

reana00putri@gmail.com 1

43. Fadillah.doc

-  Check - No Repository 40
 -  Indeks A
 -  Australian University Kuwait
-

Document Details

Submission ID**trn:oid:::1:3412650702****13 Pages****Submission Date****Nov 16, 2025, 1:18 PM GMT+4****5,466 Words****Download Date****Nov 16, 2025, 1:34 PM GMT+4****36,462 Characters****File Name****43._Fadillah.doc****File Size****712.5 KB**

17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
 - ▶ Quoted Text
 - ▶ Cited Text
 - ▶ Small Matches (less than 10 words)
-

Top Sources

| | |
|-----|--|
| 11% |  Internet sources |
| 7% |  Publications |
| 7% |  Submitted works (Student Papers) |

Top Sources

- 11% Internet sources
7% Publications
7% Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

| Rank | Type | Source | Percentage |
|------|----------------|---|------------|
| 1 | Student papers | STKIP PGRI Sumenep | 4% |
| 2 | Internet | eprints.uny.ac.id | 1% |
| 3 | Internet | jurnal.iaihnwpancor.ac.id | <1% |
| 4 | Internet | core.ac.uk | <1% |
| 5 | Internet | edutainment.unmuhbabel.ac.id | <1% |
| 6 | Internet | jer.or.id | <1% |
| 7 | Internet | eprints.unm.ac.id | <1% |
| 8 | Internet | journal.unpas.ac.id | <1% |
| 9 | Publication | Anis Tri Fransiska. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI AUGM..." | <1% |
| 10 | Internet | www.obsesi.or.id | <1% |
| 11 | Internet | dilibadmin.unismuh.ac.id | <1% |

| | | |
|----|--|-----|
| 12 | Internet | |
| | www.sciencegate.app | <1% |
| 13 | Internet | |
| | doaj.org | <1% |
| 14 | Internet | |
| | etd.uinsyahada.ac.id | <1% |
| 15 | Internet | |
| | repository.uinsaizu.ac.id | <1% |
| 16 | Student papers | |
| | Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya | <1% |
| 17 | Publication | |
| | Sri Muliati. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PODCAST TERHADAP K..." | <1% |
| 18 | Internet | |
| | ejournal2.undip.ac.id | <1% |
| 19 | Internet | |
| | proceeding.unpkediri.ac.id | <1% |
| 20 | Internet | |
| | ejournal.warunayama.org | <1% |
| 21 | Student papers | |
| | LSPR Communication & Business Institute | <1% |
| 22 | Internet | |
| | infokost.id | <1% |
| 23 | Internet | |
| | obsesi.or.id | <1% |
| 24 | Internet | |
| | seminar.uad.ac.id | <1% |
| 25 | Publication | |
| | Annisa Ridho Illahi, Hesty Parbuntari. "Efektivitas E-LKPD dalam Liveworksheets ..." | <1% |

26 Publication

Asa Utami Sallewatang, Syamsuardi, Fitriani Dzulfadhlilah, Angri Lismayani. "Pe... <1%

27 Publication

Putri Sobiyati, Kasmiati, Asih Nur Ismiyatun. "PENGARUH MEDIA PAPAN FLANEL T... <1%

28 Internet

digilib.unimed.ac.id <1%

29 Internet

matriks.greenvest.co.id <1%

30 Internet

www.researchgate.net <1%

31 Publication

Zahrah Ramadhani, Azizah Amal, Herlina. "Pengaruh Metode Total Physical Resp... <1%

32 Internet

jayapanguspress.penerbit.org <1%

33 Internet

mahasiswaindonesia.id <1%

34 Internet

repository.stkipaisiyahriau.ac.id <1%

35 Internet

www.coursehero.com <1%

3 Pengaruh Media *Serial Image* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun



Fadillah^{1*}, Muhammad Yusri Bachtiar¹, Fitriani Dzulfadhilah¹,
Angri Lismayani¹ 

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
corresponding author: dilss.official.31@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 18-Jun-2025
Revised: 11-Jul-2025
Accepted: 21-Jul-2025

Kata Kunci

Augmented Reality,
Kemampuan Bercerita,
Serial Image,

Keywords

Augmented Reality;
Serial Image;
Storytelling ability

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan bercerita anak usia 5–6 tahun di TK Khalifah Makassar 3. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan bercerita anak. Populasi penelitian berjumlah 30 anak, dan seluruhnya dijadikan sampel (teknik sampel jenuh), terdiri atas 15 anak pada kelompok eksperimen dan 15 anak pada kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pretest, perlakuan (*treatment*), posttest, dan analisis hasil. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor pretest dan posttest, sehingga diindikasikan bahwa penggunaan media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality* berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 5–6 tahun di TK Khalifah Makassar 3.

This study aims to determine the effect of *Serial Image* media based on *Augmented Reality* on the storytelling ability of children aged 5–6 years at TK Khalifah Makassar 3. The research employed a quantitative approach with an experimental method and a *Nonequivalent Control Group Design*. The independent variable in this study is the *Serial Image* media based on *Augmented Reality*, while the dependent variable is the children's storytelling ability. The study population consisted of 30 children, all of whom were included as samples (using a saturated sampling technique), with 15 children in the experimental group and 15 in the control group. Data were collected through observation, tests, and documentation. The research procedure included planning, pretest, treatment, posttest, and result analysis. Data were analyzed using descriptive statistics and the *Wilcoxon Signed Rank Test*. The results showed an increase in pretest and posttest scores. So indicated that the use of *Serial Image* media based on *Augmented Reality* contributes significantly to improving the storytelling ability of children aged 5–6 years at TK Khalifah Makassar 3.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



<https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD>

DOI: <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1>

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan unsur esensial dalam kehidupan manusia karena memiliki peran dalam membentuk karakter, keterampilan, dan pemahaman terhadap ilmu pengetahuan (Bachtiar *et al.*, 2022). Dalam setiap fase perkembangan individu, pendidikan hadir sebagai fondasi yang mendampingi proses tumbuh kembang, mulai dari pembentukan jati diri hingga penggalian potensi secara maksimal. Lebih dari sekadar transfer pengetahuan dan keterampilan, pendidikan juga membangun landasan moral, sosial, dan emosional yang membantu seseorang tumbuh secara utuh dan seimbang dalam menjalani kehidupan (Lismayani, 2023).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan bentuk layanan yang dirancang secara menyeluruh untuk menstimulasi, membimbing, merawat, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak-anak berusia 0–6 tahun (Ainun *et al.*, 2024). Program ini bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki anak, mencakup perkembangan fisik, kemampuan berpikir, keterampilan berbahasa, serta aspek sosial dan emosionalnya (Amal *et al.*, 2019). Salah satu aspek tumbuh kembang yang memiliki peran krusial adalah perkembangan bahasa. perkembangan yang penting adalah aspek perkembangan bahasa. Anak-anak dapat menyampaikan pikiran mereka melalui berbahasa, mereka menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk membangun hubungan yang kuat. Masuk akal jika bahasa merupakan salah satu tanda kemajuan seorang anak (Yusri Bachtier *et al.*, 2023).

Kemampuan berbahasa menjadi sarana utama bagi anak dalam berkomunikasi dan menyampaikan pikiran, perasaan, serta keinginannya kepada orang lain dan mencerminkan cara manusia berpikir serta memahami dunia. Vygotsky (Etnawati, 2022) dalam perspektif psikolinguistik, mengemukakan bahwa bahasa memiliki peran fundamental dalam kehidupan manusia. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai fondasi kognitif yang memungkinkan individu untuk membentuk makna dan membangun pemikiran tingkat tinggi. Setiap leksem (kata) dalam bahasa memiliki relasi ganda, yaitu relasi denotatif (hubungan antara kata dan referennya di dunia nyata) dan relasi konotatif (hubungan antara kata dengan kata lainnya dalam suatu sistem bahasa). Interaksi antara kedua relasi ini membentuk makna secara semiotik sosial.

Chomsky (Susiawati, 2018) lebih lanjut menjelaskan bahwa bahasa sebagai elemen pikiran yang diekspresikan sesuai dengan kapasitas mental dan sistem kognisi manusia. Melalui bahasa, individu dapat berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan membangun hubungan sosial. Selain itu, bahasa memiliki struktur dan aturan yang membimbing penggunaannya, sehingga penggunaan bahasa yang tepat menciptakan komunikasi yang efektif dan bermakna. Perkembangan bahasa pada anak tidak hanya mempengaruhi kemampuan dalam berkomunikasi, tetapi juga memperkuat kemampuan bercerita, yang memungkinkan anak untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi dengan lebih baik.

Kemampuan bercerita merupakan keterampilan dalam mengungkapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyampaikan, dan menyatakan emosi, ide, serta pemikiran (Astari *et al.*, 2020). Rahayu dan Otto (Bakdiyah, 2018) berpendapat bahwa kemampuan bercerita merupakan kemampuan anak dalam menuturkan pengalaman yang telah dialami. Kemampuan bercerita membantu anak dalam mengembangkan komunikasi lisan dan memahami dunia di sekitar anak. Kemampuan bercerita pada anak usia dini sangat penting, karena melalui kegiatan bercerita, anak dapat menyampaikan kisah-kisah yang pernah anak alami dan mengungkapkan perasaan anak kepada orang dewasa, seperti orang tua atau guru. Selain itu, bercerita juga membantu anak dalam mengembangkan keterampilan bahasa dan kosakata anak (Wondal, 2019).

Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun meliputi kemampuan menceritakan pengalaman atau kegiatan sehari-hari dengan lancar. Anak-anak pada usia ini diharapkan

dapat menceritakan aktivitas ketika diminta, dan menyusun cerita dalam urutan yang logis. Anak mampu menggambarkan pengalaman secara jelas, dimulai dari awal hingga akhir, tanpa merasa bingung atau terdiam. Anak pada usia ini sudah memiliki kosakata yang cukup untuk mendeskripsikan kegiatan, mampu menggunakan kata-kata yang tepat, menjawab pertanyaan yang diajukan, serta menceritakan kembali isi gambar dengan baik. Selain itu, anak juga dapat memberikan informasi dan menyampaikan cerita dengan ekspresi serta intonasi yang sesuai, sehingga cerita tersebut menjadi lebih hidup dan menarik bagi pendengar (Lestari *et al.*, 2021).

Kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun melibatkan penguasaan kosakata yang luas, kemampuan komunikasi yang baik, serta penerapan metode pembelajaran yang efektif guna merangsang minat dan partisipasi aktif dalam kegiatan bercerita. Penelitian yang dilakukan di beberapa lembaga pendidikan anak usia dini mengindikasikan bahwa metode bercerita, baik menggunakan gambar maupun media lainnya, dapat secara efektif meningkatkan kemampuan berbicara anak (Aziz *et al.*, 2024).

Guru sebagai pendidik pada lembaga pendidikan anak usia dini memegang peran yang tidak kalah pentingnya dengan orang tua maupun masyarakat (Bachtiar, 2020). Guru memiliki peran signifikan dalam perkembangan bahasa anak usia dini Penelitian Lippitt dan White (Silawati, 2018) menunjukkan bahwa suasana belajar yang demokratis, di mana anak diberikan kebebasan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sangat efektif dalam merangsang perkembangan bahasa. Sebaliknya, lingkungan belajar yang otoriter cenderung menghambat kemampuan bahasa anak. Pada tahap taman kanak-kanak, anak masih dalam proses membangun pemahaman tentang dunia sekitarnya. Oleh karena itu, mereka membutuhkan kesempatan yang luas untuk berinteraksi secara verbal, seperti bercerita, berdiskusi, dan mengeksplorasi ide-ide baru. Guru, sebagai fasilitator pembelajaran, memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk perkembangan bahasa anak. Dengan menyusun kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan menarik, guru dapat membantu anak menghubungkan pengalaman nyata anak dengan simbol-simbol bahasa yang lebih kompleks.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada Rabu, 4 September 2024 di TK Khalifah Makassar 3 pada peserta didik berjumlah 30 orang anak yang terdiri dari dua kelas, masing-masing berjumlah 15 anak. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh, data terdapat 12 anak mengalami kesulitan menceritakan secara spontan terkait kegiatan yang dilakukan dan terdapat 3 anak yang belum mampu menggunakan kata-kata yang tepat, 6 anak belum mampu menceritakan kembali isi gambar dengan baik serta 3 anak yang belum mampu menjawab pertanyaan yang diajukan. Hasil observasi ini mengindikasikan bahwa kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun di TK Khalifah Makassar 3 belum optimal. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh pembelajaran satu arah membuat anak kurang mendapatkan kesempatan untuk berlatih berbicara dan mengekspresikan diri secara aktif. Guru cenderung menjadi pusat informasi, sehingga interaksi verbal anak terbatas. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti gambar berseri atau teknologi digital, menyebabkan anak cepat bosan dan kurang terstimulasi untuk bercerita. Media konvensional yang digunakan belum mampu memfasilitasi perkembangan imajinasi dan kreativitas anak secara optimal.

Permasalahan ini perlu diatasi dengan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media Serial Image berbasis Augmented Reality. Media Serial Image adalah kumpulan gambar berurutan yang saling terkait dan dapat membantu anak memahami alur cerita secara visual (Setyaningrum *et al.*, 2023). Integrasi teknologi Augmented Reality ke dalam media ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sesuai dengan karakteristik generasi Alpha yang tumbuh di era digital (Dzulfadhilah *et al.*, 2022). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media gambar berseri maupun

Augmented Reality secara terpisah dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan bercerita anak

Kemajuan teknologi tidak bisa dihindari pada zaman modern semakin majunya ilmu pengetahuan, semakin pesat pula perkembangan teknologi. Generasi *Alpha* tumbuh dalam lingkungan di mana teknologi digital menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, menciptakan peluang belajar yang luas melalui akses ke informasi dan sumber pendidikan elektronik. Manfaat teknologi meliputi pembelajaran yang menarik, efisiensi waktu, dan personalisasi pengalaman belajar (Ningsih, 2024). Dalam konteks ini, teknologi bisa dimanfaatkan untuk stimulasi kemampuan bercerita, salah satunya dengan media pembelajaran *Serial Image* berbasis *Augmented Reality*. Terdapat penelitian yang mendukung bahwa kemampuan bercerita anak usia dini efektif dengan menggunakan media *Serial Image*.

Peneliti menelaah sejumlah studi sebelumnya yang relevan dengan variabel penelitian ini. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan (Ulfa & Rakimahwati, 2020) di TK Islam Shabrina Padang. Hasil studi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri membawa perubahan yang berarti dalam kemampuan bercerita anak-anak. Temuan ini memperlihatkan bagaimana media visual yang menarik dapat menjadi sarana yang efektif dalam menumbuhkan daya imajinasi serta keterampilan berbahasa anak usia dini.

Penelitian lain yang sejalan dilakukan oleh (Sutrisna *et al.*, 2024) di TK Sudha Kumara Denpasar. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bercerita pada anak setelah pembelajaran menggunakan media gambar berseri. Temuan ini memberi gambaran bahwa media visual seperti gambar berseri dapat menjadi sarana pembelajaran yang mendukung perkembangan bahasa anak. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan anak usia dini untuk menyediakan media sejenis sebagai bagian dari upaya menumbuhkan keterampilan bercerita anak secara lebih alami dan menyenangkan.

Penelitian lain yang relevan mengenai penggunaan *Augmented Reality* dilakukan oleh (Cahyaningtyas, 2020). Hasil telaah dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Augmented Reality* mampu membangkitkan motivasi belajar anak dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Melalui teknologi ini, anak-anak tidak hanya belajar, tetapi juga bermain dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian, *Augmented Reality* memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna bagi anak usia dini.

Novelty dan keunikan penelitian ini terletak pada integrasi *Augmented Reality* ke dalam media *Serial Image*, sehingga anak dapat berinteraksi secara langsung dengan objek virtual dalam cerita. Inovasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan bercerita, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dinin. Penelitian sebelumnya memanfaatkan media *Serial Image* berbasis cetak atau digital tanpa elemen interaktif berbasis *Augmented Reality*. Teknologi ini memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan gambar dalam bentuk tiga dimensi (Syahputra & Arifitama, 2018). Pengalaman pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Visualisasi yang kaya mendukung keterlibatan aktif anak dalam memahami alur cerita. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan anak usia dini melalui inovasi teknologi *Augmented Reality*.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti merasa ter dorong untuk mengangkat topik penelitian berjudul "Pengaruh Media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan bercerita Anak Usia 5–6 Tahun". Harapannya, melalui penelitian ini, anak-anak dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga mampu merangsang imajinasi serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan cerita secara lebih ekspresif dan bermakna.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, mengacu pada desain Nonequivalent Control Group Design. Peneliti melibatkan dua kelompok yang diambil dari populasi yang sama, yakni seluruh anak kelompok B Umar bin Khattab di TK Khalifah Makassar 3, yang berjumlah 30 anak (total sampling). Kedua kelompok terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal bercerita. Selanjutnya, hanya kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan khusus berupa penggunaan media Serial Image berbasis Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Setelah periode perlakuan selesai, kedua kelompok kembali menjalani posttest dengan instrumen yang memiliki tingkat kesulitan setara. Perbandingan antara hasil pretest dan posttest digunakan untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang diterapkan.

Penelitian ini melibatkan anak-anak kelompok B Umar bin Khattab di TK Khalifah Makassar 3, yang terletak di Kelurahan Banta-Bantaeng, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar. Kegiatan ini berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan bahwa anak-anak berusia 5–6 tahun berada dalam masa keemasan perkembangan bahasa. Pada tahap ini, mereka mulai menunjukkan rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap kegiatan bercerita. Kemampuan mereka untuk menerima dan merespons rangsangan verbal semakin berkembang, menjadikan mereka sosok yang ideal untuk diajak berpartisipasi dalam penelitian ini. Dengan demikian, keikutsertaan mereka bukan sekadar sebagai objek studi, melainkan sebagai individu yang tengah tumbuh dan berkembang melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Proses penelitian ini menggunakan tiga jenis instrumen pengumpulan data, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen observasi dilaksanakan secara sistematis dengan menggunakan lembar pengamatan yang disusun berdasarkan indikator-indikator kemampuan bercerita yang sesuai dengan tahap perkembangan usia anak. Observasi difokuskan pada keterlibatan anak selama mengikuti pembelajaran dengan media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality*, serta respons mereka terhadap aktivitas bercerita yang diberikan. Instrumen tes diterapkan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan membaca permulaan anak berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data peserta didik serta mendokumentasikan kegiatan pembelajaran melalui foto-foto. Validitas instrumen observasi dan tes diuji melalui *expert judgment*, yaitu penilaian oleh dosen ahli di bidang PAUD dan pengembangan media pembelajaran. Saran dan masukan dari para ahli digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian.

Melalui desain dan metode yang digunakan, penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pemanfaatan media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran anak usia dini, khususnya pada aspek perkembangan bahasa, yaitu kemampuan bercerita. Media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality* tidak hanya berperan sebagai sarana visual yang menarik, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, temuan penelitian ini tidak hanya relevan untuk pengembangan metode pembelajaran di TK Khalifah Makassar 3, tetapi juga dapat dijadikan rujukan bagi lembaga pendidikan anak usia dini lainnya yang ingin mengintegrasikan teknologi visual dan interaktif ke dalam kegiatan pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Kemampuan Bercerita Sebelum Penggunaan Media *Serial Image* Berbasis *Augmented Reality* di TK Khalifah Makassar 3

Sebelum penerapan media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality*, hasil awal penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bercerita anak usia 5–6 tahun di TK Khalifah Makassar 3 belum berkembang secara optimal. Berdasarkan instrumen penilaian yang mencakup tiga aspek kemampuan bercerita dan menggunakan kategori K (Kurang), C (Cukup), dan B (Baik), pretest terhadap 30 anak di kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan sebagian besar anak masih berada pada kategori rendah dan sedang. Temuan ini menjadi dasar diterapkannya metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality*. Media ini memberikan pengalaman belajar visual yang menarik dan mendukung perkembangan kemampuan bahasa (bercerita) anak.

Tabel 1. Hasil Pretest Kemampuan Bercerita Anak Kelompok Eksperimen

| No. | Interval | Kategori | Frekuensi | Presentase |
|--------|----------|----------|-----------|------------|
| 1 | 7-11 | Kurang | 10 | 67% |
| 2 | 12-16 | Cukup | 4 | 27% |
| 3 | 17-21 | Baik | 1 | 6% |
| Jumlah | | | 15 | 100% |

Sumber: data hasil pretest kelompok eksperimen

Merujuk pada data dalam Tabel 1, dapat dilihat bahwa pada tes awal yang diberikan kepada kelompok eksperimen untuk mengukur kemampuan bercerita, sebanyak 10 anak (67%) masih berada pada kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka belum mampu menunjukkan keterampilan dalam menggunakan kalimat yang tepat, menceritakan kembali isi cerita, serta menjawab pertanyaan secara mandiri. Sementara itu, terdapat 4 anak (27%) yang berada pada kategori cukup. Anak-anak ini telah menunjukkan kemampuan dalam ketiga indikator tersebut tanpa memerlukan bantuan dari peneliti, meskipun masih ada ruang untuk berkembang lebih lanjut. Selain itu, 1 anak (6%) berhasil mencapai kategori baik, di mana ia mampu menguasai ketiga aspek kemampuan bercerita secara mandiri dengan lebih percaya diri dan runtut. Hasil ini memberikan gambaran awal mengenai sejauh mana anak-anak dalam kelompok eksperimen membutuhkan dukungan dalam mengembangkan kemampuan bercerita mereka.

Tabel 2 Hasil Pretest Kemampuan Bercerita Anak Kelompok Kontrol

| No. | Interval | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|--------|----------|----------|-----------|------------|
| 1 | 7-11 | Kurang | 8 | 53% |
| 2 | 12-16 | Cukup | 5 | 33% |
| 3 | 17-21 | Baik | 2 | 14% |
| Jumlah | | | 15 | 100% |

Sumber: data hasil pretest kelompok kontrol

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa pada tes awal yang diberikan pada kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan bercerita, terdapat 8 peserta didik yang kemampuan berceritanya masih dalam kategori kurang (K) dengan persentase 53%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu; kemampuan menggunakan kalimat yang tepat, kemampuan menceritakan kembali isi cerita dan kemampuan menjawab pertanyaan, peserta didik belum mencapainya. Terdapat 5 peserta didik yang kemampuan berceritanya berada pada kategori cukup (C) dengan persentase 33% dikarenakan dari 3 indikator yang

diujikan yaitu; kemampuan menggunakan kalimat yang tepat, kemampuan menceritakan kembali isi cerita dan kemampuan menjawab pertanyaan, peserta didik sudah mampu tanpa bantuan peneliti. Terdapat juga 2 peserta didik yang kemampuan berceritanya berada pada kategori baik (B) dengan persentase 14% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu; kemampuan menggunakan kalimat yang tepat, kemampuan menceritakan kembali isi cerita dan kemampuan menjawab pertanyaan, peserta didik sudah mencapainya.

b. Kemampuan Bercerita Setelah Penggunaan Media *Serial Image* Berbasis *Augmented Reality* di TK Khalifah Makassar 3

Setelah penerapan media Serial Image berbasis Augmented Reality pada kelompok eksperimen, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan bercerita anak. Peningkatan ini terlihat dari pencapaian indikator-indikator kemampuan bercerita yang menunjukkan hasil yang lebih baik.

Tabel 3 Hasil Posttest Kemampuan Bercerita Anak Kelompok Eksperimen

| No. | Interval | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|--------|----------|----------|-----------|------------|
| 1 | 7-11 | Kurang | 0 | 0% |
| 2 | 12-16 | Cukup | 2 | 13% |
| 3 | 17-21 | Baik | 13 | 87% |
| Jumlah | | | 15 | 100% |

Sumber: data hasil spss kelompok eksperimen

Berdasarkan data pada tabel 3, terlihat bahwa setelah dilakukan posttest pada kelompok eksperimen untuk menilai kemampuan bercerita, tidak ada satu pun peserta didik yang berada dalam kategori kurang (K). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebelumnya terdapat tantangan dalam hal penggunaan kalimat yang tepat, kemampuan menceritakan kembali isi cerita, serta menjawab pertanyaan, para peserta didik telah mengalami perkembangan yang positif. Sebanyak 2 anak (sekitar 13%) menunjukkan kemampuan bercerita dalam kategori cukup (C). Peserta didik telah mampu mengungkapkan cerita dengan struktur kalimat yang lebih baik, memahami alur cerita, dan menjawab pertanyaan tanpa perlu bimbingan langsung dari peneliti. Sementara itu, sebagian besar—yakni 13 anak menunjukkan kemampuan bercerita yang tergolong baik (B). Anak-anak ini telah menunjukkan pemahaman yang utuh terhadap cerita, mampu menyusunnya kembali dengan kalimat yang tepat, dan menjawab pertanyaan secara mandiri. Hasil ini mencerminkan potensi dan perkembangan bahasa yang kian matang, serta semangat anak-anak dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka melalui cerita.

Tabel 4. Hasil Posttest Kemampuan Bercerita Anak Kelompok Kontrol

| No. | Interval | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|--------|----------|----------|-----------|------------|
| 1 | 7-11 | Kurang | 2 | 14% |
| 2 | 12-16 | Cukup | 7 | 46% |
| 3 | 17-21 | Baik | 6 | 40% |
| Jumlah | | | 15 | 100% |

Sumber: data hasil spss kelompok kontrol

Merujuk pada data dalam tabel 4, terlihat bahwa dalam pelaksanaan posttest pada kelompok kontrol untuk mengukur kemampuan bercerita, masih terdapat 2 anak (sekitar 14%) yang menunjukkan kemampuan dalam kategori kurang. Hal ini terjadi karena meskipun mereka sudah mencoba menunjukkan kemampuan dalam menggunakan kalimat

yang tepat, menceritakan kembali isi cerita, dan menjawab pertanyaan, mereka masih memerlukan bimbingan dari peneliti untuk menyelesaikan tugas tersebut. Sementara itu, sebanyak 7 anak (46%) menunjukkan kemampuan yang berada pada kategori cukup. Anak-anak yang berada dalam tahap ini sudah dapat menggunakan kalimat yang tepat, menceritakan isi cerita, dan menjawab pertanyaan tanpa bantuan, meskipun kemampuannya masih perlu terus dikembangkan. Adapun 6 anak lainnya (40%) sudah berada dalam kategori baik, di mana mereka dapat memenuhi ketiga indikator tersebut dengan lebih mandiri dan lancar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun belum semuanya mencapai hasil maksimal, sebagian besar anak mulai menunjukkan perkembangan positif dalam kemampuan bercerita mereka.

Tabel 5 Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Bercerita Anak Kelompok Eksperimen

| Postest Eksperimen - Pretest Eksperimen | |
|--|---------------------|
| Z | -3.417 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .001 |
| a. Wilcoxon Signed Ranks Test | |
| b. Based on negative ranks. | |

Sumber: data spss uji wilcoxon kelompok eksperimen

Merunjuk pada tabel 5 hasil uji wilcoxon Uji Wilcoxon pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai $Z = -3,417$ dan signifikansi $0,001 (<0,05)$, yang berarti terdapat peningkatan kemampuan bercerita yang sangat signifikan setelah penggunaan media Serial Image berbasis Augmented Reality.

Tabel 6 Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Bercerita Anak Kelompok Kontrol

| Postets Kontrol - Pretest Kontrol | |
|--------------------------------------|---------------------|
| Z | -3.190 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .001 |
| a. Wilcoxon Signed Ranks Test | |
| b. Based on negative ranks. | |

Sumber: data spss uji wilcoxon kelompok kontrol

Pada uji wilcoxon kelompok kontrol, nilai signifikansi juga $<0,05$, namun peningkatannya tidak sebesar kelompok eksperimen. Kenaikan rata-rata nilai pada kelompok eksperimen adalah 19,33, sedangkan pada kelompok kontrol hanya 15,27. Hasil ini menegaskan bahwa peningkatan kemampuan bercerita pada kelompok eksperimen secara statistik lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, penggunaan media Serial Image berbasis Augmented Reality terbukti memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap perkembangan kemampuan bercerita anak dibandingkan metode konvensional.

c. Pengaruh Kemampuan Bercerita Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Serial Image berbasis Augmented Reality pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Khalifah Makassar 3

Penerapan media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality* di TK Khalifah Makassar 3 dilakukan sebagai salah satu bentuk inovasi kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan bercerita anak usia dini ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan melibatkan 15 anak di kelas Umar Bin Khattab sebagai subjek penelitian. Sebelum perlakuan diberikan, anak-anak mengikuti kegiatan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal bercerita, terutama dalam hal menggunakan kalimat yang tepat, menceritakan kembali isi gambar, dan menjawab pertanyaan. Setelah itu, dilakukan perlakuan berupa penerapan media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality* dalam kegiatan pembelajaran.

Media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality* diterapkan secara terstruktur di dalam kelas dengan pendampingan guru. Anak-anak menggunakan media ini secara berkelompok, di mana mereka diminta untuk memindai kode *QR* pada kartu yang tersedia, kemudian menceritakan gambar-gambar yang muncul melalui media secara berurutan. Selain melatih kemampuan bercerita, media ini juga mengasah daya imajinasi serta kemampuan berpikir logis anak dalam menyusun alur cerita berdasarkan urutan gambar yang ditampilkan. Guru memberikan pengarahan dan panduan penggunaan media, serta menetapkan aturan yang harus diikuti oleh setiap anak. Dengan demikian, anak-anak secara tidak langsung belajar mengikuti instruksi, bekerja sama, mengekspresikan diri dengan percaya diri, serta bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran.



Gambar 1 Media *Serial Image* Berbasis *Augmented Reality* dalam Kemampuan Bercerita

Media *Serial Image* Berbasis *Augmented Reality* memperlihatkan anak-anak sedang menggunakan media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality*. Anak memindai kode *QR* pada kartu cerita, sehingga gambar tiga dimensi muncul pada perangkat tablet/*Handphone*. Anak kemudian menceritakan urutan gambar yang muncul secara interaktif, didampingi guru. Proses ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, kreativitas, dan kepercayaan diri anak dalam bercerita.

Penggunaan media *Serial Image* yang diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality* menghadirkan pengalaman belajar yang menggabungkan elemen visual berurutan dari gambar seri dengan objek virtual tiga dimensi yang dapat diakses melalui perangkat digital. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya dapat mengikuti alur cerita secara visual, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran yang divisualisasikan secara nyata dan virtual secara bersamaan, sehingga proses memahami dan mengingat cerita menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Integrasi ini memungkinkan pembelajaran

menjadi lebih menarik, memotivasi, serta meningkatkan kreativitas dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan

Meningkatkan kemampuan bercerita pada anak usia dini dapat ditempuh melalui pemilihan media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan mereka. Media dipahami sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Peningkatan kemampuan bercerita yang signifikan pada kelompok eksperimen sejalan dengan teori bahwa media visual interaktif dapat memfasilitasi perkembangan bahasa anak Jayadi ([Lestari et al., 2021](#)). Integrasi gambar berseri dan Augmented Reality tidak hanya memperkaya pengalaman belajar secara visual, tetapi juga mendorong anak untuk lebih aktif, kreatif, dan percaya diri dalam mengekspresikan cerita. Integrasi gambar berseri dan Augmented Reality tidak hanya memperkaya pengalaman belajar secara visual, tetapi juga mendorong anak untuk lebih aktif, kreatif, dan percaya diri dalam mengekspresikan cerita.

Rendahnya kemampuan bercerita pada anak usia dini sering kali disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak. Media yang kurang variatif membuat anak cepat bosan dan pasif dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan ([Uzlah et al., 2021](#)) bahwa menyatakan bahwa kemampuan bercerita dapat meningkat melalui pembelajaran yang menyenangkan dan media yang tepat. Media visual yang menarik membantu anak memahami cerita dengan cara yang seru dan mudah dipahami. Penelitian oleh ([Muthohharoh et al., 2021](#)) juga menegaskan bahwa gambar berseri efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita, karena memudahkan peserta didik memahami alur, tokoh, dan peristiwa, sehingga mereka lebih tertarik dan mampu menyusun cerita dengan baik. Salah satu inovasi yang relevan adalah penggunaan *Serial Image* berbasis *Augmented Reality*, yang tidak hanya menampilkan gambar secara visual, tetapi juga menghidupkannya melalui animasi, suara, dan elemen 3D. Integrasi ini mampu meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar anak secara interaktif, serta mendorong perkembangan kemampuan bercerita secara optimal.

22
Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran anak usia dini berfokus pada penggunaan teknologi *augmented reality* untuk meningkatkan interaksi dan pengalaman belajar anak-anak ([Efriyani & Nurrahmawati, 2025](#)). Penelitian oleh ([Nirmala & Solihatin, 2025](#)) juga menjelaskan bahwa teknologi *Augmented Reality* berperan dalam mendukung berbagai aspek perkembangan anak, termasuk dalam kemampuan bercerita. Melalui penggabungan dunia nyata dengan objek virtual tiga dimensi, *Augmented Reality* merangsang daya imajinasi serta kreativitas anak. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan penuh keterlibatan, anak-anak usia 5–6 tahun lebih mudah memahami alur cerita dan mengekspresikannya kembali, menjadikan proses belajar terasa lebih dekat dengan dunia mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality* membawa pengaruh positif terhadap kemampuan bercerita anak dalam kelompok eksperimen. Media ini tidak hanya membuat suasana belajar lebih hidup dan menyenangkan, tetapi juga mendorong anak-anak untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan cerita secara lisan dengan runtut dan jelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian ([Sutrisna et al., 2024](#)) yang menekankan bahwa kegiatan bercerita melalui gambar berseri memberi ruang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dan keterampilan berinteraksi, seperti saat merespons pertanyaan dari guru terkait isi cerita ([Kamtini, 2020](#)) juga menjelaskan bahwa gambar berseri membantu anak memahami alur cerita, mengenali tokoh dan latar, serta merangkai cerita dengan bahasa yang lebih

terstruktur. Secara keseluruhan, media visual yang diperkaya dengan teknologi seperti *Augmented Reality* menjadi jembatan yang mempermudah anak dalam memahami dan mengekspresikan cerita, sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir dan berbahasa mereka secara alami dan menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality*. Pemilihan media ini didasarkan pada kesesuaianya dengan karakter anak-anak masa kini, yaitu generasi *Alpha* generasi yang tumbuh dan berkembang di tengah kemajuan teknologi digital. Anak-anak pada era ini cenderung lebih responsif terhadap hal-hal yang bersifat visual, interaktif, dan berteknologi modern. Kehadiran teknologi *Augmented Reality* memungkinkan gambar ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi melalui perangkat seperti ponsel atau tablet, sehingga tampak lebih nyata dan menarik bagi anak-anak. Tampilan yang hidup ini tidak hanya membangkitkan rasa ingin tahu mereka, tetapi juga membantu meningkatkan konsentrasi dan pemahaman terhadap cerita yang disampaikan. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, anak-anak menjadi lebih antusias untuk terlibat, bercerita, dan menyusun cerita secara lebih runtut. Oleh karena itu, gambar berseri berbasis *Augmented Reality* diyakini mampu menjadi jembatan yang efektif dalam mengembangkan kemampuan bercerita anak-anak dengan cara yang selaras dengan dunia mereka saat ini.

Novelty dari penelitian ini yaitu menggabungkan gambar berseri dengan *Augmented Reality*, penggabungan keduanya berpotensi memperkaya pengalaman belajar anak. *Augmented Reality* memungkinkan gambar seri ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi yang interaktif, sehingga lebih menarik dan mampu mendorong kreativitas anak dalam bercerita. [Hafifah & Marlina \(2025\)](#) menyatakan bahwa *Augmented Reality* memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan melibatkan banyak indera anak, berbeda dengan media dua dimensi seperti kartu gambar yang hanya bisa dilihat saja. Dengan *Augmented Reality*, anak dapat berinteraksi langsung dengan gambar tiga dimensi sehingga lebih mudah memahami materi, lebih kreatif, dan lebih semangat belajar. Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* secara signifikan mendorong perkembangan keterampilan berbahasa dan membangkitkan semangat belajar anak usia dini. Oleh karena itu, *Augmented Reality* menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, penuh interaksi, dan memberikan dampak yang lebih kuat dibandingkan dengan penggunaan media gambar biasa.

4. Kesimpulan

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality* memberikan kontribusi nyata dalam membantu anak usia dini di TK Khalifah Makassar 3 mengembangkan kemampuan bercerita mereka. Media ini mempermudah anak dalam memahami jalan cerita, merangkai kalimat secara terstruktur, dan menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, serta selaras dengan tahap perkembangan mereka. Anak-anak terlihat lebih terlibat, fokus, dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional tanpa dukungan media visual interaktif. Karena itu, penting bagi pendidik untuk memanfaatkan media digital interaktif ini secara berkelanjutan. Sekolah juga diharapkan menyediakan fasilitas teknologi yang memadai dan mendukung para guru untuk terus menciptakan pengalaman belajar yang menyentuh, menyenangkan, dan penuh makna bagi setiap anak.

Disarankan agar guru dan sekolah terus memanfaatkan media *Serial Image* berbasis *Augmented Reality* secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas media ini pada aspek

perkembangan lain, seperti motorik atau kognitif, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang terbatas, durasi perlakuan yang singkat, serta fokus hanya pada kemampuan bercerita, sehingga hasilnya perlu dikaji lebih lanjut pada konteks dan aspek perkembangan yang berbeda

Daftar Pustaka

- Ainun, H., Amriani, S. R., & Dzulfhadilah, F. (2024). Pengaruh Kegiatan Menganyam Menggunakan Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Naurah Kota Makassar. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(3).
- Amal, A., Musi, M. A., & Hajarrah, H. (2019). Pengaruh Reggio Emilia Approach dalam Bermain Peran dan Bererita terhadap Kemampuan Bahasa Anak. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 48–55. <https://doi.org/10.29313/ga.v3i1.4831>
- Astari, T., Zamzam, R., & Lestari, E. S. (2020). Media Vicer untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Usia 8-9 Tahun. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Aziz, M., Napitupulu, D. S., & Ismayani, I. (2024). Metode Bercerita Dengan Gambar: Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun TK IT ASSYAFIQ. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 6363–6370.
- Bachtiar, M. Y. (2020). Pembelajaran Berbasis Ramah Anak Taman Kanak-Kanak Di Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba. *Instruksional*, 1(2), 131. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.131-142>
- Bachtiar, M. Y., Herlina, H., & Ilyas, S. N. (2022). Model Bermain Konstruktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak TK. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2802–2812. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2013>
- Bakdiyah, S. (2018). Penerapan Metode Talking Chips Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun. *SENDIKA: Seminar Pendidikan*, 2, 259–264.
- 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. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2850>
- Efriyani, M., & Nurrahmawati, E. (2025). Pengembangan Media Berbasis Steam Menggunakan Augmented Reality Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Ceendekia*, 13(2), 194–206. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i2.101786>
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Hafifah, S., & Marlina, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Anak Usia Dini. 8(2), 717–725. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1083>
- Kamtini, Q. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Bercerita Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Tk ABA 06 Bromo Medan.
- Lestari, I., Habibi, M., Rachmayani, I., & Astini, B. N. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Media Gambar Berseri pada Anak Usia 5-6 Tahun di

Desa Mertak Kacamatan Pujut Lombok Tengah Tahun 2021. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(3), 308–313.

Lismayani, A. (2023). Pengaruh Kegiatan Senam Irama Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *ECEJ: Early Childhood Education Journal*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.62330/ecej.v1i1.9>

Muthohharoh, I., Ghufron, S., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1267>

Ningsih, E. P. (2024). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Hambatan. *Journal EduTech*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.62872/qbp1fg61>

Nirmala, B., & Solihatin, E. (2025). *Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*.

Setyaningrum, I. D., Lestari, S., & Suyanti. (2023). Penggunaan Media Cerita Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 517–524.

Silawati, E. (2018). Stimulasi guru pada pembelajaran bahasa anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v3i2.10334>

Susiawati, W. (2018). Implementasi Teori Chomsky Dalam Bahasa Alquran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaran*, 5(2), 273–291. <https://doi.org/10.15408/a.v5i2.8896>

Sutrisna, I. P. G., Rismawan, M., & Nita Sari, N. K. A. (2024). Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Bercerita Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Sudha Kumara Denpasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 89–97. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.3045>

Syahputra, A., & Arifitama, B. (2018). Pengembangan alat peraga edukasi proses siklus air (hidrologi) menggunakan teknologi Augmented Reality. *Semnasteknomedia Online*, 6(1), 2–11.

Ulfah, A., & Rakimahwati, R. (2020). Pengaruh Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Bercerita Anak di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 49–56. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-01>

Uzlah, U., Suryana, D., Dini, M. P. A. U., & Dini, D. P. A. U. (2021). *Metode Bercerita Menggunakan Boneka Rollbe Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Di Tk Negeri Al Muawwanah*.

Wondal, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Melalui Metode Karta Wisata. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091>

Yusri Bachtiar, M., & Negeri Makassar, U. (2023). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 11, 2023