BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Cara Pandang Anak Melihat Dunia

Anak dan orang dewasa merupakan objek yang berbeda, baik dalam berpikir dan cara pandang. Seperti halnya anak dalam melihat objek dan menggambarkan objek. Jika anak dan orang dewasa melihat gambar seekor kucing apa yang akan lakukan? Anak pasti akan menjawab itu seekor kucing, namun selain anak itu menjawab anak pun tampa disuruh anak akan bercerita tentang seekor kucing seperti "saya punya kucing tiga ekor, ada yang warnanya belang, ada yang warnanya hitam dan ada yang berwarna coklat. Tapi yang saya suka cuman yang kuning karena baik dan lucu". Namun jika orang dewasa pasti akan menjawab itu seekor kucing saja tampa bercerita. Maka dapat disimpulkan anak pasti akan bercerita jika melihat sebuah objek dengan adanya pengalaman anak itu sendiri.

Selain itu dalam menggambar objek pun sangatlah berbeda antara gambar anak dan gambar orang dewasa. Orang dewasa lebih cenderung menggambar naturalis dibandingkan dengan anak. Anak menggambar cenderung menggunakan imajinasi dibandingkan dengan orang dewasa, bukan berarti orang dewasa tidak memiliki imajinasi namun anak lebih peka dalam berimajinasi. Selain itu gambar anak selalu bercerita. hal itu dapat dilihat dari kegiatan mengambar dan mewarnai seorang anak sebagai berikut:

1. **Kegiatan Menggambar**



Gambar 4.1 Kegiatan Anak Menggambar

Kegiatan menggambar ini merupakan sebuah kegiatan yang pada dasarnya adalah sebagai sebuah media untuk mengekspresikan perasaan atau suasana hati, selain itu kegiatan menggambar dapat menjadi sebuah media bermain fantasi dan berimajinasi. Serta kegiatan menggambar dapat meningkatkan kreatifitas dan proses berkreasi bagi anak.

Sehingga dalam kegiatan ini peneliti dapat mengetahui bagaimana cara anak menggambar dan bagaimana anak menuangkan gagasan kedalam sebuah gambar baik dalam berimajinasi dan berkreasi. Serta dapat mengetahui perbedaan antara gambar anak dan gambar orang dewasa.



Gambar 4.2 Hasil Anak Menggambar

Gambar di atas merupakan hasil kegiatan menggambar anak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil gambar anak itu tidak naturalis atau tidak menggambar seperti aslinya. Anak lebih menonjolkan gambarnya dengan mengekspresikan suasana hati. Selain anak mengekspresiakn suasana hati melalui gambar, anak selalu menggunakan pikirannya untuk mencurahkan imajinasinya dalam kegiatan menggambar. Sehingga tidak ada gambar yang sama antara gambar yang satu dengan yang liannya.

Dan bagi anak kegiatan menggambar merupakan sebuah media komunikasi, karena setiap gambar anak selalu bercerita. Contoh pada gambar di atas pada gambar kesatu yang ada disebelah kiri anak bercerita tentang bangunan sekolahnya yang memiliki gerbang sekolah yang besar dan diatasnya ada kelas dimana anak itu belajar dan di dalam sekolah ada tiang bendera. Gambar tiang bendera digambar oleh anak dengan tembus pandang atau x- ray dari bangunan sekolah. Pada gambar kedua yang ada disebelah kanan anak bercerita tentang perjalanan dia ke Kota Jakarta, dalam perjalannya anak itu melewati monas dan gedung tinggi.

2. Kegiatan Mewarnai



Gambar 4.3 Kegiatan Mewarnai Anak

Kegiatan mewarnai sama halnya dengan kegiatan menggambar. Kegiatan ini merupakan sebuah kegiatan sebagai sebuah media untuk anak mengekspresikan perasaan dan kegiatan mewarnai dapat meningkatkan daya kreatifitas dan proses berkreasi anak. Serta kegiatan mewarnai sebagai kegiatan berpikir dan berimajinasi untuk anak.

Sehingga dalam kegiatan ini peneliti dapat mengetahui bagaimana cara anak mewarnai dan bagaimana anak menuangkan gagasan kedalam pemilihan warna pada gambar baik dalam berimajinasi dan berkreasi. Serta dapat mengetahui perbedaan antara anak dan orang dewasa dalam cara mewarnai sebuah objek.



Gambar 4.4 Hasil Anak Mewarnai

Gamabar di atas merupakan hasil dari kegiatan mewarnai anak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan mewarnai ini anak tidak mewarnai dengan warna naturalis atau dengan warna seperti objek aslinya.

Dalam mewarnai objek, setiap anak akan mewarnai objek dengan pemilihan warna yang berbeda. Sehingga tidak ada gambar yang sama warnanya antara gambar yang satu dengan yang liannya. Anak lebih menonjolkan dengan menggunakan warna yang berwarna warni. Anak menyukai warna yang berwarna warni dikarenakan anak selalu mengekspresikan suasana hati diriya. Selain anak memilih warna sesuai dengan mengekspresiakn dirinya, anak selalu menggunakan pikirannya untuk mencurahkan imajinasinya sama seperti halnya dalam kegiatan menggambar.

4.2 Interaksi Anak Dan *Augmented Reality* (AR)



Gambar 4.5 Anak Menggunakan *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* (AR)

Kegiatan anak dalam menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) yang bertujuannya untuk mengetahui anak dalam berinteraksi dan memahami objek pada gambar *augmented reality* (AR). Hal itu dapat dilihat dari beberapa hal yaitu pada posisi gambar, gambar bergerak, suara dan ekspresi anak pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR). Dalam gambar di atas peneliti menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) bertema hewan. Berikut adalah penjabaran interaksi anak dalam menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR):

- **Posisi Gambar**

  Jika dilihat dari posisi gambar dari segi pemahaman anak melihat gambar *augmented reality* (AR). Jika gambar *augmented reality* (AR) dilihat dari belakang atau tampak atas anak tidak paham dengan gambar hewan tersebut. Misalkan gambar seekor tupai tidak akan dipahami hewan apa itu jika dilihat dari tampak belakang, sehingga anak akan mengira-ngira atau hanya menebak hewan itu. Namun jika gambar *augmented reality* (AR) dilihat dari tampak depan dan tampak samping maka anak dapat paham dengan gambar tersebut. Misalnya gambar tupai dilihat dari depan maka anak dapat mengenali dan paham bahwa gambar pada *augmented reality* (AR) itu adalah seekor tupai.

- **Gambar Yang Tidak Dikenal**

  Jika dilihat pemahaman anak mengenai gambar *augmented reality* (AR) yang tidak dikenal maka anak akan kebingungan. Contohnya seperti gambar *augmented reality* (AR) seekor narwhal yang merupakan hewan laut yang masih dalam keluarga paus namun paus ini memiliki tanduk pada bagian atas mulutnya.

- **Gambar Naturalis**

  Jika dilihat dari gambar *augmented reality* (AR) yang menyerupai aslinya atau naturalis, anak cenderungan berekpresi senang dan takut tergantung dari objeknya. Contohnya ketika anak melihat gambar *augmented reality* (AR) seekor ular atau hewan buas anak akan ketakutan. dan ketika anak

melihat gambar *augmented reality* (AR) seekor bebek, sapi, kuda dan hewan yang tidak buas lainnya anak akan merasa senang.

- **Gambar Bergerak**

  Jika dilihat dari gambar yang bergerak pada gambar *augmented reality* (AR) anak akan mengikuti gerakannya, misalnya jika gambar *augmented reality* (AR) seekor kangguru dan kangguru itu bergerak meloncat-loncat maka anak akan mengikuti cerita gerakan seekor kangguru, sehingga anak meloncat-loncat mengikuti gerakan kangguru tersebut.

- **Suara**

  Jika diliahat dari suara gambar *augmented reality* (AR) sama halnya dengan gerakan pada gambar *augmented reality* (AR) anak akan menirukan suara hewan tersebut. Contohnya seperti suara gambar *augmented reality* (AR) seekor sapi dengan suara “moo”, maka anak akan menirukan suaranya seekor sapi “moo”

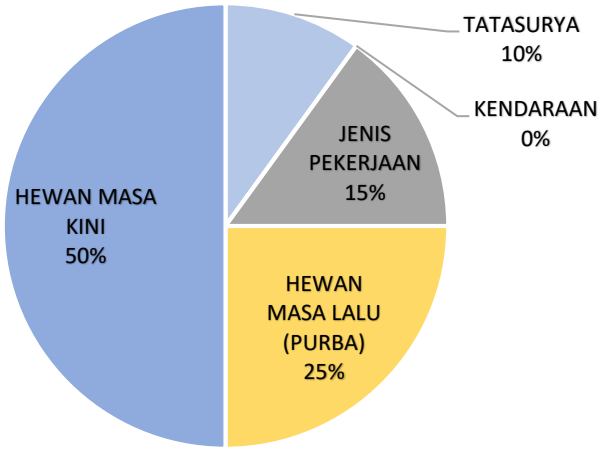
4.3 Analisis Gambar

Analisis gambar dilihat dari interaksi anak terhadap gambar *augmented reality* (AR). yang diantaranya akan menjabarkan tentang tema *augmented reality* (AR), jenis gambar, keutuhan gambar, kerincian gambar, posisi gambar, dan warna. Berikut adalah analisis gambar pada dari interaksi gambar *augmented reality* (AR):

