

**PENGGUNAAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

(Single Subject Research Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Salah Satu Lingkungan
Desa Bunijaya Kabupaten Bandung Barat)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:
SITI NURYULI
NIM. 1602458

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2020

**PENGGUNAAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

Oleh
Siti Nuryuli

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Siti Nuryuli 2020
Universitas Pendidikan Indonesia
September 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

SITI NURYULI

**PENGGUNAAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENGEMBANGKAN
KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN**
(*Single Subject Research* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Salah Satu Lingkungan
Desa Bunijaya Kabupaten Bandung Barat)

Disetujui dan disahkan oleh:
Dosen Pembimbing 1



Dr. Finita Dewi, S.S., M.A.
NIP. 19750820 200502 2 006

Dosen Pembimbing 2



Dr. Idat Muqodas, M.Pd.
NIP. 19850123 201212 1 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGPAUD



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.
NIP. 19830216 200801 2 004

PENGGUNAAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

(*Single Subject Research* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Salah Satu Lingkungan Desa Bunijaya Kabupaten Bandung Barat)

Siti Nuryuli

NIM. 1602458

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

Email: sitinuryuli@student.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* di salah satu lingkungan Desa Bunijaya Kabupaten Bandung Barat. Metode penelitian ini menggunakan *Single Subject Research* dengan desain A-B-A. Penelitian dilaksanakan dengan tahapan yaitu *baseline 1* dilakukan sebanyak 2 pertemuan, intervensi dilakukan sebanyak 3 pertemuan dan *baseline 2* dilakukan sebanyak 2 pertemuan. Subjek dan sumber data pada penelitian ini adalah anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk penghitungan persentase (%) dan grafik. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perkembangan terhadap keterampilan berbicara anak pada setiap tahapannya. Hal ini dapat dilihat dari hasil *baseline 1*, kemampuan berbicara anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) tidak ada, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 100%. Dan belum ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Namun setelah dilaksanakan intervensi melalui media *Augmented Reality*, perkembangan keterampilan berbicara anak mengalami perkembangan yang signifikan, dimana anak sudah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 66,67% dan anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 33,33%. Berdasarkan hasil penelitian *Single Subject Research* melalui penggunaan media *Augmented Reality* dapat mengembangkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun lingkungan Desa Bunijaya Kabupaten Bandung Barat.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Media *Augmented Reality*, Keterampilan Berbicara Anak

USE OF AUGMENTED REALITY TO DEVELOP SPEAKING SKILLS OF CHILDREN 5-6 YEARS OLD

(Single Subject Research on Children Aged 5-6 Years in One Environment of Bunijaya Village, West Bandung Regency)

By:

Siti Nuryuli

NIM. 1602458

Early Childhood Education Teacher Education Study Program

Indonesian Education University, Purwakarta campus

Email: sitinuryuli@student.upi.edu

ABSTRACT

This study aims to determine the development of speaking skills of children aged 5-6 years using Augmented Reality learning media in an environment of Bunijaya Village, West Bandung Regency. This research method uses Single Subject Research with A-B-A design. The research was carried out in stage, namely baseline 1, was conducted in 2 meetings, intervention was carried out in 3 meetings and baseline 2 was carried out in 2 meetings. Subjects and data sources in this study were children aged 5-6 years. Data collection techniques in this study using observation and interviews. The data analysis technique used is descriptive statistics which are presented in the form of calculating the percentage (%) and graphs. The results of this study indicate a development in children's speaking skills at each stage. This can be seen from the results of baseline 1, the children's speaking ability is in the Undeveloped category (BB) does not exist, the Start Developing category (MB) is 100%. And no child has reached the Developing according to Expectations (BSH) category and the Very Well Developed (BSB) category. However, after intervention through Augmented Reality media, the development of children's speaking skills experienced significant development, where the children had reached the Developing according to Expectations (BSH) category as much as 66.67% and the children who reached the Very Well Developed (BSB) category were 33.33%. Based on the results of research, Single Subject Research through the use of Augmented Reality media can develop speaking skills of children aged 5-6 years in the Bunijaya Village, West Bandung Regency.

Keywords: *Early Childhood, Augmented Reality Media, Speaking Skills Children*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Hakikat Anak Usia Dini	9
2.2 Perkembangan Bahasa pada Anak	12
2.2.1 Pengertian Perkembangan Bahasa	12
2.2.2 Fungsi Bahasa	13
2.2.3 Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini	14
2.2.4 Aspek-Aspek Perkembangan Berbicara.....	16
2.2.5 Perkembangan Berbicara Anak Usia Dini	16
2.2.6 Hal-Hal Penting dalam Belajar Berbicara.....	17
2.2.7 Faktor yang Mempengaruhi dalam Belajar Berbicara	18
2.3 Media Pembelajaran.....	21
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	21

