



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar Observasi



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0402/427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Permohonan Ijin Observasi dan Pengumpulan Data Untuk Skripsi

Yth. Kepala PAUD Kumara Warmadewa
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi mencari data/informasi yang diperlukan guna penyelesaian tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ida Ayu Bintang Arista Maharani
NIM : 1911061032
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Semester : VII (Tujuh)

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 24 Juni 2022

Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



SURAT KETERANGAN
Nomor : 039/P-KW/XII/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala PAUD Kumara Warmadewa.

Nama : Ni Ketut Darmiti, S.Pd

NIP : -

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha yang namanya dibawah ini:

Nama : Ida Ayu Bintang Arista Maharani

NIM : 1911061032

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD)

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar
Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan
Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga
bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun
Ajaran 2022/2023.

Memang benar telah melakukan pengumpulan data dan penelitian untuk skripsi di PAUD Kumara Warmadewa.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 12 Desember 2022

Kepala PAUD Kumara Warmadewa

Ni Ketut Darmiti, S.Pd

Lampiran 3 Surat Validasi Ahli Rancang Bangun



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
 KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0646/427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Rancang Bangun Produk Penelitian

Yth. _____

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi rancang bangun produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ida Ayu Bintang Arista Maharani
 NIM : 1911061032
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD)
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 20 September 2022
 Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd
 NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 4 Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0645 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Dr. Didith Pramuditya Ambara, S, Psi., M.A.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ida Ayu Bintang Arista Maharani
 NIM : 1911061032
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan Augmented Reality (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023"

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 20 September 2022
 Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 5 Surat Validasi Ahli Desain Instruksional dan Media Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0644 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Ni Putu Feronika Darmayanti, S.T

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ida Ayu Bintang Arista Maharani
 NIM : 1911061032
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan Augmented Reality (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023"

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

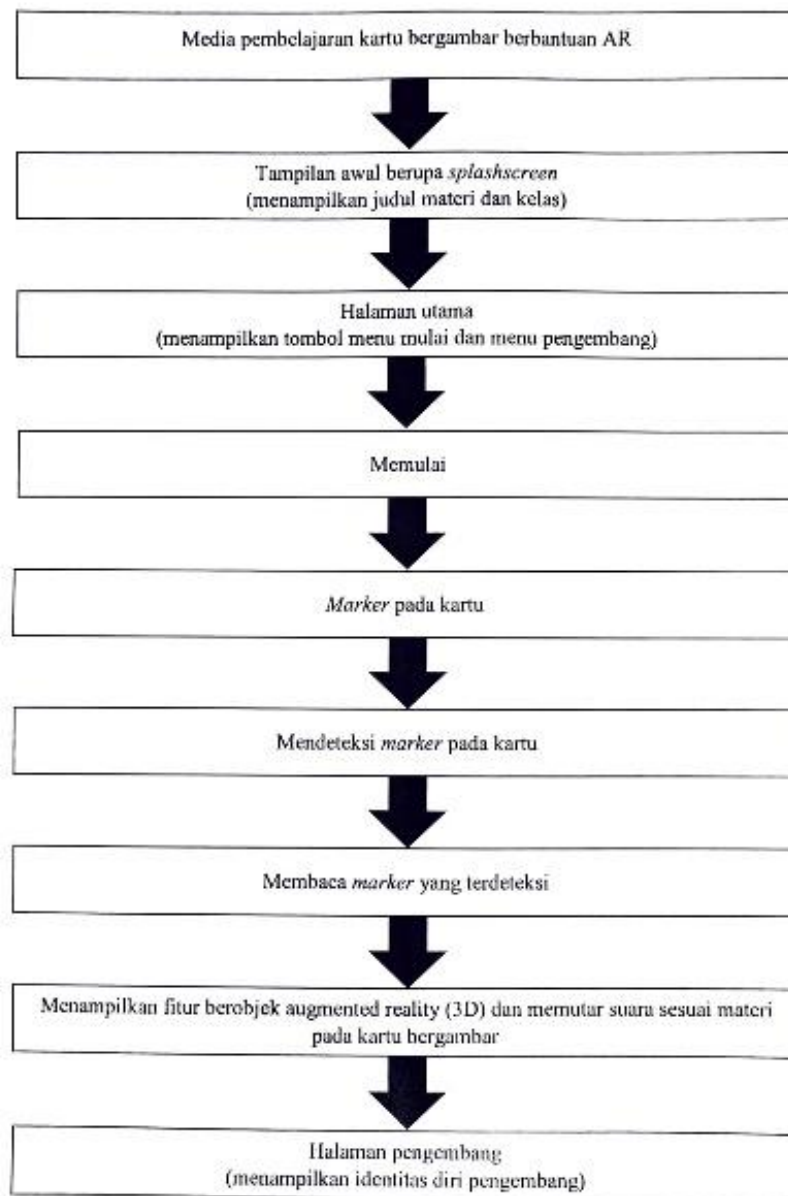
Denpasar, 20 September 2022
 Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP 19560520 198303 1002




Lampiran 6 Hasil Wawancara dengan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apakah yang digunakan di sekolah pada saat ini?	Pada saat ini memang pemerintah telah mengeluarkan kebijakan kurikulum merdeka belajar. Namun tidak dapat dipungkiri kami belum dapat melaksanakan kurikulum tersebut secara sepenuhnya karena masih dibayang-bayangi kurikulum sebelumnya (K13). Namun, pelaksanaan kurikulum merdeka belajar sebisa mungkin kami laksanakan tetapi diselingi dengan kurikulum lama. Mengingat untuk anak kelas B yang akan melanjutkan ke sekolah dasar yang pastinya mereka harus menyesuaikan.
2	Bagaimana hasil belajar anak pada saat ini? Khususnya pada aspek perkembangan bahasa	Hasil belajar anak dalam proses belajar mengajar cukup baik, akan tetapi ada beberapa anak yang hasil belajarnya menurun. Hal ini kemungkinan disebabkan sulitnya memahami materi dan kurang adanya media yang memadai untuk memudahkan penyampaian materi pada saat pandemi kemarin.
3	Media pembelajaran apa yang biasa digunakan saat mengajar?	Media pembelajaran yang digunakan saat proses mengajar berupa media gambar dan papan tulis dan buku.
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah cukup untuk mendukung proses belajar mengajar?	Media pembelajaran yang digunakan masih belum cukup untuk mendukung kegiatan belajar mengajar karena tentunya kurang menarik perhatian anak-anak.
5	Terkait kurangnya media yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anak, apakah saya boleh membantu ibu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa media kartu bergambar berbantuan <i>Augmented Reality</i> pada pembelajaran lingkungan keluarga berupa aplikasi yang didalamnya berisikan materi, dan kartu huruf bergambar anggota keluarga	Tentu saja boleh, itu sangat membantu anak dalam proses belajar mengajar. Anak-anak sangat suka dengan animasi, dengan adanya media pembelajaran yang lebih bervariasi dapat memotivasi belajar anak dan tidak cepat merasa bosan.

Lampiran 7 *Flowchart***FLOWCHART MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR
BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* (AR) PADA SUB TEMA
LINGKUNGAN KELUARGA**

Lampiran 8 *Storyboard*

STORYBOARD
MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR BERBANTUAN
AUGMENTED REALITY (AR) PADA SUB TEMA LINGKUNGAN
KELUARGA

Scene	Tampilan	Audio	Keterangan
1. <i>Splashscreen</i>		<i>Backsound</i> instrumen musik pemandangan pagi hari	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan muncul ketika aplikasi dijalankan - Terdapat jeda waktu 3-5 detik dan secara otomatis menuju ke tampilan berikutnya - Terdapat <i>background</i> pemandangan
2. Halaman utama		<i>Backsound</i> instrument musik pemandangan pagi hari	<ul style="list-style-type: none"> - Berupa tampilan menu utama sebelum memasuki tampilan berikutnya - Terdapat tombol mulai yang akan mengarahkan pada halaman mulai - Terdapat tombol pengembang yang akan mengarahkan pada halaman pengembang - <i>Background</i> cerah
3. Halaman mulai	(kartu ayah) 	Suara: "halo ini ayah, ayah bertugas untuk bekerja mencari uang"	Pada halaman ini yaitu fitur utama dari program aplikasi pengenalan keluarga (ayah) yang terdapat fitur berobjek <i>augmented reality</i> , sehingga memunculkan objek 3D.

Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

PAUD KUMARA WARMADEWA**TAHUN AJARAN 2022/2023**

Semester	: Satu (I)
Tema/Sub Tema	: Lingkungan/Keluargaku
Kelompok/Usia	: B (5-6 Tahun)
Hari/Tgl	: Jumat, 8 Desember 2023

KOMPETENSI INTI

- KI. 1 Menerima ajaran agama yang dianutnya
 KI. 2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai, dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
 KI. 3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba), mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
 KI. 4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
Bahasa	2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman.	Berbicara secara santun terhadap teman dan orang yang lebih tua

	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Menguraikan bagian dari anggota keluarga dengan tepat (C4)
	4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca).	
	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non-verbal).	Menunjukkan bahasa ekspresif dalam mengungkapkan tugas dari masing-masing anggota keluarga melalui kegiatan <i>show and tell</i>
	4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif	
	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Menemukanali huruf-huruf yang dilihatnya dengan tepat (C1)
	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal	Merangkai kata (Kakek, Nenek, Ayah, Ibu, Kakak, Adik) (C6)

TUJUAN PEMBELAJARAN

- a. Setelah mengikuti kegiatan bermain dengan media kartu bergambar berbantuan *Augmented Reality* (AR), anak dapat berbicara kepada teman dan orang yang lebih tua dengan baik dan santun.
- b. Setelah mengikuti kegiatan bermain dengan media kartu bergambar berbantuan *Augmented Reality* (AR), anak dapat menguraikan bagian dari anggota keluarga dengan tepat.
- c. Setelah mengikuti kegiatan bermain dengan media kartu bergambar berbantuan *Augmented Reality* (AR), anak dapat menunjukkan bahasa ekspresif dalam mengungkapkan tugas dari masing-masing anggota keluarga melalui kegiatan *show and tell* dengan tepat.
- d. Setelah mengikuti kegiatan bermain dengan media kartu bergambar berbantuan *Augmented Reality* (AR), anak dapat menemukanali huruf-huruf yang dilihatnya dengan tepat.

- e. Setelah mengikuti kegiatan bermain dengan media kartu bergambar berbantuan *Augmented Reality* (AR), anak dapat merangkai kata bagian dari anggota keluarga seperti kakek, nenek, ayah, ibu, kakak, dan adik dengan tepat.

MATERI PEMBELAJARAN

<p>Lagu “Sayang Semuanya” Satu – satu aku sayang ibu Dua – dua juga sayang ayah Tiga – tiga sayang adik kakak Satu – dua – tiga Sayang semuanya</p>	<p>Tepuk “Keluarga” Plok-plok-plok Ada ayah Plok-plok-plok Ada ibu Plok-plok-plok Ada kakek Plok-plok-plok Ada nenek Plok-plok-plok Anak-anak Plok-plok-plok KELUARGA</p>
<p>Bagian-bagian dari Anggota Keluarga Ayah: terdiri dari huruf a-y-a-h Ibu: terdiri dari huruf i-b-u Kakek: terdiri dari huruf k-a-k-e-k Nenek: terdiri dari huruf n-e-n-e-k Kakak: terdiri dari huruf k-a-k-a-k Adik: terdiri dari huruf a-d-i-k</p>	
<p>“Tugas Masing-Masing Anggota Keluarga” Masing-masing anggota keluarga mempunyai tugas masing-masing. Tugas ayah: menjadi pemimpin keluarga dan mencari nafkah. Tugas ibu: mengurus rumah tangga, ada juga yang membantu ayah mencari nafkah. Tugas kakek: membantu pekerjaan rumah, memupuk dan menyiram tanaman. Tugas nenek: membantu ibu di dapur, mencuci piring, menyapu. Tugas anak: belajar, membantu orang tua, juga menjaga adik. Dalam keluarga pekerjaan dikerjakan secara bersama-sama.</p>	

ALAT DAN BAHAN

1. Kartu bergambar
2. HP

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pembuka
 - a. Mengucapkan salam dan berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran
 - b. Bernyanyi lagu “Sayang Semuanya”
 - c. Menyampaikan tema yang akan dibahas
2. Kegiatan Inti
 - a. Berdiskusi mengenai anggota keluarga
 - b. Belajar sambil bermain menggunakan media kartu bergambar
3. Kegiatan Penutup
 - a. Bertepuk tangan “Tepuk Keluarga”
 - b. Menanyakan perasaan anak selama mengikuti kegiatan
 - c. Berdiskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan
 - d. Menginformasikan kegiatan untuk besok
 - e. Berdoa sebelum pulang

RENCANA PENILAIAN

1. Indikator Capaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Bahasa	2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman.	Berbicara secara santun terhadap teman dan orang yang lebih tua				
	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca).	Menguraikan bagian dari anggota keluarga dengan tepat				
	3.11 Memahami bahasa ekspresif	Menunjukkan bahasa ekspresif				

	(mengungkapkan bahasa secara verbal dan non-verbal).	dalam mengungkapkan tugas dari masing-masing anggota keluarga melalui kegiatan <i>show and tell</i>				
4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif					
3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Menemukanali huruf-huruf yang dilihatnya dengan tepat				
4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal	Merangkai kata (Kakek, Nenek, Ayah, Ibu, Kakak, Adik)				

2. Rubrik Penilaian

No	Indikator	Kriteria			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Berbicara secara santun terhadap teman dan orang yang lebih tua.	Anak tidak dapat berbicara terhadap teman dan orang yang lebih tua.	Anak dapat berbicara terhadap teman dan orang yang lebih tua tetapi dengan bahasa yang tidak sopan.	Anak dapat berbicara terhadap teman dengan baik namun belum dapat berbicara dengan bahasa yang sopan terhadap orang yang lebih tua.	Anak dapat berbicara terhadap teman dan orang yang lebih tua dengan baik dan santun.
2	Menguraika bagian dari anggota keluarga dengan tepat.	Anak tidak dapat menguraikan bagian dari anggota keluarga.	Anak dapat menguraikan 1-2 bagian dari anggota keluarga dengan namun masih memerlukan bantuan dari guru.	Anak dapat menguraikan 3-4 bagian dari anggota keluarga dengan namun masih memerlukan bantuan dari guru.	Anak dapat menguraikan 5-6 bagian dari anggota keluarga dengan tepat dan lengkap secara mandiri.

3	Menunjukkan bahasa ekspresif dalam mengungkapkan tugas dari masing-masing anggota keluarga melalui kegiatan <i>show and tell</i> .	Anak tidak dapat menunjukkan bahasa ekspresif dalam mengungkapkan tugas dari masing-masing anggota keluarga.	Anak dapat menunjukkan bahasa ekspresif dalam mengungkapkan beberapa tugas dari masing-masing anggota keluarga dan masih malu-malu atau berbisik.	Anak dapat menunjukkan bahasa ekspresif dalam mengungkapkan tugas dari masing-masing anggota keluarga namun masih memerlukan bantuan dari guru.	Anak dapat menunjukkan bahasa ekspresif dalam mengungkapkan tugas dari masing-masing anggota keluarga dengan tepat dan lantang.
4	Menemukan huruf-huruf yang dilihatnya dengan tepat.	Anak tidak dapat mengenali huruf-huruf yang dilihatnya dengan tepat.	Anak dapat mengenali huruf-huruf yang dilihatnya namun masih perlu diingatkan oleh guru.	Anak dapat mengenali huruf-huruf yang dilihatnya namun masih terdapat huruf yang keliru.	Anak dapat mengenali semua huruf-huruf yang dilihatnya dengan tepat.
5	Merangkai kata dari bagian anggota keluarga (Kakek, Nenek, Ayah, Ibu, Kakak, Adik).	Anak tidak dapat merangkai kata dari bagian anggota keluarga.	Anak dapat merangkai kata dari bagian anggota keluarga namun masih memerlukan bantuan dari guru.	Anak dapat merangkai kata dari bagian anggota keluarga namun terdapat huruf yang keliru.	Anak dapat merangkai kata dari bagian anggota keluarga secara mandiri dengan tepat.

Keterangan

- BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

3. Teknik Penilaian

- Observasi



Lampiran 10 Hasil Kuesioner Ahli Rancang Bangun

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA PADA SUB TEMA LINGKUNGAN KELUARGA BAGI ANAK KELOMPOK B UNTUK AHLI RANCANG BANGUN

Peneliti : Ida Ayu Bintang Arista Maharani
 Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psdi., Psikolog.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media kartu bergambar berbantuan AR ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran berupa kartu bergambar yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan kartu bergambar tersebut pada sub tema lingkungan keluarga.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
2	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 3	Setuju

4	Skor 4	Sangat Setuju
---	--------	---------------

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Rancang Bangun

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS	S	TS	STS
1.	Model Pengembangan yang Digunakan	a. Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓			
		b. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	✓			
2.	Tahapan-tahapan Pengembangan	a. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan		✓		
		b. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	✓			
3.	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	a. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan		✓		
		b. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan	✓			
		c. Keruntutan langkah-langkah pengembangan		✓		
4.	Evaluasi Sumatif	a. Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan		✓		
		b. Kejelasan instrumen evaluasi	✓			

		yang dikembangkan				
		c. Validitas dan reabilitas instrumen evaluasi yang digunakan	✓			
		d. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	✓			
Jumlah			28	12		
Total			40			

C. Catatan/Komentar/Saran:

1. flowchart dan story board dibuat lebih rinci.
2. tambahkan para ahli pada validasi produk
3. tambahkan uji perorangan dan uji kelompok pada uji coba produk.

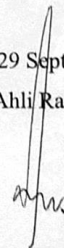
D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 29 September 2022
Validator/Ahli Rancang Bangun,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.,
NIP 19591231 198403 1 010

Lampiran 11 Hasil Kuesioner Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU
BERGAMBAR BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA PADA SUB TEMA
LINGKUNGAN KELUARGA BAGI ANAK KELOMPOK B UNTUK
AHLI ISI PEMBELAJARAN**

Peneliti : Ida Ayu Bintang Arista Maharani
Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator : Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media kartu bergambar berbantuan AR ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran berupa kartu bergambar yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan kartu bergambar tersebut pada sub tema lingkungan keluarga.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
2	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 3	Setuju
4	Skor 4	Sangat Setuju

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Isi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Skala 4			
			SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	✓			
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓			
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
2.	Materi	a. Ketepatan materi	✓			
		b. Kedalaman materi	✓			
		c. Kelengkapan materi		✓		
		d. Kemenarikan materi	✓			
		e. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	✓			
		f. Materi didukung dengan media yang tepat	✓			
		g. Materi mudah dipahami	✓			
		h. Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas		✓		
3.	Kebahasaan	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	✓			
		b. Bahasa yang digunakan sesuai	✓			

		dengan karakteristik siswa				
4.	Evalusi	a. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	✓			
		b. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator	✓			
Jumlah			52	6		
Total			58			

C. Catatan/Komentar/Saran:

- Tulisan atau huruf di foto diperjelas dengan huruf yang lebih tebal / kontras
- Tambahkan kakak laki-laki dan kakak perempuan

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 22 November 2022
Validator/Ahli Isi Pembelajaran



Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A.
NIP 19740520 200812 1 003

Lampiran 12 Hasil Kuesioner Ahli Desain Instruksional

**ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU
BERGAMBAR BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA PADA SUB TEMA
LINGKUNGAN KELUARGA BAGI ANAK KELOMPOK B UNTUK AHLI
DESAIN PEMBELAJARAN**

Peneliti : Ida Ayu Bintang Arista Maharani
Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator : Ni Putu Feronika Darmayanti, S.T

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan Augmented Reality (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media kartu bergambar berbantuan AR ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran berupa kartu bergambar yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan kartu bergambar tersebut pada sub tema lingkungan keluarga.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
2	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 3	Setuju
4	Skor 4	Sangat Setuju

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir			
			SS	S	TS	STS
1.	Tujuan	1. Tujuan pembelajaran yang jelas	✓			
		2. Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi	✓			
2.	Strategi	1. Kegiatan pembelajaran yang bisa memotivasi	✓			
		2. Memberikan kesempatan anak untuk belajar mandiri	✓			
		3. Penyampaian materi menarik	✓			
		4. Penyampaian materi langkah-langkah yang logis	✓			
		5. Memberikan petunjuk belajar	✓			
3.	Evaluasi	1. Kejelasan tujuan pembelajaran	✓			
		2. Evaluasi kegiatan yang sudah dilaksanakan	✓			
Jumlah			36			
Total			36			

C. Catatan/Komentar/Saran:

Kartu bergambar "keluarga" sangat menarik. Penggunaan visual sudah baik. Dengan beberapa catatan:

- 1) gambar bagian adik disesuaikan dengan aslinya (lebih mendekati gambar)
- 2) suara 'ayah' dapat lebih diperjelas lagi pelafalannya.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 8 Desember 2022

Validator/Ahli Desain Pembelajaran



Ni Putu Feronika Darmayanti, S.T

NIP

Lampiran 13 Hasil Kuesioner Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU
BERGAMBAR BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA PADA SUB TEMA
LINGKUNGAN KELUARGA BAGI ANAK KELOMPOK B UNTUK AHLI
MEDIA PEMBELAJARAN**

Peneliti : Ida Ayu Bintang Arista Maharani
Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator : Ni Putu Feronika Darmayanti, S.T

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan Augmented Reality (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023”, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media kartu bergambar berbantuan AR ini.

Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran berupa kartu bergambar yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan kartu bergambar tersebut pada sub tema lingkungan keluarga.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
2	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 3	Setuju
4	Skor 4	Sangat Setuju

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir			
			SS	S	TS	STS
1.	Desain Pesan	1. Desain tampilan	√			
		2. Gambar yang mendukung		√		
		3. Keterbacaan teks		√		
		4. Penggunaan jenis huruf, ukuran dan spasi tulisan		√		
		5. Komposisi dan kombinasi warna yang pas	√			
		6. Animasi yang pas		√		
		7. Sound effect yang pas			√	
		8. Dubbing yang pas		√		
2.	Pengoprasian	1. Kemudahan penggunaan media	√			
		2. Media dapat digunakan secara berulang	√			
		3. Terdapat petunjuk penggunaan	√			
3.	Ketepatan, Teknik, Kejelasan	1. Media dapat membantu pemahaman materi	√			
		2. Konsistensi dengan tema	√			

		3. Keakuratan materi	✓			
		4. Media dapat membantu anak dalam proses belajar	✓			
Jumlah			36	15	2	
Total			53			

C. Catatan/Komentar/Saran:

Aplikasi AR sangat menarik, jika diberikan ke anak-anak
 David saya rasa mereka akan antusias sekali. Panduan juga
 sudah ada, jadi memudahkan guru/pekerja untuk menggunakan
 aplikasi. Tampilan aplikasi (warna, tombol) sudah sesuai dengan
 karakter anak-anak. hanya saja dubbing pada "ayah" harus
 diperjelas

D. Kesimpulan


Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 8 Desember 2022

Validator/Ahli Media Pembelajaran



Ni Putu Feronika Darmayanti, S.T.

NIP

Lampiran 14 Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19591231 198403 1 010

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai rancang bangun video animasi pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023" yang disusun oleh:

Nama : Ida Ayu Bintang Arista Maharani

NIM : 1911061032

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 29 September 2022
Validator/Ahli Rancang Bangun,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP 19591231 198403 1 010

Lampiran 15 Surat Pernyataan Ahli Isi Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Didith Pramunditya Ambara, S,Psi., M.A.

NIP : 19740520 200812 1 003

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan menilai isi materi video animasi pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023” yang disusun oleh:

Nama : Ida Ayu Bintang Arista Maharani

NIM : 1911061032

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 22 November 2022

Validator/Ahli Isi Pembelajaran



Dr. Didith Pramunditya Ambara, S,Psi., M.A.

NIP 19740520 200812 1 003

Lampiran 16 Surat Pernyataan Ahli Desain Instruksional

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Putu Feronika Darmayanti, S.T

NIP :

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai desain instruksional kartu bergambar berbantuan AR pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023” yang disusun oleh:

Nama : Ida Ayu Bintang Arista Maharani

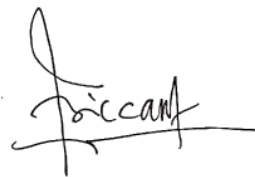
NIM : 1911061032

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 8 Desember 2022

Validator/Ahli Desain Intruksional



Ni Putu Feronika Darmayanti, S.T
NIP

Lampiran 17 Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Putu Feronika Darmayanti, S.T

NIP :

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media pembelajaran kartu bergambar berbantuan AR pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023" yang disusun oleh:

Nama : Ida Ayu Bintang Arista Maharani

NIM : 1911061032

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 8 Desember 2022

Validator/Ahli Media Pembelajaran



Ni Putu Feronika Darmayanti, S.T

NIP

Lampiran 18 Daftar Hadir Subjek Uji Coba Perorangan

DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA PERORANGAN

Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023

No.	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	I Gede Arya Ganendra	✓
2.	I Gede Bagus Brahmasta Winggi	✓
3.	I Gede Satya Manudana	✓

Denpasar, 8 Desember 2022
Guru Kelompok B,



Ni Nyoman Martini, S.Pd. AUD.

Lampiran 19 Hasil Kuesioner Uji Coba Perorangan

**ANGKET PENILAIAN PRODUK KARTU BERGAMBAR BERBANTUAN
AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BAHASA BAGI ANAK KELOMPOK B (5-6 TAHUN)
(UJI COBA PERORANGAN)**

A. Identitas
 Nama: Y. Esde Arya Gunandara
 Kelas: B

B. Petunjuk
 Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. Keterangan Jawaban

No	Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Setuju
2	S	Setuju
3	TS	Tidak Setuju
4	STS	Sangat Tidak Setuju


**D. Penilaian Media Kartu Bergambar Berbantuan AR Sub Tema Lingkungan
Kedua**

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Tampilan media pembelajaran menarik anak dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran	✓			
3	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas	✓			
4	Suara latar yang digunakan jelas		✓		

CS Dipindai dengan CamScanner

Aspek Materi					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓			
6	Materi pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	✓			
Aspek Pengajaran					
7	Media Pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
8	Media pembelajaran dapat memberikan semangat dan motivasi anak dalam belajar	✓			
Jumlah		20	3		
Total		23			

E. Komentar/Saran
 Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom sarn berikut.
Peny. sangat mudah memahami materi yang diajarkan.
Media sangat menarik namun suara masih terlalu kecil

Depasar, 8 Desember 2023
 Guru Kelompok B

 Ni Nyimas Merti, S.Pd. A.LD

CS Dipindai dengan CamScanner



Lampiran 20 Daftar Hadir Subjek Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA KELOMPOK KECIL

Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023

No.	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	I Gede Arya Ganendra	✓
2.	Ni Kadek Ishana Dira Laksita	✓
3.	I Putu Kana Destarasta	✓
4.	I Gede Bagus Brahmasta Winggi	✓
5.	Ni Made Alyamika Febriyani	✓
6.	I Putu Raditya Daneswara Pratama	✓
7.	Agastyan Bimantara	✓
8.	I Gede Satya Manudana	✓
9.	I Putu Arsha Wardhana	✓

Denpasar, 8 Desember 2022
Guru Kelompok B,



Ni Nyoman Martini, S.Pd. AUD.

Lampiran 21 Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN PRODUK KARTU BERGAMBAR BERBANTUAN
AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK MENINGKERANKAN KEMAMPUAN
BAHASA BAGI ANAK KELOMPOK II (5-4 TAHUN)
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identifikasi
 Nama: Gede Teguh Suryadita
 Kelas: D2

B. Petunjuk
 Berikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketesakan sebagai berikut.

C. Keterangan Jawaban

NO	Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Sesuai
2	S	Sesuai
3	TS	Tidak Sesuai
4	STS	Sangat Tidak Sesuai


D. Penilaian Media Kartu Bergambar Berbasis AR Sub Tema Lingkungan Keluarga

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran	✓			
3	Teks yang digunakan dalam media sudah ditulis dan jelas	✓			
4	Suara dialog yang digunakan jelas		✓		

E. Aspek Materi

5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓			
6	Materi pembelajaran yang disampaikan sudah dipahami	✓			
Aspek Penggunaan					
7	Media Pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Manfaat					
8	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik terhadap anak dalam belajar	✓			
		Jumlah	2x	3	
		Total	2x		

F. Komentar/Saran
 Mohon sampaikan butir-butir saran pada kolom ini berikut.
 Materi yang disajikan media dipelajari dan media sangat menarik.

Dipusat, 8 Desember 2022
 Guru Kelompok B

 Ni Nyoman Merti, S.Pd, A.Md



Lampiran 22 Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Nyoman Martini, S.Pd. AUD.

Jabatan: Guru Kelompok B

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini

Nama : Ida Ayu Bintang Arista Maharani

NIM : 1911061032

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah melakukan uji coba perorangan dan kelompok kecil. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 12 Desember 2022

Guru Kelompok B



Ni Nyoman Martini, S.Pd. AUD.

Lampiran 23 Daftar Hadir Subjek Pre-NonTest

DAFTAR HADIR SUBJEK

PRE-NONTEST

Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023

No.	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	Rajendra Jovindio Prawira	✓
2.	I Made Narottama Ganendra	✓
3.	I Putu Arsha Wardhana	✓
4.	Dedy Putra Satyandi	✓
5.	I Gede Arya Ganendra	✓
6.	I Gede Bagus Brahmasta Winggi	✓
7.	I Putu Kana Destarasta	✓
8.	Kadek Raskha Dwitayana	✓
9.	I Putu Raditya Daneswara Pratama	✓
10.	I Gede Satya Manudana	✓
11.	I Dewa Ayu Pradnya Iswari	✓
12.	Kadek Prisha Adithya Putri Natararta	✓
13.	I Gusti Agung Kartika Sari Wardana	✓
14.	Ni Made Alyamika Febriyani	✓
15.	Ni. M. Holy Meira Aishwaya	✓
16.	Ni Komang Keisha Anggun Pratiwi	✓
17.	Ni Kadek Ishana Dira Laksita	✓
18.	Ananda Yusuf Wirabrata	✓
19.	Agastyan Bimantara	✓

Denpasar, 9 Desember 2022
Guru Kelompok B,



Ni Nyoman Martini, S.Pd. AUD.

Lampiran 24 Hasil Kuesioner Uji Coba Instrumen *Pre-nontest*

**ANGKET PENILAIAN OBSERVASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK
KELOMPOK B MELALUI MEDIA KARTU BERGAMBAR BERBANTUAN
AUGMENTED REALITY (AR)
(PRE-NONTEST)**

Nama Anak : I Bede Arya Gahendra Kelompok : B
Usia : Semester : I

No	Aspek Perkembangan	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Bahasa	Berbicara secara santun terhadap teman dan orang yang lebih tua				✓
2		Menguraikan bagian dari anggota keluarga dengan tepat				✓
3		Menunjukkan bahasa ekspresif dalam mengungkapkan tugas dari masing-masing anggota keluarga melalui kegiatan <i>show and tell</i>			✓	
4		Menemakanali huruf-huruf yang dilihatnya dengan tepat			✓	
5		Merangkai kata (Kakek, Nenek, Ayah, Ibu, Kakak, Adik)			✓	
Jumlah					9	8
Total						17

Denpasar, 9 Desember 2022

Guru Kelompok B



Ni Nyoman Martini, S.Pd. AUD

Lampiran 25 Daftar Hadir Subjek Post-NonTest

DAFTAR HADIR SUBJEK

POST-NONTEST

Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Sub Tema Lingkungan Keluarga bagi Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023

No.	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	Rajendra Jovindio Prawira	✓
2.	I Made Narottama Ganendra	✓
3.	I Putu Arsha Wardhana	✓
4.	Dedy Putra Satyandi	✓
5.	I Gede Arya Ganendra	✓
6.	I Gede Bagus Brahmasta Winggi	✓
7.	I Putu Kana Destarasta	✓
8.	Kadek Raskha Dwitayana	✓
9.	I Putu Raditya Daneswara Pratama	✓
10.	I Gede Satya Manudana	✓
11.	I Dewa Ayu Pradnya Iswari	✓
12.	Kadek Prisha Adithya Putri Natararta	✓
13.	I Gusti Agung Kartika Sari Wardana	✓
14.	Ni Made Alyamika Febriyani	✓
15.	Ni. M. Holy Meira Aishwaya	✓
16.	Ni Komang Keisha Anggun Pratiwi	✓
17.	Ni Kadek Ishana Dira Laksita	✓
18.	Ananda Yusuf Wirabrata	✓
19.	Agastyan Bimantara	✓

Denpasar, 12 Desember 2022
Guru Kelompok B,



Ni Nyoman Martini, S.Pd. AUD.

Lampiran 26 Hasil Kuesioner Uji Coba Instrumen *Post-nontest*

**ANGKET PENILAIAN OBSERVASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK
KELOMPOK B MELALUI MEDIA KARTU BERGAMBAR BERBANTUAN
AUGMENTED REALITY (AR)
(POST-NONTEST)**

Nama Anak : 1 Gede Nyqa Ganendra Kelompok : B
Usia : Semester : I

No	Aspek Perkembangan	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Bahasa	Berbicara secara santun terhadap teman dan orang yang lebih tua				✓
2		Menguraikan bagian dari anggota keluarga dengan tepat				✓
3		Menunjukkan bahasa ekspresif dalam mengungkapkan tugas dari masing-masing anggota keluarga melalui kegiatan <i>show and tell</i>				✓
4		Menemkenali huruf-huruf yang dilihatnya dengan tepat				✓
5		Merangkai kata (Kakek, Nenek, Ayah, Ibu, Kakak, Adik)				✓
Jumlah						10
Total						20

Denpasar, 12 Desember 2022

Guru Kelompok B



Ni Nyoman Martini, S.Pd. AUD

Lampiran 27 Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Instrumen (*Pre-nontest* dan *Post-nontest*)

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Nyoman Martini, S.Pd. AUD.

Jabatan: Guru Kelompok B

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini

Nama : Ida Ayu Bistang Arista Maharani

NIM : 1911061032

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyang benar telah melakukan uji instrumen *pre-nontest* dan *post-nontest*. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 12 Desember 2022

Guru Kelompok B



Ni Nyoman Martini, S.Pd. AUD.

Lampiran 28 Tabel Distribusi t

df=(n -k)	$\alpha = 0.05$ $\alpha = 0.025$	$\alpha = 0.025$
1	6,314	12,706
2	2,920	4,303
3	2,353	3,182
4	2,132	2,776
5	2,015	2,571
6	1,943	2,447
7	1,895	2,365
8	1,860	2,306
9	1,833	2,262
10	1,812	2,228
11	1,796	2,201
12	1,782	2,179
13	1,771	2,160
14	1,761	2,145
15	1,753	2,131
16	1,746	2,120
17	1,740	2,110
18	1,734	2,101
19	1,729	2,093
20	1,725	2,086
21	1,721	2,080
22	1,717	2,074
23	1,714	2,069
24	1,711	2,064
25	1,708	2,060
26	1,706	2,056
27	1,703	2,052
28	1,701	2,048
29	1,699	2,045
30	1,697	2,042

Lampiran 29 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1
Uji Perorangan dan Kelompok Kecil



Gambar 2
Pre-nontest



Gambar 3
Post-nontest



Gambar 4
Foto Bersama

Lampiran 30 Matriks Artikel Jurnal Hasil Penelitian Penunjang Skripsi

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan Penelitian	Sumber
1.	Chresty Anggreani, Adrie Satrio	Pengembangan <i>Flashcard</i> Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini	Nasional	<i>Flashcard</i>	ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation</i>)	Hasil dari nilai rata-rata kelayakan produk berada pada kategori “sangat praktis” yaitu sebesar 83,89 dan dapat digunakan. Adapun saran dari hasil uji coba yaitu penggunaan jenis warna pada tulisan di Aplikasi Augmented Reality tidak jelas, sehingga perlu dilakukan revisi untuk mengganti jenis warna pada aplikasi sehingga dapat terlihat jelas. Hasil akhir dalam penelitian ini berupa media flashcard berbasis <i>augmented reality</i> dengan konsep pengembangan pengenalan materi binatang yang hidup di lahan basah, sebagai ciri khas daerah Kalimantan Selatan.	Anggreani, C., & Satrio, A. (2021). <i>Pengembangan Flashcard Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan</i> , 3(6), 5126–5135. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1639
2.	Nazlee Sharmin, Ava K. Chow	<i>Augmented Reality Application to Develop a Learning Tool for Students: Transforming</i>	Internasional	<i>Flashcard</i>		Pengembangan aplikasi media belajar AR mendapat kesimpulan yaitu dengan menggunakan aplikasi media AR siswa dapat belajar secara mandiri. Adapun hasil validasi dan uji coba maka diperoleh	Nazlee Sharmin, Ava K. Chow. (2020). <i>Augmented Reality Application to Develop a Learning Tool for</i>

		<i>Cellphones into Flashcards</i>				kesimpulan bahwa media aplikasi AR yang dikembangkan valid dan layak digunakan.	Students: Transforming Cellphones into Flashcards https://doi.org/10.4258/hir.2020.26.3.238
3.	Febriyanti Utami, Rukiyah, Windi Dwi Andika	Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut.	Nasional	<i>Flashcard</i>	Borg and Gall	Media <i>flashcard</i> berbasis AR yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif untuk digunakan pada materi pengenalan binatang laut bagi anak usia dini kelompok B.	Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). <i>Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Binatang Laut</i> . Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1718–1728. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933

4.	Dwi Hartanti, Mozes Kurniawan	Buku Literasi Augmented Reality sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD	Nasional	Buku	Sugiyono	Media buku literasi berbasis AR menjadikan pembelajaran lebih optimal dan juga kreatif sehingga dapat merangsang berkembangnya daya pikir, kreativitas dan bahasa dalam rangka menumbuhkan sikap, mentalitas dan moral yang baik.	Hartanti, D., & Kurniawan, M. (2022). <i>Buku Literasi Augmented Reality Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD</i> . Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3100–3110. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2042
5.	Siti Yuhanida Kurnia, Seni Apriliya, Syarip Hidayat	Pengembangan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Membaca Permulaan	Nasional	Kartu Huruf	Revees	Hasil uji coba pertama siswa terlihat sangat antusias dan semangat dalam menggunakan produk. Nilai membaca permulaan siswa menunjukkan hasil baik yakni 95%. Guru memberikan masukan untuk memperbaiki laminating pada beberapa kartu	Kurnia, S., Apriliya, S., & Hidayat, S. (2022). Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar

						<p>agar terlihat rapi. Uji coba kedua peneliti melihat siswa bersemangat, antusias, dan aktif dalam menggunakan kartu huruf yang telah tersedia. Nilai membaca permulaan siswa mengalami peningkatan dari uji coba pertama, yakni memiliki rata-rata 98.5%.</p>	<p>Pengembangan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Membaca Permulaan (Vol. 9, Issue 2). Http://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Pedadidaktika/Index</p>
6.	<p>Dyah Monika Ismawanti, Hari Widi Utomo, Gita Fadila Fitriana</p>	<p>Penerapan <i>Augmented Reality</i> Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini</p>	Nasional	<p>Aplikasi berbasis AR</p>	Waterfall	<p>Hasil pengujian yang telah dilakukan melalui <i>black box testing</i> dan <i>pre-test</i> serta <i>post-test</i> yang telah dilakukan oleh koresponden menunjukkan hasil bahwa angka persentase 100% yang dapat disimpulkan bahwa seluruh fitur dapat berjalan dengan baik berdasarkan dengan fungsinya. Hasil yang diperoleh saat <i>pre-test</i> mendapatkan rata-rata 48 sedangkan hasil <i>post-test</i> mengalami kenaikan dengan mendapat rata-rata 97,5 yang menunjukkan bahwa aplikasi alternatif media belajar bahasa inggris menyenangkan dan sangat layak digunakan oleh pengguna sebagai media belajar yang efektif dan efisien dan tentunya menarik.</p>	<p>Ismawanti, D. M., Utomo, H. W., & Fitriana, G. F. (2021). Penerapan <i>Augmented Reality</i> sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. <i>Jurnal Riset Komputer</i>, 8(6), 2407–389. https://doi.org/10.30865/Jurikom.V8i6.3692</p>

7.	Deni Septi Wulandari, Benny Hendriana	Pengembangan Media Pembelajaran untuk Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini berbasis <i>Augmented Reality</i>	Nasional	Aplikasi berbasis AR	ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation</i>)	<p>Hasil validasi oleh pakar media rata-rata sebesar 86% dengan kategori sangat valid, hasil validasi oleh pakar bahasa rata-rata sebesar 78% dengan kategori valid dan hasil validasi oleh pakar materi rata-rata sebesar 89% dengan kategori sangat valid. Selain divalidasi oleh beberapa ahli, media pembelajaran ini juga telah di uji coba kepada guru dan orangtua. Hasil uji coba terhadap guru TK Kartika X-12 sebesar 90,6% dengan kategori sangat valid dan orangtua dengan hasil rata-rata skala kecil dan skala besar sebesar 95,5% dengan kategori sangat valid. Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia 4-5 tahun berbasis <i>Augmented Reality</i> dapat dikategorikan valid dan layak digunakan serta bisa dikembangkan.</p>	Wulandari, D. S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini Berbasis <i>Augmented Reality</i> . <i>Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan</i> , 12(2), 157–168. https://doi.org/10.31932/Ve.V12i2.1292
8.	Usmaedi, Putri Yuniar Fatmawati, Aprian Karisman	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi	Nasional	Aplikasi berbasis AR	Waterfall	<p>Hasil penelitian berdasarkan hasil pengujian aplikasi dengan menggunakan metode <i>blackbox</i>, dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat diimplementasikan menjadi aplikasi media pembelajaran</p>	Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media

		<i>Augmented Reality</i> dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar				berbasis <i>Augmented Reality</i> pada mata pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar berjalan baik. Dan berdasarkan hasil survey dengan menggunakan metode penyebaran siswa terhadap aplikasi media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> pada mata pelajaran Bahasa Inggris, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran ini sangat interaktif dan mudah digunakan, sehingga dengan mengaplikasikan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan proses pengajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami.	Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi <i>Augmented Reality</i> dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Educatio FKIP Unma, 6(2), 489–499. https://doi.org/10.31949/Educatio.V6i2.595
9.	Ristra Sandra Ritonga, Zulfahmi Syahputra, Daud Arifin, Intan Maya Sari	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Board</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini	Nasional	<i>Smartboard</i> berbasis AR	ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation</i>)	Hasil uji kelayakan pada produk sebesar 77,17% dimana sudah masuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan pada kelompok kecil. Hasil uji coba yang dilakukan adalah sebesar 85,6%, artinya produk media pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pengenalan hewan pada anak usia dini di PAUD Ummul Habibah Klambir V. Maka media pembelajaran smart board berbasis <i>augmented reality</i> sangat efektif dan berpengaruh untuk meningkatkan kognitif anak	Ritonga, S., Syahputra, Z., Arifin, D., Maya Sari, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Board</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini. In Jurnal

						usia dini terutama pada pengenalan hewan.	Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini (Vol. 9, Issue 1).
10.	Made Kevin Ihza Mahendra, I Gede Partha Sindu, Gede Hendra Divayana	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality Book 2</i> Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja	Nasional	Buku	ADDIE (<i>Analysis, Design, Developme nt, Implementa tion, dan Evaluation</i>)	Media pembelajaran AR sub tema lingkungan alam di PAUD bahwa media ajar yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil validasi dan uji coba maka diperoleh kesimpulan bahwa media media pembelajaran AR sub tema lingkungan alam di PAUD yang dikembangkan valid dan layak digunakan untuk anak usia dini.	Kevin, M., Mahendra, I., Gede, I., Sindu, P., & Divayana, G. H. (2021). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam Di Paud Telkom Singaraja.</i> Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati), 10(1).

11.	Ni Luh Putu Susantini, Mg Rini Kristiantari	Media <i>Flashcard</i> Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini	Nasional	<i>Flashcard</i> berbasis multimedia interaktif	ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation</i>)	Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran memperoleh skor 88,76% dengan kualifikasi sangat baik, serta uji coba perorangan memperoleh skor 91,3% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media flash card berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris ini layak digunakan pada anak usia dini. Implikasi dalam penelitian yaitu media flash card berbasis multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam membuat pembelajaran lebih inovatif yang dapat membantu anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris pada pembelajaran daring.	Susantini, P., & Kristiantari, R. (2021). <i>Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini</i> . <i>Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha</i> , 9(3), 439–448. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjpaud/index
12.	Gusti Ayu Putu Taharyanti	<i>Developing Flashcards and the Manual Book for Teaching English Vocabulary for Young Learners in Singaraja</i>	Internasional	<i>Flashcard</i>	Hannafin and Peck	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebenarnya guru tidak memiliki flashcard yang representatif. Flashcards yang dikembangkan dalam penelitian ini mencakup 11 topik noun dan disediakan oleh manual book untuk mendukung implementasi develop flashcards. Kualitas flashcards dan	Taharyanti, Gusti Ayu Putu. (2017). <i>Developing Flashcards and The Manual Book for Teaching English Vocabulary for Young Learners</i>

						<p>manual book mendapat skor hampir 5 (skor tertinggi) dari para ahli yang masuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa guru belum memiliki flashcard yang representatif, oleh karena itu dilakukan pengembangan flashcard yang memuat 11 topik nomina, dan didukung oleh buku panduan yang kualitasnya sangat baik.</p>	<p><i>in Singaraja. Journal Of Psychology and Instruction</i> 71 <i>Journal of Psychology and Instruction</i> Undiksha Press, 1(1), 1–10. Http://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jopai/</p>
13.	Luh Ayu Tirtayani, Mutiara Magta, Gusti Ayu Made Yeni Lestari	<i>Teacher Friendly E-Flashcard: A Development of Bilingual Learning Media for Young Learners</i>	Internasional	<i>E-Flashcard</i>	Plomp	<p>Hasil validasi ahli konten dan media menunjukkan bahwa media “<i>Teacher Friendly E-Flashcard</i>” mendapat kategori nilai sangat baik untuk stimulasi bilingual anak usia dini. Selanjutnya, uji empiris pada kelompok terbatas (12 guru TK dari empat kabupaten di Bali) memberikan penilaian pada kategori baik. Media “<i>Teacher Friendly E-Flashcard</i>” adalah media pendidikan berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pengajaran bilingual anak-anak TK di Bali.</p>	<p>Tirtayani, L., A., Magta, M., & Gusti Ayu Made Yeni Lestari, N. (2017). <i>Teacher Friendly E-Flashcard: A Development of Bilingual Learning Media for Young Learners. In Journal of Education Technology</i> (Vol. 1, Issue 1).</p>
14.	Abdul Muhith, Ulfa Wulan Agustina,	<i>The Development of Interactive</i>	Internasional	<i>Flashcard</i>	Borg and Gall	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; 1) hasil validasi ahli materi adalah 89; 2) hasil validasi ahli</p>	<p>Muhith, A., Agustina, U. W., Bahtiar, Y., &</p>

	Yuyun Bahtiar, Nurul Afidah	<i>Magic Card (IMC) Based on Flashcard Review</i>				media adalah 84; 3) hasil uji lapangan utama adalah 91. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa <i>Interactive Magic Cards</i> cocok digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.	Afidah, N. (2020). <i>The Development of Interactive Magic Card (IMC) Based on Flash Card. Journal of Research on English and Language Learning (J-Reall)</i> , 1(1), 17. https://doi.org/10.33474/J-Reall.V1i1.4904
15.	Abdul Muhith, Ulfa Wulan Agustina, Yuyun Bahtiar, Nurul Afidah	<i>The Development of Interactive Magic Card (IMC) Based on Flashcard Review</i>	Internasional	<i>Flashcard</i>	Borg and Gall	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; 1) hasil validasi ahli materi adalah 89; 2) hasil validasi ahli media adalah 84; 3) hasil uji lapangan utama adalah 91. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa <i>Interactive Magic Cards</i> cocok digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.	Muhith, A., Agustina, U. W., Bahtiar, Y., & Afidah, N. (2020). <i>The Development of Interactive Magic Card (IMC) Based on Flash Card. Journal of Research on English and Language Learning (J-Reall)</i> , 1(1), 17. https://doi.org/10.33474/J-Reall.V1i1.4904

							0.33474/J- Reall.V1i1.4904
16.	Diah Kesumawati, Mustafa Habib, Renni Ramadhani Lubis, Yusda Novianti	<i>Development Of Digital Based Flash Card Media on Thematic Learning in Ibtidaiyah Madrasah</i>	Internasional	<i>Flashcard</i>	4D (<i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>)	Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 93,33% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil respon penilaian pendidik mendapatkan hasil akhir dengan persentase 87,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Media visual flashcard dalam pembelajaran IPA yang telah dibuat berdasarkan penilaian siswa pada aspek perangkat lunak adalah 88% dengan kriteria penilaian sangat baik, 89% aspek materi dengan kriteria penilaian sangat baik, dan 89% pada aspek komunikasi visual dengan kriteria penilaian sangat baik. Kriteria penilaian sangat baik. Alhasil subjek menjadi lebih penasaran dari sebelumnya dengan media flashcard yang membuatnya tertarik sehingga terpacu untuk belajar dan kemampuan berbicara dan bahasanya terus diasah.	Kesumawati, D., Habib, M., Lubis, R. R., & Novianti, Y. (2022). <i>Development Of Digital Based Flash Card Media on Thematic Learning in Ibtidaiyah Madrasah. Pedagogik Journal of Islamic Elementary School</i>, 5(1), 83. https://doi.org/10.24256/pijies.v5i1.2583
17.	Henni Fitriani, Riska Imanda, Ayu Rahmi, Siti Nurmalinda	<i>The Development of Flashcard Learning Media Based on Make</i>	Internasional	<i>Flashcard</i>	4D (<i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>Flashcard</i> berbasis <i>Make a Match</i> valid dengan persentase kelayakan media sebesar 88% (sangat baik), dan kelayakan materi sebesar 85% (sangat baik).	Fitriani, H. (2021). <i>The Development of Flashcard Learning Media Based on Make a</i>

		<i>a Match on Colloid</i>				Hasil analisis data menunjukkan kelayakan dengan nilai persentase 92,30% (sangat layak). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Make a Match</i> sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran pada materi koloid.	<i>Match on Colloid. International Journal for Educational and Vocational Studies</i> , 3(5), 373. https://doi.org/10.29103/Ijevs.V3i5.6069
18.	Rujianto Eko Saputro, Dhanar Intan Surya Saputra	Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality	Nasional	<i>Flashcard</i>	Borg and Gall	Media pembelajaran berbasis AR menjadikan pembelajaran tidaklah monoton dan anak-anak jadi terpacu untuk mengetahuinya lebih lanjut, seperti mengetahui nama organ dan keterangan dari masing-masing organ.	Saputro, R. E., Intan, D., & Saputra, S. (N.D.). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality.</i>

19.	Usmaedi, Putri Yuniar Fatmawati, Aprian Karisman	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi <i>Augmented Reality</i> dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar	Nasional	Aplikasi berbasis AR	Waterfall	Hasil penelitian berdasarkan hasil pengujian aplikasi dengan menggunakan metode <i>blackbox</i> , dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat diimplementasikan menjadi aplikasi media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> pada mata pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar berjalan baik. Dan berdasarkan hasil survey dengan menggunakan metode penyebaran siswa terhadap aplikasi media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> pada mata pelajaran Bahasa Inggris, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran ini sangat interaktif dan mudah digunakan, sehingga dengan mengaplikasikan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan proses pengajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami.	Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi <i>Augmented Reality</i> dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Educatio FKIP Unma</i> , 6(2), 489–499. https://doi.org/10.31949/Educatio.V6i2.595
20.	Ni Luh Putu Susantini, Mg Rini Kristiantari	Media <i>Flashcard</i> Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris	Nasional	<i>Flashcard</i> berbasis multimedia interaktif	ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation</i>)	Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran memperoleh skor 88,76% dengan kualifikasi sangat baik, serta uji coba perorangan memperoleh skor 91,3% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut	Susantini, P., & Kristiantari, R. (2021). <i>Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa</i>

		pada Anak Usia Dini			dapat disimpulkan bahwa media flash card berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris ini layak digunakan pada anak usia dini. Implikasi dalam penelitian yaitu media flash card berbasis multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam membuat pembelajaran lebih inovatif yang dapat membantu anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris pada pembelajaran daring.	Inggris pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(3), 439–448. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjpaud/index
--	--	---------------------	--	--	--	---



RIWAYAT HIDUP



Ida Ayu Bintang Arista Maharani lahir di Denpasar pada tanggal 11 April 2001. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Ida Bagus Mayun Parimana, S.H., dan Ibu Ida Ayu Padmawati, S.S. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Jalan Sakura IV 11B, Daging Puri Kangin, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Prov. Bali. No Telepon yang dapat dihubungi 087861539626. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 5 Sanur dan lulus pada tahun 2013. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 9 Denpasar dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2019, penulis lulus dari SMA Katolik Santo Yoseph Denpasar jurusan Ilmu-Ilmu Sosial (IIS). Selanjutnya, mulai tahun 2019 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, jurusan Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahun 2023 penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) pada Sub Tema Lingkungan Keluarga untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023”.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) pada Sub Tema Lingkungan Keluarga untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di PAUD Kumara Warmadewa Tahun Ajaran 2022/2023” beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini.

Singaraja, 29 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Ida Ayu Bintang Arista Maharani

NIM 1911061032