4.3.1 Tema

Tebel 4.1 Kategori Tema

TATASURYA	KENDARAAN	JENIS PEKERJAAN	HEWAN	
			MASA LALU (PURBA)	MASA KINI
				
2 responden	Tidak ada responden	3 responden	5 responden	10 responden

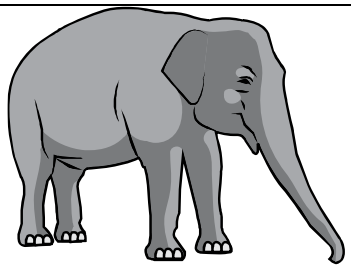


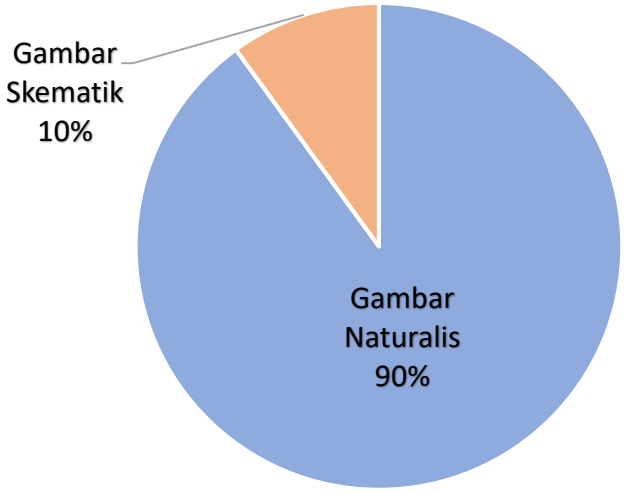
Gambar 4.6 Presentase Kategori Tema

Berikut adalah hasil dari kategori tema gambar *augmented reality* (AR) yang disuka anak sebagai berikut: 10% anak sangat suka dengan tema tatasurya, 0% anak suka dengan tema kendaraan, 15% anak suka dengan tema jenis pekerjaan, 25% anak suka dengan tema hewan masa lalu (hewan purba), dan 50% anak menyukai dengan tema hewan masa kini. Jika dilihat persentase yang paling tinggi adalah anak lebih menyukai tema hewan masa kini. karna hewan merupakan objek yang menarik untuk anak.

4.3.2 Jenis Gambar

Tebel 4.2 Anak Lebih Suka Gambar Naturalis Atau Skematik

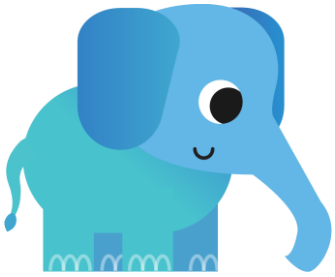
NATURALIS	SKEMATIK
	
18 responden	**2 responden**

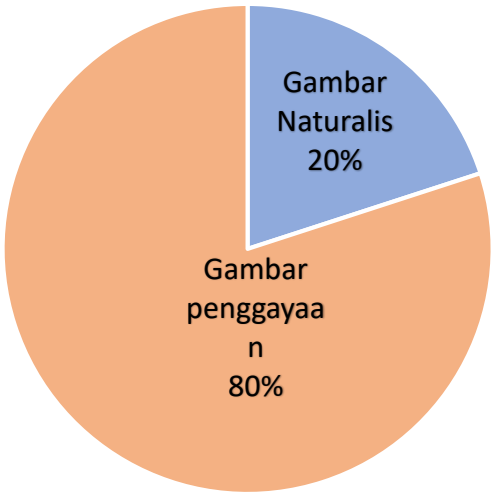


Gambar 4.7 Presentase Jenis Gambar Naturalis Dan Skematik

Berikut adalah hasil dari presentasi penilaian kesukaan anak dari gambar naturalis atau skematik skematik adalah sebagai berikut: 90% anak sangat suka dengan gambar naturalis dan 10% anak suka dengan gambar skematik. Maka jika dilihat dari presentase yang paling tinggi anak lebih suka dengan gambar naturalis. Karena gambar naturalis mudah dikenali sedangkan gambar skematik merupakan gambar yang dibuat oleh orang dewasa.

Tebel 4.3 Anak Lebih Suka Gambar Naturalis Atau Penggayaan

NATURALIS	PENGGAYAAN
	
4 responden	**16 responden**



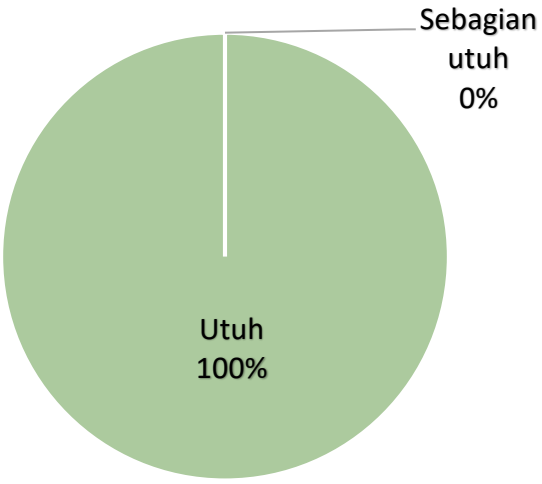
Gambar 4.8 Presentase Jenis Gambar Naturalis Atau Penggayaan

Berikut adalah hasil dari presentasi penilaian kesukaan anak dari gambar naturalis atau skematik skematik adalah sebagai berikut: 20% anak sangat suka dengan gambar naturalis dan 80% anak suka dengan gambar penggayaan. Maka jika dilihat dari presenatasi yang paling tinggi anak lebih suka dengan gambar penggayaan. Karena gambar dengan penggayaan merupakan gambar yang dilebih-lebihkan seperti halnya gambar anak yang tampak khas.