2.3.2	Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini	22
2.4	Media <i>Augmented Reality</i>	22
2.4.1	Pengertian Media <i>Augmented Reality</i>	22
2.4.2	Media <i>Augmented Reality</i> dalam Dunia Pendidikan.....	23
2.4.3	Jenis-Jenis Marker <i>Augmented Reality</i>	25
BAB III METODE PENELITIAN.....		27
3.1	Desain Penelitian.....	27
3.2	Variabel Penelitian	29
3.3	Partisipan dan Tempat Penelitian.....	29
3.4	Instrumen Penelitian.....	29
3.5	Analisis Data	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Temuan dan Analisis.....	36
4.1.1	Analisis Deskriptif Subjek Penelitian	36
4.1.2	Analisis Deskriptif Tahap <i>Baseline 1</i>	37
4.1.3	Analisis Deskriptif Tahap Intervensi	44
4.1.4	Analisis Deskriptif Tahap <i>Baseline 2</i>	56
4.1.5	Analisis Deskriptif Kondisi Objektif Keterampilan Berbicara Anak Sebelum Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i>	63
4.1.6	Analisis Deskriptif Kondisi Objektif Keterampilan Berbicara Anak Setelah Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i>	64
4.2	Pembahasan Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Melalui Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i>	66
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		69
5.1	Simpulan	69
5.2	Implikasi.....	70
5.3	Rekomendasi	71
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN		76
RIWAYAT HIDUP.....		147

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro, & dkk. (2014). *Metodelogi Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosia Rekatama Media.
- Arifitama, B., & Permana, S. D. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality Pada Produk Buku Sebagai Pengenalan Huruf Alfabet Untuk Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia* , 2.
- Arikunto , S. (2007). *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. jakarta: raja grafindo persada.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran* . Bandung : Alfabeta.
- Bacca, J. B. (2014). Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications . *Jurnal Educational Technology & Society*, 17 (4), 133–149.
- Bredenkamp. (1987). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8*. USA: AAEYC.
- Broto, G. S. (2018, April 27). Retrieved from Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet: https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers
- Danto, W. e. (2011). *Analisis Metode Occlusion Based Pada Augmented Reality Studi Kasus : Interaksi Dengan Objek Virtual Secara Real Time Menggunakan Gerakan Marker*. Institut Teknologi Telkom.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fauziah, S. N. (2016). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Pop-up Book Terhadap Kemampuan Menyimak Anak. *SKRIPSI*, 39-40.
- Gast, T. a. (1984). *Single Subject Research in Special Education* . Columbus: Charles E Merrill Publishing Company.

- Herodotou, C. (2018). Young children and tablets: A systematic review of effects on learning and development. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(1), 1–9.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Indrawan, R., & Yaniawati, I. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen Pembangunan dan Pendidikan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Indrawaty, Y., Ichwan, M., & Putra, W. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode Augmented Reality. *Jurnal Informatika Universitas Teknologi Nasional Bandung*, No 2, Vol 4, 2.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya.
- Isnawati. (2018). *faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara serta aspek-aspek yang dapat menunjang keterampilan berbicara*. 10.
- Louis, C. S. (2018, Juli 11). Retrieved from Many Children Under 5 Are Left to Their Mobile Devices, Survey Finds: <https://www.nytimes.com/2015/11/02/health/many-children-under-5-areleft-to-their-mobile-devices-surveyfinds.html>
- Lovaas, O. I. (2003). *Teaching Individual with Developmental Delaysi Basic Intervention Teachniques*. Texas: Pro-ed.
- Machmud, K. (2018). The Smartphone Use in Indonesian Schools: The High School Students' Perspectives. *Journal of Arts and Humanities*, 7(3), 33.
- Mulianti, E. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pembelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Bego Maguwoharjo Sleman Yogyakarta*. TESIS,. Universitas Negeri Sunan Kalijaga.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, Y. (2015). *Hakikat Perkembangan Bahasa*. 10-14.

- Muqodas, I. (n.d.). Bahasa Alay dan Bahasa Prokem: Tinjauan Budaya dan Tahap Perkembangan Bahasa di Masa Remaja. 12.
- Murdaningsih, D. &. (2018, Juli 29). Retrieved from Survei: Jutaan Anak Usia SD Kecanduan Gadget. : <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-surveijutaan-anak-usia-sd-kecanduangadget>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang Standar Pendidikan Anak usia Dini No.58.* (2009).
- Pramono, B. A. (2012). Desain dan Implementasi Augmented Reality Berbasis Web pada Aplikasi Furniture Shopping Manajer sebagai Alat Bantu Belanja Online. *Jurnal Transformatika*, 27.
- Raajan, N. R. (2014). Augmented Reality Technologies, System and Applications. *Jurnal Asian Network for Scientific Information*. 14(14). , 1485-1486.
- Ronald , T. A. (1997). *A Survey Of Augmented Reality*. Los Angles,US.
- Rosalina, A. (2011). *Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain*. 1, 19–35.
- Saputri, D. S. (2017). Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata dan Hasil Belajar. *JUTISI*, 1357-1358.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 98.
- Soetjiningsih, C. H. (2012). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. . Bandung : Alfabeta.
- Sujiono, N. Y. (2012). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. jakarta: PT Indeks.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Jepang: CRICED University of Tsukuba.
- Suryana, D. (2013). *Hakikat Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press Padang.
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Tarigan, H. G. (1979). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (1983). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Undang-Undang* . (2003). No. 20 Pasal 1, Ayat 14.
- Utari, P. N. (2014). Studi Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Pada Anak Kelompok A Di Gugus 2 Kecamatan Kretek Bantul. *SKRIPSI*, 15.
- Widianti, Sumi, & Asril. (2015). Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak. *Jurnal Pendidikan, Vol. 3 No. 1*.
- Widiasworo, E. (2018). *mahir penelitian pendidikan modern*. yogyakarta: araska.
- Wulandari, P. Y. (2018, Agustus 2). *Anak Asuhan Gadget*. Retrieved from <https://www.liputan6.com/health/read /2460330/anak-asuhan-gadget>
- Zaini, M., & Soenarto. (2019). Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 255-262.