

ANALISIS POTENSI MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

(Penelitian Analisis Konten 3 Media *Flash card* Berbasis *Augmented Reality*)

SKRIPSI

diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

Gartika Dwi Jayanti

NIM 1601123

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

Gartika Dwi Jayanti, 2020

ANALISIS POTENSI MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ANALISIS POTENSI MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

Gartika Dwi Jayanti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni

© Gartika Dwi Jayanti 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

Gartika Dwi Jayanti, 2020

ANALISIS POTENSI MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

PENGESAHAN
GARTIKA DWI JAYANTI

ANALISIS POTENSI MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. Finita Dewi, S.S., M.A.
NIP. 197508202005012001

Pembimbing II



Jojor Renta Maranatha, M.Pd.
NIP. 198411262018032001

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGPAUD



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

Gartika Dwi Jayanti, 2020

ANALISIS POTENSI MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ANALISIS POTENSI MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh:

GARTIKA DWI JAYANTI
NIM. 1601123

ABSTRAK

Anak usia dini berada pada masa emas yang tidak mungkin dapat terulang dua kali. Masa tersebut menjadikan anak usia dini semestinya mendapatkan perhatian khusus agar dapat mengoptimalkan tumbuh kembangnya yang mencakup berbagai aspek perkembangan. Salah satu aspek perkembangan anak usai dini adalah perkembangan bahasa yang didalamnya terdapat keterampilan berbicara. Melalui pengadaan media pembelajaran yang sesuai perkembangan era modern serta dengan memerhatikan perkembangan anak dapat menjadikan keterampilan berbicara anak menjadi mapan sehingga anak dapat terlibat aktif dalam lingkungannya. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui relevansi media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran serta untuk mengetahui fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode analisis konten pada tiga media *flashcard* berbasis AR. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi. Seluruh data yang didapat selanjutnya dianalisis dan disajikan dalam bentuk kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan dari ketiga media *flashcard* berbasis AR relevan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Selain itu, terdapat pula fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan keterampilan berbicara anak. Dengan media tersebut anak dapat berkesempatan untuk terlibat aktif dalam kegiatan mengamati, berinteraksi, membangun komunikasi pada pembelajaran yang melibatkan pendampingan serta bimbingan dari orang tua maupun guru.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Augmented Reality, Keterampilan Berbicara Anak

ANALYSIS OF AUGMENTED REALITY-BASED FLASHCARD MEDIA TO DEVELOP SPEAKING SKILLS CHILDREN 5-6 YEARS OF AGE

By:

GARTIKA DWI JAYANTI
NIM. 1601123

ABSTRACT

Early childhood is in a golden age that cannot be repeated twice. This period means that early childhood should get special attention in order to optimize their growth and development which includes various aspects of development. One aspect of early childhood development is language development which includes speaking skills. Through the provision of learning media that is in accordance with the development of the modern era and by paying attention to children's development, it can make children's speaking skills become established so that children can be actively involved in their environment. This study aims to determine the relevance of Augmented Reality (AR) -based flashcard media as a learning medium and to determine features that can be used to develop early childhood speaking skills. This study uses content analysis methods on three AR-based flashcard media. The data collection technique in this research is to use the observation sheet. All data obtained were then analyzed and presented in descriptive qualitative form. The results showed that the three AR-based flashcard media were relevant to be used as learning media for early childhood. In addition, there are also features that can be used in developing children's speaking skills. With these media children can have the opportunity to be actively involved in observing, interacting, building communication on learning that involves mentoring and guidance from parents and teachers.

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

Gartika Dwi Jayanti, 2020

ANALISIS POTENSI MEDIA FLASH CARD BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	7
2.1.1 Aspek Perkembangan Bahasa.....	7
2.1.2 Tujuan Pengembangan Aspek Perkembangan Bahasa.....	9
2.2 Keterampilan Berbicara.....	10
2.2.1 Pengertian Keterampilan Berbicara.....	10
2.2.2 Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Keterampilan Berbicara.....	13
2.2.3 Permasalahan Dalam Keterampilan Berbicara.....	14
2.3 Media Pembelajaran	15
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	15
2.3.2 Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran	16
2.3.3 Media Pembelajaran Flash Card.....	17
2.3.4. Pembelajaran Berbasis Augmented Reality	18
2.3.5 Penggunaan Media Flash Card Berbasis Augmented Reality	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian	24
3.2 Objek Penelitian	25
3.3 Teknik Pengumpulan Data	25
3.4 Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Deskripsi 3 Media Flash Card Berbasis Ar	30
4.1.1 Ar Animals	30
4.1.2 Animal Ar 3d Safari	32

