BCCT menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengeksplorasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka secara aktif. Model ini dilengkapi dengan berbagai alat permainan edukatif yang berfungsi sebagai *scaffolding*, memfasilitasi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Dengan pendekatan ini, BCCT bertujuan untuk mengoptimalkan potensi anak melalui kegiatan bermain yang terarah dan bermakna (Masrurah, 2014).

Model pembelajaran sentra atau BCCT diperkenalkan di Indonesia pada 1996 oleh Wismaarti yang kemudian mengimplementasikannya di lembaga pendidikan Al-Falah. Tahun 2004, Kementerian Pendidikan Nasional Indonesia secara formal mengadopsi model pembelajaran ini sebagai salah satu pendekatan dalam pendidikan anak usia dini (Iswantiningtyas & Wulansari, 2019). Model sentra dinilai layak untuk diterapkan di Indonesia karena dianggap mampu mengoptimalkan kecerdasan anak tanpa memerlukan banyak peralatan permainan. Model ini dinilai mampu menstimulasi seluruh aspek kecerdasan anak melalui belajar sambil bermain secara lebih terarah.

Model pembelajaran sentra, sebagaimana dijelaskan oleh Fariyah (2018), merupakan pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan dua elemen kunci: lingkaran (*circle times*) dan sentra bermain (Fariyah, 2018). Dalam konteks ini, “lingkaran” merujuk pada momen-momen pendidik dan anak-anak berkumpul dalam formasi melingkar untuk sesi pembuka dan penutup aktivitas. Sesi-sesi ini berfungsi sebagai wadah untuk memberikan dukungan, arahan, dan refleksi terkait kegiatan bermain yang dilakukan.

Filosofi yang mendasari model ini adalah pengakuan terhadap keunikan setiap anak. Model ini mengakui bahwa setiap anak memiliki modalitas belajar yang berbeda, gaya pembelajaran yang bervariasi, serta minat yang beragam. Melalui pendekatan ini, pembelajaran dirancang untuk mengakomodasi perbedaan individual, memungkinkan setiap anak belajar sesuai dengan cara yang paling efektif bagi mereka (Nurani & Sujiono, 2010: p.78).

Model *beyond centers and circles time* (BCCT), sebagaimana dijelaskan oleh Putri et al. (2021), adalah pendekatan pendidikan anak usia dini yang berpusat pada anak, mengorganisir pembelajaran di sekitar sentra bermain dan aktivitas lingkaran. Model ini menerapkan konsep *scaffolding* melalui empat tahap dukungan atau “ pijakan”, yaitu: pijakan lingkungan bermain (menyiapkan lingkungan belajar yang mendukung), pijakan sebelum bermain (memberikan pengarahan awal), pijakan saat bermain (memberikan bimbingan selama aktivitas), dan pijakan setelah bermain (melakukan refleksi). Pendekatan bertahap ini bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan anak secara holistik, memastikan setiap aspek



BAB VI

Media Pembelajaran *Augmented Reality*

Pengertian *Augmented Reality*

Munculnya teknologi pendidikan telah membawa dinamika baru ke ruang kelas dan memberi guru lebih banyak pilihan dalam kegiatan pembelajaran. *Augmented reality* (AR), sebagai salah satu *platform* yang baru muncul di bidang teknologi pendidikan, secara bertahap telah menarik lebih banyak perhatian dari para peneliti. Teknologi AR memberi siswa pengalaman belajar yang mendalam melalui dua fitur dasar teknologi virtual: augmentasi dan interaksi. AR mengintegrasikan realitas virtual dengan dunia fisik, yang membantu anak-anak untuk berbaur sambil belajar, dan berinteraksi dengan objek virtual di dunia nyata (Sari et al., 2022). *Augmented reality* adalah teknologi yang memberikan pengalaman berinteraksi dengan dunia nyata (Garzón et al., 2019).

Menurut Ronal T. Azuma (1997) mengemukakan bahwa “*augmented reality can be defined as taking its’ three properties into consideration:*

combining the real world with virtual worlds, providing interaction, and presenting three dimensional (3D) objects” (Ronald T. Azuma, 1997: p.2). Definisi tersebut menjelaskan bahwa *augmented Reality* (AR) dapat dipahami melalui tiga karakteristik utamanya: kemampuan untuk memadukan elemen dunia nyata dengan elemen virtual, menyediakan interaksi langsung antara pengguna dengan konten digital, dan menampilkan objek dalam bentuk tiga dimensi (3D). Kipper dan Rampolla (2013) lebih lanjut menggambarkan AR sebagai antarmuka grafis canggih yang mampu memvisualisasikan informasi secara *real-time*. Dengan kata lain, AR berfungsi sebagai teknologi yang memperkaya persepsi pengguna terhadap lingkungan fisik dengan menambahkan lapisan informasi digital yang interaktif dan kontekstual. Kemampuan AR untuk mengintegrasikan elemen virtual ke dalam pandangan dunia nyata secara langsung dan *real-time* ini membuka berbagai peluang aplikasi di berbagai bidang, termasuk pendidikan, hiburan, dan industri (Kipper & Joseph, 2013: 4).

Selanjutnya definisi *augmented reality* menurut Pierdicca et.al. (Pierdicca et al., 2015) mengemukakan bahwa:

Augmented Reality (AR) is a growing technology in the field of computer vision. AR has the capability of adding virtual objects in the physical reality, allowing users a direct communication with the exhibitions. AR can be summarized as an enhancement of sensory experience using digital or computer-generated contents, with the aim to increase knowledge about everything that surrounds us.

Definisi tersebut menjelaskan bahwa *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang berkembang di bidang *computer vision*. AR memiliki kemampuan untuk menambahkan objek virtual ke dalam realitas fisik, memungkinkan pengguna komunikasi langsung dengan pameran. AR dapat diringkas sebagai peningkatan pengalaman indrawi menggunakan konten digital atau yang dihasilkan komputer, dengan tujuan untuk menambah pengetahuan tentang segala sesuatu yang ada di sekitar kita.

Menurut Sahin & Ozcan (2019), *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi terbaru yang menawarkan pengalaman interaktif dengan menambahkan informasi perseptual yang dihasilkan komputer ke objek di dunia nyata.





BAB VII

MODEL PEMBELAJARAN

Pengertian Model Pembelajaran

Snelbecker (1974) mengatakan bahwa “*model is a concretization of a theory which is meant to be analogous to or representative of the process and variables involved in the theory*” (Yaumi, 2018: 81). Model adalah konkretisasi atau perwujudan teori yang bertujuan untuk berfungsi sebagai analogi atau representasi variabel dan proses yang dijelaskan oleh teori tersebut. Menurut definisi tersebut, model adalah sesuatu yang ada di dunia nyata atau merupakan versi rumit dari suatu teori yang dimaksudkan untuk digunakan sebagai panduan saat melakukan suatu tindakan. Model ini lebih berfokus pada penggambaran teori dan konsep yang sebanding.

Menurut Pribadi (2011), model adalah suatu gagasan yang dikonseptualisasikan, analogi atau representasi variabel-variabel suatu teori, dan keseluruhan konsep yang saling terkait (Pribadi, 2011: 86). Model tidak hanya menggambarkan teori dalam bentuk yang lebih konkret, tetapi juga menunjukkan hubungan antar komponen dalam sistem yang terorganisir.

Model berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan teori dengan praktik, memungkinkan pemahaman yang tentang suatu konsep dan bagaimana mengimplementasikannya dalam situasi nyata.