4.3.3 Keutuhan Gambar

Tebel 4.4 Anak Lebih Suka Gambar Sebagian Utuh Atau Utuh

Sebagian	Utuh
	
0 responden	**20 responden**

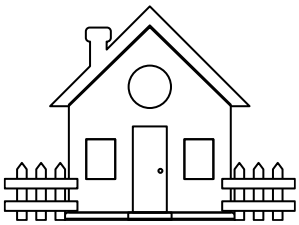


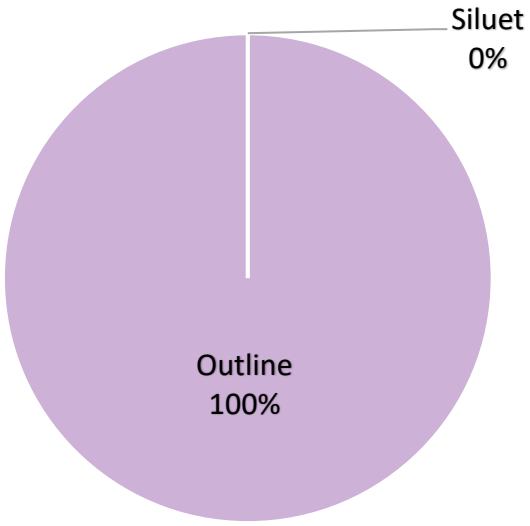
Gambar 4.9 Presentase Gambar Sebagian Utuh Atau Utuh

Berikut adalah hasil dari presentasi penilaian kesukaan anak dari keutuhan gambar adalah sebagai berikut: 0% anak sangat suka dengan gambar setengah utuh dan 100% anak suka dengan gambar yang utuh. Maka jika dilihat dari presenatasi yang paling tinggi anak lebih suka dengan gambar yang utuh, karena gambar yang utuh anak dapat bercerita dengan gambar tersebut dibandingkan dengan sebagian utuh yang menonjolkan hanya ekspresi.

4.3.4 Kerincian Gambar

Tebel 4.5 Anak Lebih Suka Gambar Siluet Atau Gambar Outline

Siluet	***Outline***
	
0 responden	**20 responden**

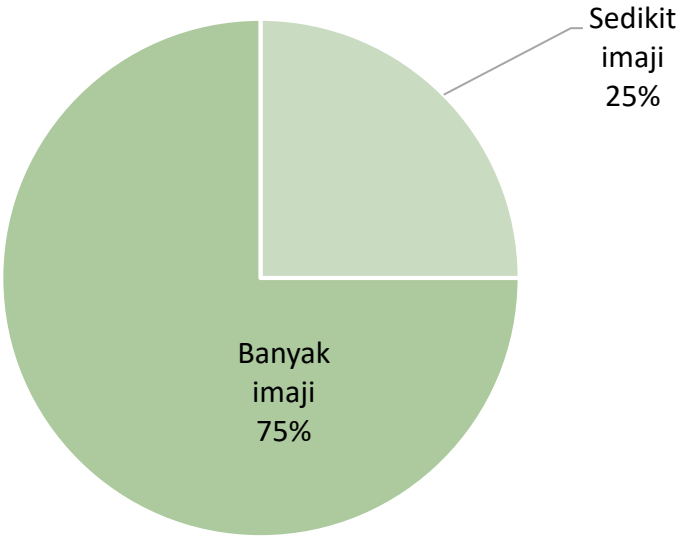


Gambar 4.10 Presentase Gambar Siluet Atau Gambar Outline

Berikut adalah hasil dari presentasi penilaian kesukaan anak dari gambar siluet atau outline adalah sebagai berikut: 0% anak sangat suka dengan gambar *siluet* dan 100% anak suka dengan gambar *outline*. Maka jika dilihat dari presenatasi yang paling tinggi anak lebih suka dengan gambar *outline*, karena gambar outline masih dapat diceritakan anak dibandingkan dengan siluet.

Tebel 4.6 Anak Lebih Suka Gambar Sedikit Imaji Atau Banyak Imaji

Sedikit imaji	Banyak imaji
	
5 responden	**15 responden**



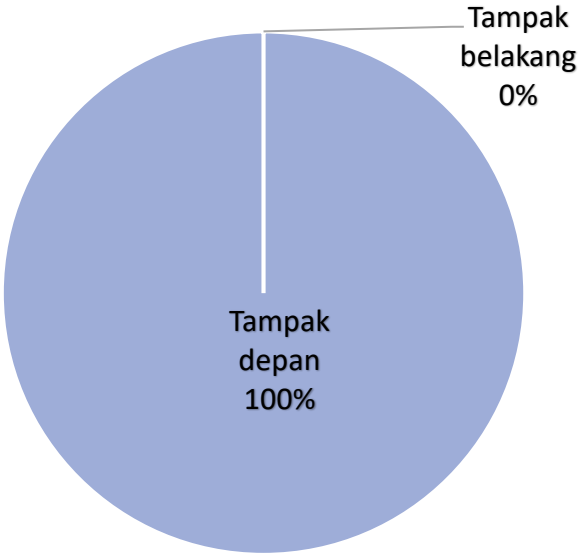
Gambar 4.11 Presentase Gambar Sedikit Imaji Atau Banyak Imaji

Berikut adalah hasil dari presentasi penilaian kesukaan anak dari gambar sedikit imaji atau banyak imaji adalah sebagai berikut: 25% anak sangat suka dengan gambar sedikit imaji dan 75% anak suka dengan gambar dengan banyak imaji. Maka jika dilihat dari presenatasi yang paling tinggi anak lebih suka dengan gambar banyak imaji, karena anak suka bercerita sehingga semakin banyak imaji maka anak akan bercerita tentang gambar tersebut

4.3.5 Posisi Gambar

Tebel 4.7 Anak Lebih Suka Gambar Tampak Belakang Atau Depan

Belakang	Depan
	
0 responden	**20 responden**

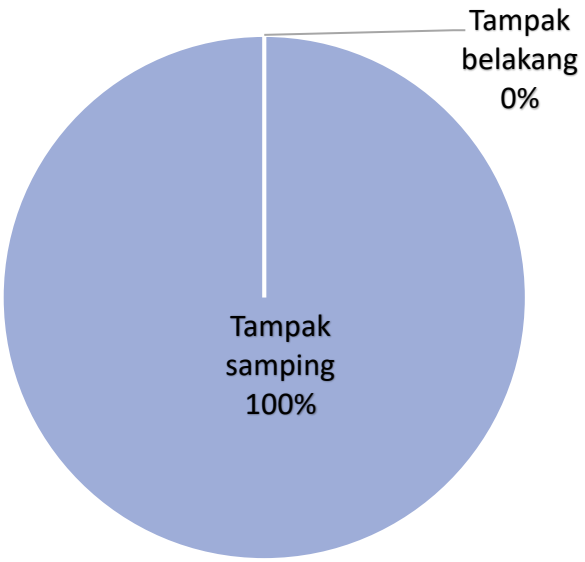


Gambar 4.12 Presentase Gambar Tampak Belakang Atau Depan

Berikut adalah hasil dari presentasi penilaian kesukaan anak dari gambar tampak belakang atau depan adalah sebagai berikut: 0% anak sangat suka dengan gambar tampak belakang dan 100% anak suka dengan gambar tampak depan. Maka jika dilihat dari presenatasi yang paling tinggi anak lebih suka dengan gambar tampak depan, karena gambar dari tampak depan mudah dikenali.

Tebel 4.8 Anak Lebih Suka Gambar Tampak Belakang Atau Samping

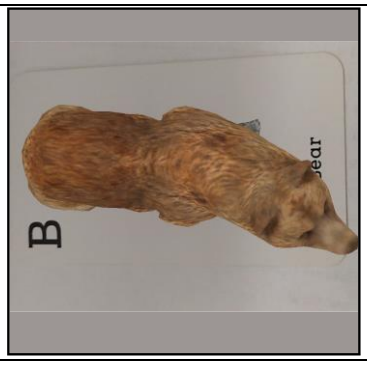
Belakang	Samping
	
0 responden	**20 responden**

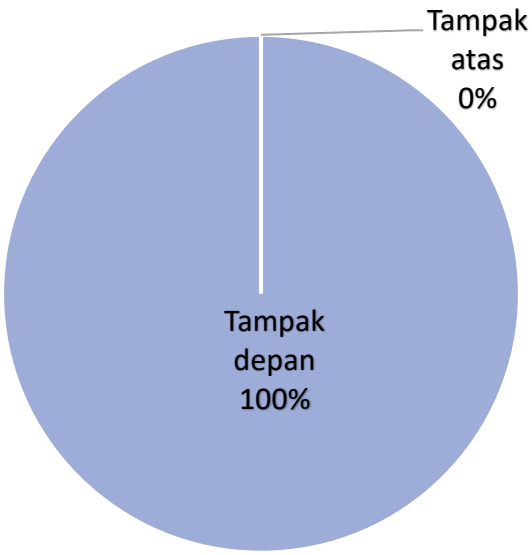


Gambar 4.13 Presentase Gambar Tampak Belakang Atau Samping

Berikut adalah hasil dari presentasi penilaian kesukaan anak dari gambar tampak belakang atau samping adalah sebagai berikut: 20% anak sangat suka dengan gambar tampak belakang dan 100% anak suka dengan gambar tampak samping. Maka jika dilihat dari presenatasi yang paling tinggi anak lebih suka dengan gambar tampak samping, karena gambar dari tampak samping mudah dikenali.

Tebel 4.9 Anak Lebih Suka Gambar Tampak Atas Atau Depan

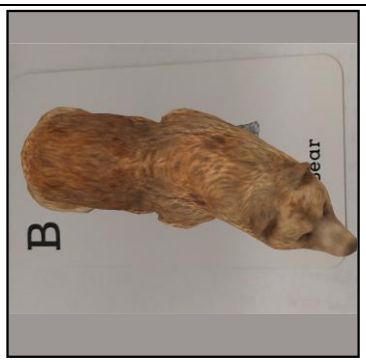
Atas	Depan
	
0 responden	**20 responden**

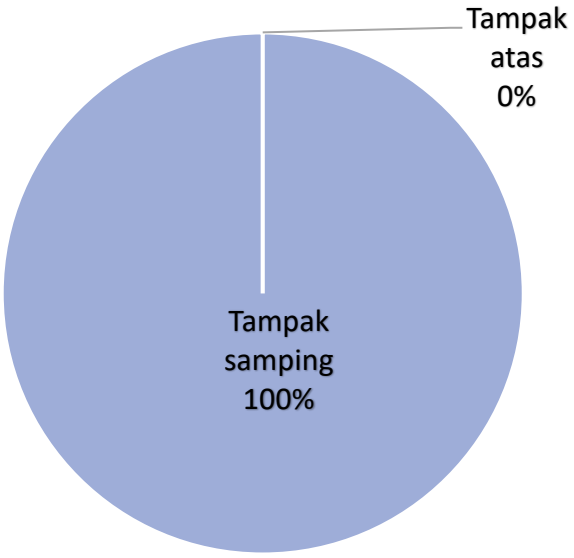


Gambar 4.14 Presentase Gambar Tampak Atas Atau Depan

Berikut adalah hasil dari presentasi penilaian kesukaan anak dari gambar tampak atas atau depan adalah sebagai berikut: 0% anak sangat suka dengan gambar tampak atas dan 100% anak suka dengan gambar tampak depan. Maka jika dilihat dari presenatasi yang paling tinggi anak lebih suka dengan gambar tampak depan, karena gambar dari tampak depan mudah dikenali.

Tebel 4.10 Anak Lebih Suka Gambar Tampak Atas Atau Samping

Atas	Samping
	
0 responden	**20 responden**

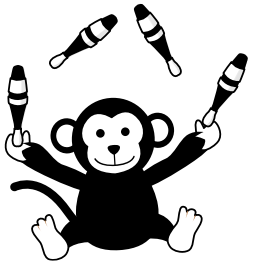


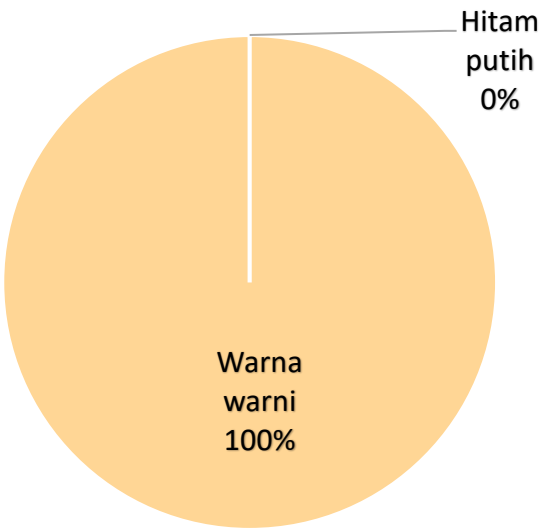
Gambar 4.15 Presentase Gambar Tampak Atas Atau Samping

Berikut adalah hasil dari presentasi penilaian kesukaan anak dari gambar tampak atas atau samping adalah sebagai berikut: 20% anak sangat suka dengan gambar tampak atas dan 100% anak suka dengan gambar tampak samping. Maka jika dilihat dari presenatasi yang paling tinggi anak lebih suka dengan gambar tampak samping, karena gambar dari tampak samping mudah dikenali.

4.3.6 Warna

Tebel 4.11 Gambar Warna Hitam Putih Atau Warna Warni

Hitam putih	Warna warni
	
0 responden	**20 responden**

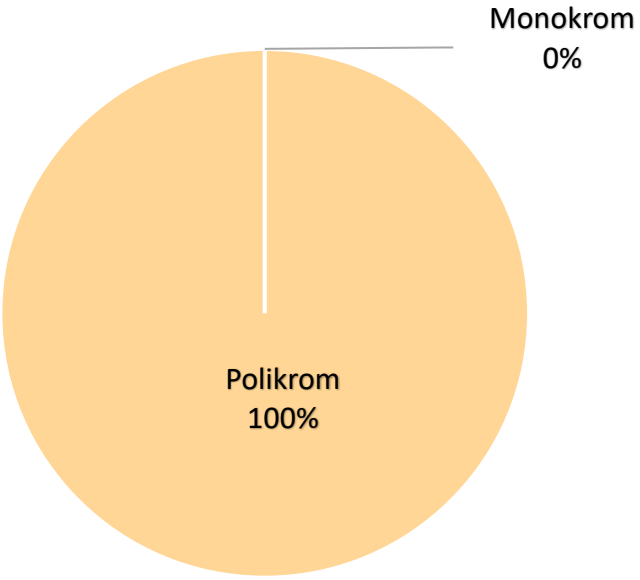


Gambar 4.16 Presentase Gambar Warna Hitam Putih Atau Warna Warni

Berikut adalah hasil dari presentasi penilaian kesukaan anak dari gambar warna hitamputih atau warna warni adalah sebagai berikut: 0% anak sangat suka dengan gambar hitam putih dan 100% anak suka dengan gambar waarna warni. Maka jika dilihat dari presenatasi yang paling tinggi anak lebih suka dengan gambar warna warni, karena sama halnya anak cenderung mencurahkan ekspresi dan berimajinasi.

Tebel 4.12 Gambar Dengan Warna Monokrom Atau Polikrom

Monokrom	Polikrom
	
0 responden	**20responden**



Gambar 4.17 Presentase Gambar Dengan Warna Monokrom Atau Polikrom

Berikut adalah hasil dari presentasi penilaian kesukaan anak dari gambar warna monokrom atau polikrom adalah sebagai berikut: 0% anak sangat suka dengan gambar warna monokrom dan 100% anak suka dengan gambar waarna polikrom. Maka jika dilihat dari presenatasi yang paling tinggi anak lebih suka dengan gambar warna polikrom, karena anak cenderung mencurahkan ekspresi dan berimajinasi.

4.4 Gambar Dinamis Dan Multimedia

Seperti penjelasan sebelumnya pada interaksi anak dan *augmented reality* (AR) mengenai gambar dinamis atau gambar yang bergerak, anak dapat berinteraksi dengan mengikuti gerakan pada gambar *augmented reality* (AR) karena gambar yang bergerak merupakan gambar yang menarik bagi anak dan anak dapat bercerita melalui gerak tubuh.

Selain anak berinteraksi denga gambar dinamis atau gambar yang bergerak, suara merupakan bagian dari sesuatu yang menarik bagi anak karena anak dapat menirukan suara pada gambar tersebut. Jika gambar, gerak dan suara dapat digabungkan maka menjadi sesuatu yang lebih interaktif dan menarik bagi anak.

4.5 Anak Dan Pengalaman *Augmented Reality* (AR)

Dalam penelitian ini Berikut adalah pertanyaan yang mengenai pengalaman *augmented reality* (AR):

Tabel 4.13 Pertanyaan Anak Dan Pengalaman *Augmented Reality* (AR)

No	Simbol	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	**P1**	Apakah anak dapat mengoprasikan media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR)?		
2	**P2**	Apakah anak tertarik dengan pembelajaran media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR)?		
3	**P3**	Apakah anak senang dengan pembelajaran media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR)?		
4	**P4**	Apakah anak merespon secara verbal setelah melihat objek pada media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR)?		
5	**P5**	Apakah siswa mengikuti gerakan objek setelah melihat objek pada media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR)?		

Dari pertanyaan pengalaman anak terhadap *augmented reality* (AR) di atas dapat dinilai melalui presentasi sebagai berikut:

Tabel 4.14 Persentase Anak dan Pengalaman *Augmented Reality* (AR)

ITEM PERTANTAAN	(%) JAWABAN YA	(%) JAWABAN TIDAK
P1	0	100
P2	75	25
P3	67	35
P4	85	15
P5	60	40
TOTAL	385	115
RATA-RATA	77	23

Dari hasil presentase pengalaman anak terhadap *augmented reality* (AR) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. 100% penggunaaan teknologi *smartphone* dan aplikasi augmented *reality* (AR) tidak bisa menggunakan oleh anak, anak tidak dapat mengunakan teknologi *augmented reality* ini karena anak tidak dibiasakan dalam penggunaan *smartphone* dan anak tidak bisa membidik kamera dengan benar kearah kartu augmented reality. Maka dalam penggunaan harus dibantu peran guru atau orangtua dalam menggunakan smartphone dan aplikasi *augmented reality* (AR).

Guru berpendapat media pembelajaran ini hanya sebagai alat untuk digunakan oleh pihak guru atau orangtua yang bertujuan untuk penyampaian materi pembelajaran seperti hanya menerangkan model atau gambar seperti halnya menerangkan tentang gambar hewan. Dan anak seharusnya lebih banyak dalam kegiatan langsuang/ bermain demgan permainan seperti main bola, menggambar, mewarnai dan yang lainnya dibandingkan dengan pendekatan belajar melalui teknologi.

Menurut pakar pisikologi Dr. Ihsana dalam wawancara anak usia 4-6 tahun atau masa prasekolah harus didekatkan dengan kegiatan bermain yang langsung berinteraksi baik itu teman atau bermain menggunakan alat lain selain teknologi seperti bermain balok, puzzle, bermain bola dan yang lainnya

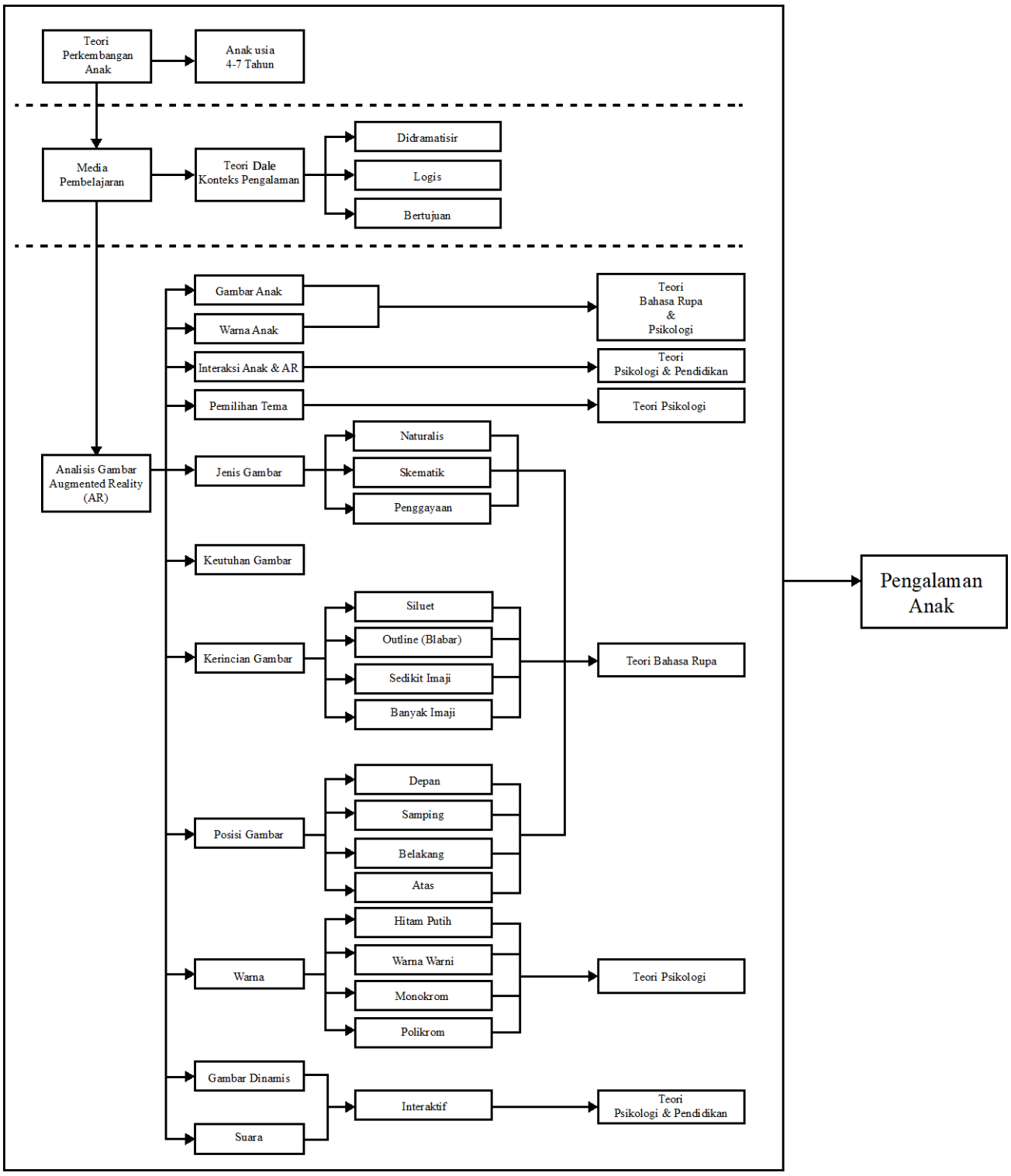
2. 75% anak tertarik dengan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR). karena memiliki visual yang menarik. Dan 25% anak tidak tertarik dengan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR).
3. 67 % anak senang dengan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR). Anak senang dengan objek yang bergerak. 35% anak tidak senang dengan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR).
4. 85% anak merespon secara verbal setelah melihat objek pada media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR), contoh: bertanya, bercerita atau menirukan suara objek. 15% anak tidak merespon secara verbal

setelah melihat objek pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR).

5. 60% mengikuti gerakan objek setelah melihat objek pada media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR), contoh: menari, melompat-lompat, dan yang lainnya. 40% anak tidak mengikuti gerakan objek setelah melihat objek pada media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR).

Jika dilihat dari rata-rata dengan persentase 77% dalam anak dan pengalaman *augmented reality* (AR). maka media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) dapat menjadi media pembelajaran yang baik untuk anak namun harus didampingi oleh peran guru dan orangtua.

Dari keseluruhan penelitian ini dapat dirangkum dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 4.18 Diagram Rangkuman Empirik Penelitian