

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* MATERI  
BINATANG BUAS BERBASIS TEKNOLOGI *AUGMENTED  
REALITY* PADA ANAK USIA (5-6) TAHUN DI KAYU AGUNG**

**SKRIPSI**

oleh

**Dian Ramadhani Padwika**

**NIM: 06141281823071**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* MATERI BINATANG BUAS  
BERBASIS TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA ANAK USIA  
(5-6) TAHUN DI KAYU AGUNG**

**SKRIPSI**

Oleh .

**Dian Ramadhani Padwika**

**NIM: 06141281823071**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

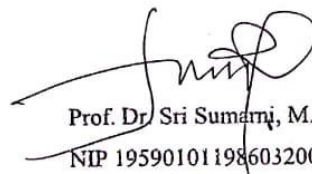
Mengesahkan

Koordinator Program Studi PG-PAUD,



Dra. Syafdaningsih, M.Pd  
NIP 195908151986092001

Pembimbing Skripsi



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



**PERSETUJUAN TIM PENGUJI**

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD MATERI BINATANG BUAS  
BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA ANAK USIA  
(5-6) TAHUN DI KAYU AGUNG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Dian Ramadhani Padwika**

**NIM: 06141281823071**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Jumat

Tanggal : 03 Juni 2022

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Prof. Dr. Sri Sarasmi, M.Pd

2. Penguji : Dra. Syafdaningsih, M.Pd



Palermbang, 03 Juni 2022

Koordinator Program Studi,

Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP 195908151986092001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Dian Ramadhani Padwika

NIM : 06141281823071

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Flashcard* Materi Binatang Buas Berbasis Teknologi *Augmented reality* Pada Anak Usia (5-6) Tahun di Kayu Agung" 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.

Indralaya, Juni 2022

Yang membuat Pernyataan,



Dian Ramadhani Padwika

NIM 06141281823071

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*Motto:*

*“Bersabarlah maka dibalik indahny kesabaran akan ada indahny sebuah kejutan dari yang Maha Kuasa”*

*“Bersyukurlah karena dibalik kata Alhamdulillah akan banyak nikmat yang ditambah Oleh-Nya”*

*Segala Puji Bagi Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia Nya Skripsi ini dapat terselesaikan serta tak lupa ku haturkan segala puji dan syukur kepada Nabi Muhammad SAW,*

*Skripsi ini saya persembahkan kepada :*

- ♥ *Kedua orang tuaku tercinta, Papaku (Nuh Iskandar) dan Mamaku (Nurjanah) yang tak pernah lelah memberikan kasih sayang yang tulus, membimbing, menasehati, dan mendoakan keberhasilan untuk anak-anaknya.*
- ♥ *Saudari-saudariku (Meifa Nursantiska, A.Md, Desi Ariska Syawalia, Julia Isnarni dan Naila Pakhira).*
- ♥ *Keluarga Besarku (Husin SD dan Ahmad Abdullah).*
- ♥ *Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd Terima kasih mendidik dan membimbingku selama ini.*
- ♥ *Ibu Dr. Dwi Andika, M.Pd, Dra. Hasmalena, M.Pd, Febriyanti Utami, M.Pd, Mahyumi Rantina, M.Pd, dan Taruni Suningsih M.Pd, Terima kasih telah telah mendidik dan mengajari banyak hal selama ini.*
- ♥ *Ibu Guru serta anak-anak Kelompok B di TK Al-Azhar dan Sekolahhalam Kayu Agung.*
- ♥ *Sensei terbaik kak Khairunnas, S.I.P, M.I.Pol, Juniarti, S.Pd dan Zona Anggraini, S.Pd.*

- ♥ *Teman-teman fii sabilillah Melisa Yuniarti, Reuni handayani, Indah khovivah, Elsa Manora, Anggraini Agustini, Ghea Delsia, dan Meisya Wanda, Syarif Mukhtar, Meli Puspita Sari, Rapidah, Rafly dan Mardiah.*
- ♥ *Teman-teman SeperBAan dari Beasiswa Aktivistis Nusantara Palembang Jovita, Deni Sadly dan Dani Lazuardi.*
- ♥ *Teman-teman Magang di Kemensos (Pejuang Muda) Jarno, Dhani, Riko, Diani, Febri, Aisha, Ilyas, Dheandi, Andra.*
- ♥ *Semua teman-teman seangkatan yang selalu mendukung yang tidak bisa dipersebutkan satu persatu Dea Justiasari, Indah, Siti Fau, Ulia, Nurdayati, Mei, Bella, Juna, Wahyu, Mita, Jenny, Imam, Rismi, dkk.*
- ♥ *Almamaterku*

*Skripsi ini kupersembahkan untuk:*

- 1. Papaku Kandar dan Mamaku Janah*
- 2. Saudara/i ku*
- 3. Para Sahabat*
- 4. Almamater Universitas Sriwijaya*

## PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Flashcard* Materi Binatang Buas Berbasis Teknologi *Augmented reality* Pada Anak Usia (5-6) Tahun di Kayu Agung" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas 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 Prof. Dr. Sri Sumarni atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, 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 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.

Indralaya, Juni 2022

Penulis,



Dian Ramadhani Padwika

NIM. 06141281823071

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	7
2.1.1 Definisi Pendidikan Anak Usia Dini .....	7
2.1.2 Karakteristik dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	10
2.2 Kurikulum .....	12
2.2.1 Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini .....	12
2.3 Metode <i>Augmented Reality</i> .....	13
2.3.1 <i>Augmented Reality</i> dan Anak Usia Dini .....	15
2.4 Android.....	17
2.5 Unity 3D dan C#.....	18
2.6 Media Pembelajaran .....	19
2.6.1 Definisi Media Pembelajaran.....	19
2.6.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	20
2.6.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	21
2.7 Media <i>flashcard</i> .....	22
2.7.1 Definisi Media <i>flashcard</i> .....	22
2.7.2 Manfaat Media <i>flashcard</i> .....	23
2.7.3 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>flashcard</i> .....	23
2.8 Binatang Buas.....	24
2.9 Hakikat Penelitian Pengembangan .....	28



2.9.1 Definisi Penelitian dan Pengembangan .....	28
2.9.2 Model Pengembangan Produk Rowntree .....	29
2.9.3 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer .....	30
2.9.4 Validitas dan Kepraktisan .....	30
2.10 Teknik Analisis Data Walkthrough dan Observasi .....	32
2.11 Penelitian yang Relevan .....	33
2.12 Kerangka Berpikir .....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>38</b>
3.1 Desain Penelitian .....	38
3.2 Subjek Penelitian .....	38
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
3.4 Prosedur Penelitian.....	39
3.4.1 Perencanaan .....	39
3.4.2 Pengembangan .....	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	42
3.5.1 Walkthrough .....	42
3.5.2 Observasi .....	44
3.6 Instrumen Penelitian .....	45
3.7 Jenis Data .....	50
3.8 Teknik Analisis Data .....	51
3.8.1 Analisis Data Angket Hasil Validasi Ahli Media dan Materi .....	51
3.8.2 Analisis Data Observasi.....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	55
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan.....	55
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan.....	56
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi .....	69
4.2 Pembahasan .....	77
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>84</b>
5.1 Simpulan.....	84
5.2 Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Lembar Kisi-kisi Validitas Materi .....	43
Tabel 2 Lembar Kisi-kisi Validitas Media.....	43
Tabel 3 Kisi-kisi Observasi Anak .....	44
Tabel 4 Lembar Validitas Materi .....	45
Tabel 5 Lembar Validitas Media.....	47
Tabel 6 Rubrik Penilaian Observasi Anak.....	48
Tabel 7 Skala Likert.....	51
Tabel 8 Kategori Tingkat Valid Media <i>Flashcard</i> berbasis AR.....	52
Tabel 9 Nilai Kepraktisan Penggunaan Media <i>Flashcard</i> .....	54
Tabel 10 Kategori Tingkat Praktis Media <i>Flashcard</i> berbasis AR.....	54
Tabel 11 Hasil Validitas dari Ahli Materi.....	71
Tabel 12 Hasil Validitas dari Ahli Media .....	72
Tabel 13 Rekapitulasi Validitas dari <i>Expert Review</i> .....	72
Tabel 14 Saran dan Masukan dari Ahli Materi dan Media .....	73
Tabel 15 hasil Observasi anak pada tahap <i>One to One Evaluation</i> .....	74
Tabel 16 Hasil Observasi anak pada tahap <i>Small Group Evaluation</i> .....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Alur <i>Formative Research Tessmer</i> .....	30
Gambar 2 Pembuatan Produk.....	37
Gambar 3 Tahapan Pengembangan Model <i>Rowntree</i> .....	39
Gambar 4 Badak.....	58
Gambar 5 Banteng.....	58
Gambar 6 Elang.....	58
Gambar 7 Gajah .....	58
Gambar 8 Dinosaurus.....	58
Gambar 9 Laba-laba .....	58
Gambar 10 Hiu .....	59
Gambar 11 Harimau .....	59
Gambar 12 Rubah .....	59
Gambar 13 Serigala.....	59
Gambar 14 Cover Media <i>Flashcard</i> .....	60
Gambar 15 Desain Utama Antarmuka Aplikasi AR .....	60
Gambar 16 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi AR .....	61
Gambar 17 Desain Tampilan Aplikasi AR di Unity .....	62
Gambar 18 Desain Tampilan Objek 3D binatang buas di <i>Unity</i> .....	63
Gambar 19 <i>Flowchart</i> Aplikasi AR .....	64
Gambar 20 Hasil Prototipe <i>Cover</i> dan <i>Flashcard</i> .....	64
Gambar 21 Tampilan Logo Aplikasi AR .....	65
Gambar 23 Tampilan dari <i>Home</i> .....	66
Gambar 24 Tampilan Objek 3D Banteng, Badak, Elang dan Gajah.....	67
Gambar 25 Tampilan Objek 3D Hiu, Harimau, Dinosaurus, dan Serigala.....	68
Gambar 26 Tampilan Objek 3D Laba-laba dan Rubah.....	69

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Uji Validitas Instrumen Penelitian .....	96
Lampiran 2 Uji Reliabelitas Instrumen Penelitian .....	97
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	98
Lampiran 4 Instrumen Penelitian Observasi Anak .....	104
Lampiran 5 Analisis Data.....	110
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian.....	116
Lampiran 7 SK Pembimbing Skripsi .....	124
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian dari Dekan FKIP .....	126
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian dari Tempat Penelitian .....	127
Lampiran 10 Kartu Bimbingan Skripsi .....	129
Lampiran 11 Usul Judul Skripsi.....	131
Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Validasi.....	132
Lampiran 13 Bukti Cek Plagiat.....	134

## ABSTRAK

Materi binatang buas selama ini dikenalkan oleh guru dan orang tua hanya dengan cara tradisional melalui gambar, buku, dan majalah anak. Pada umumnya hal tersebut dapat menyebabkan anak cepat bosan dan kurang fokus pada materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* materi binatang buas berbasis teknologi *augmented reality* pada anak usia (5-6) tahun di Kayu Agung yang teruji validitas dan praktisnya. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)*. Prosedur penelitian yang dilakukan yaitu model pengembangan *Rowntree* dan evaluasi formatif *Tessmer*. Tahap evaluasi formatif *Tessmer* terdiri dari *self evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* berupa *expert review* dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 89% dan validitas media sebesar 92%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Tahap *one-to-one evaluation* melibatkan tiga orang anak dengan hasil 85% dan tahap *small group evaluation* melibatkan sembilan anak dengan hasil 94%, dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid dan praktis serta layak digunakan pada materi pengenalan binatang buas bagi anak usia (5-6) tahun di Kayu Agung.

**Kata kunci:** *flashcard; augmented reality; binatang buas*

## ABSTRACT

*Wild animal material has been introduced by teachers and parents only in the traditional way through pictures, books, and children's magazines. In general, this can cause children to get bored quickly and focus less on the material. This study aims to develop a flashcard material for wild animals based on augmented reality for children aged (5-6) years in Kayu Agung which has been tested for validity and practicality. The research method used in this research is Research & Development (R&D) research. The research procedure is Rowntree and formative evaluation Tessmer. The formative evaluation stage of Tessmer consisted of self-evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. The data collection technique used a walkthrough form of expert review and observation. The results showed that the validity of the material was 89% and the validity of the media was 92%, obtaining an average product validity of 91% with a very valid category. The one-to-one evaluation involved three children with 85% results and the small group evaluation involved nine children with 94% results, of which an average of 90% was obtained in the very practical category. The results showed that the flashcard-based augmented reality that was developed had met the valid and practical criteria and was suitable for use in introducing wild animals to children aged (5-to 6) years in Kayu Agung.*

**Keywords:** *flashcard; augmented reality; wild animals*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini adalah aset bangsa yang perlu diperhatikan baik pertumbuhan dan perkembangannya. Anak di usia dini yaitu 0-6 tahun adalah masa memasuki *golden age* yang akan menentukan perkembangan berikutnya bagi anak, sehingga pada masa ini sangatlah berarti dan penting. Menurut Piaget di usia 4-6 tahun anak mulai dapat menggunakan simbol dalam merepresentasi lingkungan di sekitarnya secara kognitif, seperti bilangan dan simbol yang dapat digantikan dengan objek, kegiatan dan peristiwa (Rukmini, 2021). Menurut laporan mengenai profil kesehatan Indonesia di tahun 2018 oleh Depkes RI, anak usia dini perkembangan kognitifnya masih belum berkembang yaitu sekitar 65,8%. Pada hakikatnya, anak bermain sambil belajar (*learning by doing*) sehingga kegiatan bermain yang diterapkan tanpa anak merasakan sambil belajar merupakan stimulus yang tepat untuk dilakukan di rumah saat pandemi Covid-19. Kegiatan bermain sambil belajar tentunya mengembangkan kemampuan anak termasuk dalam bidang kognitif.

