PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* HURUF HIJAIYAH BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

SKRIPSI

OLEH

AUREL MAYNANDA
NIM. F1121211025

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
KOTA PONTIANAK

2025

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* HURUF HIJAIYAH BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

OLEH
AUREL MAYNANDA
NIM. F1121211025

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
KOTA PONTIANAK
2025

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* HURUF HIJAIYAH BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA ANAK USIA DINI USIA 5-6 TAHUN

AUREL MAYNANDA
NIM. F1121211025

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Lukmanulhakim, S.T., M.Pd.	Annisa Amalia, M.Pd
NIP. 198612102014041002	NIP. 199104222019032019

Disahkan oleh,
Dekan
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP. 196604011991021001

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* HURUF HIJAIYAH BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA ANAK USIA DINI USIA 5-6 TAHUN

AUREL MAYNANDA
NIM. F1121211025

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Lukmanulhakim, S.T., M.Pd.	Annisa Amalia, M.Pd
NIP. 198612102014041002	NIP. 199104222019032019

Penguji I	Penguji II
Dian Miranda, S.Psi, MA.	Ariyani Ramadhani, S.T., M.Pd
NIP. 198407222008012005	NIP. 198206292023212020

Disahkan oleh,
Dekan
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP. 196604011991021001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* HURUF HIJAIYAH BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Tanggung Jawab Yuridis

AUREL MAYNANDA
NIM. F1121211025

Disetujui oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Lukmanulhakim, S.T., M.Pd.	Annisa Amalia, M.Pd
NIP. 198612102014041002	NIP. 199104222019032019

Mengetahui,
Ketua Program Studi PG-PAUD
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dian Miranda, S.Psi, MA.
NIP. 198407222008012005

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* HURUF HIJAIYAH BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Tanggung Jawab Yuridis

AUREL MAYNANDA
F1121211025

Disetujui Oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Lukmanulhakim, S.T., M.Pd.	Annisa Amalia, M.Pd
NIP. 198612102014041002	NIP. 199104222019032019

Disahkan oleh
Dekan
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. Ahmad Yani, T. M.Pd.
NIP. 196604011991021001

Lulus Ujian: 31 Januari 2025

MOTTO

Allah SWT. berfirman, “Maka bersabarlah engkau terhadap apa yang mereka katakan dan bertasbih (berdzikir)lah dengan memanjat puja-puji bagi Tuhanmu sebelum matahari terbit, dan sebelum matahari terbenam. Dan bertasbih (berdzikir)lah pula (mengingat, dan menyebut)-Nya pada malam hari, dan setiap selesai shalat.” (Qaf : 39-40).

“Ya Allah! Sesungguhnya aku memohon kepadaMu ilmu yang bermanfaat, rizki yang halal, dan amal yang diterima.” [HR. Ibnu Majah, no. 925. Al-Albani:”Shahih.”]

“Mohon petunjuk atas segala urusan kepada Allah SWT. merupakan langkah awal kita untuk memulai hari.”

-Aurel-

PERSEMBAHAN

Bismillah, assalamu'alaikum wr..wb., alhamdulillahirabbil'alamin, atas rahmat Allah SWT. Penyusunan tugas akhir untuk perolehan gelar S1 saya dapat selesai. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW beserta keluarga, dan para sahabatnya.

Dukungan, serta motivasi penyelesaian penyusunan skripsi ini tidak luput dari ridho ayah, ibu, serta saudara yang saya sayangi. Kepada teman-teman yang turut menyertai selama proses penyusunan skripsi, saya ucapkan terima kasih.

Semoga Allah SWT. melipatgandakan kebaikan kalian, kemudahan segala urusan, kelapangan, dan keberkahan rezeki, nikmat yang cukup, serta sehat wa'alfiat. Sekian, dan wassalamu'alaikum wr.wb

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Aurel Maynanda

NIM : F1121211025

Jurusan/ Prodi : Ilmu Pendidikan/ PG-PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa saya melanggar pernyataan diatas, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Pontianak, 19 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Aurel Maynanda

F1121211025

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* huruf Hijaiyah berbasis *Augmented Reality* (AR) pada anak usia 5-6 tahun. Dengan metode R&D, serta menggunakan model penelitian yaitu PPE. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di Kota Pontianak, dengan objeknya adalah media pengembangan *flashcard* huruf Hijaiyah berbasis AR. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini berdasarkan instrumen penilaian validator ahli, dan analisis instrumen peserta didik. Kesimpulan dari penelitian ini, menunjukkan bahwa : (1). Perencanaan pengembangan media *flashcard* huruf Hijaiyah berbasis AR untuk anak usia 5-6 tahun berdasarkan studi literatur, dan studi lapangan di TK Al-Mukaddimah, dan TKIT Al-Mumtaz Kota Pontianak, (2). Proses produksi media pengembangan *flashcard* huruf Hijaiyah berbasis AR meliputi penyusunan materi, perancangan desain berdasarkan karakteristik anak, dan pembuatan visual 3D AR berbasis audio, (3). Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, dan ahli materi diperoleh persentase kelayakan media sebesar 90,4%, dan persentase kepraktisan produk sebesar 87,5%, dan dengan hasil asesmen peserta didik 5-6 tahun menunjukkan ketercapaian perolehan bahasa Arab sebagai bahasa kemampuan mengidentifikasi, melafalkan, dan menuliskan huruf Hijaiyah menggunakan media yang dikembangkan peneliti.

Kata Kunci : huruf Hijaiyah, *flashcard, Augmented Reality*, anak usia dini

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas ke hadirat serta petunjuk-Nya, penulisan tugas akhir berupa skripsi ini selesai. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wassallam, sebagai teladan utama dalam mengemban risalah keislaman kepada umat Islam terakhir.

Skripsi berjudul "Pengembangan Media *Flash Card* Huruf Hijaiyah Berbasis *Augmented Reality* Pada Anak Usia 5-6 Tahun" ini sebagai langkah peneliti dalam menyelesaikan tanggung jawab sebagai mahasiswa tingkat akhir. Pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak.

Selama proses penyelesaian, peneliti mendapat banyak masukan, serta dukungan dari berbagai pihak. Sehingga, peneliti mengucapkan terima kasih kepada, yang terhormat :

1. Dr. Ahmad Yani T., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, yang menyertai secara tidak langsung terhadap penyelesaian penelitian ini.
2. Dr. Halida, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dukungan berupa moril terhadap kelancaran penelitian ini agar dapat diselesaikan.

3. Dian Miranda, S.Psi., M.A. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura atas dorongan kepada peneliti agar terarah, dan tuntas menyelesaikan tugas akhir.
4. Lukmanulhakim, S.T., M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan, serta memberikan dukungan berupa saran dan motivasi agar peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini.
5. Annisa Amalia, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua, serta dosen pembimbing akademik yang telah bersabar untuk membantu mengarahkan peneliti agar dapat menyelesaikan penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan selama masa perkuliahan.
7. Staff Tata Usaha Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak, yang telah memberikan pelayanan administrasi akademik terbaik selama perkuliahan.
8. Tenaga Pendidik, serta peserta didik TKIT Al-Mumtaz, dan TK Al-Mukaddimah Kota Pontianak, yang berkenan menjadi tempat riset dalam penelitian ini secara suka cita.

9. Ananta *Group's*, selaku keluarga inti yang konsisten memberikan dukungan dalam bentuk moral, dan materi sebagai dorongan peneliti untuk menyelesaikan penelitian dengan baik.
10. Rekan-rekan sejawat, selayaknya saudara yaitu Ceyi, Emprutz, Nadnad, Ara, Novia, Alda, Miwa, Kak Dita, Kak Aini, Azzahra, Almh. Jeje, serta para sohib di TK Biam Kota Singkawang, rekan seperjuangan di SMPN 01 Kota Singkawang, dan di SMAN 01 Kota Singkawang.
11. Keluarga besar mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
12. Keluarga besar BEM FKIP UNTAN kabinet Aksa Maharddika, yang turut hadir mendukung penyelesaian tugas akhir ini.

