

**PENGARUH *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK USIA
(5-6) TAHUN DI TK PANCA KARSA KECAMATAN
SUKARAMI PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sintia Lestari

NIM : 06141281924018

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FALKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

**PENGARUH *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK
USIA (5-6) TAHUN DI TK PANCA KARSA KECAMATAN
SUKARAMI PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sintia Lestari

NIM : 06141281924018

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

Koordinator Program Studi

Pembimbing Skripsi



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017



Febriyanti Utami, M.Pd
NIP. 199002032019032016

Mengetahui
Kepala Jurusan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001

PERSETUJUAN PENGUJIAN

PENGARUH *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK USIA (5-6)TAHUN DI TK PANCA KARSA KECAMATAN SUKARAMI PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Sintia Lestari

NIM : 06141281924018



Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan Lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 04 April 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Febriyanti utami, M.Pd ()
2. Penguji : Dra. Syafdaningsih, M.Pd ()

Palembang, April 2023
Koordinator Program Studi,



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sintia Lestari

NIM : 06141281924018

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia (5-6) Tahun Di TK Panca Karsa Kecamatan Sukarami Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, April 2023

Yang membuat pernyataan,




Sintia Lestari

NIM 06141281924018

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia (5-6) Tahun Di TK Panca Karsa Kecamatan Sukarami Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Falkultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pembimbing skripsi Ibu Febriyanti Utami, M.Pd atas segala bimbingannya yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan Fkip Unsri, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua dan Sekertaris Jurusan Pendidikan, Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan Ilmu pengetahuan teknologi dan seni.

Palembanb, April 2023
Penulis,



Sintia Lestari
NIM 06141281924018

MOTO DAN PERSEBAHAN

Motto: Jika matahari dan bulan, masing-masing berjalan sesuai dengan garis edarnya.

Maka tidak ada cobaan kecuali sesuai dengan kemampuan.

Kalo kamu bertanya kenapa harus aku?

Karna Allah tau kamu mampu.

Dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang tecinta, akhirnya Skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasasyukur dan terima kasih, skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ♥ *Kedua orang tua terkasih dan surga bagiku, Ayah (Zulkarnai, S. Sos) dan Ibu (Merdawati) yang selalu memberikan semangat, do'a, motivasi, nasihat demi keberhasilan anak-anaknya.*
- ♥ *Saudari-saudariku Yuk Septa Ardianti, S.Pd, dan Adek Merzulia Khoirunnisa.*
- ♥ *Keluarga baikku Yomanda Malpaesa dan Renasyah Hannindyah Malpaesa*
- ♥ *Ibu Febriyanti Utami, M.Pd, dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd terima kasih telah mendidik dan membimbingku selama ini.*
- ♥ *Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Dra. Hasmalena, M.Pd, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Dra. Ruqiyah, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, dan Ibu Taruni Suningsih M.Pd, Terima kasih telah telah mendidik dan mengajari banyak hal selama ini.*
- ♥ *Ibu guru serta anak-anak kelompok B kelas B1 di TK Panca Karsa*
- ♥ *Teman-teman BC terkasih yang selalu mendukung, memberikan semangat dan canda tawa (Zahra Salsabilah, Gita Rosa Amalia, Mifta Hurrahma, Vina Amalia, Bella Febriani, Tien Firanti, Alliya Miranda, Rizkyka Nur Annisa, dan Yeni suciati).*
- ♥ *Semua teman-teman seangkatan 2019*
- ♥ *Almamaterku*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PENGUJI	iii
MOTO DAN PERSEBAHAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Hakikat Anak Usia Dini	7
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini	7
2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini	7
2.2 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	10
2.2.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
2.2.2 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
2.2.3 Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini	12
2.3 Hakikat Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini	13
2.3.1 Pengertian Kemampuan	13

2.3.2	Pengertian Berbicara	14
2.3.3	Pengertian Kemampuan Berbicara.....	15
2.4	<i>Flashcard</i>	15
2.4.1	Pengertian <i>Flashcard</i>	15
2.4.2	Manfaat <i>Flashcard</i>	16
2.4.3	Kelebihan dan Kekurangan <i>flashcard</i>	17
2.5	<i>Augmented Reality</i>	18
2.5.1	Pengertian <i>Augmented Reality</i>	18
2.5.2	Tujuan Penggunaan <i>Augmented Reality</i>	19
2.5.3	<i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	20
2.6	Hasil Penelitian yang Releven	21
2.7	Kerangka Berfikir.....	22
2.8	Hipotesis.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....		24
3.1	Metode Penelitian	24
3.2	Desain Penelitian.....	24
3.3	Variabel Penelitian	24
3.4	Waktu dan Tempat Penelitian	25
3.5	Populasi dan Sempel Penelitian	25
3.5.1	Populasi.....	25
3.5.2	Sampel	25
3.6	Prosedur Penelitian.....	25
3.7	Jenis Data	27
3.8	Instrumen Penelitian.....	27
3.9	Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.10	Alat Pengukur Data	28

3.11 Analisi Data.....	28
3.11.1 Uji Statistika.....	29
3.11.2 Uji Normalitas.....	29
3.11.3 Uji Hipotesis	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.1.1 Deskripsi Data Awal	32
4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan dan Data Kegiatan.....	32
4.1.2.1 Deskripsi Pelaksanaan dan Data Kegiatan Pertama	32
4.1.2.2 Deskripsi Pelaksanaan dan Data Kegiatan Kedua.....	35
4.1.2.3 Deskripsi Pelaksanaan dan Data Kegiatan Ketiga	37
4.1.3 Deskripsi Data Akhir	39
4.1.4 Teknik Analisis Data.....	41
4.1.4.1 Uji Normalitas	41
4.1.4.2 Uji Hipotesis.....	43
4.2 Pembahasan.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR TABEL

Table 1 Rancangan Penelitian One-Shot Case Study	24
Table 2 Konversi Nilai Sesuai Kriteria Kemampuan Berbicara Anak	29
Table 3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	32
Table 4 Data Pertemuan Pertama.....	33
Table 5 Data Pertemuan Kedua.....	36
Table 6 Data Pertemuan Ketiga	38
Table 7 Distribusi Frekuensi	40
Table 8 Pengujian Normalitas Data dengan Rumus Chi Kuadrat.....	42
Table 9 Distribusi Frekuensi Pengujian Normalitas Data dengan Rumus Chi Kuadrat.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Alur Kerangka Berpikir	23
Gambar 2 Diagram Batang Nilai Kemampuan Berbicara Anak Usia (5-6) Tahun di TK Panca Karsa Kecamatan Sukarami Palembang	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Berbicara Anak	57
Lampiran 2 Rubrik Penilaian Kemampuan Berbicara Anak Melalui Flashcard Berbasis Augmented Reality	58
Lampiran 3 Lembar Penilaian Observasi Kemampuan Berbicara Anak Usia (5-6) Tahun di TK Panca Karsa Kecamatan Sukarami Palembang	59
Lampiran 4 Rekapitulasi Nilai Pengamatan Anak	61
Lampiran 5 Tabel Distribusi Frekuensi Kemampuan Berbicara Anak Usia (5-6) Tahun TK Panca Karsa Kecamatan Sukarami Palembang	62
Lampiran 6 Uji Normalitas	64
Lampiran 7 Gauss	68
Lampiran 8 Tabel Chi Kuadrat	69
Lampiran 9 Uji Hipotesis	70
Lampiran 10 Tabel Distribusi t	72
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	73
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	75
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	77
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian	79
Lampiran 15 Surat Usulan Judul	83
Lampiran 16 Persetujuan Seminar Proposal	84
Lampiran 17 SK Pembimbing	85
Lampiran 18 Kartu Bimbingan	87
Lampiran 19 Lembar Validasi	90
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian dari Unniversitas	92
Lampiran 21 Surat Izin Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik	93
Lampiran 22 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Palembang	94
Lampiran 23 Surat Keterangan Penelitian dari TK Panca Karsa	95
Lampiran 24 Bukti Cek Plagiat	96

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh *flashcard* berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan berbicara pada anak usia (5-6) Tahun di TK Panca Karsa Kecamatan Sukarami Palembang. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan pengetahuan kepada anak berkaitan dengan perkembangan bahasa khususnya kemampuan berbicara. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimen* dengan desain *One Shot Case Study* dan teknik *Purposive Sampling*. Sampel yang diteliti berjumlah 14 anak. Penelitian ini menggunakan 3 tahap prosedur penelitian meliputi: tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, dan tahapan akhir. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi. Observasi dilakukan secara observasi terstruktur dengan menggunakan format *checklist*. Hasil nilai tes akhir menunjukkan nilai rata-rata sebesar 81,07 kemudian dilakukan perhitungan *uji-t* yang memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,32 dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,77 yang artinya $t_{hitung} 3,32 \geq t_{tabel} 1,77$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *flashcard* berbasis *augmented reality* memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbicara pada anak usia (5-6) tahun di TK Panca Karsa Kecamatan Sukarami Palembang.

Kata Kunci : *Kemampuan Berbicara, Flashcard Berbasis Augmented Reality, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

This research was conducted to know the effect of augmented reality-based flashcards on speaking ability in children aged (5-6) years at Panca Karsa Kindergarten, Sukarami District, Palembang. The benefit of this research is to provide knowledge to children related to language development, especially speaking skills. The research method used was Pre-Experiment with the Shot Case Study design and Purposive Sampling technique. The sample studied amounted to 14 children. This study used 3 stages of research procedures including the preparation stage, the implementation stage, and the final stage. The data collection technique used in this study is observation. Observations were made in a structured observation using a checklist format. The results of the final test score showed an average value of 81.07 then a t-test was calculated which obtained a t_{count} value of 3.32 compared to a t_{table} value of 1.77 which means $t_{count} 3.32 \geq t_{table} 1.77$ then H_0 is rejected and H_a accepted. Thus it can be concluded that flashcards based on augmented reality influence the speaking ability of children aged (5-6) years at Panca Karsa Kindergarten, Sukarami District, Palembang.

Keywords: *Speaking Ability, Augmented Reality-Based Flashcards, Early Childhood*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak dengan bermacam-macam usia dan sikap, menjadi daya tarik pusat perhatian orang dewasa, canda tawa serta kegembiraan adalah dunia bagi mereka sehingga orang dewasa dengan senantiasa tertarik dari setiap tingkah mereka. Anak adalah sebuah aset bagi orang tua bahkan bagi suatu negara. Lembaga pendidikan bagi anak usia dini merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh pengajar atau pengasuh anak usia 0-8 tahun dengan terencana dan sistematis bertujuan agar anak mampu menumbuhkan semua potensi yang dipunyai secara optimal (Pohan, 2020:37). Pendidikan anak usia dini ini diharapkan mampu menumbuhkan semua potensi anak meliputi perkembangan nilai agama dan moral, fisik, sosial, emosional, bahasa, seni, menguasai beberapa pengetahuan dan memiliki kepandaian sejalan dengan perkembangannya, serta memiliki dorongan dan sikap belajar untuk berkarya (Susanto, 2017:16). Enam aspek perkembangan anak salah satunya adalah perkembangan bahasa dimana bahasa menjadi hal utama yang perlu di perhatikan oleh orangtua di rumah, pengajar di sekolah maupun orang dewasa yang ada di lingkungan sekitar anak dengan dapat melipahkan perhatiannya melalui pemberian dorongan stimulasi.

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain melalui tulisan, ekspresi wajah, gerak tubuh dan bicara. Bicara yaitu suatu keterampilan untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain melalui kata-kata, saat ingin masuk ke dalam bagian dari suatu kelompok sosial, kebanyakan anak menggunakan komunikasi bicaranya untuk berinteraksi dengan orang lain karena bicara adalah alat komunikasi yang paling efektif. Sayangnya faktor keterlambatan bicara sangatlah banyak dan juga sangat beragam beberapa gangguannya ada yang ringan atau berat, ada yang membaik pada usia tertentu dan tidak juga membaik atau tidak menunjukkan perubahan. Keterlambatan bicara ini juga salah satu penyebab terjadinya gangguan perkembangan yang paling sering dijumpai pada anak. Bahasa dan bicara adalah dimensi yang paling sensitif bila

organ tubuh serta lingkungan tidak memberi rangsangan stimulasi dan seringnya penggunaan dua bahasa maka keterlambatan tersebut tidak hanya mempengaruhi penyesuaian sosial serta pribadi anak, tetapi juga dapat mempengaruhi penyesuaian akademis anak sehingga permasalahan keterlambatan dalam gangguan berbicara pada anak haruslah di perhatikan secara serius, karena begitu pentingnya fungsi perkembangan bicara bagi anak. Oleh karena itu penting bagi orang dewasa khususnya orang tua di sekitaran anak dapat memberikan lingkungan yang baik dalam pemberian stimulasi pada anak sedini mungkin. Penggunaan stimulasi bahasa untuk melatih kemampuan berbicara pada anak haruslah meliputi penggunaan media pembelajaran hal tersebut dapat di lakukan baik bagi orang tua maupun guru di sekolah.

Stimulasi bahasa di sekolah harus dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang memikat pada anak, sehingga nantinya anak dapat mengikuti pembelajaran dengan perasaan gembira, jikalau anak belajar dengan perasaan yang mengembirakan maka anak akan mudah mengerti dan memahami. Sebagai seorang guru atau pengajar, haruslah mengenal dan memahami bagaimana media pembelajaran yang baik serta cocok dalam membantu peningkatan kemampuan aspek perkembangan anak. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 bab II pasal 3 proses interaksi peserta didik dengan pengajar serta sumber belajar pada suatu lingkungan pembelajaran. Kurangnya sumber informasi belajar akan menghalanginya capaian tujuan proses pembelajaran, oleh karena itu dibutuhkan suatu rencana dalam teknik pembelajaran dengan dimanfaatkannya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian sebuah materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam suatu proses menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, proses itu dilakukan agar semua materi pembelajaran mudah dipahami, lebih menarik dan mengembirakan (Rosyid dkk, 2020:7). Seorang pengajar dituntut agar dapat menciptakan metode pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran yang ada di lingkungan sekitar. Penggunaan media pembelajaran akan efektif, karena bukan hanya pengajar saja yang aktif tetapi dengan sebaliknya peserta didik juga ikut terlibat, sehingga

akan muncul timbal balik, maka dengan begitu pembelajaran akan mampu berhasil dalam suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting, terutama bagi orang tua dan pengajar di sekolah yang dekat pada anak sudah memang semestinya anak diberikan rangsangan stimulasi baik sehingga teroptimalnya perkembangan mereka. Di era yang serba canggih seperti saat ini penggunaan teknologi dalam pelaksanaan penyelenggaraan pendidikan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran bernilai dan berkualitas dengan penggunaan media yang bervariasi seperti animasi, suara, teks, termasuk juga *augmented reality*. (Qorimah & Sutama, 2022) Media *augmented reality* merupakan salah satu teknologi yang menyajikan suatu gambar, audio, video, dan teks yang berupa dua dimensi lalu akan seolah menjadi nampak nyata dan memblur dengan lingkungan sekitarnya. *Augmented Reality* dapat dikombinasikan dengan markernya yang berupa *flashcard*.