Jong dan Joolingen membedakan antara model dan pemodelan dalam konteks pendidikan. Menurut perspektif mereka, pemodelan dipandang sebagai teknik yang membantu dalam pembelajaran, sedangkan model adalah representasi suatu sistem mengenai variabel atau konsep dan interaksinya (baik secara kuantitatif maupun kualitatif) yang dapat digunakan untuk meramalkan perilaku sistem melalui simulasi (Yaumi, 2018: 81). Perspektif ini konsisten dengan definisi model oleh Schwarz dan White (2005), yang menyatakan bahwa model adalah serangkaian representasi, pedoman, dan kerangka kerja untuk penalaran yang memungkinkan seseorang untuk menarik kesimpulan dan menawarkan pembenaran (Schwarz & White, 2005: 194).

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa model merupakan konkretisasi suatu teori dalam bentuk alat bantu visual, teknik kerja, panduan, atau pola berdasarkan standar yang telah ditetapkan sebelumnya untuk memandu suatu kegiatan dalam mencapai hasil yang maksimal, sebagaimana dapat disimpulkan dari berbagai uraian yang diberikan di atas. Konkretisasi merupakan proses memberikan sesuatu yang konkret, khusus, dan asli. Konkretisasi teori merupakan proses mengambil suatu ide dan mengubahnya menjadi bentuk fisik yang berbeda yang dapat dilihat melalui penggunaan bagan, diagram alir, atau diagram metodis lainnya yang mengikuti serangkaian langkah.

Menurut Joyce, Weil, & Calhoun (2015), model pembelajaran adalah suatu cara untuk membangun lingkungan belajar dengan memelihara dan merangsang agar siswa aktif berinteraksi dengan komponen-komponennya. Model pembelajaran ini meliputi perencanaan dan penggunaan unit, kurikulum, merancang bahan ajar seperti buku, multimedia, film, perekaman dan pemutaran video, simulasi dan transparansi (Joyce & Calhoun, 2015: 5). Gunter et al (1990) juga mendefinisikan *an instructional model is a step-by-step procedure that leads to specific learning outcomes*” (Nurdyansyah &





BAB VIII

Model Pembelajaran Sentra Budaya Berbasis AR

Model Konseptual Pembelajaran Sentra Budaya

Model konseptual adalah representasi teoritis yang bersifat umum dan abstrak. Fungsinya adalah untuk menggambarkan perspektif tentang realitas, sintesis, dan hasil penelitian yang didasarkan pada pengalaman atau data yang terbatas (Suparman, 2014: 106). Karakteristik utama model ini adalah sifatnya yang konstruktivistik, ditandai dengan urutan yang terbuka, berulang, dan fleksibel (Setyosari, 2013: p.283). Model konseptual menunjukkan hubungan antara konsep-konsep yang ada tanpa mengikuti urutan bertahap, dengan komponen-komponen seperti tujuan, materi, metode, evaluasi, dan proses.

Model konseptual ini dikembangkan dengan mengadopsi dari dua model pembelajaran yaitu: model pembelajaran *memorization* oleh Joyce Weil & Calhoun (2015) dan model pembelajaran BCCT (*Beyond Centers*

and Circle Time) oleh Pamela Phelps. Model *memorization* merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada penelitian mendalam tentang proses kognitif dan strategi memori. Model ini menekankan pentingnya pengembangan kemampuan mengingat melalui serangkaian proses yang sistematis dan terstruktur. Landasan teoretis model ini berakar pada teori pemrosesan informasi yang dikembangkan oleh Atkinson & Shiffrin (1968), yang menjelaskan bagaimana informasi diproses melalui memori sensorik, memori jangka pendek, dan memori jangka panjang (Atkinson & Shiffrin, 1968). Selain itu, model ini juga dipengaruhi oleh teori skema dari Anderson (1984) yang menekankan pentingnya organisasi pengetahuan dan pembentukan koneksi mental dalam proses pembelajaran (R. C. Anderson, 1984).

Dalam implementasinya, model *memorization* memiliki empat tahapan utama yang saling berkaitan. Tahap pertama adalah *attending*, di mana pembelajar diarahkan untuk memfokuskan perhatian pada materi pembelajaran dan mengidentifikasi elemen-elemen penting. Tahap kedua adalah *developing connections*, yang melibatkan pembentukan asosiasi dan pengaitan dengan pengetahuan sebelumnya. Tahap ketiga, *expanding sensory images*, berfokus pada pengembangan gambaran mental dan penggunaan berbagai modalitas sensori untuk memperkuat pemahaman. Tahap terakhir adalah *practicing recall*, yang melibatkan latihan pengingatan aktif dan pengulangan terstruktur untuk memastikan retensi jangka panjang.

Model BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) yang dikembangkan oleh Pamela Phelps dibangun di atas fondasi teori konstruktivisme Piaget, teori sosio-kultural Vygotsky, dan teori *multiple intelligences* Gardner. BCCT menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak, dengan prinsip bahwa setiap anak adalah pembelajar aktif yang membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain. Kelebihan model BCCT terletak pada sistem pijakan pembelajaran yang terstruktur. Dimulai dengan pijakan lingkungan main yang melibatkan penataan lingkungan dan penyiapan material, dilanjutkan dengan pijakan sebelum main untuk memberikan gagasan dan aturan, pijakan selama main yang melibatkan observasi dan dukungan, serta pijakan setelah main untuk refleksi dan

LEMBAR OBSERVASI HASIL KARYA

Nama Guru : Nurhayati, S.Pd.
 Kelompok/Usia : B/usia 5-6 tahun
 Hari/tanggal : 12 – 22 Maret 2024

HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN	ANALISIS CAPAIAN
<p>“Buah Pisangku” Karya: FT & KLA</p> 	<p>FT dan KLA bekerja sama membuat hasil karya berupa kolase dari bahan-bahan alam dan sisa. FT menggunakan lem untuk menempelkan serbuk gergaji yang berwarna jingga sehingga nampak seperti buah jeruk yang sudah masak. KLA membuat bunga berwarna ungu untuk memperindah hasil karyanya. KLA juga menambahkan biji kacang hijau sebagai rumputnya. Setelah hasil karya selesai, FT men-<i>scan</i> dan melihat animasi 3D dan audio. FT dan KLA mengulang kosakata “<i>Jemo</i>” yang merupakan bahasa Kaili dari buah jeruk.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stimulasi perkembangan bahasa daerah (kosakata) 2. Motorik halus 3. Kolaborasi 4. Komunikasi 5. Kreativitas 6. Literasi teknologi
<p>“Buah Jerukku” Karya: GA</p> 	<p>GA membentuk buah pisang dari plastisin. GA menyesuaikan warnanya dengan <i>flashcard</i> ARSUKA yaitu berwarna kuning. Ketika ditanya mengapa menggunakan plastisin berwarna kuning tersebut, GA menjawab kalau puntinya sudah masak. Kemudian GA membentuk huruf “<i>punti</i>” mengikuti tulisan pada <i>flashcard</i>. Setelah selesai, GA men-<i>scan</i> menggunakan aplikasi ARSUKA. Nampak animasi 3D beserta audio. GA mengulang kosakata “<i>punti</i>” yang merupakan bahasa Kaili dari pisang.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stimulasi perkembangan bahasa daerah (kosakata) 2. Motorik halus 3. Kognitif (warna) 4. Kreativitas 5. Literasi teknologi

<p>"Buah Semangku" Karya: SF & PA</p> 	<p>SF dan PA bekerja sama menyusun <i>puzzle</i> membentuk buah semangka. <i>Puzzle</i> tersebut terdiri dari 16 kepingan. SF berkomunikasi dengan PA kepingan mana lagi yang akan dipasang. Saat proses, PA dan SF berkali-kali gagal menyatukan dengan potongan yang benar. Mereka mencoba kembali hingga akhirnya mereka dapat menyatukan semua potongan semangka. Meskipun demikian di bagian sudut kanan dan kiri bawah salah menempatkan kepingannya. Tapi saat PA <i>men-scan</i> mereka berhasil menampilkan animasi 3D dan mendengar audio bahasa Kaili. Karya semangka adalah "<i>samangka</i>".</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stimulasi perkembangan bahasa daerah (kosakata) 2. Motorik halus 3. Kolaborasi 4. Komunikasi 5. Pemecahan masalah 6. Literasi teknologi
<p><i>Catatan Reflektif:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kolaborasi dan Kreativitas: FT dan KLA: Menunjukkan kerjasama yang baik dalam membuat kolase dari bahan-bahan alam dan sisa. Keduanya mampu membagi tugas dengan baik: FT menempelkan serbuk gergaji untuk membuat buah jeruk, sementara KLA membuat bunga dan menambahkan biji kacang hijau sebagai rumput. Hasil karya mereka kreatif dan menunjukkan pemahaman yang baik tentang penggunaan bahan alami. SF dan PA: Bekerjasama dalam menyusun <i>puzzle</i> buah semangka. Meskipun mengalami kesulitan, mereka terus berusaha hingga hampir menyelesaikan <i>puzzle</i> dengan benar. Hal ini menunjukkan kegigihan dan kemampuan berkomunikasi yang baik. 2. Penggunaan Teknologi: FT, KLA, dan GA: Mampu menggunakan aplikasi AR untuk <i>men-scan</i> hasil karya mereka dan melihat animasi 3D serta mendengar audio dalam bahasa Kaili. Hal ini menunjukkan pemahaman yang baik tentang teknologi dan kemampuannya dalam mengikuti instruksi penggunaan aplikasi. PA dan SF: Meskipun ada kesalahan dalam penempatan kepingan <i>puzzle</i>, mereka berhasil <i>men-scan</i> dan menampilkan animasi 3D serta audio bahasa Kaili. Hal ini menunjukkan adaptabilitas dalam menggunakan teknologi. 3. Pembelajaran Bahasa: FT dan KLA: Mengulang kosakata "<i>lewo</i>" dengan baik, menunjukkan pemahaman dan penguatan kosakata baru dalam bahasa Kaili. GA: Mengulang kosakata "<i>pwut</i>" dengan baik, menunjukkan pemahaman dan penguatan kosakata baru dalam bahasa Kaili. PA dan SF: Meskipun ada kesalahan dalam penyusunan <i>puzzle</i>, mereka berhasil menampilkan dan mendengar kosakata "<i>samangka</i>", menunjukkan pemahaman dasar tentang bahasa Kaili. 		

Umpan Balik Guru

FT dan KLA:

Positif: Sangat baik, kalian berdua telah menunjukkan kerjasama yang hebat dan kreativitas dalam membuat kolase. Penggunaan bahan-bahan alami sangat menarik dan kalian berhasil mengintegrasikan teknologi dengan baik.

Pengembangan: Cobalah untuk lebih eksploratif dengan bahan-bahan yang berbeda dan terus berlatih mengucapkan kosakata dalam bahasa Kaili untuk memperkuat pemahaman.

GA:

Positif: Bagus sekali, GA! Kamu telah menunjukkan pemahaman yang baik tentang warna dan bentuk dengan plastisin. Penggunaan aplikasi ARSUKA juga sangat baik.

Pengembangan: Lanjutkan untuk berlatih membuat berbagai bentuk buah lainnya dan mencoba kosakata baru dalam bahasa Kaili. Hal ini akan memperkaya keterampilan bahasa dan kreativitasmu.

SF dan PA:

Positif: Kalian telah menunjukkan kerjasama yang baik dan kegigihan dalam menyelesaikan puzzle. Meskipun ada kesalahan, upaya kalian sangat patut diapresiasi.

Pengembangan: Cobalah untuk lebih teliti dalam menyusun puzzle dan perhatikan detail kepingan. Terus berlatih mengucapkan kosakata dalam bahasa Kaili dan gunakan teknologi untuk memperkuat pembelajaran kalian.

Mengetahui,
Kepala TK Negeri Banawa

Fery Wiliawati, S.Pd.
NIP.19840127 200903 2 007

Guru Kelompok B

Nurhavati, S.Pd.

2. Catatan anekdot

Catatan anekdot adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk mencatat kejadian-kejadian penting dan perilaku spesifik yang terjadi selama anak berinteraksi di lingkungan belajar. Catatan anekdot ini bersifat naratif dan mendeskripsikan momen-momen tertentu yang dianggap signifikan dalam perkembangan anak, seperti reaksi emosional, interaksi sosial, atau kemampuan menyelesaikan masalah. Lembar ini membantu pendidik mengumpulkan informasi yang kaya tentang perilaku anak secara alami, tanpa intervensi sehingga memberikan wawasan mendalam tentang perkembangan individu anak. Berikut contoh catatan anekdot untuk anak usia dini.

LEMBAR OBSERVASI CATATAN ANEKDOT

Nama Anak : FT
 Kelompok : B
 Kegiatan : Main hasil guntinganku

Hari/tanggal : Senin, 18 Maret
 Observer : Nurhayati

Tempat	Peristiwa	Analisis Capaian
Halaman satuan	FT tiba di satuan, menyalim tangan guru, menyimpan tas, dan bermain bebas di halaman.	1. FT sudah terbiasa menggunakan bahasa Kaili di awal pembelajaran dan saat bernyanyi.
Ruang kelas	<p>“Tahap Memberikan Inspirasi” FT ikut bernyanyi “Kepala pundak lutut kaki” dalam bahasa Kaili dengan riang gembira, sambil melakukan gerakan-gerakan memegang anggota tubuh. FT menyaksikan Bu Darni mengenalkan pakaian adat suku Kaili dengan memakaikan baju <i>nggembe</i> ke salah satu anak.</p> <p>“Tahap Gali Potensi” FT memilih kegiatan menggunting dan menempel bagian-bagian pakaian adat. Dia bekerja sama dengan teman-temannya, ada yang menggunting, ada yang menempel, dan ada yang membuang sisa hasil guntingan. FT dengan antusias menggunting gambar-gambar bagian pakaian adat dan menempelkannya pada lembar kerja. Setelah selesai, FT menggunakan aplikasi ARSUKA untuk men-scan gambar dan melihat animasi 3D serta mendengar penjelasan mengenai pakaian adat Kaili. FT belajar kosakata baru seperti “<i>sampolu</i>”, “<i>gemo</i>”, “<i>ponto date</i>”, “<i>dali taros</i>”, “<i>sompu dada</i>”, dan “<i>buya sabe kumbaja</i>”.</p> <p>“Tahap Ambil Makna Bermain” FT berbagi pengalaman bermainnya dan mengatakan bahwa dia suka menggunting gambar serta belajar tentang bagian-bagian pakaian adat. FT ikut mengulang bagian-bagian pakaian adat yang dijelaskan oleh guru, menunjukkan pemahaman dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.</p>	<p>2. FT mampu mengulang kosakata dalam bahasa Kaili seperti nama-nama bagian pakaian adat yang dipelajari melalui aplikasi ARSUKA.</p> <p>3. FT menunjukkan kemampuan bekerja sama dengan teman-temannya dalam kegiatan menggunting dan menempel bagian-bagian pakaian adat.</p> <p>4. FT aktif berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya, berbagi pengalamannya dan menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran.</p> <p>5. FT menikmati kegiatan yang melibatkan budaya dan pakaian adat suku Kaili, yang menambah pengetahuannya tentang budaya lokal dan memperkaya kosakatanya.</p>

Catatan Reflektif:

Berdasarkan hasil analisis capaian di atas, dapat disimpulkan bahwa FT memiliki perkembangan yang baik dalam penggunaan kosakata bahasa Kaili, mengidentifikasi komponen-komponen pakaian adat suku Kaili, keterampilan motorik halus, dan menunjukkan minat serta kreativitas dalam kegiatan pembelajaran. FT juga menunjukkan kemampuan kerjasama dan komunikasi yang baik dengan guru dan teman-temannya.

Umpan Balik:

FT sudah sangat terbiasa menggunakan bahasa Kaili saat menyebutkan komponen pakaian adat. Ini adalah langkah yang sangat baik dalam melestarikan bahasa dan budaya daerah kita. Teruslah belajar dan praktikkan bahasa Kaili setiap hari, ya!

Donggala, 18 Maret 2024

Mengetahui,
Kepala TK Negeri Banawa



Ferry Widiawati, S.Pd.
NIP.19840127 200903 2 007

Guru Kelompok B



Nurhayati, S.Pd.

3. Foto berseri

Foto berseri adalah alat dokumentasi yang digunakan untuk merekam dan menganalisis proses pembelajaran anak melalui serangkaian foto yang diambil secara berurutan selama kegiatan tertentu. Foto-foto ini menangkap langkah-langkah yang dilakukan anak, mulai dari awal hingga akhir, sehingga memberikan gambaran visual tentang perkembangan kognitif, keterampilan, kreativitas, dan pemecahan masalah anak dalam konteks aktivitas yang anak lakukan. Lembar ini dilengkapi dengan catatan reflektif yang menjelaskan tindakan atau perilaku anak serta interpretasi pendidik terhadap perkembangan yang terlihat. Dengan menggunakan lembar observasi foto berseri, pendidik dapat memantau kemajuan anak secara lebih komprehensif dan menyediakan bukti konkret yang mendukung evaluasi dan perencanaan pembelajaran yang lebih efektif. Berikut contoh foto berseri.

LEMBAR OBSERVASI FOTO BERSERI

Nama Anak : RHK
Kelompok : B
Kegiatan : Kebun Binatangku

Hari/tanggal : 26 Maret
Observer : Nurhayati



Foto 1



Foto 2



Foto 3

Keterangan foto:

Foto 1 alat dan bahan bermain sudah disiapkan terlebih dahulu.

Foto 2 ST menggunting hewan ayam, bebek, anjing, dll.

Foto 3 ST men-*scan* hewan-hewan yang ada dalam kebun binatangnya.

Catatan Reflektif:

1. ST telah menunjukkan kemajuan dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan mengenali dan menggunakan kosakata bahasa Kaili untuk menyusun kalimat sederhana. Kegiatan menggunting dan men-*scan* hewan membantu ST mengingat dan memahami kosakata baru serta mengaplikasikannya dalam kalimat.
2. ST menunjukkan keterampilan yang baik dalam menggunakan teknologi dan mengaplikasikan kosakata baru dalam bahasa Kaili. Kegiatan ini tidak hanya membantu dalam pembelajaran bahasa tetapi juga dalam pengembangan keterampilan motorik dan pemahaman teknologi.
3. ST terlibat aktif dalam kegiatan, menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Kemampuannya untuk menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Kaili juga mencerminkan kreativitasnya dalam menggunakan kosakata baru secara kontekstual.

Umpan balik:

Ibu senang melihat kamu belajar dan mengulang kosakata dalam bahasa Kaili seperti "mam" (ayam), "surati" (bebek), dan "asu" (anjing). Kamu juga mampu menyusun kalimat sederhana menggunakan kosakata baru ini, seperti "Mamuku tatahu ritahua". Hal ini adalah langkah besar dalam memahami dan menggunakan bahasa Kaili dalam kehidupan sehari-hari.

Donggala, Maret 2024

Mengetahui,

Kepala TK Negeri Banawa



Fenny Widiawati, S.Pd.

NIP.19840127 200903 2 007

Guru Kelompok B

Nurhayati, S.Pd.

LEMBAR OBSERVASI FOTO BERSERI

Nama Anak : RHK
Kelompok : B
Kegiatan : Kebun Binatangku

Hari/tanggal : 26 Maret
Observer : Nurhayati



Keterangan foto:

Foto 1 alat dan bahan bermain sudah disiapkan terlebih dahulu.

Foto 2 ST menggantung hewan ayam, bebek, anjing, dll.

Foto 3 ST *men-scan* hewan-hewan yang ada dalam kebun binatangnya.

Catatan Reflektif:

1. ST telah menunjukkan kemajuan dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan mengenali dan menggunakan kosakata bahasa Kaili untuk menyusun kalimat sederhana. Kegiatan menggantung dan *men-scan* hewan membantu ST mengingat dan memahami kosakata baru serta mengaplikasikannya dalam kalimat.
2. ST menunjukkan keterampilan yang baik dalam menggunakan teknologi dan mengaplikasikan kosakata baru dalam bahasa Kaili. Kegiatan ini tidak hanya membantu dalam pembelajaran bahasa tetapi juga dalam pengembangan keterampilan motorik dan pemahaman teknologi.
3. ST terlibat aktif dalam kegiatan, menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Kemampuannya untuk menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Kaili juga mencerminkan kreativitasnya dalam menggunakan kosakata baru secara kontekstual.

4. Lembar observasi *checklist*

Lembar observasi *checklist* adalah instrumen yang digunakan oleh pendidik untuk menilai dan mencatat perkembangan anak dengan cara yang sistematis dan terstruktur. Lembar ini berisi daftar perilaku, keterampilan, atau pencapaian yang diharapkan muncul pada anak dalam tahap perkembangan tertentu. Setiap item dalam *checklist* dirancang untuk mencerminkan aspek penting dari perkembangan anak, seperti

kemampuan sosial, motorik, kognitif, bahasa, dll. Pendidik dapat dengan mudah mencatat apakah anak telah menunjukkan perilaku atau keterampilan tertentu dengan memberi tanda pada setiap item yang diamati. Penggunaan checklist ini memungkinkan pengamatan yang cepat dan efisien, serta membantu pendidik dalam melacak perkembangan anak secara berkelanjutan.

Selain memudahkan dalam pemantauan perkembangan, lembar observasi *checklist* juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang memberikan gambaran yang jelas mengenai area di mana anak telah mencapai kemajuan dan area yang mungkin memerlukan perhatian lebih lanjut. Dengan menggunakan *checklist*, pendidik dapat mengidentifikasi kebutuhan khusus anak dan merancang intervensi yang lebih tepat untuk mendukung perkembangan. *Checklist* ini juga sangat berguna dalam komunikasi dengan orang tua, karena memberikan data yang jelas dan spesifik tentang perkembangan anak. Secara keseluruhan, lembar observasi *checklist* adalah alat penting dalam pendidikan anak usia dini yang mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih terarah dan responsif terhadap kebutuhan individu anak. Berikut contoh lembar observasi *checklist*.

LEMBAR OBSERVASI CEKLIS

Nama Anak : RHK
Kelompok : B

Hari/tanggal : 26 Maret
Observer : Nurhayati

Petunjuk!

Berilah tanda centang atau (✓) pada lembar observasi berikut yang dianggap paling sesuai untuk menggambarkan kemampuan anak pada setiap pernyataan.