Pembelajaran di PAUD khususnya untuk materi binatang buas pada tema binatang adalah media gambar, yaitu dari buku juga media yang dibuat sendiri dari barang bekas, ataupun dengan melihat langsung binatang yang ada di sekitar. Guru harus kreatif agar anak-anak tidak merasa bosan dalam belajar, jika guru kurang kreatif dalam mengajar seperti menggunakan media yang sama secara terus menerus dapat membuat anak-anak merasa bosan. Selain itu, alternatif mengenalkan jenis-jenis binatang buas dengan mendatangkan langsung binatang-binatang buas atau mengajak anak-anak ke kebun binatang membutuhkan biaya yang cukup banyak dan membahayakan apalagi dengan kondisi di masa pandemi covid-19 yang memberlakukan pembelajaran dari rumah membuat akses anak-anak untuk ke kebun binatang sangat terbatas.

Saat ini banyak negara di dunia terutama Indonesia dihadapkan dengan Pandemi Covid-19. Kemunculan penyakit terbaru ini relatif cepat menular, virus yang termasuk ke dalam RNA strain tunggal positif ini memiliki beberapa gejala umum seperti batuk, sesak pernapasan, dan demam (Ismawati & Prasetyo, 2020). Pandemi Covid-19 memiliki dampak terhadap aktivitas kehidupan manusia termasuk bidang pendidikan. Kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan di sekolah harus dialihkan ke rumah masing-masing dengan melibatkan semua peran dari pendidik seperti anggota keluarga baik ayah, ibu maupun kakak

Upaya pencegahan penyebaran virus, pemerintah menghimbau aktivitas pembelajaran dilakukan berbasis daring atau jarak jauh sesuai surat edaran No.3 tahun 2020 dan No.4 tahun 2020, tidak terkecuali pada lembaga PAUD. Pada Lembaga PAUD, pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menyediakan media yang bisa mendistribusikan berbagai ilmu pengetahuan. Harris Iskandar yang merupakan Dirjen PAUD Dikdasmen Kemdikbud mengatakan walaupun sistem pembelajaran dilaksanakan daring, guru tidak boleh hanya terpaku pada pembelajaran daring dan pemberian tugas saja. Sebagai seorang guru harus dapat memberikan inovasi dan mengembangkan kreativitas pembelajaran yang menyenangkan dengan pendekatan belajar memakai media teknologi.

Di era revolusi industri 4.0, berbagai kemajuan teknologi baru bermunculan. Sehingga kemudahan pengoperasian teknologi semakin mudah dalam membantu pekerjaan sehari-hari. *Augmented reality* merupakan teknologi yang digunakan pendidik untuk menghadirkan hal yang sulit dihadirkan dalam hal ini menjadi pembelajaran menarik sekaligus hiburan yang dapat memotivasi anak dalam belajar. Salah satu contoh barang digital yang ada di era revolusi industri 4.0 adalah gawai. Gawai sangatlah marak digunakan oleh masyarakat Indonesia terutama bagi anak dan remaja. Terdapat beberapa dampak negatif jika pemakaian gawai tersebut disalahgunakan oleh anak, contohnya seperti anak menjadi lebih pasif dalam aktivitas yang berkaitan dengan fisik dan sosial. Hal tersebut dikarenakan mereka cenderung beraktivitas secara individual dengan gawai sehingga dapat membahayakan sisi perkembangan kepribadian anak.



Kemunculan berbagai macam media pembelajaran yang selalu dibarengi dengan perkembangan teknologi dunia yang ada. Media pembelajaran tersebut mulai dari audio visual, komputer, teknologi cetak, sampai teknologi gabungan teknologi cetak dan komputer. Salah satu contoh media gabungan tersebut adalah *augmented reality* yang dapat dikombinasikan dengan markernya berupa *flashcard*. Media *flashcard* sendiri merupakan salah satu hasil dari teknologi cetak yang berbentuk seperti kartu yang memiliki gambar atau foto dengan terdapat keterangan. Menurut Hotimah, Ingrida, dkk dalam (Wahyuni, 2020) bahwasanya media *flashcard* memiliki banyak manfaat positif dalam sebuah proses pembelajaran seperti dapat melatih sikap kemandirian, daya ingat juga memperbanyak kosa kata.