Ketidaksempurnaan penulisan skripsi ini, dikarenakan keterbatasan peneliti dalam pengetahuan. Sehingga, diperkenankan kepada pembaca untuk memberikan saran masukan untuk perbaikan dimasa mendatang. Semoga proposal ini bermanfaat bagi semua khalayak.

Pontianak, 19 Januari 2025

Aurel Maynanda
F1121211025

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN ..... **i**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI ..... **ii**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**

MOTTO ..... **v**

PERSEMBAHAN ..... **vi**

SURAT PERNYATAAN PENELITI ..... **vii**

ABSTRAK ..... **viii**

KATA PENGANTAR ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **xii**

DAFTAR TABEL ..... **xiv**

DAFTAR GAMBAR ..... **xv**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

- **A. Latar Belakang** **1**
- **B. Pertanyaan Penelitian** **4**
- **C. Tujuan Penelitian** **4**
- **D. Manfaat Penelitian** **5**
- **E. Definisi Konseptual** **6**
- **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan** **7**

BAB II KAJIAN PUSTAKA **9**

- **A. Deskripsi Teoritik** **9**
- **B. Perencanaan Pengembangan Media** **20**

C. Pengembangan Media Flashcard Huruf Hijaiyah AR.....21

D. Teori Perolehan, dan Pembelajaran Bahasa Kedua 25

E. Penelitian yang Relevan.....29

F. Kerangka Berpikir 30

BAB III METODE PENELITIAN 31

A. Pendekatan, dan Metode Pengembangan 31

B. Prosedur Pengembangan.....31

C. Jenis Data, Subjek, dan Objek Penelitian.....34

D. Teknik Pengumpulan Data.....35

E. Instrumen Penelitian.....36

F. Teknik Analisis Data.....40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....43

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 61

DAFTAR PUSTAKA 64

LAMPIRAN 68

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 131

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Ringkasan *Story Board*.....22

Tabel 2 Huruf Hijaiyah.....23

Tabel 3 Kisi-kisi Intrumen Validasi Ahli Media 38

Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi 38

Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik 40

Tabel 6 Kriteria Kelayakan Produk.....41

Tabel 7 Kriteria Kepraktisan Produk.....42

Tabel 8 Validasi Ahli Media Terhadap Kelayakan Produk.....48

Tabel 9 Validasi Ahli Materi Terhadap Kelayakan Produk.....49

Tabel 10 Rekapitulasi Kelayakan Produk.....50

Tabel 11 Validasi Ahli Media Terhadap Kepraktisan Produk.....51

Tabel 12 Validasi Ahli Materi Terhadap Kepraktisan Produk.....51

Tabel 13 Rekapitulasi Kepraktisan Produk 52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Struktur Navigasi Media.....21

Gambar 2 *Flashcard* 3D.....24

Gambar 3 *Flashcard* Permainan Edukatif Digital.....25

Gambar 4 Kerangka Berpikir.....30

Gambar 5 Model PPE.....31

Gambar 6 Langkah-Langkah Penelitian 33

Gambar 7 Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah.....44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 *Story Board*.....68

Lampiran 2 Surat Keterangan Validasi Ahli.....74

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Media, dan Ahli Materi.....78

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian oleh Sekolah 109

Lampiran 5 Hasil Instrumen Peserta Didik 115

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian..... 132

Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup..... 134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Susanto (2018: h. 16) pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu distimulasi sejak umur 0-6 tahun. Mendukung pendapat sebelumnya, Mansyur (dalam Madyawati, 2015 : h. 2) aspek perkembangan yang dititikberatkan dalam Pendidikan anak usia dini meliputi NAM, Fisik Motorik, Kognitif, Sosial Emosional, Seni, dan Bahasa.

Pasal I UU Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional antara lain, yaitu mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kepribadian, kecerdasan dan akhlak yang mulia. Pelaksanaan pendidikan sejak usia dini, merupakan bentuk stimulasi agar anak siap secara mental untuk pendidikan selanjutnya.

Sebagaimana menurut Mulyasa (2021) yang menyatakan cikal bakal pembentukan karakter bangsa (*nation character building*), yang meliputi pembentukan SDM berkualitas, yang memiliki wawasan, intelektual, kepribadian, tanggung jawab, inovatif, kreatif, proaktif, dan partisipasi serta semangat mandiri terdapat pada pendidikan anak usia dini. Sehingga, diharapkan kebutuhan spiritual, dan intelektual peserta didik dapat terpenuhi dalam pendidikan yang ideal.

Menurut Aprillia (2020) anak dapat secara baik membaca Al-Qur’an jika sudah lancar mengenal huruf Hijaiyah. Pengenalan huruf

hijaiyah pada anak, juga berkaitan dengan aspek perkembangan bahasa sebagai keterampilan literasi anak.

Untuk pengenalan Huruf Hijaiyah, dapat menggunakan kartu bergambar yang meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan bentuk-bentuk Huruf Hijaiyah (Hasan Syahrizal et al. (2021)). Salah satu jenis media pembelajaran bergambar dikenal dengan sebutan *flashcard*.

Berkaitan dengan manfaat media pembelajaran *flashcard* pada perkembangan bahasa, Glenn Doman (dalam Hartawan, 2017) menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat memudahkan guru mencapai tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Sebagai mana penelitian yang dilakukan oleh Hadi Pradana, dan temannya (2019), yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak" menghasilkan respons positif, yaitu anak lebih mudah mengingat bentuk huruf, angka, dan gambar pada media *flashcard* yang digunakan.

Media pembelajaran *flash card* dapat diinovasikan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). Yang merupakan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi hijaiyahnya. Adapun inovasi media yang dilakukan peneliti, menyesuaikan generasi saat ini, yaitu generasi Alpha yang lahir dari orang tua millenial, pada tahun 2010-2025 (Levelle, Daniel, 2019).

Ditemukan suatu fenomena yaitu anak usia 2 tahun sudah dapat menavigasi berbagai aplikasi dalam perangkat ponsel (Turk, 2017). Dari fenomena itu, tidak menutup kemungkinan bahwa pembelajaran berbasis digital di sekolah dapat diterapkan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik, yang saat ini merupakan generasi Alpha (McCrindle & Fell, 2020).

Pada proses pra-riset di dua sekolah PAUD Kota Pontianak, yaitu TK Al-Mukaddimah, dan TKIT Al-Mumtaz, khususnya dikelas B (usia 5-6 tahun) pengenalan huruf Hijaiyah belum menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Sehingga, media tersebut memiliki keterbatasan materi pada audio cara pengucapan, dan contoh tanda baca yang belum lengkap.

Dengan demikian, diharapkan penelitian pengembangan media flashcard huruf Hijaiyah berbasis *Augmented Reality* ini dapat menjadi salah satu alternatif agar cakupan materi dapat lebih luas, serta terdapat inovasi pada audio yang dapat melengkapi kejelasan materi yang termuat dalam media. Selaras dengan harapan tersebut, judul penelitian ini yaitu "Pengembangan Media *Flashcard* Huruf Hijaiyah Berbasis *Augmented Reality* pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kota Pontianak".

B. Pertanyaan Penelitian

1. Pertanyaan Umum

Beralaskan latar belakang sebelumnya, akhirnya timbul pertanyaan umum dari penelitian ini, yaitu bagaimanakah pengembangan media *flashcard* huruf Hijaiyah berbasis *Augmented Reality* (AR) pada anak usia 5-6?

2. Pertanyaan Khusus

a) Bagaimanakah tahapan perencanaan yang perlu dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran *flashcard* huruf Hijaiyah berbasis *Augmented Reality* (AR) pada anak usia 5-6 tahun?

b) Bagaimanakah proses produksi pada pengembangan media *flashcard* huruf hijaiyah berbasis *Augmented Reality* pada anak usia 5-6 tahun?

c) Bagaimanakah hasil evaluasi dari pengembangan media *flashcard* Huruf Hijaiyah berbasis *Augmented Reality* (AR) pada anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* Huruf Hijaiyah berbasis *Augmented Reality* (AR) pada anak usia 5-6 tahun.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan tujuan umum sebelumnya, uraian dari tujuan khusus penelitian ini, adalah berikut ini.

a) Untuk merencanakan pengembangan media pembelajaran *flashcard* Huruf Hijaiyah berbasis *Augmented Reality* (AR) pada anak usia 5-6 tahun.

b) Untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* huruf Hijaiyah berbasis *Augmented Reality* (AR) pada anak usia 5-6 tahun.

c) Untuk mengevaluasi pengembangan media pembelajaran *flashcard* Huruf Hijaiyah berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap perkembangan anak usia 5-6 tahun.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah untuk mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya dengan adaptasi teknologi.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

1) Memudahkan peserta didik usia 5-6 tahun dalam memahami macam-macam huruf hijaiyah
2) Menambah minat peserta didik usia 5-6 tahun terhadap proses pembelajaran.
3) Membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

b) Bagi Tenaga Pendidik

1) Menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis digital.
2) Membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
3) Tercapainya tujuan pembelajaran dengan efektif, dan efisien.

E. Definisi Konseptual

1. Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran

Tahapan perencanaan yang dilakukan peneliti meliputi studi literatur, dan studi lapangan. Dari hasil studi literatur, dan studi lapangan ditemukan keterbatasan isi media yang digunakan guru yang belum mencangkup materi keterangan tanda baca, audio, dan permainan edukatif.

2. Pengembangan *Flashcard* huruf Hijaiyah berbasis *Augmented Reality*

Media pengembangan *flash card* huruf hijaiyah memuat abjad arab yang di mulai dari ا (Alif) sampai dengan ي (Ya), yang dibaca dari kanan ke kiri dengan berbagai tanda baca yaitu Fathah (ـَ), Kasrah (ـِ), dan Dhammah (ـُ). Inovasi digital berbasis *Augmented Reality* pada *flashcard* huruf Hijaiyah dilengkapi dengan fitur audio, serta penambahan permainan edukatif untuk menunjang capaian pembelajaran.

3. Perolehan, dan Pembelajaran Bahasa Kedua

Perolehan bahasa pertama (*language acquisition*) berasal dari bahasa ibu. Sedangkan, pembelajaran bahasa (*language learning*) dilakukan melalui instruksi formal, dan penekanan pada bentuk bahasa. Tujuan dari pengembangan media ini agar anak dapat memperoleh bahasa Arab sebagai bahasa kedua dengan capaian yaitu anak mampu mengidentifikasi, melafafalkan, dan menuliskan dalam pembelajaran huruf Hijaiyah.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pada proposal penelitian ini, secara spesifik media yang dikembangkan adalah *flashcard* materi huruf Hijaiyah, yang diinovasikan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). Teknik pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui 3 tahapan, yang pertama yaitu perencanaan, dilakukan melalui analisis hasil studi lapangan di TK Al-Mumtaz, dan TK Al-Mukaddimah Kota Pontianak.

Kedua, tahap produksi, yaitu memuat struktur navigasi media, dan perancangan desain melalui *story board*. Terakhir tahap evaluasi, yang melibatkan validator ahli untuk menilai kelayakan, dan kepraktisan sebagai perspektif pengguna media yang dikembangkan peneliti.

Muatan media yang dikembangkan mencangkup visual AR Huruf Hijaiyah berserta audio, dan permainan edukatif berbasis digital untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu anak dapat mengidentifikasi, melafalkan, dan menuliskan huruf Hijaiyah. Dikarenakan sebelumnya, media yang digunakan guru disekolah belum memuat audio, dan permainan edukatif berbasis digital untuk mempermudah pembelajaran perolehan bahasa kedua yaitu Bahasa Arab.

Pengembangan media yang dilakukan peneliti termasuk media *Computer Assisted Instruction* (CAI). Pada proses pembelajaran dimanfaatkan untuk membantu guru dalam mendemonstrasikan huruf Hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun.