

**EFEKTIVITAS FLASHCARD AUGMENTED REALITY DALAM MENGENALKAN
KOSA KATA BAHASA INGGRIS ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK
BAITURRIDHA 2 LUBUK BUAYA**

Mutia Aulia¹, Rismareni Pransiska², Elise Muryanti³, Saridewi⁴

^{1,2,3,4}PGPAUD FIP Universitas Negeri Padang

¹auliamutia306@gmail.com, ²pransiskaunp@fip.unp.ac.id,

³elisemuryanti@yahoo.com, ⁴saridewi@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

The background of this research is the lack of utilization of learning media in the context of introducing English to children. The purpose of this study is to determine the effectiveness of augmented reality flashcards in introducing English vocabulary to children at Baiturridha 2 Kindergarten, Lubuk Buaya. This study uses a quantitative pre-experimental design approach with a One-Group Pretest-Posttest Design type with a purposive sampling technique, namely selecting samples based on certain criteria relevant to the research needs. Data analysis was carried out through a Paired Sample T-Test with a significance level of 0.05. The research findings show that there is significant effectiveness of the use of augmented reality flashcard media in introducing English vocabulary to early childhood. This is evidenced by an increase in the average score from the pretest of 6.10 to 13.40 in the posttest. In addition, the results of the Paired Sample T-Test show a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 < 0.05. In conclusion, the use of augmented reality flashcard media is effective in introducing English vocabulary to early childhood and the value obtained is $d = 5.45$ so that the effectiveness of augmented reality flashcard media is classified as very strong.

Keywords: Flashcard Augmented Reality, English Vocabulary, Early Childhood

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini ialah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam konteks pengenalan bahasa Inggris anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas *flashcard augmented reality* dalam mengenalkan kosa kata bahasa Inggris kepada anak-anak di Taman Kanak-kanak Baiturridha 2 Lubuk Buaya. Penelitian ini menggunakan pendelatan kuantitatif *pre experimental design* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design* dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan kebutuhan penelitian. Analisis data dilakukan melalui uji

Paired Sample T-Test disertai taraf signifikansi 0,05. Temuan penelitian memperlihatkan bahwasannya terdapat efektivitas yang signifikan dari penggunaan media *flashcard augmented reality* dalam mengenalkan kosa kata bahasa Inggris anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata dari *pretest* sebesar 6,10 menjadi 13,40 pada *posttest*. Selain itu, hasil uji *Paired Sample T-Test* memperlihatkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Kesimpulannya, pemanfaatan media *flashcard augmented reality* efektif dalam mengenalkan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini dan diperoleh nilai $d = 5,45$ sehingga efektivitas media *flashcard augmented reality* tergolong sangat kuat.

Kata Kunci: *Flashcard Augmented Reality*, Kosa Kata Bahasa Inggris, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini seringkali disebut sebagai masa keemasan atau "*golden age*" karena pada periode ini, otak anak berkembang paling pesat sepanjang hidup mereka. Proses ini berlangsung dari masa kandungan hingga usia dini, yaitu dari lahir hingga usia lima tahun. Selama periode ini, tumbuh kembang otak anak terjadi dengan sangat pesat (Wasis, 2022). Oleh karena itu, pendidikan pada masa anak usia dini memiliki peran strategis karena menjadi dasar utama bagi perkembangan otak anak. Selama periode ini, rangsangan dan pendidikan yang tepat sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak, yang menjadikannya masa keemasan dalam kehidupan mereka.

Menurut Saputra (2018), pendidikan anak usia dini merupakan tahap pendidikan awal yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pada fase ini, pendidikan dilakukan dengan memberikan rangsangan yang bertujuan untuk mendukung perkembangan mereka.