Tujuan Pembelajaran	Indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (Perilaku yang diamati)	4	3	2	1
Anak dapat menggunakan kosakata bahasa daerah Suku Kaili berdasarkan prinsip pembelajaran anak usia dini.	Anak dapat menyebutkan lima kosakata dasar dalam bahasa Kaili.	✓			
	Anak dapat mengidentifikasi benda atau gambar berdasarkan kosakata bahasa Kaili.	✓			
Anak dapat menyusun kalimat sederhana menggunakan kosakata bahasa daerah Suku Kaili berdasarkan prinsip pembelajaran anak usia dini.	Anak dapat menyusun kalimat sederhana dengan kosakata Kaili (minimal 3 kata per kalimat).	✓			
	Anak dapat membuat kalimat yang bermakna dengan kosakata Kaili.		✓		
Anak dapat melakukan percakapan sederhana menggunakan bahasa daerah Suku Kaili berdasarkan prinsip pembelajaran anak usia dini.	Anak dapat berinteraksi dalam percakapan sederhana dengan teman atau guru menggunakan bahasa Kaili.		✓		
	Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana dalam bahasa Kaili.	✓			
	Anak dapat mengajukan pertanyaan sederhana dalam bahasa Kaili.		✓		
Anak dapat mengidentifikasi komponen-komponen pakaian adat Suku Kaili berdasarkan prinsip pembelajaran anak usia dini.	Anak dapat menyebutkan nama komponen-komponen pakaian adat Kaili.	✓			
	Anak dapat menunjukkan komponen-komponen pakaian adat Kaili pada gambar atau benda asli.		✓		

Anak dapat menjelaskan makna simbolik dari warna dan aksesoris yang digunakan dalam pakaian adat Suku Kaili berdasarkan prinsip pembelajaran anak usia dini.	Anak dapat menyebutkan makna warna dalam pakaian adat Kaili.			✓	
	Anak dapat menjelaskan aksesoris yang digunakan dalam pakaian adat Kaili.	✓			
Anak dapat menyanyikan lagu daerah Suku Kaili berdasarkan prinsip pembelajaran anak usia dini.	Anak dapat menyanyikan satu lagu daerah Kaili secara lengkap.	✓			
	Anak dapat menyanyikan lagu dengan intonasi dan pengucapan yang benar.	✓			
Anak dapat menganalisis makna dan pesan yang terkandung dalam lirik lagu daerah Suku Kaili berdasarkan prinsip pembelajaran anak usia dini.	Anak dapat menjelaskan makna dari lirik lagu daerah Kaili.			✓	
	Anak dapat mengidentifikasi pesan moral dalam lirik lagu tersebut.		✓		
	Anak dapat menghubungkan tema lagu daerah Kaili dengan pengalaman atau cerita sehari-hari anak.		✓		

Keterangan:

- 4: Berkembang Sangat Baik (BSB)
 3: Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
 2: Mulai Berkembang (MB)
 1: Belum Berkembang (BB)

Donggala, 23 Maret 2024

Mengetahui,
 Kepala TK Negeri Banawa



Fenny Widiawati, S.Pd.
 NIP.19840127 200903 2 007

Guru Kelompok B

Nurhayati, S.Pd.





Daftar Pustaka

- Afnan, Muhammad, K., Khan, N., Lee, M. Y., Imran, A. S., & Sajjad, M. (2021). School of the future: A comprehensive study on the effectiveness of augmented reality as a tool for primary school children's education. *Applied Sciences (Switzerland)*, 11(11). <https://doi.org/10.3390/app11115277>
- Ambrose, S. A., Bridges, M. W., DiPietro, M., Lovett, M. C., & Norman, M. K. (2010). *How learning works: Seven research-based principles for smart teaching*. John Wiley & Sons.
- Anderson, J. R. (2013). *The architecture of cognition*. Psychology Press. <https://doi.org/10.4324/9781315799438>
- Anderson, R. C. (1984). Some Reflections on the Acquisition of Knowledge. *Educational Researcher*, 13(9), 5–10. <https://doi.org/10.3102/0013189X013009005>
- Arnott, L., & Yelland, N. J. (2020). Multimodal lifeworlds: Pedagogies for play inquiries and explorations. *Journal of Early Childhood Education Research*, 9(1), 124–146.
- Astuti, S. D. (2016). Transmisi Budaya dan Kearifan Lokal pada Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian*, 1. <https://doi.org/10.28918/jupe.v13i1.1190>
- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human Memory: A proposed system and its control processes BT–The Psychology of Learning and Motivation. *The Psychology of Learning and Motivation*, 2(5), 89–195. [https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(08\)60422-3](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(08)60422-3)

- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory (Vol. 1)*. Prentice Hall: Englewood cliffs.
- Benko, S. L. (2012). Scaffolding: An Ongoing Process to Support Adolescent Writing Development. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 56(4), 291–300. <https://doi.org/10.1002/jaal.00142>
- Bistaman, I. N. M., Idrus, S. Z. S., & Abd Rashid, S. (2018). The use of augmented reality technology for primary school education in Perlis, Malaysia. *Journal of Physics: Conference Series*, 1019(1), 12064. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1019/1/012064>
- Branch, R. M., & Kopcha, T. J. (2014). Instructional design models. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, 77–87.
- Bredenkamp, S., & Copple, C. (1997). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs. (Revised Edition)*. ERIC.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard university press.
- Bruner, J. (1974). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- CCCRT. (2005). The creative center for childhood research and training. In *Inc. (CCCRT)*. Florida: <https://www.cccrt.org/>. <https://www.cccrt.org/>
- Charlesworth, R. (1998). Developmentally appropriate practice is for everyone. *Childhood Education*, 74(5), 274–282. <https://doi.org/0.1080/00094056.1998.10521951>
- Chen, C. H. (2020). Impacts of augmented reality and a digital game on students' science learning with reflection prompts in multimedia learning. *Educational Technology Research and Development*, 68(6), 3057–3076. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09834-w>
- Chen, P., Liu, X., Cheng, W., & Huang, R. (2017). A review of using Augmented Reality in Education from 2011 to 2016. *Innovations in Smart Learning*, 13–18. https://doi.org/10.1007/978-981-10-2419-1_2
- Cheng, K.-H. (2017). Reading an augmented reality book: An exploration of learners' cognitive load, motivation, and attitudes. *Australasian Journal of Educational Technology*, 33(4).

- Cheng, K. H. (2019). Parents' user experiences of augmented reality book reading: perceptions, expectations, and intentions. *Educational Technology Research and Development*, 67(2), 303–315. <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9611-0>
- Darmawiguna, I. G. M., Sunarya, I. M. G., Kesiman, M. W. A., Arthana, K. R., & Crisnapati, P. N. (2015). *The augmented reality story book project: A collection of balinese myths and legends*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-22888-4_7
- Darmawiguna, I. G. M., Sunarya, I. M. G., Kesiman, M. W. A., Arthana, K. R., & Crisnapati, P. N. (2015). The augmented reality story book project: A collection of balinese myths and legends. *Augmented and Virtual Reality: Second International Conference, AVR 2015, Lecce, Italy, August 31-September 3, 2015, Proceedings 2*, 71–88.
- Dewey, J. (1933). *How we think: A restatement of the relation of reflective thinking to the educative process*. DC Heath.
- Díaz-Noguera, M. D., Hervás-Gómez, C., & De-La-Calle, A. M. (2020). Professional Action Competences Through Experiences with Augmented Reality. *Journal of Turkish Science Education*, 16(4), 554–568. <https://doi.org/10.36681/tused.2020.7>
- Dünser, A., & Hornecker, E. (2007). *An observational study of children interacting with an augmented story book*. https://doi.org/10.1007/978-3-540-73011-8_31
- Edwards, S., Henderson, M., Gronn, D., Scott, A., & Mirkhil, M. (2017). Digital disconnect or digital difference? A socio-ecological perspective on young children's technology use in the home and the early childhood centre. *Technology, Pedagogy and Education*, 26(1), 1–17. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2016.1152291>
- Erikson, E. H. (1993). *Childhood and society*. W. W. Norton & Company. (Original work published 1950).
- Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (2013). Behaviorism, cognitivism, constructivism: Comparing critical features from an instructional design perspective. *Performance Improvement Quarterly*, 26(2), 43–71.
- Farihah, N. (2018). Penerapan Pembelajaran Sentra Bahan Alam/Sains terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Salafiyah

- Syafi'iyah Klinterejo Sooko Mojokerto. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 2(1), 91–112.
- Fitri, A. N., Steffani, C., & Afifah, S. (2022). Mengenal Model Paud Beyond Centre and Circle Time (Bcct) Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(2), 72. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i2.944>
- Froebel, F. (1899). *Pedagogs of the kindergarten*. Nabu Press.
- Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional Design*. Orlando: Holt, Rinehart and Winstone. Inc.
- Gardner, H. E. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic books.
- Garzón, J., Pavón, J., & Baldiris, S. (2019). Systematic review and meta-analysis of augmented reality in educational settings. *Virtual Reality*, 23(4), 447–459. <https://doi.org/10.1007/s10055-019-00379-9>
- Glasgow, A. (2010). Measures to preserve Indigenous language and culture in te Reo Kuki Airani (Cook Islands Māori language) early-childhood education models. *AlterNative: An International Journal of Indigenous Peoples*, 6(2), 122-133. <https://doi.org/10.1177/117718011000600>
- Gopnik, A., Meltzoff, A. N., & Kuhl, P. K. (2006). *The scientist in the crib: What early learning tells us about the mind*.
- Gordon, A. M., & Browne, K. W. (2004). *Beginnings & beyond: Foundations in early childhood education*. Taylor & Francis US. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tics.2010.09.003>
- Gun, E., & Atasoy, B. (2017). The effects of augmented reality on elementary school students' spatial ability and academic achievement. *Egitim Ve Bilim-Education and Science*, 42(191). <https://doi.org/10.15390/eb.2017.7140>
- Gustafson, K. L., & Branch, R. (2002). *Survey of Instructional Development Models (4th ed.)*. ERIC Clearinghouse on Information & Technology, Syracuse University.
- Hartanti, D., & Kurniawan, M. (2022). Buku Literasi Augmented Reality sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD.

Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3100–3110.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2042>

- Hasanah, R., & Latif, M. A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran BCCT (Beyond Centers And Circle Times) dan Model Pembelajaran Konsiderasi di TK Khalifah Baciro Kota Yogyakarta. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 2(2), 184–199. <https://doi.org/10.23971/mdr.v2i2.1538>
- Hassan, S. A., Rahim, T., & Shin, S. Y. (2022). ChildAR: an augmented reality-based interactive game for assisting children in their education. *Universal Access in the Information Society*, 21(2), 545–556. <https://doi.org/10.1007/s10209-020-00790-z>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. Prentice Hall, Inc.
- Hidayati, S. (2021). *Strategi pembelajaran anak usia dini*. Kanaka Media.
- Hokanson, B., Gibbons, A., Thinking, D., & Process, D. (2012). (*Educational Communications and Technology_ Issues and Innovations 1*) Monica W. Tracey, John Baaki, Brad Hokanson, Andrew Gibbons-Design in *Educational Technology_ Design Thinking, Design Process, and*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-00927/>
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2019). Penanaman pendidikan karakter pada model pembelajaran BCCT (Beyond Centers and Circle Time). *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 110–116. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.106>
- Jackman, H. L., Beaver, N. H., & Wyatt, S. (1997). *Early education curriculum: A child's connection to the world*. Delmar Publishers.
- Joyce, B., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching, ninth edition*. United States of America: Pearson.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2003). *Models of teaching 5th edition*. Needham, MA: Allyn & Bacon.
- Karlsson, I., Bernedixen, J., Ng, A. H., & Pehrsson, L. (2017). *Combining augmented reality and simulation-based optimization for decision support in manufacturing*. <https://doi.org/10.1109/WSC.2017.8248108>

- Katz, L. G., Chard, S. C., & Kogan, Y. (2014). *Engaging children's minds: The project approach*. Bloomsbury Publishing USA.
- Kipper, G., & Joseph, R. (2013). *Augmented Reality An Emerging Technology Guide to AR*. Syngress.
- Lauer, L., Altmeyer, K., Malone, S., Barz, M., Brünken, R., Sonntag, D., & Peschel, M. (2021). Investigating the usability of a head-mounted display augmented reality device in elementary school children. *Sensors*, 21(19). <https://doi.org/10.3390/s21196623>
- Lee, B. Y. (2024). Technology/Media Use in Early Childhood Education: Publication Trends in the US from 2013 to 2022. *Early Childhood Education Journal*, 1–43. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01684-y>
- Linton, R. (1936). *The Study of Man*. New York: Appleton-Century-Crofts. *Hysterical Psychoses and Possessions*, 67.
- Malaguzzi, L. (1993). For an education based on relationships. *Young Children*, 49(1), 9-12.
- Masrurah, F. (2014). Kecerdasan verbal-linguistik anak melalui pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT). *Lisan Al-Hal: Jurnal Pengembangan Pemikiran Dan Kebudayaan*, 8(2), 305–334.
- McKenzie, J., & Darnell, D. (2003). *The eyeMagic book*. In *A Report into Augmented Reality Storytelling in the Context of a children's workshop*.
- McLeod, S. (2018). Lev Vygotsky. *Simply Psychology*. *Developmental Psychology*.
- Merrill, M. D. (2013). Instructional transaction theory (ITT): Instructional design based on knowledge objects. *Instructional-Design Theories and Models*, 397–424.
- Montessori, M. (2013). *The montessori method*. Transaction publishers.
- Montessori, M. (2014). *Spontaneous activity in education*. Montessori Helper.
- Morrison, G. S., & George, S. (2004). *Early Childhood Education Today* (9th ed.). Pearson Merrill Prentice Hall Upper Saddle River, NJ.
- Muhsinin, M., & Navi, I. (2017). Efektifitas Pembelajaran Sentra di Kecamatan Trowulan Mojokerto. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 3(2), 107–124.
- Mursid. (2017). *Pengembangan pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.

- Mustajab, M., Baharun, H., & Iltiqoiyah, L. (2020). Manajemen Pembelajaran melalui Pendekatan BCCT dalam Meningkatkan Multiple intelligences Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1368–1381. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.781>
- NAEYC. (2020). *Professional standards and competencies for early childhood educators*. Author Washington, DC. www.naeyc.org
- Nainggolan, E. R., Asymar, H. H., & ... (2018). The implementation of augmented reality as learning media in introducing animals for early childhood education. ... *on Cyber and IT* <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8674350/>
- Nasional, I. D. P. (2003). *Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Novitawati, N., & Anggreani, C. (2021). Pengembangan Perencanaan Pembelajaran Bermuatan Budaya Lokal Tepian Sungai pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 220–230. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.767>
- Nurani, Y. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks.
- Nurani, Y., & Mayangasri, T. (2017). Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 386-400. <https://doi.org/10.21009/JPUD.112>
- Nurani, Y., & Sujiono, B. (2010). Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak. *Jakarta: Indeks*.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- Nurwati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sentra dalam Mengembangkan Kecerdasan Jamak di Taman Kanak-Kanak Kota Samarinda. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 2(1), 15–31. <https://doi.org/10.21093/sajie.v2i1.1860>
- Oranç, C., & Küntay, A. C. (2019). Learning from the real and the virtual worlds: Educational use of augmented reality in early childhood.

- In *International Journal of Child-Computer Interaction* (Vol. 21, pp. 104–111). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2019.06.002>
- Ozdamli, F., Bal, E., & Karagozlu, D. (2017). Pre-school teachers views about educational materials and augmented reality in pre-school education. *PONTE International Journal of Science and Research*, 73(8).
- Ozdamli, F., & Karagozlu, D. (2018). Preschool teachers' opinions on the use of augmented reality application in preschool science education. *Croatian Journal of Education: Hrvatski Časopis Za Odgoj i Obrazovanje*, 20(1), 43–74. <https://doi.org/10.21506/j.ponte.2017.8.35>
- Paivio, A. (1990). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford university press.
- Palaiologou, I. (2016). Children under five and digital technologies: implications for early years pedagogy. *European Early Childhood Education Research Journal*, 24(1), 5–24. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2014.929876>
- Palazon, M. (2000). *The Media and Transformative Learning. Opinion Papers. Reproduction Supplied by EDRS*. ERIC.
- Pan, Z., López, M. F., Li, C., & Liu, M. (2021). Introducing augmented reality in early childhood literacy learning. *Research in Learning Technology*, 29, 1–21. <https://doi.org/10.25304/rlt.v29.2539>
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2012). *Human development (12th ed.)*. McGraw-Hill.
- Piaget, J. (2000). Piaget's theory of cognitive development. *Childhood Cognitive Development: The Essential Readings*, 2, 33–47.
- Piaget, J., & Cook, M. (1952). *The origins of intelligence in children* (Vol. 8, Issue 5). International Universities Press New York.
- Pierdicca, R., Frontoni, E., Zingaretti, P., Malinverni, E. S., Colosi, F., & Orazi, R. (2015). Making visible the invisible. augmented reality visualization for 3D reconstructions of archaeological sites. *Augmented and Virtual Reality: Second International Conference, AVR 2015, Lecce, Italy, August 31-September 3, 2015, Proceedings 2*, 25–37.
- Piskurich, G. M. (2015). *Rapid instructional design: Learning ID fast and right*. John Wiley & Sons.

- Pribadi, B. A. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Putri, N. L., Pelenkahu, N., Kekek, L., & Marentek, M. (2021). *Beyond Centers And Circle Time Learning Models To Improve Drawing Creativity For Early Childhood 5-6 Years Old*. 7(8), 2021. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5272366>
- Ragalutu, H., Ibrahim, N., & Nomida, D. (2020). Development of Learning Materials Based on Local Culture in Basic School Using Waterfall Methods. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(1), 728–738. <https://doi.org/10.37200/ijpr/v24i1/pr200176>
- Rahmawati, Y. (2015). Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2908>
- Reigeluth, C. M., & Carr-Chellman. (2009). *Instructional-Design Theories and Models, Volume III: Building a Common Knowledge Base*. Routledge. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9647.2011.00772.x>
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Tracey, M. W. (2011). The Instructional Design Knowledge Base: Theory, Research, and Practice. In *Theory, research, and practice*. Routledge.
- Rizkiyani, F., & Sari, D. Y. (2022). Pengenalan Budaya Sunda Pada Anak Usia Dini: Sebuah Narrative Review. *Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 19(1), 32–45.
- Roblyer, M., & Doering, A. H. (2007). *Integrating educational technology into teaching*. USA: Pearson, 2016.
- Roediger, H. L., & Butler, A. C. (2011). The critical role of retrieval practice in long-term retention. *Trends in Cognitive Sciences*, 15(1), 20–27.
- Ronald T. Azuma. (1997). *Augmented Reality Educational Games*. 6(5).
- Rumelhart, D. E., Hinton, G. E., & Williams, R. J. (1986). Learning internal representations by error propagation, parallel distributed processing, explorations in the microstructure of cognition, ed. de rumelhart and j. mcclelland. vol. 1. 1986. *Biometrika*, 71(599–607), 6. <https://doi.org/10.7551/mitpress/4943.001.0001>

- Sahin, N., & Ozcan, M. F. (2019). Effects of Augmented Reality in Teaching Old Turkish Language Mementoes on Student Achievement and Motivation. *Contemporary Educational Technology*, 10(2), 198–213. <https://doi.org/10.30935/cet.5544501>
- Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan. In *Jakarta: Kencana Prenada Media*.
- Santrock, J. W. (2011). Perkembangan anak edisi 7 jilid 2. *Terjemahan: Sarah Genis B) Jakarta: Erlangga*, 251.
- Sari, M. P., & Hidayatulloh, A. R. (2020). Pengenalan Kebudayaan Indonesia melalui Fotografi pada Akun Instagram 'KWODOKIJO'. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 111–120.
- Sari, R. C., Aisyah, M. N., Ilyana, S., & Hermawan, H. D. (2022). Developing a Financial Literacy Storybook for Early Childhood in an Augmented Reality Context. *Contemporary Educational Technology*, 14(2). <https://doi.org/10.30935/cedtech/11734>
- Sari, S. R., Basir, M., Natsir, N., & Susanti, A. (2020). Implementation of Kaili Language Preservation and Development in Palu City, Indonesia. *Scholars International Journal of Linguistics and Literature*, 3(7), 208–215. <https://doi.org/10.36348/sijll.2020.v03i07.001>
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories an educational perspective*. Pearson Education, Inc.
- Seels, B. (1997). *The Relationship of Media and ISD Theory : The Unrealized Promise of Dale's Cone of Experience*. In: *Proceedings of Selected Research and Development Presentations at the 197 National Convention of the Association for Educational Communications and Technology*.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Iap.
- Setiadi, E. M., Hakam, K. A., & Effendi, R. (2012). Ilmu Sosial Budaya Dasar (Edisi Kedua). In *Kencana Prenada Media Group*.
- Setyosari, P. (2013). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenadamedia Group.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2015). *Instructional technology and media for learning*.

- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2005). *Instructional design*. New York: John Wiley & Sons. Inc.
- Spector. (2016). *Foundations of Educational Technology*. Routledge. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102437>
- Storey, J. (2015). *Cultural theory and popular culture: An introduction*. Routledge.
- Sukardjo, M., Khasanah, U., Sudrajat, Y., Situmorang, R., & Oktaviani, V. (2021). Augmented Reality Media Prototype for Fine Motor Development of Children Aged. In *Corresponding Author: Moch. Sukardjo, Education Technology* (Vol. 58).
- Sullivan, A., & Bers, M. U. (2018). Dancing robots: integrating art, music, and robotics in Singapore's early childhood centers. *International Journal of Technology and Design Education*, 28, 325–346. <https://doi.org/10.1007/s10798-017-9397-0>
- Suparman, M. A. (2014). *Desain Instruksional Modern – Panduan Para Pengajar Dan Inovator Pendidikan*. Penerbit Erlangga.
- Thrash, T. M., & Elliot, A. J. (2003). Inspiration as a psychological construct. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84(4), 871. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.84.4.871>
- Ubaidillah, K. (2018). Pembelajaran sentra bac (bahan alam cair) untuk mengembangkan kreativitas anak; studi kasus RA Ar-Rasyid. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 161–176. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-04>
- UNESCO. (2006). *Early Childhood Care and Education (ECCE)*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000143143>
- Uswatun, U., Suryani, L., El Liza, M., & Saputra, N. I. (2022). Analisis Deskriptif Penerapan Model Pembelajaran BCCT Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 26–36.
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.

- Wang, R. (2022). Application of Augmented Reality Technology in Children's Picture Books Based on Educational Psychology. *Frontiers in Psychology*, 13(February), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.782958>
- Wardani, R. K., Endah Hendarwati, S. E., & Setiawan, A. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di PPT Citra Ananda Kecamatan Semampir Surabaya*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Wilson, B. (2005). *Instructional Designs and Teaching Practices*.
- Winkler, T., Herczeg, M., & Kritzenberger, H. (2002). *Mixed reality environments as collaborative and constructive learning spaces for elementary school children*. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Yaumi, M. (2018). Media Teknologi dan Pembelajaran. In *Prenada Media Group*.
- Yulisman, Y., & Serdiansah, S. (2019). Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Provinsi Riau Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 2(3), 79.



Profil Penulis



Besse Nirmala, M.Pd., lahir pada 20 Desember 1988 di Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan. Besse merupakan anak ke-4 dari empat bersaudara dari pasangan Drs. H. Alide Sarda (alm) dan Hj. St. Aisyah, S.Pd. Besse menempuh pendidikan dasar di SDN 24 Salemba (1995—2001), SMPN 2 Bulukumba (2001—2004), dan SMAN 1 Bulukumba (2004—2007). Ia melanjutkan ke Universitas Negeri Makassar pada Program Studi PGSD, selesai pada 2011. Selanjutnya, ia menyelesaikan studi Magister (S2) di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta Program Studi PG PAUD, selesai pada 2014. Saat ini, ia tengah menempuh pendidikan Doktoral di bidang Teknologi Pendidikan dan menekuni keilmuan teknologi pembelajaran anak usia dini.

Besse memulai karier sebagai pengajar di Universitas Tadulako pada 2014. Ia juga mengajar di Jurusan PIAUD Universitas Islam Negeri Datokarama Palu hingga 2021. Ia mengabdikan diri sebagai asesor Badan Akreditasi Nasional PDM sejak 2016, sebagai tutor di Universitas Terbuka Sulawesi Tengah sejak 2019, pengajar praktik tahun 2021, dan pelatih ahli pada Program Sekolah Penggerak (2021—2024).

Aktif di berbagai organisasi, Besse merupakan anggota Asosiasi Pendidikan Guru PAUD se-Indonesia, Pokja Bunda PAUD dan HIMPAUDI Sulawesi Tengah. Ia menjabat sebagai Sekretaris HIMPAUDI Provinsi

Sulawesi Tengah (2019—2024). Selain itu, ia berperan dalam Gugus Kendali Mutu dan Unit Penjaminan Mutu di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako.

Besse telah menghasilkan berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, termasuk pengembangan model dan media pembelajaran berbasis digital untuk anak usia dini. Karya-karyanya diterbitkan di jurnal nasional terakreditasi, jurnal internasional terindeks scopus, dan *International Proceedings*.

Besse menikah dengan Haerul Annuar pada 2014 dan dikaruniai tiga anak: Muhammad Ghaza Alghifari (8 tahun), Muhammad Ghiyat Abidzar (6 tahun), dan Medina Ghufayrah Annuar (3 tahun).



Prof. Dr. Etin Solihatin, M.Pd. meraih gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PMP-KN FPIPS IKIP Jakarta pada 1988. Gelar Magister Pendidikan diperoleh dari Program Pascasarjana IKIP Bandung (UPI) pada 1997 dan gelar Doktor dari Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta pada 2011. Sejak 1989 hingga sekarang mengajar sebagai dosen pada Program Studi PPKN. Selain itu, aktif menjadi sekre-

taris Jurusan Ilmu Sosial Politik FIS UNJ 2007—2011. Kemudian, menjadi ketua Jurusan Ilmu Sosial Politik FIS UNJ 2011—2015. Menjadi ketua Satuan Pengawas Internal (SPI) UNJ 2016—2018.

Fokus utama penelitian meliputi (1) pengembangan media komik pendidikan karakter peserta didik SD; (2) manajemen risiko dalam pelaksanaan anggaran di UNJ; (3); pengaruh problem *based learning* ditinjau dari gaya belajar terhadap hasil belajar IPS SD; (4) pengembangan bahan ajar “metodologi kuantitatif“ bagi mahasiswa berbasis QR Code; (5) pengembangan bahan ajar pendidikan karakter berbasis QR Code.

Memublikasikan artikel pada jurnal terindek scopus sebanyak 18 artikel: (1) *Development of QR Code-Based Character Education Teaching Material pada Jurnal Review of International Geographical Education Online*.

Buku yang telah diterbitkan meliputi (1) *Strategi Pembelajaran PPKN*; (2) *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*; (3) *Cooperative Learning and Expository Learning: Analisis Pembelajaran PKn Ditinjau dari Gaya Belajar*; (4) *Ilmu Negara*; (5) *Strategi Pembelajaran PPKN Berbasis KKNI*; (6) *Dasar-dasar IPS*; (7) *Panduan KKL Prodi PPKN*; (8) *Desain dan Aplikasi Pembelajaran IPS-PKn Pendidikan Dasar*; (9) *Persiapan Kemerdekaan Indonesia (Komik)*.



Prof. Dr. Moch. Sukardjo, M.Pd. adalah seorang akademisi dan guru besar dengan keahlian dalam bidang Teknologi Pendidikan. Penelitian-penelitiannya berfokus pada pengembangan dan inovasi dalam Teknologi Pendidikan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Beliau memiliki visi untuk memajukan pendidikan melalui pendekatan berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Ia memperoleh gelar Doktor di bidang Teknologi Pendidikan dari Universitas Negeri Jakarta pada 2000, setelah sebelumnya menyelesaikan gelar Magister Pendidikan di bidang yang sama pada 1995. Karier akademiknya dimulai dengan gelar sarjana pendidikan yang juga diraih dari Universitas Negeri Jakarta pada 1984.

Prof. Dr. Moch. Sukardjo telah mengabdikan sebagai dosen di Universitas Negeri Jakarta sejak 1985. Beliau juga pernah menjabat sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik di Fakultas Teknik pada periode 2017—2019. Sebelumnya, antara tahun 2005—2019, beliau memimpin Laboratorium Pengembangan Pendidikan *Lab School* YP UNJ. Beliau juga pernah menjabat sebagai Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta sejak 2019.

Dedikasi dan kontribusi dalam dunia pendidikan telah diakui oleh pemerintah dengan berbagai penghargaan, termasuk Satyalancana Karya Satya 10 Tahun (1995), 20 Tahun (2005), dan 30 Tahun (2015). Penghargaan ini mencerminkan komitmennya terhadap pengabdian yang berkelanjutan di bidang pendidikan.

Sebagai seorang peneliti aktif, beliau telah menerbitkan sejumlah artikel ilmiah di jurnal nasional dan internasional. Beberapa di antaranya adalah artikel tentang “optimalisasi desain CAI untuk meningkatkan kompetensi pemrograman komputer serta dampak model instruksional terhadap hasil belajar matematika”. Publikasi-publikasi tersebut menyoroti upaya beliau dalam menjembatani teori dan praktik dalam pendidikan berbasis teknologi.



Model Pembelajaran SENTRA BUDAYA

Berbasis *Augmented Reality* untuk Anak Usia Dini

Buku Model Pembelajaran Sentra Budaya Berbasis *Augmented Reality* untuk Anak Usia Dini menawarkan pendekatan inovatif dalam pendidikan anak usia dini dengan menggabungkan teknologi modern dan nilai-nilai budaya. Di era digital ini, penting bagi anak-anak untuk mengenal akar budaya mereka sambil memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Melalui buku ini, pembaca diajak memahami bagaimana model pembelajaran sentra budaya dapat diterapkan dengan menggunakan teknologi *augmented reality* (AR). Pembelajaran sentra budaya mengajak anak-anak mengeksplorasi keragaman budaya Indonesia, khususnya budaya Suku Kaili yang ada di Provinsi Sulawesi Tengah, melalui pengalaman belajar yang imersif seperti: mengenal bahasa daerah, pakaian adat, dan lagu-lagu daerah dalam bentuk animasi 3D.

Isi buku ini mencakup beberapa bagian utama. Pertama, landasan teori yang menjelaskan pentingnya pendidikan budaya bagi anak usia dini dan peran teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Kedua, desain model pembelajaran yang menjabarkan langkah-langkah implementasi sentra budaya berbasis AR, termasuk alat dan media yang dapat digunakan. Ketiga, analisis manfaat dan tantangan model ini terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Terakhir, panduan praktis bagi pendidik dan orang tua, termasuk contoh aplikasi AR yang relevan.

Ditujukan untuk pendidik, pengembang kurikulum, praktisi, orang tua dan mahasiswa, buku ini menjadi panduan berharga dalam membangun generasi muda yang cerdas teknologi sekaligus mencintai budaya lokal. Dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif, buku ini menjadi jembatan untuk melestarikan kekayaan budaya Indonesia di tengah perkembangan globalisasi. Mari bersama mendukung pendidikan berbasis teknologi tanpa melupakan identitas budaya kita!