Berdasarkan wawancara awal yang telah dilakukan pada tanggal 20 Desember 2021 bersama Bapak Muhammad Saleh, SE kepala sekolah dari TK Al-Azhar OKI mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah komponen yang penting dalam mendukung proses dari pembelajaran. Namun, terbatasnya media yang dimiliki oleh sekolah serta kurangnya inovasi guru, maka perlu visualisasi untuk materi dalam pembelajaran untuk anak terutama usia dini. Proses pembelajaran biasanya berlangsung hanya dengan menggunakan media yang ada seperti dari buku, gambar serta papan tulis guna menyampaikan materi. Hal tersebut terkadang memiliki dampak yang membuat anak cepat bosan dalam menyimak materi dan juga menjadikan sikap anak lebih pasif karena kurang menarik. Maka dari itu, beliau sering memakai metode bernyanyi dan ceramah saja dalam proses pembelajaran di kelas.

Kemudian berikut peneliti melakukan observasi awal TK Sekolahalam Kayuagung pada tanggal 22 Desember 2021 Adapun wawancara dilakukan dengan salah satu guru yang juga merupakan wali kelas kelompok B di Sekolahalam tersebut yang sudah terakreditasi B. Pembelajaran materi untuk mengenal binatang buas anak biasanya belajar melalui gambar dari buku ataupun dari papan tulis saja sehingga guru pun menerima produk yang kami tawarkan berupa media *flashcard* materi binatang buas berbasis *augmented reality*. Media *flashcard* materi binatang buas berbasis *augmented reality* dari segi bentuk dan juga desain sangat bagus

sehingga sangat menarik yang membuat TK tersebut membutuhkan produk media *flashcard* ini agar memiliki sesuatu hal yang menjadi inovasi baru bagi anak dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal di atas maka dapat diuraikan bahwasanya guru yang kurang berinovasi dalam membuat media pembelajaran, fasilitas di sekolah juga kurang memadai ataupun kurang mendukung, dan anak-anak terutama usia dini merasa cepat bosan atau jenuh pada saat proses pembelajaran. Contohnya terutama dalam materi untuk mengenalkan binatang buas pada tema binatang. Padahal mengenal binatang buas ini adalah salah satu pembelajaran sains anak usia dini di kurikulum TK tersebut. Menurut Prasetyo (2017) bahwa pembelajaran sains yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta pengalaman sains berkualitas dapat membantu dan penting bagi anak dalam memahami dunia, mengatur dan mengumpulkan informasi, menguji dan menerapkan gagasan serta memberikan dan mengembangkan sikap-sikap positif mengenai sains. (Arum Sekar Sari, 2021). Maka dari itu, peneliti tertarik mengenai materi mengenal binatang buas dalam penelitian ini.

Melalui penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Chen & Chan (2019) sebagai salah satu penelitian yang berhasil menunjukkan penggunaan *augmented reality flashcard* dalam pembelajaran Anak Usia Dini. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *augmented reality* dan *flashcard* secara signifikan melalui uji t dan tingkat pengaruh yang diukur ternyata dapat meningkatkan pembelajaran kosakata dan anak lebih menikmati pembelajaran *augmented reality*. Kemudian, hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami & Andika (2021) menunjukkan bahwa media *flashcard* dengan berbasis *augmented reality* dapat digunakan dengan praktis dan juga efektif dalam pembelajaran PAUD materi mengenalkan binatang laut. Selain dari itu juga, media *flashcard* berbasis teknologi *augmented reality* ini belum pernah dikembangkan ataupun dipakai dalam proses pembelajaran maupun pada anak-anak usi (5-6) tahun di Kayu Agung.

Oleh karena itu, penulis memberikan solusi dari permasalahan-permasalahan di atas yaitu dengan “Pengembangan Media *Flashcard* Materi Binatang Buas Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Pada Anak Usia (5-6) Tahun di Kayu Agung”. Sesuai pendidikan 4.0 maka guru harus dituntut kreatif, kolaborasi, dan berpikir kritis serta komunikasi sehingga dalam pembelajaran mengenalkan berbagai binatang buas terutama di saat masa pandemi Covid-19 bagi anak usia dini dapat menjadi peletak dasar keberhasilannya dalam memudahkan anak untuk menghadapi pendidikan dan kehidupan selanjutnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan di atas, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan Media *Flashcard* Materi Binatang Buas Berbasis Teknologi *Augmented reality* Pada Anak Usia (5-6) Tahun di Kayu Agung yang teruji validitasnya?
2. Bagaimana mengembangkan Media *Flashcard* Materi Binatang Buas Berbasis Teknologi *Augmented reality* Pada Anak Usia (5-6) Tahun di Kayu Agung yang praktis?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan Media *Flashcard* Materi Binatang Buas Berbasis Teknologi *Augmented reality* Pada Anak Usia (5-6) Tahun di Kayu Agung yang valid.
2. Untuk menghasilkan Media *Flashcard* Materi Binatang Buas Berbasis Teknologi *Augmented reality* Pada Anak Usia (5-6) Tahun di Kayu Agung yang praktis.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan luas mengenai pengetahuan dalam pengembangan media *flashcard* materi binatang buas berbasis teknologi *augmented reality*.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti untuk menambah keilmuan dan pengalaman mengenai penelitian tentang pengembangan media *flashcard* materi binatang buas berbasis teknologi *augmented reality*.
- b. Bagi anak usia (5-6) tahun untuk memudahkan juga memberikan motivasi serta dapat meningkatkan partisipasi anak dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi guru untuk menggunakan media *flashcard* materi binatang buas berbasis teknologi *augmented reality* guna media pembelajaran dan juga sebagai acuan untuk inovasi media.

### DAFTAR PUSTAKA

- A. Selviany, E. R. K. and D. J. (2017). User Interface Model for Indonesian Animal Apps to Kid using Augmented Reality. *2017 International Conference on Orange Technologies (ICOT)*, 134–138. <https://doi.org/10.1109/ICOT.2017.8336106>
- Adawiyah, R., Robbia, Z. A., Jariah, A., Syukur, A., & Jamaluddin. (2021). Inovasi video pembelajaran kimia sebagai solusi media. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 175–181.
- Ahmad Suryadi. (2020). *teknologi dan media pembelajaran jilid 1* (M. S. Dr. Ilyas, M.Pd. (ed.)). CV Jejak.
- Aisy, N. (2018). Perkembangan Motorik. *UNY Press*, 3, 1–112.
- Aksa, M. (2017). Classification and characteristics of historical learning media. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 158: 37-42.
- Alfian, R., Prasetyo, F., Rudawan, R., Telkom, U., Aplikasi, P., Interktif, M., Hewan, P., Dan, B., Jinak, H., Dimensi, D., Keperluan, U., Reality, A., & Gate, A. (2021). *Perancangan Aplikasi Multimedia Interktif Pengenalan Hewan Buas Dan Hewan Jinak Dua Dimensi Untuk Keperluan Pembelajaran Di Sdn 134 Panorama Designing Interactive Multimedia Applications For The Recognition Of Two Dimensional Animals Animals For Learning*. 7(5), 2320–2328.
- Alfianika, Ninit. (2018). *Metode penelitian pengajaran bahasa indonesia*. Deepublish.
- Amna, M., Wirasasmita, R. H., & Fathoni, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Kuliah Sistem Operasi di Universitas Hamzanwadi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.816>
- Anaelka, A. H. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92.
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard. *Eralingua*, 1(2), 138–146.

- Apertha, F. K. P., Zulkardi, & Yusup, M. (2018). Pengembangan lkpd berbasis open-ended problem pada materi segiempat kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 47–62.
- Apriyani, R., Sumarni, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tema Alam Semesta Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 110–124. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11004>
- Ariani. Komang. (2021). *Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Buleleng Tahun 2019/2020*. Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arum Sekar Sari, W. (2021). Pentingnya Sains dan Peran Orangtua dalam Pengajaran Sains kepada Anak di Rumah. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 52–66. <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.1572>
- Astiti, N. M. A. G. R. (2018). Pengantar Ilmu Peternakan. Universitas Warmadewa.
- Ayu, N., Dewi, K., Wahyudi, T., & Idris, M. (2018). *the Relevance of the 2013 Curriculum for Primary Schools : a Psychological Review*. 4(1), 33–42.
- Badria, A., & Marlina, L. (2022). *Islamic Parenting : Aktualisasi Konsep Prophetic Parenting Rasulullah SAW Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di RA Perwanida 4 Palembang*. 1(5), 1046–1058.
- Bella, M. O., Prambayun, A., & Maharani, P. (2022). Multimedia Interaktif Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Mdp Student Conference (Msc)*, 614–621.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan media dan Sumber Belajar. In *Laksita Indonesia* (1st ed.). Laksita Indonesia.
- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160–170. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>
- Chaichanathong, S., Klinsawat, W., Sukmak, M., Sakulthai, A., Wajjwalku, W., Sripiboon, S., Kaolim, N., Nakhun, S., Tunpradit, B., Nipanunt, T.,

- Tipkantha, W., Yindee, M., & Thongtip, N. (2021). Genetic characterization of banteng (*Bos javanicus*) populations in Thailand for conservation. *Thai Journal of Veterinary Medicine*, 51(4), 647–654. <https://doi.org/10.14456/tjvm.2021.78>
- Chen, R., & Chan, K. K. (2019). Using Augmented Reality Flashcards to Learn Vocabulary in Early Childhood Education. *Journal of Educational Computing Research*, 57, 073563311985402. <https://doi.org/10.1177/0735633119854028>
- Deshmukh, S. S., Joshi, C. M., Patel, R. S., & Gurav, Y. B. (2018). 3D Object Tracking And Manipulation In Augmented Reality . *International Research Journal of Engineering and Technology*, 5(1), 287–289.
- Dewi, P. L. C., Yuni, L. P. E. K., & Watiniasih, N. L. (2021). Aktivitas harian harimau sumatra (*Panthera tigris sumatrae*) dan harimau benggala (*Panthera tigris tigris*) di Bali Zoo, Gianyar. *Jurnal Biologi Udayana*, 25(2), 189. <https://doi.org/10.24843/jbiounud.2021.v25.i02.p11>
- Emil, S. (2018). *Konservasi Biodiversitas: Teori dan Praktik di Indonesia*. yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Fijriani, M. (2016). Revitalisasi Pusat Konservasi Gajah Di Taman Nasional Way Kambas, Lampung Timur. *Jurnal Hutan Indonesia*, 1–18.
- Hadi, S. H. (2018). Aplikasi Virtual Reality Kebun Binatang Khusus Binatang Buas. In *Research Journal of Management Sciences* (Vol. 7, Issue 5). Islam Indonesia University.
- Hakim, L. (2018a). *Bahasa Pemrograman (C# dan EmguCV)* (1st ed.). Deepublish.
- Hakim, L. (2018b). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Halpern, J. (2019). *Developing 2D Games with Unity* (1st ed.). Apress Berkeley, CA. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3772-4>
- Hamid, dkk. (2019). *Statistika Pendidikan*. Universitas Terbuka.
- Handayani, F., Hendriana, H., & Yuliani, W. (2021). *Validitas Dan Reliabilitas Angket Penyesuaian Diri Peserta Didik SMA*. 4(3), 213–218.

- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i1.266>
- Huliyah, M. (2017). Hakikat pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal. *Pendidikan Guru Raudlatul Athfal*, 1(1), 61–62.
- Ilmaya, Z. (2019). Peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan media flashcard pada anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal At-Thayyibah Candi Sidoarjo. In *UIN Sunan Ampel Surabaya*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Junaidi, A., & Suprianto, B. (2020). pengembangan Trainer Dan Job Sheet Programmable Logic Controller ( Plc ) Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di Smk Semen Gresik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(6), 315–324.
- Juniarti. (2020). *Pengembangan Permainan Gerak Lokomotor Berbasis Gerakan Binatang Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak*. Universitas Sriwijaya.
- KBBI. (2022). *Binatang Buas*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Koen, R. (2018). Aplikasi Kamus Bahasa Helong Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 4(2), 49–55. <https://doi.org/10.54914/jtt.v4i2.124>
- Luthfiyah & Fitrah, Muh. (2017). *Metode penelitian; Penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. Jejak.
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado. *Pedagogia*, 16(3), 305. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>
- Miftakhuddin, Sukowati, H. M. S. (2020). Sastra anak : Genre realisme. *Jurnal Ilmiah*, 6(1), 1–10.



- 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(June), 103–113. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2017.06.001>
- Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, J. S. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Nasution, S., Nasution, A. H., & Hakim, A. L. (2019). Pembuatan Plugin Tile-Based Game Pada Unity 3D. *It Journal Research and Development*, 4(1), 46–60. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2019.vol4\(1\).3517](https://doi.org/10.25299/itjrd.2019.vol4(1).3517)
- Nazilah, S., & Setiawati, T. (2021). Media Alat Bantu Promosi Fakultas Teknik Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Informatika*, 13(1), 47.
- Novianti, D. E. (2020). Kurikulum dan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19 Apa dan Bagaimana? *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 70–75.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Nurbani, B. A. D. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biodiversitas Berbasis Android. *Journal of Tropical Chemistry Research and Education*, 1(1), 36–42. <https://doi.org/10.37079/jtcre.v1i1.21>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nursalam, N., Angriani, A. D., & Usman, H. (2017). Pengembangan Tes Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah di Makassar. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 20(1)(36), 85–97.

- Oranç, C., & Küntay, A. C. (2019). Learning from the real and the virtual worlds: Educational use of augmented reality in early childhood. *International Journal of Child-Computer Interaction*. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2019.06.002>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Undang-Undang Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Poppyariyana, A. A., & Munajat, A. (2020). Pengaruh Permainan Sains Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24235/awladay.v6i1.5779>
- Pramitha, R., Syafdaningsih, S., & Sumarni, S. (2019). Pengembangan Papan Flanel Bermain Pola Untuk Anak Kelompok B Di Tk Permata Bunda Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 122–130. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.24455>
- Pribeanu, C., Balog, A., & Iordache, D. (2017). Measuring the perceived quality of an AR-based learning application: a multidimensional model. *Interactive Learning Environments*, 25(4), 482–495. <https://doi.org/10.1080/10494820.2016.1143375>
- 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. *Pernik Jurnal PAUD*, 3(1).
- Putri, A. Z. H., Wibawa, S. C., & Ruhana, A. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bumbu dan Rempah Berbasis Augmented Reality Bernama “World of Herbs and Spices.” *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(2), 70–80. <https://doi.org/10.23887/jppkk.v12i2.36016>
- Rahardjo, Susilo. Gudnanto. (2018). *Pemahaman Individu Teknik Nontes*. Pustaka Media.
- Rahelly, Y. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Di Sumatera Selatan. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 381–390. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.21>

- 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.
- Roza, D., Nurhafizah, N., & Yaswinda, Y. (2019). Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 277. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325>
- Roziqin, M., & Astuti, I. A. (2019). Pembuatan Prototype Augmented Reality Sebagai Langkah Mitigasi Bencana Gunung Merapi. *INFOS Journal*, 2(1), 1–6.
- Sary, R. M. (2022). Pengaruh Penerapan Media Flashcard Untuk. *Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.30587/jieec.v4i1.3708>
- Sobah, A., & Setiawan, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Outbound Anak Usia Dini Di TK Roudlotul Ilmi Jatibarang Brebes Application of Early Childhood Outbound Learning Model At Roudlotul Ilmi Jatibarang Kindergarten , Brebes. 31(1), 37–44.
- 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. <https://doi.org/10.26555/jg.v2i2.2973>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suheriyanto, E. (2018). Aplikasi Pengenalan Hewan Non Eendemik di Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.

- Sulastris, S., & Ahmad Tarmizi, A. T. (2017). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 61–80. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1526>
- Susanti, H, W. (2018). *Desain media pembelajaran matematika*. Universitas Islam Negeri Palembang.
- Syafitri, D., Saputri, C., Studi, P., Informatika, T., Pembelajaran, M., & Inggris, B. (2017). Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(1), 1357–1366.
- Utami, F., & Andika, W. D. (2021). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut*. 5(2), 1718–1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>
- Utaminingsih, S. (2018). Kebijakan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini ( PAUD ) Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Perspektif Negara Hukum Kesejahteraan ( Studi Kasus di Kota Tangerang Selatan ). *Proceedings Universitas Pamulang*, 1(1)(4), 59–79.
- Valeta Sari, G., Sista Siregar, J., & Jubaedah, L. (2020). Kegunaan Media Pembelajaran Animasi Dalam Proses Belajar Mengajar Materi Tata Rias Pengantin Lampung Pada Prodi Tata Rias. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Antropologi (SENASPA)*, 1(2020), 154–160.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Winarni,E,W. (2018). *Winarni,E,W.(2018). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Bumi Aksara.
- Witarsa, & Ruhyana, R. (2021). Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasinya. In *Jakarta: Prenada Media*.

- Yudha Sampe Pasang, M., Narasiang, B., & Sugiarto, B. (2021). Marble Application Development (Pengembangan Aplikasi Marble). *Jurnal Teknik Informatika*, 16(4), 409–420.
- Yusuf, A. M. (2017). *Asesmen dan evaluasi pendidikan*. Prenada Media.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Zhou, X. H., Wan, X. T., Jin, Y. H., & Zhang, W. (2016). Concept of scientific wildlife conservation and its dissemination. *Zoological Research*, 37(5), 270–274. <https://doi.org/10.13918/j.issn.2095-8137.2016.5.270>