Gartika Dwi Jayanti, 2020

ANALISIS POTENSI MEDIA FLASH CARD BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.1.3 Quiver - 3d Coloring App	33
4.2 Hasil Penelitian.....	34
4.2.1 Media Flash Card Berbasis Ar Relevan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia 5-6 Tahun.....	34
4.2.2 Fitur-Fitur Media Flash Card Berbasis Ar Dapat Dimanfaatkan Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun.....	41
4.3 Pembahasan	49
4.3.1 Media Flash Card Berbasis Ar Relevan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia 5-6 Tahun.....	49
4.3.2 Fitur-Fitur Media Flash Card Berbasis Ar Dapat Dimanfaatkan Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun.....	52
BAB V PENUTUPAN.....	55
5.1 Simpulan.....	55
5.1.1 Media Flash Card Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran.....	55
5.1.2 Fitur-Fitur Media Flash Card Berbasis Augmented Reality Dapat Dimanfaatkan Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara Anak	55
5.2 Implikasi	56
5.3 Rekomendasi	56
5.3.1 Bagi Orang Tua	56
5.3.2 Bagi Guru	56
5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
DAFTAR LAMPIRAN.....	61
RIWAYAT HIDUP.....	80

DAFTAR PUSTAKA

- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227-232.
- Ayuandia, N., Saparahayuningsih, S., & Ardina, M. (2017). Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Metode Karyawisata pada Anak Kelompok B Lab School Paud Unib Kota Bengkulu. *Potensia*, 2(1), 14–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.2.1>
- Dewanti, H., Toenlio, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan media Pop-Up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakuaden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/viewFile/4551/3408>
- Dewi, F. (2020). *Augmented Reality for Young Learners*. 4–8.
- Dewi K & Herman Z. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 No.1, 81–96. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>
- Handayani, O. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 93. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.522>
- Hurlock, E. (1978). *Perkembangan Anak*.
- Karyadi, A. C. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Storytelling Menggunakan Media Big Book. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPM-IKP)*, 1(02). <https://doi.org/10.31326/jmp-ikp.v1i02.70>
- Karyati, A. (2019). *The Effectiveness of Role Play Method Using The Role Card on Kaiwa Learning in Improving Speech Ability*. 1(1).
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Kencana.
- 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>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan Vol.13, No.2, Juli 2016, Hal:174 ISSN 2541-0652*.
- Ngarofah, S., & Sumarni, A. (2019). Teaching Vocabulary Using Flashcard To Young Learner. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 1(6), 775. <https://doi.org/10.22460/project.v1i6.p775-782>
- Nurajizah, S. (2016). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak. *Jurnal PROSISKO*, 3(2), 14–19.

- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Kencana.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Mendiknas.
- Permendiknas. (2009). *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Rahman, T., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 118–128.
- Riyanto, & S.R, S. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet Utilization of Augmented Reality in Interactive Learning Media of Planet Revolution. *Juita*, III(November), 187–192.
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. 95.
- Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar. *Jutisi*, 6(1), 1357–1366.
- Sidabutar, D. M., Khadijah, K., & Sitorus, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Nurhayati Kecamatan Medan Tembung. *Jurnal Raudhah*, 7(2), 49–63. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v7i2.500>
- Sit, M. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Perdana.
- Siti Hodijah, Widodo, S., & Adjie, N. (2016). UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN. 10(August), 43–55.
- Susanti, M. D. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Tk. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 646–650. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i2.12358>
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Tirtayani, L. A., Magta, M., & Lestari, N. G. A. M. Y. (2017). Teacher Friendly E-Flashcard: a Development of Bilingual Learning Media for Young Learners. *Journal of Education Technology*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i1.10080>
- Wartomo. (2017). *Membangun Budaya Literasi Sebagai Upaya Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. [http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/36571/2/SAKINAH MAWADAH R-FAH.pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/36571/2/SAKINAH%20MAWADAH%20R-FAH.pdf)
- Zubaidah, E. (2004). PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI DAN TEKNIK PENGEMBANGANNYADISEKOLAH. *Cakrawala Pendidikan*, XXII(3), 459–479.
- Zuchdi, D., & Wiwiek, A. (2018). *Analisis Konten Etnografi & Grounded Theory dan Hermeneutika dalam Penelitian*. Bumi Aksara.

Gartika Dwi Jayanti, 2020

ANALISIS POTENSI MEDIA FLASH CARD BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gartika Dwi Jayanti, 2020

**ANALISIS POTENSI MEDIA FLASH CARD BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENGEMBANGKAN
KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu