

PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

**Ruli Hafidah¹, Nurul Kusuma Dewi², Vera Sholeha³, Warananingtyas
Palupi⁴**

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No.36, Ketingan, Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126

¹e-mail rulihafidah@staff.uns.ac.id

Abstrak

Penerapan TPACK pada pembelajaran Anak Usia Dini (AUD) semakin relevan di masa digital 4.0, salah satunya melalui penggunaan *Augmented Reality* (AR) *flashcard*. Guru-guru di TK LKMD Marsudisiwi dan TK Merpati Pos Surakarta belum memanfaatkan media ini dalam pembelajaran bahasa Inggris, sehingga penguasaan kosakata anak masih rendah. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengajarkan bahasa Inggris kepada AUD dengan penggunaan media AR *flashcard*. Metode yang digunakan ialah *Participatory Action Research* (PAR) dengan 4 tahapan di dalamnya, yaitu analisis permasalahan, *workshop*, pendampingan, dan evaluasi. Hasil kegiatan memperlihatkan kemajuan terhadap pengetahuan serta keterampilan guru dalam menerapkan teknologi pembelajaran berbasis AR secara kontekstual dan menarik. Guru mampu mengintegrasikan media AR dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan efektif. Selain itu, media ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak, serta memperkuat keterampilan pedagogik guru dalam pemanfaatan teknologi.

Kata Kunci: pelatihan, *Augmented Reality* (AR) *flashcard*, pembelajaran bahasa Inggris, anak usia dini

Abstract

The application of TPACK in early childhood learning is increasingly relevant in the digital 4.0 era, one of which is through the use of Augmented Reality (AR) flashcards. Teachers at LKMD Marsudisiwi Kindergarten and Merpati Pos Surakarta Kindergarten have not utilized this media in learning English, so children's vocabulary mastery is still low. The purpose of this service activity is to improve the ability and skills of teachers in teaching English to AUD by using AR flashcards. The method used is Participatory Action Research (PAR) with 4 stages in it, namely problem analysis, workshops, assistance, and evaluation. The results of the activity show progress in teachers' knowledge and skills in applying AR-based learning technology in a contextual and interesting way. Teachers are able to integrate AR media in learning English vocabulary effectively. In addition, this media is considered capable of increasing children's learning engagement and motivation, as well as strengthening teachers' pedagogical skills in technology utilization.

Keywords: training, *Augmented Reality* (AR) *flashcard*, English learning, early childhood

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan anak usia dini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan konten, pedagogi, dan teknologi. Salah satu pendekatan yang relevan adalah TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*), yaitu pemahaman guru terhadap materi ajar, strategi mengajar, dan pemanfaatan teknologi secara terpadu dalam proses pembelajaran. Penguasaan TPACK penting dimiliki oleh guru PAUD agar dapat menjalankan perannya secara profesional di era digital yang terus berkembang (Nurhayani et al., 2021). Kerangka kerja TPACK juga sejalan dengan profil kompetensi guru abad 21 yang berbasis pembelajaran digital (Sarwa et al., 2020).

Pada era digital ini, pemanfaatan teknologi sudah sangat luas termasuk dalam bidang pendidikan (Adi et al., 2023). Salah satunya guru PAUD dituntut untuk memiliki kemampuan dan kecakapan yang lebih dalam memahami serta mempelajari perkembangan terkini teknologi pembelajaran. Untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran berbasis digital yang lebih inovatif, guru perlu menghasilkan ide-ide baru secara berkala (Yuliana et al., 2024).

Hal tersebut juga diperkuat oleh regulasi nasional seperti Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD dan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, yang menekankan pentingnya kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan penguasaan TIK. Hal ini diperkuat oleh Murtafiah et al. (2022) yang menyatakan bahwa kemahiran teknologi informasi merupakan bagian penting dari kualitas pedagogik guru. Pendekatan TPACK memberikan kerangka yang menyeluruh dalam membekali guru PAUD agar mampu mengimplementasikan pembelajaran yang relevan, termasuk dalam pengembangan aspek bahasa seperti pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini.

Penggunaan bahasa Inggris telah masuk ke dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan kedudukan bahasa Inggris sebagai *lingua franca global*. Sehubungan dengan hal tersebut, memiliki urgensi dalam tatanan kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Sangat penting untuk memahami bahasa Inggris agar dapat mengikuti perkembangan global (Moeis & Pangala, 2016).

Pembelajaran bahasa Inggris juga sudah diberikan pada anak-anak di level PAUD. Hal ini berdasarkan pendapat para ahli pendidikan AUD yang menganggap pentingnya memberikan pembelajaran bahasa Inggris pada AUD (Ratminingsih et al., 2022). Ada beberapa manfaat yang akan diperoleh anak dengan belajar bahasa Inggris, diantaranya melalui berbahasa Inggris mereka belajar untuk bercakap di lingkungan sekitarnya. Dengan anak mampu menguasai bahasa Inggris, ia dapat mengkoneksikan perkembangan dan kemajuan informasi dan teknologi dengan lebih mudah (Novitasari et al., 2023).

Pembelajaran bahasa Inggris diajarkan sesuai dengan tahapan usia anak yang sedang mengembangkan kemampuan berbahasanya. Oleh sebab itu dalam pembelajaran tersebut, anak-anak banyak diberikan pengenalan kosakata baru. Kosakata bahasa Inggris anak-anak perlu diperluas melalui latihan pelafalan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, termasuk kemampuan menjawab pertanyaan dan kepercayaan diri untuk memulai percakapan (Astuti et al., 2020). Dalam penggunaan bahasa atau pembelajaran bahasa Inggris, anak akan menyimak setiap kosakata atau ungkapan yang diucapkan oleh guru dan selanjutnya mulai berupaya untuk menirukan mengucapkan kosakata yang diucapkan oleh gurunya tersebut (Alam & Lestari, 2019).

Penalaran anak usia dini berbeda tidak sama dengan dewasa dalam menelaah bahasa, termasuk bahasa Inggris (Pertiwi et al., 2021). Maka dari itu, pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini memerlukan metode yang inovatif, menciptakan pengalaman yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan minat dan semangat belajar. Na'imah (2022) dan Sahrawi et al (2018) menyatakan bahwa penggunaan strategi pengajaran yang menarik dapat mendorong anak-anak untuk menumbuhkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pembelajaran.. Pembelajaran yang menyenangkan memungkinkan guru memberikan materi tanpa tekanan berlebihan (Sahrawi et al., 2018). Hal ini menegaskan pentingnya peran guru dalam menghadirkan suasana pembelajaran yang penuh dengan daya tarik dan kesenangan, seperti yang diungkapkan oleh Laurens dalam Firdaus et al. (2021).

Penguasaan teknologi oleh pendidik PAUD sangat penting, terutama untuk menghadapi dinamika pendidikan yang berkembang di era Industri 4.0. Meskipun

guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, masih banyak yang belum mengintegrasikan teknologi, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Nurviyani et al., (2022) menyebutkan bahwa keterbatasan keterampilan pedagogik dan literasi digital guru menjadi hambatan utama dalam penerapan media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan metode inovatif dalam mengajarkan bahasa Inggris, salah satunya melalui penggunaan media *Augmented Reality (AR) flashcard*, yang efektif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang mengintegrasikan elemen digital seperti gambar, suara, atau video ke dalam lingkungan nyata, baik secara langsung maupun melalui perangkat seperti kamera, menggunakan objek tiga dimensi sebagai media interaktif (Mealy, 2018; Budi Arifitama, 2015; Andriansyah et al., 2019). Dalam konteks pendidikan, AR mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dengan menggabungkan dunia nyata dan maya secara simultan, sehingga memberikan nuansa pembelajaran yang lebih imersif bagi anak-anak (Oranç & Küntay, 2019). Sistem AR biasanya menggunakan gambar sebagai penanda visual yang berfungsi sebagai pemicu deteksi dan interaksi objek virtual (Andriansyah, M et al., 2018).

Media AR *flashcard* efektif mendukung pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini. Penggunaan AR *flashcard* terbukti meningkatkan hasil belajar hingga 33,35% dibanding media gambar biasa (Purba & Sibagariang, 2021). AR *flashcard* juga membantu meningkatkan pemahaman siswa (Cahyaningtyas, 2020), serta mendorong minat belajar dan mengurangi kejenuhan (Wulandari & Hendriana, 2021). Hal ini menegaskan bahwa AR *flashcard* mampu menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, penuh interaksi, serta berdampak positif bagi anak.

AR *flashcard* dianggap sebagai alat pendidikan mutakhir yang dapat meningkatkan keberhasilan dan keterlibatan pembelajaran bahasa Inggris AUD karena menggabungkan beberapa komponen untuk mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik anak-anak. Alat ini dapat menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. Namun, para guru di TK Merpati Pos dan TK LKMD Marsudisiwi di Surakarta belum memasukkan teknologi ini ke dalam

rencana pembelajaran mereka. Media konvensional, seperti kartu kata atau kartu huruf yang memiliki keragaman terbatas dan hanya berfungsi untuk menstimulasi aspek visual masih digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran ketika guru menggunakan kartu kata secara terus menerus, anak kurang tertarik belajar bahasa Inggris.

Oleh karena itu, hasil belajar bahasa Inggris anak-anak belum optimal, seperti yang terlihat dari ketidakmampuan mereka untuk mengidentifikasi dan mengucapkan kata-kata sederhana dan berkonsentrasi selama pelajaran berlangsung. Sebagian besar guru belum memiliki dasar dalam pendidikan bahasa Inggris dengan media berbasis teknologi. Masalah ini diperluas dengan kurangnya pengetahuan guru tentang strategi pengajaran yang menarik dan inovatif.

Melalui wawancara dengan guru-guru di dua TK tersebut, disampaikan bahwa mereka belum pernah mengikuti pelatihan penggunaan teknologi khususnya AR dalam pembelajaran khususnya bahasa Inggris. Oleh karena itu mereka membutuhkan pelatihan yang dapat diterapkan di ruang kelas, mengikuti perkembangan teknologi, dan yang mampu merangsang ketertarikan anak dalam belajar bahasa Inggris. Dengan demikian, meningkatkan kemampuan pengajar dengan sumber daya pembelajaran digital seperti kartu AR *flashcard* merupakan langkah yang tepat untuk mengembangkan proses pembelajaran bahasa Inggris secara lebih efisien, fleksibel, serta mengesankan bagi AUD.

Berdasarkan permasalahan dan teori-teori tersebut, maka dibutuhkan suatu upaya dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris untuk AUD. Karena itu, tujuan pengabdian ini untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru di PAUD di TK LKMD Marsudisiwi dan TK Merpati Pos Surakarta dalam mengajarkan bahasa Inggris kepada AUD dengan penggunaan media AR *flashcard*. Pelatihan ini dirancang dengan harapan agar para guru memiliki kemampuan dalam menguasai cara-cara penggunaan AR *flashcard* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk AUD dengan tepat. Sehingga guru dapat mengajarkan pembelajaran bahasa Inggris terhadap anak melalui teknik yang lebih mengesankan, menyenangkan, dan inovatif mengikuti perkembangan jaman dan guru-guru tersebut diharapkan semakin memiliki ketrampilan TPACK.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di dua lembaga mitra, yaitu TK LKMD Marsudisiwi dan TK Merpati Pos yang berlokasi di Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Program berlangsung selama dua bulan, yaitu pada bulan September hingga Oktober 2022, dengan kegiatan dilaksanakan setiap minggu. Penulisan artikel ini dilakukan pada tahun 2025 dengan mempertimbangkan urgensi pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi untuk anak usia dini serta relevansinya dengan kebutuhan guru saat ini. Topik ini belum pernah dipublikasikan dan tetap kontekstual hingga kini. Metode yang digunakan ialah *Participatory Action Research (PAR)*, yaitu sebuah metode penelitian yang menyoroti nilai dari pengalaman langsung dalam memecahkan masalah dan mempraktikkan solusi alternatif (Cornish et al., 2023). PAR membutuhkan kepemimpinan dan partisipasi dari individu-individu yang mengambil inisiatif, mengatasi rintangan, dan melakukan penelitian untuk menciptakan pengetahuan baru. Adapun pelaksanaannya dibagi ke dalam empat tahapan utama yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan program.

Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan mitra, yang dilakukan melalui observasi proses pembelajaran di kelas serta wawancara dengan para guru. Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan serta kendala yang dialami guru ketika menyampaikan pembelajaran bahasa Inggris kepada anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan media berbasis teknologi. Tahap kedua merupakan pelaksanaan pelatihan dan penyusunan perangkat pembelajaran. Kegiatan pelatihan dilakukan dalam dua sesi. Sesi pertama memberikan materi mengenai pemilihan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan tema pembelajaran anak usia dini, termasuk penulisan dan pelafalan yang tepat. Sesi kedua difokuskan pada penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mengintegrasikan media *Augmented Reality (AR) flashcard*. Dalam sesi ini, guru juga diberi kesempatan untuk melakukan praktik *microteaching* menggunakan perangkat pembelajaran yang telah disusun.

Tahap ketiga adalah pendampingan implementasi pembelajaran. Guru-guru dari kedua TK mitra didampingi dalam menerapkan pembelajaran bahasa Inggris

menggunakan media AR *flashcard* di kelas masing-masing. Pendampingan ini dilakukan untuk memastikan bahwa perangkat pembelajaran dapat diimplementasikan secara optimal serta sebagai sarana diskusi apabila ditemukan kendala dalam pelaksanaannya. Tahap keempat adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran serta wawancara kepada guru-guru mitra setelah kegiatan berlangsung. Instrumen evaluasi dirancang untuk menggali pengalaman, pemahaman, serta persepsi guru terhadap proses pelatihan dan penerapan media AR *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Adapun indikator keberhasilan pengabdian ini meliputi: (1) peningkatan pemahaman guru mengenai pengajaran bahasa Inggris dengan penggunaan AR *flashcard*, (2) kemampuan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan AR *flashcard*, (3) keterlaksanaan pembelajaran di kelas dengan pemanfaatan AR *flashcard*, dan (4) respon positif guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan penggunaan media *Augmented Reality* (AR) *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris kepada guru di TK LKMD Marsudisiwi dan TK Merpati Pos dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yaitu: analisis permasalahan di lembaga mitra; sosialisasi (*brainstorming* dan penyamaan persepsi); *workshop* tentang pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media AR *flashcard* di TK mitra; pendampingan implementasi penggunaan AR *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris AUD pada guru-guru di TK mitra; serta tahap terakhir evaluasi kegiatan pengabdian. Adapun penjabaran dari masing-masing tahapan tersebut sebagai berikut:

Analisis Permasalahan di Lembaga Mitra

Tahap pertama kegiatan pengabdian yaitu dengan menganalisis permasalahan yang terdapat pada lembaga mitra melalui kegiatan wawancara terhadap guru di TK LKMD Marsudisiwi dan TK Merpati Pos Surakarta. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pengetahuan guru-guru di kedua TK tersebut terhadap pembelajaran bahasa Inggris untuk AUD beserta implementasi

sesungguhnya di kelas serta pelatihan pembelajaran bahasa Inggris untuk AUD berupa metode dan media pembelajaran yang pernah diikuti guru TK.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru-guru di TK mitra tersebut, penerapan TPACK oleh guru PAUD khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk AUD belum dilakukan secara maksimal. Faktor yang menyebabkan hal tersebut ialah karena guru-guru pada kedua lembaga mitra belum pernah mengikuti pelatihan atau seminar mengenai pembelajaran bahasa Inggris dengan pemanfaatan teknologi. Selain itu, hal yang menjadi faktor lainnya adalah kurangnya kecakapan guru terhadap pembelajaran bahasa Inggris karena latar pendidikan yang berbeda bidang sehingga selama ini pembelajaran bahasa Inggris yang diberikan kepada AUD hanya dengan menggunakan kartu kata atau *flashcard*. Hal ini tentu untuk penguasaan kompetensi pedagogik guru-guru tersebut dianggap masih kurang pada revolusi industri 4.0 dan perkembangan teknologi digital serta berdampak terhadap hasil pembelajaran bahasa Inggris AUD yang belum maksimal.

Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Media AR di TK Mitra

Kegiatan pelatihan pembelajaran bahasa Inggris dengan media AR *flashcard* untuk guru-guru pada kedua TK mitra tersebut dilaksanakan di TK Marsudisiwi, Surakarta. Kegiatan pelatihan dihadiri oleh 6 peserta yang merupakan guru dari TK LKMD Marsudisiwi dan TK Merpati Pos. Unsur TPACK yang diterapkan dalam kegiatan pelatihan ini berupa penggunaan media pembelajaran berbasis digital yaitu AR (*Augmented Reality*) *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk AUD. AR *flashcard* yang digunakan berupa *animal 4D AR flashcard* dari www.octagonedu.com. Dalam satu set terdapat 28 kartu, yang terdiri dari 25 kartu bergambar binatang, tiga kartu makanan hewan, dan satu kartu aplikasi untuk AR *flashcard*. *Flashcard* AR 4D yang digunakan dalam pelatihan ini memiliki tampilan berwarna-warni, yang membuatnya lebih menarik bagi anak-anak; pengucapan kosakata bahasa Inggris yang benar dan dapat didengar, serta informasi tambahan lainnya seperti tentang tempat tinggal hewan (darat, air, dan udara). Binatang-binatang di *flashcard* AR terlihat hidup, terutama ketika mereka diberi kartu bergambar makanan binatang. Ketika dua kartu dipasangkan/didekatkan, yaitu kartu bergambar binatang, seperti monyet, dan kartu bergambar makanan binatang seperti

pisang, dengan memindai *barcode* dari kedua kartu tersebut dengan *smartphone*, maka hasilnya gambar 4D monyet akan muncul akan bergerak ke arah buah pisang dan memakannya.

Dalam pelaksanaan pelatihan tersebut, guru-guru TK mitra diberikan materi mengenai media pembelajaran AR *flashcard* beserta cara penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk AUD. Selanjutnya guru-guru diberikan materi terkait penyusunan perangkat pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran AR *flashcard* untuk mengoptimalkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris AUD. Hal tersebut merupakan upaya untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru PAUD sekaligus dapat mengembangkan kemampuan bahasa AUD sesuai dengan yang telah diamanatkan dalam Permendikbud Nomor 137 dan 146 tahun 2014 tentang PAUD. Adapun pelaksanaan pelatihan media AR *flashcard* kepada guru ditunjukkan pada gambar 1 dan pemaparan materi pelatihan tersebut ditunjukkan pada gambar 2 berikut:



Gambar 1 Pelaksanaan Pelatihan Media AR *Flashcard*



Gambar 2 Pemaparan Materi Pelatihan

Pada kegiatan pelatihan tersebut peserta diberikan kesempatan praktik bersama mengaplikasikan media AR *flashcard* untuk mempelajari kosakata bahasa Inggris AUD serta membuat perangkat pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman secara langsung bagaimana proses pengembangan tema yang

dituangkan dalam perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang telah disusun oleh guru-guru TK selanjutnya akan diimplementasikan di institusi mereka masing-masing. Kegiatan praktik penggunaan media AR *flashcard* ditunjukkan pada gambar 3 dan praktik penyusunan perangkat pembelajaran ditunjukkan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 3 Praktik Penggunaan Media AR *Flashcard*



Gambar 4 Praktik Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Pendampingan Implementasi Penggunaan AR *Flashcard* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah TK

Tahap kegiatan pengabdian keempat terkait dengan pendampingan implementasi penggunaan AR *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris AUD berdasarkan perangkat pembelajaran dari karya yang telah dihasilkan guru TK pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini guru-guru di kedua TK mitra melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media AR *flashcard* pada peserta didik di kelasnya masing-masing. Implementasi kegiatan penggunaan AR *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris AUD ditunjukkan pada pada gambar 5 berikut:



Gambar 5 Implementasi Penggunaan AR *Flashcard* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris AUD

Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Evaluasi kegiatan pelatihan penggunaan media *Augmented Reality* (AR) *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini dilakukan bersama mitra TK LKMD Marsudisiwi dan TK Merpati Pos, Surakarta. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan refleksi peserta, pelatihan dinilai berhasil meningkatkan keterampilan pedagogik guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi. Para guru menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai konsep AR dan mampu menerapkannya dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris secara lebih menarik dan kontekstual. Secara umum, peserta merasa media ini mendorong antusiasisme dan keterlibatan anak serta mampu meningkatkan motivasi belajar dalam kelas.

Hasil kegiatan ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Wulandari dan Hendriana (2021) bahwa pengembangan media pembelajaran dengan teknologi AR berpotensi mengoptimalkan semangat dan minat anak terhadap menariknya proses pembelajaran dan memfasilitasi pembelajaran serta membuat anak tidak mudah jenuh dalam belajar. Media AR *flashcard* berperan sebagai alat bantu yang efektif dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna. Selain memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kompetensi guru, kegiatan ini juga membuka peluang tindak lanjut berupa kerja sama penelitian antara dosen dan mahasiswa PG PAUD FKIP UNS dengan mitra sekolah, khususnya dalam pengembangan pembelajaran bahasa Inggris AUD. Oleh sebab itu, pengabdian ini memberikan kontribusi jangka pendek dan jangka panjang terhadap penguatan kualitas pendidikan AUD.

Dengan demikian penggunaan media AR *flashcard* oleh guru sebagai bagian pengembangan kompetensi guru yang berbasis TPACK mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih atraktif serta mengoptimalkan pemahaman anak terkait materi yang ditampilkan guru (Anggraeni et al., 2023). Selain itu, manfaat penggunaan *flashcard* AR mampu mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak TK menjadi semakin mudah dan menarik (Hafidah et al., 2022). Pengalaman belajar anak-anak dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan pelatihan AR yang memanfaatkan aplikasi hewan 4D, seperti pelatihan yang telah dilakukan oleh (Amalia et al., 2024). Di samping keberhasilan pelatihan penggunaan AR *flashcard* tersebut, dalam prosesnya pengabdian ini sempat terdapat beberapa kendala ringan, seperti penyesuaian awal dalam mengoperasikan aplikasi dan pengaturan waktu penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan cepat dan tepat melalui pendampingan singkat, pemanfaatan panduan praktis, serta implemmentasi perencanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya untuk dilakukan lebih fleksibel. Secara umum, solusi yang diterapkan bersifat sederhana dan efektif, sehingga tidak menghambat proses adopsi media ini di kelas.

Dengan adanya pelatihan penggunaan media digital dalam pembelajaran bagi guru dan manfaat bagi peserta didik maka perlu dilakukan pengembangan penggunaan jenis pelatihan ini untuk mempromosikan penggunaan media pendidikan di kelas dan menginspirasi kreativitas guru dalam menciptakan media yang menarik bagi anak (Kurniadi et al., 2023). Namun, perlu diperhatikan keberhasilan implementasi AR sebagai tindak lanjut dari pelatihan yang diberikan kepada guru-guru akan bergantung pada beberapa hal, yaitu: perlunya persiapan guru yang memadai, kualitas isi AR *flashcard* yang digunakan, dan kemampuan anak-anak untuk bisa berinteraksi dengan teknologi secara efektif (Mamani-Calapuja et al., 2023).

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis para guru untuk mengimplementasikan media pembelajaran

dengan teknologi melalui penggunaan AR *flashcard* yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru mampu mengintegrasikan media tersebut secara menarik dan efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang turut mendorong motivasi belajar anak dan memperkaya strategi mengajar. Kendala teknis yang muncul bersifat ringan dan dapat diatasi melalui pendampingan. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan kompetensi profesional guru secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang turut andil dalam menyukseskan kegiatan ini. Melalui pengabdian ini diharapkan dapat semakin mempererat kerjasama Prodi PGPAUD FKIP UNS dengan TK LKMD Marsudisiwi dan TK Merpati Pos Kecamatan Laweyan Kota Surakarta. Semoga segala bentuk partisipasi dan kontribusi yang diberikan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini dalam memperkenalkan bahasa Inggris melalui flash card. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 284.
- Amalia, D., Pratiwi, D., Afrianingsih, A., & Nofan Zulfahmi, M. (2024). Eksplorasi dunia satwa melalui pelatihan augmented reality bagi guru KB IT Ratu Kalinyamat Jepara. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1554–1560.
- Andriansyah, M., Talaohu, S., Subali, M., & Purwanto, I. (2019). *Rancang dan bangun aplikasi augmented reality berbasis android dengan vuforia dan unity*. Depok: Gunadarma.
- Andriansyah, M., Sukowati, A. I., Rahmadi, H., Subali, m., Saptono, D., & Purwanto, I. (2018). *Mobile augmented reality: membangun aplikasi augmented reality berbasis android*. Depok: Gunadarma
- Anggraeni, B., Efwinda, S., Haryanto, Z., Sholeh, M., & Armelia, A. (2023). Sosialisasi pembelajaran berbasis augmented reality (AR) bagi guru ilmu pengetahuan alam. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 1066–1078.
- Astuti, D. S., Putra, M. I. R., Wiyanti, S., Rodhi, R., & Sari, D. S. (2020).

- Pembelajaran kosakata bahasa inggris melalui permainan scrabble. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 180.
- Budi Arifitama, S. D. H. P. (2015). Pemanfaatan Augmented reality pada produk buku sebagai pengenalan huruf alfabet untuk usia dini. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 6–8.
- Cahyaningtyas, A. S. (2020). Pembelajaran menggunakan augment reality untuk anak usia dini di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 20.
- Cornish, F., Breton, N., Moreno-Tabarez, U., Delgado, J., Rua, M., Aikins, A. de- G., & Hodgetts, D. (2023). Participatory action research. *Nature Reviews Methods Primers*, 3(34).
- Firdaus, M., Darma, Y., Haryadi, R., & Susiaty, U. D. (2021). Workshop Media pembelajaran quizziz berbasis blended learning (sebuah alternatif pembelajaran di masa new normal). *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 116–126.
- Hafidah, R., Yusuf, M., & Subagya, S. (2022). Using augmented reality flashcards to improve english vocabulary mastery for children aged 4-5 years. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 10(2), 271.
- Kurniadi, D., Delianti, V. I., Farell, G., & Asnur, L. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi guru-guru di wilayah VII Sumatra Barat. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 932–941.
- Mamani-Calapuja, A., Laura-Revilla, V., Hurtado-Mazeyra, A., & Llorente-Cejudo, C. (2023). Learning english in early childhood education with augmented reality: design, production, and evaluation of the “wordtastic kids” app. *education sciences*, 13(7).
- Mealy, P. (2018). *Virtual & Augmented Reality*. American : For Dummies
- Murtafiah, Syarif Sumantri, M., & Dhieni, N. (2022). Pembinaan berkelanjutan profesional guru PAUD melalui program microlearning dengan pendekatan TPACK (technological pedagogical content knowledge) dalam kurikulum bermain. *Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta*, 6, 10112–101123.
- Moes, D & Pangala, A. P. (2016). Aplikasi pembelajaran bahasa inggris untuk anak dengan pemanfaatan augmented reality berbasis android. *Jurnal Sistem Informasi SIBerPro*, 1(2), 67-77.
- Na'imah, N. (2022). Urgensi Bahasa Inggris dikembangkan sejak anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572.
- Novitasari, Y., Prastyo, D., Reswari, A., & Iftitah, S. L. (2023). Kemampuan bahasa inggris awal pada periode linguistik anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5343–5350.

- Nurhayani, N., Yuanita, S. K. S., Permana, A. I., & Eliza, D. (2021). TPACK (technological, pedagogical, and content knowledge) untuk peningkatan profesionalisme guru PAUD. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 179–190.
- Nurviyanti, V., Sanda, V. L., Tadjudin, I. R., & Ummah, U. B. (2022). Pendampingan pengajaran bahasa inggris dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimodal di Kabupaten Cianjur. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 477–492.
- Oranç, C., & Küntay, A. C. (2019). Learning from the real and the virtual worlds: Educational use of augmented reality in early childhood. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 21, 104–111.
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode Pembelajaran kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95.
- Prabowo Kusumo Adi, A., Wahyuni, S., Didik Purwosetiyono, F., & S, N. D. (2023). Pemanfaatan AI (artificial intelligence) bagi guru untuk membantu kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran di LP Ma'aruf NU Jepara. *Jurnal Pelatihan Pendidikan*, 2(2), 63–70.
- Purba, D. E. R., & Sibagariang, S. (2021). Belajar dan bermain pada anak usia dini dengan teknologi augmented reality. *Jurnal Mahajana Informasi*, 6(2), 97–102.
- Ratminingsih, N. M., Artini, L. P., Santosa, M. H., & Adyani, L. D. S. (2022). *Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak abad 21 (pegangan guru profesional)*. Depok: Rajawali Pers.
- Sahrawi, S., Hafis, M., Sari, D. S., Astuti, D. S., & Wiyanti, S. (2018). Pengajaran kosakata bahasa inggris menggunakan games untuk menarik minat belajar siswa SMP Awaluddin. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 166.
- Sarwa, Simaremare, A., Hasibuan, N. I., & Priyadi, M. (2020). Teacher readiness in accommodating the TPACK framework to meet teacher competence the 21st Century. *Journal of Physics: Conference Series*, 1511(1).
- Wulandari, D. S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan media pembelajaran untuk pengenalan huruf pada anak usia dini berbasis augmented reality. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 157–168.
- Yuliana, F., Barlian, I., Pratita, D., & Fatimah, S. (2024). Meningkatkan keterampilan guru di Kabupaten Muara Enim dalam menyusun media liveworksheets. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 987–999.