

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan buku aktivitas anak usia dini yang berbasis *Augmented Reality* (AR). Fokus utama adalah pada anak usia dini (0- 6 tahun), fase di mana 40% perkembangan manusia terjadi, dan di mana pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memainkan peran penting dalam pertumbuhan holistik anak, mempersiapkan anak untuk tahap perkembangan selanjutnya. Di *era Society 5.0*, teknologi seperti *Internet of Things* dan Realitas Virtual/*Augmented* menjadi semakin penting, namun implementasi teknologi ini di PAUD masih terbatas, dan masih mengandalkan buku tradisional yang kurang menarik bagi anak - anak. Kondisi ini menyebabkan aspek perkembangan anak tidak terstimulasi secara optimal.

Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dalam bentuk buku aktivitas anak usia dini berbasis AR, dilengkapi dengan fitur 3 dimensi untuk meningkatkan minat belajar dan stimulasi perkembangan anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validasi produk dan memastikan bahwa buku aktivitas anak usia dini berbasis *Augmented Reality* ini sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode 4D, yang meliputi *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Informan dalam penelitian ini meliputi para ahli dan guru.

Hasil analisis menunjukkan bahwa buku ini telah mendapatkan validasi dari ahli media dengan skor 91% dan 93%, termasuk dalam kualifikasi A (Sangat baik). Selain itu, uji kepraktisan memperoleh skor 85%, termasuk dalam kualifikasi B (Baik). Hal ini menunjukkan bahwa buku aktivitas berbasis *Augmented Reality* telah valid dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Teknologi, Buku Aktivitas, *Augmented Reality*.

ABSTRACT

This research focuses on the development of an augmented reality (AR)-based early childhood activity book. The main focus is on early childhood (0–6 years), a phase where 40% of human development occurs and where early childhood education (ECED) plays an important role in the holistic growth of the child, preparing the child for the next stage of development. In the era of Society 5.0, technologies such as the Internet of Things and virtual and augmented reality are becoming increasingly important, but the implementation of these technologies in PAUD (early childhood education) is still limited and still relies on traditional books that are less attractive to children. This condition results in inadequate stimulation of certain aspects of child development.

In order for solving this problem, this research develops innovative learning media in the form of AR-based early childhood activity books equipped with 3-dimensional features to increase interest in learning and stimulate child development. The purpose of this research is to determine product validation and ensure that this augmented reality-based early childhood activity book is in accordance with the needs of children. This development research uses the 4D method, which includes defining, designing, developing, and disseminating. This study's informants include experts and teachers.

The results of the analysis show that this book has received validation from media experts with a score of 91% and 93%, including in qualification A (very good). In addition, the practicality test obtained a score of 85%, including the B (good) qualification. This shows that augmented reality-based activity books have been valid and effective to use as early childhood learning media.

Keywords: early childhood, technology, activity books, augmented reality.