Flashcard adalah media pembelajaran visual dua dimensi merupakan salah satu buah hasil teknologi cetak dengan dibentuk menjadi sebuah kartu yang mempunyai gambar atau foto dengan terdapat keterangan. Media *flashcard* dapat menciptakan ketertarikan pada anak, sehingga anak dapat menyebut bentuk, melatih keahlian mendengarkan, mampu mengingat kosakata baru secara mudah, dan menstimulasi anak untuk berpikir serta kemudian menjadikan anak dapat mengekspresikan imajinasinya (Umamiah et al., 2022). Penerapan media *flashcard* menghasilkan suatu dampak pencapaian yang lebih baik pada pemerolehan hasil belajar dari pada penerapan pembelajaran menggunakan metode lainnya. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran dengan *flashcard* dapat memberikan pencapaian pemerolehan hasil belajar pada anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar di TK Panca Karsa Kecamatan Sukarami Palembang, mereka menyampaikan bawasannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas masih cenderung menggunakan media bergambar sederhana, pengajar dalam kegiatan pembelajaran masih belum mempergunakan bahan dan materi ajar interaktif sehingga anak merasa bosan dan kurangnya

keaktifan dalam proses pembelajaran, sehingga ditunjukkan pula pada keterampilan berbicara anak yang kurang optimal. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Panca Karsa Palembang masi ada beberapa anak yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, mereka cenderung tidak fokus terhadap penjelasan yang di berikan oleh pengajar, pemahaman anak dalam mengenal huruf masih kurang, hal tersebut diperlihatkan dengan kemampuan anak dalam menyatakan suatu ide, pendapat secara verbal masih kurang, seperti saat kegiatan menceritakan kembali gambar yang disediakan. Pada Saat anak diminta guru menceritakan gambar yang telah disediakan, anak hanya dapat menjawab satu nama dalam gambar sedangkan dalam gambar tersebut memiliki bermacam-macam gambar. Bahkan adapula anak yang menjawab dengan kosa kata yang bunyinya belum jelas dan masi malu-malu untuk menyampaikan pendapatnya.

Kondisi tersebut di karenakan kurangnya pemanfaatan media yang inovatif dalam proses belajar mengajar, pemiliha, bahasa ajar yang tidak baik dan komunikasi yang tidak begitu hangat antar pengajar dengan anak. Pembelajaran yang begitu bersifat monoton sehingga anak jenuh dan bosan, kurangnya rangsangan stimulasi sehingga anak tidak dapat menyampaikan pendapatnya secara baik, serta kurangnya kreativitas pengajar dalam menerapkan metode untuk meningkatkan keterampilan bicara anak. Berdasarkan keterangan tersebut, dapat di tarik kesimpulan bahwa proses belajar peserta didik ditunjukkan belum cukup maksimal.

Dalam rangka peningkatan proses belajar dan melakukan stimulasi perkembangan bicara pada anak diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran inovatif yang dibutuhkan adalah media yang dapat terciptannya proses pembelajaran yang menyenangkan dan ketertarikan bagi anak dan mampu meningkatkan kemampuan berbicara pada anak. Dengan penelitian yang telah di lakukan oleh Utami dkk (2021) merupakan salah satu penelitian yang mampu menunjukan keberhasilan dalam penggunaan media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada materi binatang laut kedalam proses pembelajaran bagi anak usia dini. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media

flashcard berbasis *augmented reality* pada materi binatang laut secara signifikan menunjukkan hasil ke validan melalui perhitungan *uji n-gain* yang mencukupi kriteria validitas serta kepraktisan dalam penggunaannya pada anak usia dini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai “Pengaruh *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Panca Karsa Kecamatan Sukarami Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan tersebut, rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut.

Apakah terdapat pengaruh *flashcard* berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun di TK Panca Karsa Kecamatan Sukarami Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh *flashcard* berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 Tahun di TK Panca Karsa Kecamatan Sukarami Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memperbanyak konsep atau metode pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran yang sifatnya kreatif dan inovatif, yang sebelumnya belum di aplikasikan dalam mendukung perkembangan belajar dan meningkatkan motivasi belajar khususnya pada TK Panca Karsa Kecamatan Sukarami Palembang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak usia (5-6) tahun untuk membantu peningkatan kemampuan berbicara serta dapat meningkatkan partisipasi anak dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru untuk memperkaya wawasan dan kreatifitas dalam mengembangkan metode pembelajaran serta sebagai acuan untuk inovasi media dalam melatih kemampuan berbicara anak.

- c. Bagi peneliti untuk meningkatkan keilmuan dan pengalaman, serta memberikan referensi mengenai pengaruh penggunaan *flashcard* berbasis *augmented reality*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Rizalul, M. (2022). *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran*. Sukabumi: Haura Utama.
- Anaguna, N., Informatika, T., Lamappapoleonro, U., Informatika, T., Lamappapoelonro, U., Interaktif, M. P., Reality, A., Aqilah, P., & Edukasi, T. (2022). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berdasarkan hasil pelatihan dan praktikum langsung*. 1, 24–27.
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138–146.
- Asmuni. (2022). Optimalisasi Kemampuan Menulis Narativ Teks Melalui Model Jurisprudensial Berbasis Lingkungan Sekolah Bagi Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Rowosari Semester 1 Tahun Pelajarn 2019/2020 Asmuni. *Egaliter*, 6(8.5.2017), 2003–2005.
- Dwi Anggraini, R., Listyarini, I., & Huda, C. (2019). Keefektifan Model Picture And Picture Berbantu Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 35.
- Eka Pradiita, L., & Jayanti, R. (2021). *Berbahasa Produktif melalui Keterampilan Berbicara (Teori dan Aplikasi)*. Bogor: PT. Nasya Expanding Management.
- Etivali, A. U. Al, & Kurnia, A. M. B. (2019). Pendidikan pada anak usia dini. *Jurnal Penelitian Medan Agama*, 10(2), 212–236.
- Febiola, S., & Yulsyofriend, Y. (2020). Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1026–1036.
- Fortuna, A., Saputra, A., .A. R.-S. (Seminar, & 2022, undefined. (2022). Development of Physics Learning Media Based on Augmented Reality

- Newton's Law Material. *Prosiding.Unipma.Ac.Id*, 11(1), 141–155.
- Harefa, P., & Telaumbanua, E. (2022). Pengaruh Motivasi Kerja Dan Kemampuan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Nias Utara. *Jesya*, 5(2), 2299–2309.
- Hariati, F. (2022). Publisher: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi ISSN. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(2), 391–395.
- Hermawan, M. D., & Adistana, G. A. Y. P. (2022). Studi terhadap penerapan augmented reality berbasis android pada kompetensi dasar spesifikasi dan karakteristik kayu. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 8(1), 1–8.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28.
- Kurnia, R. (2019). *Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish
- Magdalena, I., Safitri, D., & Adinda, A. P. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudhotul Jannah Kota Tangerang. *Pandawa*, 3, 386–395.
- Mahmur, M., Hasbullah, H., & Masrin, M. (2021). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kalimat terhadap Kemampuan Menulis Narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(02), 169.
- Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., Osriyenti, O., & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619–2625.
- Miles, K. P., & Ehri, L. C. (2017). Learning to Read Words on Flashcards: Effects of Sentence Contexts and Word Class in Native and Nonnative English-Speaking Kindergartners. *Early Childhood Research Quarterly*, 41, 103–113.
- Miranti, Putri, & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget

- Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58–66.
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan Media Kartu Flashcard dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 143–148.
- Nastiti, L. A., Wibawanto, H. & Arief, M. U. (2019). *Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan Unity 3D*. Yogyakarta: ANDI
- Pohan, E. J. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Konsep dan Pengembangan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31.
- Pratiwi, A. P., & Riyanto, J. (2022). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Struktur Tumbuhan untuk Anak Usia Dini menggunakan Augmented Reality. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 4(2), 78–85.
- Puspita, M. D., Darmawani, E., Pd, M., Puspita, M., Jaya, S., & Pd, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Falah Palembang Tahun Ajaran 2019 / 2020*. 3(1).
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060.
- Rahmawati, A. (2022). *Program Parenting Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Cirebon: Rumah Pustaka.
- Rianto, N., Sucipto, A., & Gunawan, R. D. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 64–72.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*,

17(33), 81.

Rosyid, Z. M., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. Batu: Literasi Nusantara.

Saenab, S., Yunus, S. R., & Husain, H. (2019) Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Pendidikan IPA. *Biosel: Biology Science and Education*, 8(1), 29.

Santosa, E. B., Hadi, B., Subiyantoro, S., Irmade, O., & Sukmawati, F. (2021). Augmented Reality for Student Learning Media: A Bibliometric Analysis and Visualization. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 3(2), 47.

Saptanto, D. D. W. I. (2022). *Pelatihan Bahasa Inggris Dengan Media Flashcard dan Metaplan Bergambar Pada Siswa di PAUD Cahya Mentari Universitas Hgudi Mulyo*. II(1), 12– 17.

Sari Jaya, M. P. (2019). Pengaruh Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di Tk Aba 3 Kota Prabumulih Tahun Ajaran 2018/2019. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 168.

Sarkar, P., Kadam, K., & Pillai, J. S. (2020). Learners' approaches, motivation and patterns of problem-solving on lines and angles in geometry using augmented reality. *Smart Learning Environments*, 7(1).

Sary, R. M. (2022). The articles Pengaruh Penerapan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Sukokerjo Sidayu Gresik. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 4(1), 16.

Soefendi. (2020). *Buku Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Program Sarjana*. FKIP Universitas Sriwijaya.

Stefani, F. D., & Samsiyah, N. (2021). Penerapan media pembelajaran flashcard

mengenal kata untuk anak berkebutuhan khusus di kelas inklusi. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 2(2), 103–107.

Sudirman, N., I. (2021) *Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Bali: Nilacakra

Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta

Suciliyana, Y., & Rahman, L. O. A. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Untuk Anak Usia Sekolah. *Jurnal Surya Muda*, 2(1),

Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Susanto. (2017). *Pendidikan anak usia dini (konsep dan teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Time, F., Hm, Y., Cranfield University, Executive, H. & S., Thermo Fisher Scientific, Kingdom, U., Office, I., Street, W., Kingdom, U., Service, C. A., Lane, N. B., Authorities, L., Nurjanah, M. S., V.A.R.Barao, R.C.Coata, J.A.Shibli, M.Bertolini, J.G.S.Souza, Data, P., ... Elkhoully, D. M. A. (2022). Implementasi Literasi Digital Dalam Keterampilan Berbicara Melalui Sinar Untuk Membentuk Personal Branding Siswa Sma Negeri 1 Teluk Jame dan Sma Negeri 1 Majalaya Kabupaten Karang. *Material Safety Data Sheet*, 33(1), 1–12.

Umamiah, F. H., Fitri, N. D., & Hariyani, I. T. (2022). Penggunaan Flash Card Untuk Kemampuan Membaca Anak 5 Tahun Dengan Metode Bercerita. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(2), 86.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728.

- Utomo, M. G. N., Degeng, I. N. S., & Praherdiono, H. (2022). Pengembangan Kartu Dengan Teknologi 3D Augmented Reality Sebagai Media Visual Tematik Untuk Siswa Kelas VI SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 162–171.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4, 9–16.
- Wicaksana, S. B., & Anistyasari, Y. (2020). Tinjauan Pustaka Sistematis Tentang Penggunaan Flashcard pada Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal IT- EDU*, 5(1), 121–131.
- Widayati, S., & Adhe, R. K. (2020). *Media Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., Yuliantini, S., Widiasanti, N. P., Ariyana, I. K. S., Keban, Y. B., Mahartini, K. T., Daviq, N., Suparman, S., & Ayu, P. E. S. (2021). Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Zamrodah, Y. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pedagogy*, 9(2), 36–41.