Salah satu aspek krusial yang perlu dikembangkan selama masa pendidikan usia dini adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa pada manusia sangatlah krusial dan sebaiknya dimulai sejak usia dini untuk memungkinkan anak-anak mengucapkan perkataan beserta kalimat dengan lancar sekaligus mudah dipahami oleh orang lain (Sabaniah et al., 2021). Proses perkembangan bahasa melibatkan

otak kiri yang mengatur kemampuan berbahasa dan berbicara, yang merupakan keterampilan penting bagi manusia (Pagarwati & Rohman, 2020). Bahasa termasuk alat komunikasi utama yang haruslah dikuasai dan bisa dijadikan kelebihan bagi anak ketika mereka bisa berkomunikasi dengan lancar. Kesulitan dalam berkomunikasi bisa menghambat kemampuan seseorang untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Dalam era globalisasi saat ini, keterampilan berbahasa Inggris menjadi semakin penting karena bahasa ini sering digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari pendidikan hingga dunia kerja. Penguasaan bahasa Inggris adalah hal yang sangat krusial bagi masyarakat modern saat ini, dan sangat penting untuk diajarkan sejak dini, karena kemampuan berbahasa Inggris memungkinkan individu untuk memperluas jaringan sosial mereka di tingkat internasional (Uzer, 2020). Menguasai bahasa Inggris memungkinkan anak untuk belajar berkomunikasi dengan orang lain dan memudahkan mereka mengakses informasi dan teknologi. Pengenalan bahasa Inggris sejak usia dini

memberikan anak dasar pengetahuan yang lebih kuat sebelum berlanjut ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Triyanto & Astuti, 2021). Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini, diperlukan strategi beserta pendekatan yang tepat serta efektif. Keberhasilan tersebut sangat bergantung pada kapasitas guru dalam menyajikan proses belajar yang menarik dan mengasyikkan bagi anak.

Salah satu strategi yang efektif adalah dengan mengenalkan kosakata bahasa Inggris lebih dulu, sehingga anak-anak dapat membangun dasar bahasa yang kuat dan memudahkan mereka dalam menguasai keterampilan berbahasa Inggris secara keseluruhan. Kosakata merupakan elemen yang sangat krusial dalam pembelajaran keterampilan bahasa, dikarenakan seseorang tidak bisa berbicara ataupun berkomunikasi dalam bahasa Inggris secara efektif tanpa kosakata yang luas (Utami, 2018). Kosakata diperlukan karena ia membentuk dasar untuk membangun kalimat dan menyampaikan makna. Tanpa kosakata yang memadai, kemampuan untuk berbicara dan memahami bahasa menjadi terbatas, sehingga

komunikasi tidak dapat dilakukan dengan efektif. Pengenalan kosakata bahasa Inggris untuk orang dewasa berbeda dengan metode untuk anak-anak. Anak-anak akan merasa tertekan dan bosan jika pembelajaran terlalu mirip dengan pendekatan dewasa. Sebaliknya, mereka lebih memahami dan mengingat materi jika belajar dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, pembelajaran yang dirancang secara menarik dan menyenangkan akan membantu anak lebih mudah memahami, mengingat, dan menyerap materi dalam jangka waktu yang lebih lama (Asadi & Suryana, 2020).

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampai pesan dari pendidik kepada peserta didik, sehingga dapat memengaruhi aspek kognitif, afektif, serta perhatian anak selama kegiatan belajar berlangsung (Zaini & Dewi, 2017). Menurut Maghfiroh dan Suryana (2021), media pembelajaran bisa mencakup hasil teknologi cetak, audio visual, komputer ataupun gabungan

teknologi cetak, computer, audio visual, ataupun kombinasi teknologi cetak beserta computer. Bila dikaitkan dengan suatu kegiatan, media ialah segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan guna mengomunikasikan pesan ataupun isi pelajaran, menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, perasaan beserta kapasitas anak dalam rangka menunjang penyelesaian proses kegiatan yang distimulasi oleh guru.

Berdasarkan observasi di TK Baiturridha 2 Lubuk Buaya, ditemukan bahwa kemampuan bahasa Inggris anak belum berkembang sesuai dengan harapan. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Anggraini (2021), karakteristik perkembangan bahasa pada anak usia 5–6 tahun terlihat dari kemampuan mengungkapkan lebih dari 2.500 kosa kata. Kosa kata tersebut mencakup berbagai aspek, seperti warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan jarak, dan permukaan. Selain itu, anak-anak pada usia ini dapat menjalankan peran pendengar yang baik, terlibat aktif dalam percakapan, serta mendengarkan dan menanggapi orang lain dengan efektif. Namun, meskipun berada pada tahap

perkembangan yang optimal, keterlibatan anak dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui media masih kurang. Masalah ini disebabkan oleh kurang optimalnya pengembangan media pembelajaran dalam proses belajar bahasa Inggris di TK tersebut.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu diterapkan media pembelajaran yang efektif sekaligus menarik. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah *flashcard augmented reality*, yang berfungsi sebagai media pembelajaran inovatif guna mengenalkan kosa kata bahasa Inggris kepada anak melalui cara yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, media ini bisa memperkuat pemahaman anak terhadap kosakata melalui visualisasi yang nyata dan interaksi yang menyenangkan selain bisa meningkatkan partisipasi mereka.

Flashcard augmented reality berupa kartu bergambar dengan bentuk digital yang dapat ditampilkan melalui perangkat *augmented reality*, memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Teknologi ini memanfaatkan visual dan interaksi digital untuk meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran bahasa Inggris serta mempercepat penguasaan kosakata

baru. *Augmented reality* (AR) menggabungkan elemen digital dengan dunia nyata, sehingga objek virtual dapat muncul di layar dan terlihat seolah-olah berada di lingkungan fisik melalui bantuan kamera (Elmqaddem, 2019). Dengan demikian, penerapan *flashcard augmented reality* di Taman Kanak-Kanak Baiturridha 2 Lubuk Buaya berpotensi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran bahasa Inggris dan meningkatkan kemampuan kosakata anak secara efektif.

Memanfaatkan potensi *flashcard augmented reality* dalam pembelajaran, diharapkan Taman Kanak-Kanak Baiturridha 2 Lubuk Buaya bisa mewujudkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi anak-anak dalam mengenal kosa kata bahasa Inggris. Efektivitas penggunaan media *flashcard augmented reality* dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Baiturridha 2 juga bergantung pada berbagai faktor, seperti pendekatan pengajaran yang diterapkan, kapasitas guru, serta dukungan dari pihak sekolah sekaligus orang tua.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest–Posttest Design* yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flashcard augmented reality* dalam mengenalkan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini. Pada desain *One-Group Pretest–Posttest Design*, satu kelompok subjek penelitian diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media tertentu, dan selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan kemampuan setelah perlakuan diberikan (Sugiyono, 2018: 112–114).

Subjek dalam penelitian ini yaitu berjumlah 10 anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Baiturridha 2 Lubuk Buaya yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes tindakan yang mencakup beberapa indikator, yaitu kemampuan memahami kosa kata, menyebutkan kosa kata, memasang kosa kata dengan gambar, serta menjawab pertanyaan sederhana. Penilaian

dilakukan menggunakan skala empat tingkat. Instrumen yang digunakan telah melalui proses validasi oleh ahli serta diuji validitas dan reliabilitasnya dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, *paired sample t-test*, serta uji *effect size* untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian, penerapan media *flashcard berbasis augmented reality* dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan setelah perlakuan diberikan. Peningkatan tersebut dapat diketahui melalui perbandingan hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang diperoleh subjek penelitian. Hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Nilai Statistik Dan Frekuensi Pretest dan Posttest Eksperimen

		Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
N	Valid	10	10
	Missing	0	0
Mean		6,10	13,40
Median		6,00	13,50

Mode	6	13 ^a
Std. Deviation	.994	2.011
Variance	.989	4.044
Range	3	6
Minimum	5	10
Maximum	8	16

Dari tabel tersebut terlihat hasil nilai *pretest* dan *posttest* bahwa kemampuan kelompok eksperimen mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan menggunakan media *flashcard augmented reality*.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Test of Normality			
Skor	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.889	9	0.194
Posttest	0.909	11	0.236

Berdasarkan hasil analisis, data memiliki distribusi normal dengan nilai signifikansi pada uji *Shapiro-Wilk* > 0,05, yaitu 0,194 untuk *pretest* dan 0,236 untuk *posttest*. Uji homogenitas kemudian diterapkan guna menetapkan apakah kedua variable mempunyai varians yang sama sesudah dipastikan bahwasannya data terdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Levene

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor	Base don	4.331	1	18	0.052

Mean					
Base don Median	3.618	1	18		0.073
Base don Median adjusted df	3.618	1	11.788		0.082
Base don Trimmed Mean	3.779	1	18		0.068

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,052 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Setelah diketahui bahwa data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, tahap selanjutnya adalah melakukan uji statistik parametrik menggunakan *Paired Sample t-Test*. Uji ini digunakan untuk menentukan apakah hipotesis penelitian yang diajukan dapat diterima atau ditolak berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis

		Pair 1 (Pretest - Posttest)
Paired Differences	Mean	-7.300

	Std. Deviation	1.337
	Std. Error Mean	0.423
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower -8.257 Upper -6.343
t		-17.260
df		9
Significance	One-Sided p	< .001
	Two-Sided p	.000

Berdasarkan hasil analisis yang disajikan pada tabel, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) yaitu $0.000 < 0.05$. Alhasil ketika nilai signifikan $0.000 < 0.05$ maka hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima. Artinya yakni terdapat efektivitas yang signifikan dari penggunaan *flashcard augmented reality* dalam mengenalkan kosa kata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-Kanak Baiturridha 2 Lubuk Buaya. Efektivitas ini tampak dari peningkatan skor yang merata di seluruh indikator kemampuan, serta dukungan dari pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Selanjutnya, untuk mengetahui besar pengaruh perlakuan secara praktis, dilakukan perhitungan effect size menggunakan rumus Cohen's d.

Hasil perhitungan effect size disajikan sebagai berikut:

$$SD_{diff} = \sqrt{\frac{\sum (D - \bar{D})^2}{n - 1}}$$

$$SD_{diff} = \sqrt{\frac{16,10}{10-1}}$$

$$SD_{diff} = \sqrt{1,79}$$

$$SD_{diff} = 1,34$$

Keterangan :

SD_{diff} = standar deviasi selisih skor (*posttest-pretest*)

D = selisih skor individu (*posttest-pretest*)

$\bar{D}$ = rata-rata selisih skor

n = jumlah subjek penelitian

Maka:

$$Cohen's d = \frac{\bar{X}_{post} - \bar{X}_{pre}}{SD_{diff}}$$

$$Cohen's d = \frac{13,4 - 6,1}{1,34} = \frac{7,3}{1,34} = 5,45$$

Keterangan:

d = Cohens'd Effect Size

$\bar{X}_{post}$ = Rata-rata skor *posttest*

$\bar{X}_{pre}$ = Rata-rata skor *pretest*

Tabel 5 Interpretasi Nilai Cohen's d

Effect Size	Interpretasi
$0 < d < 0,20$	Sangat rendah
$0,21 < d \leq 0,50$	Rendah
$0,50 < d \leq 1,00$	Sedang
$d > 1,00$	Kuat

Hasil perhitungan nilai Cohen's d sebesar 5,45 didasarkan pada tabel interpretasi nilai Cohen's d yang memperlihatkan bahwasannya pemanfaatan media *flashcard augmented reality* mempunyai pengaruh yang sangat kuat, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini sangat efektif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini.

Secara teoritis, hal ini selaras dengan dengan pandangan perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget (dalam Otto, 2015: 35–37) yang menyatakan bahwa bahasa diperoleh seiring dengan perkembangan kedewasaan dan kemampuan kognitif anak. Menurut Piaget, bahasa berkembang bersamaan dengan tahapan kognitif yang lebih tinggi. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *flashcard augmented reality* secara tidak langsung mendukung proses perkembangan bahasa anak yang selaras dengan tahapan kognitif

mereka. Media pembelajaran ini memberikan rangsangan visual, auditori, dan kinestetik yang merangsang keterlibatan aktif anak dalam proses belajar.

Teori perkembangan kognitif Jean Piaget juga diperkuat oleh Istiqomah dan Maemonah (2021) yang menjelaskan bahwa anak-anak aktif membentuk pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mendukung proses belajar yang efektif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Ulfiani Rahman (dalam Al Etivali, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu secara efektif meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna, penggunaan *flashcard augmented reality* dapat mendukung perkembangan kognitif dan bahasa anak secara menyeluruh. Temuan tersebut sejalan dengan prinsip Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang menekankan pentingnya pemberian stimulasi yang sesuai sebagai dasar dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak.

Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh proses pelaksanaan yang sistematis. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan *pretest* guna mengetahui kapasitas awal anak dalam mengenal kosa kata bahasa inggris. Peneliti melaksanakan sesi *pretest* menggunakan dua teknik yaitu menggunakan LKA (lembar kerja anak) untuk mengukur kemampuan memasangkan kata dengan gambar dan pertanyaan langsung secara lisan untuk menilai kemampuan anak memahami, mengartikan kosa kata dan kemampuan menjawab pertanyaan sederhana dalam bahasa inggris.

Selanjutnya, peneliti memberikan *treatment* sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan *flashcard augmented reality*. Setiap sesi *treatment* difokuskan pada kosa kata yang berbeda dengan topik binatang dan sub topik binatang darat. Pada sesi pertama mengenal kosa kata (*dog, cat, rabbit*), sesi kedua mengenal kosa kata (*chicken, goat, cow*) dan sesi ketiga mengenal kosa kata (*duck, mouse*). Media yang digunakan dalam *treatment* dirancang secara interaktif dengan gambar 3D yang muncul saat *flashcard* di pindai disertai audio/suara pelafalan nama

hewan dalam bahasa inggris. Anak-anak diajarkan untuk mengamati gambar, mendengarkan pelafalan dan menirukan secara langsung. Selama proses pembelajaran, anak-anak tampak antusias, aktif dan menunjukkan minat yang tinggi. Mereka terlihat bersemangat saat melihat tampilan gambar 3D dari binatang-binatang tersebut dan berulang kali menirukan pelafalan kosa kata dengan semangat. Beberapa anak bahkan secara spontan menyebutkan nama hewan yang ditampilkan sebelum diminta.

Kegiatan tersebut memungkinkan keterlibatan multisensory (visual, auditori, kinestetik) yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Pendekatan seperti ini sangat sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak usia dini menurut Piaget, dimana anak pada tahap pra-operasional lebih mudah memahami informasi konkret yang dapat diamati secara langsung. Setelah *treatment* selesai peneliti melaksanakan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan anak setelah diberikan perlakuan. Sama seperti pada *pretest*, teknik yang digunakan adalah

menggunakan LKA dan pertanyaan langsung. Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap pengenalan kosa kata bahasa Inggris yang diajarkan. Dengan adanya perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest*, terbukti bahwa media *flashcard augmented reality* efektif dalam mengenalkan kosa kata bahasa Inggris anak.

Media *flashcard augmented reality* juga mendukung teori perkembangan bahasa anak dari Vygotsky (dalam Etnawati, 2021), yang menitikberatkan krusialnya interaksi sosial beserta peran lingkungan terhadap pemerolehan bahasa. Dalam konteks ini, *flashcard augmented reality* berfungsi sebagai alat yang membantu anak berinteraksi langsung dengan materi pelajaran melalui pengalaman visual dan gerakan. Ini dapat mendorong perkembangan bahasa secara menyeluruh. Menurut Kurniawan dan Kasmianti (2020), stimulasi visual dan auditori yang diberikan secara konsisten mampu meningkatkan pemahaman serta penguasaan bahasa pada anak usia dini. Dalam hal ini, penggunaan *flashcard augmented reality* menghadirkan pengalaman belajar yang

mengasyikkan dan bermakna, yang pada akhirnya memperkuat daya ingat anak terhadap kosa kata bahasa Inggris yang dipelajari.

Penelitian ini semakin menegaskan pentingnya pemberian stimulasi yang tepat pada masa anak usia dini yang dikenal sebagai periode emas dalam perkembangan bahasa. Sebagaimana dikemukakan oleh Fauziddin dan Mufarizuddin (2018), usia dini merupakan periode paling efektif dalam menanamkan kemampuan bahasa karena otak anak masih sangat praktis dan mudah menerima informasi baru. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti *flashcard augmented reality* dapat menjadi sarana yang tepat guna menunjang perkembangan bahasa anak. Selain itu, pendekatan ini juga relevan dengan teori *Zone of Proximal Development (ZPD)* dari Vygotsky, yang mengungkapkan bahwasannya anak akan lebih mudah mencapai perkembangan optimal jika dibantu oleh alat bantu atau interaksi yang menyesuaikan tingkatan perkembangan mereka (Isna, 2019). Dalam hal ini, *flashcard augmented reality* menjadi alat bantu yang mendukung anak berada dalam zona

perkembangan terdekatnya, dengan memberikan stimulasi bahasa secara bertahap dan menyenangkan.

Kesimpulan dari penjelasan yang telah dipaparkan di atas, berdasarkan hasil analisis data, yakni bahwa kemampuan anak dalam mengenal kosa kata bahasa Inggris mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *flashcard augmented reality*. Terlihat dari perbandingan rata-rata nilai *pretest* sebesar 6,10 yang meningkat menjadi 13,40 pada *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang nyata sebelum dan sesudah perlakuan. Efektivitas ini ditunjukkan melalui peningkatan skor pada setiap indikator kemampuan berbahasa, serta didukung oleh pendekatan pembelajaran yang mengasyikkan, interaktif, sekaligus menyesuaikan tahap perkembangan anak usia dini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard augmented reality* efektif dalam mengenalkan kosa kata bahasa Inggris kepada anak usia dini. Rata-

rata nilai *pretest* sebesar 6,10 mengalami peningkatan menjadi 13,40 pada *posttest* setelah diberikan perlakuan selama tiga kali pertemuan. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sementara uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan kemampuan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, hasil perhitungan *effect size* menunjukkan nilai Cohen's d sebesar 4,60, yang termasuk dalam kategori pengaruh sangat besar, sehingga media *flashcard augmented reality* dinyatakan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

Berdasarkan hasil tersebut, media *flashcard augmented reality* terbukti memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik dapat memanfaatkan media ini sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak terhadap kosa kata. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan kajian

lanjutan dengan cakupan subjek yang lebih luas atau menggunakan desain dan pendekatan kuantitatif lainnya guna memperkuat dan memperluas temuan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, V., Yulsyofriend, Y., & Yeni, L. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini, *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), p. 73. doi: 10.30651/p. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73.
- Asadi, H., & Suryana, D. (2020). Studi Deskriptif Pengaruh Permainan Snakes and Ladders Terhadap Perkenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2993-3006.
- Beverly Otto. (2015). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini* Jakarta: Prenadamedia Group
- Elmqaddem, N. (2019). Augmented Reality and Virtual Reality in education. Myth or reality? *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(3), 234-242.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v14i03.9289>
- Etivali, A. U. Al, & Alaika M. B. kurnia ps. (2019). Pendidikan Pada Anak Usta Dini. *Jurnal: Penelitian Medan Agama*, 10(2), 212-237
- Etnawati, S. (2022) Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130-138
<https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018) Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Isna, A. (2019) Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al-Athfal*, 2(2), 62-69
- Istiqomah, N., & Macmonah, M. (2021). KONSEP DASAR TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MENURUT JEAN PIAGET. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 15.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Kurniawan, H., & Kasmia (2020). PENGEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI. Diambil dari: <http://repository.uindatokarama.ac.id/1547/1/Buku%20Pengembangan%20Bahasa%20AUD.pdf>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Pagarwati, L. D. A., & Rolunan, A. (2020). Grandparenting Membentuk Karakter Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Dini*, 5(2). 1229-1239.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.831>

Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 81-96.
<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>

Sabaniah, S., Ramdhan, D. F., & Rohmah. S. K. (2021). Peran Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Wabah Covid 19. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 43-54.
<https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.77>

Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak pada Usia Dini. *At-Ta'dib : Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 192-209.

Sugiyono (2018). Metode Penelitian Kuantitatif Bandung: Alfabeta

Triyanto, D., & Astuti, R. Y. (2021). Pentingnya Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Di Desa Purwoasri, 28 Metro Utara. *SETARA: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 3(2), 45.
<https://doi.org/10.32332/jsga.v3i2.3787>

Utami, R. P. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Mahasiswa Prodi Bahasa Inggris melalui Metode Demonstrasi. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(3), 338.
<https://doi.org/10.28926/briliant.v3i3.185>

Uzer, Y. (2020). Penerapan Bahasa Inggris Dengan Menggunakan. *PERNIK Jurnal PAUD, VOL 3 NO 2 April 2020 PENERAPAN*, 3(2).

Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 36-41.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul*