

**PENGARUH MEDIA BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP
KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA AWAL ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK
NEGERI 01 SANGIR**

Nela Malia¹, Rakimahwati²

^{1,2}PGPAUD Universitas Negeri Padang

nelamalia309@gmail.com, rakimahwati10@yahoo.com

ABSTRACT

This study was motivated by the problem that there were still children experiencing difficulties in early reading literacy at State Kindergarten 01 Sangir. The purpose of this study was to determine the effect of augmented reality media on the early reading literacy skills of children aged 5–6 years at State Kindergarten 01 Sangir. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design. The population of this study consisted of all students of State Kindergarten 01 Sangir, totaling 131 children. The sample included Class B2 and Class B5, with 14 children in each class. Oral tests were used as the data collection method. Data were analyzed using a t-test, preceded by prerequisite tests, namely the normality test and homogeneity test. The data were processed using SPSS 25 for Windows. The data analysis showed that the mean pre-test score of the experimental group was 9.928, while the mean post-test score was 12.857. The mean pre-test score of the control group was 9.357, and the mean post-test score was 12.357. The final data set was homogeneous and normally distributed. Based on the hypothesis testing results, the significance value (Sig. 2-tailed) was reported as $0.772 < 0.05$. Therefore, it was concluded that augmented reality media had an effect on the early reading literacy skills of children at State Kindergarten 01 Sangir.

Keywords: Augmented Reality, Early Reading Literacy, Early Childhood Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam literasi membaca awal di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangir. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media augmented reality terhadap kemampuan literasi membaca awal anak di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangir yang berusia 5 dan 6 tahun. Metode penelitian bersifat kuantitatif yang berbentuk Quasi Eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangir dengan jumlah 131 anak, dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas B2 dan kelas B5 yang masing-masingnya berjumlah 14 anak. Tes lisan adalah metode yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data. Teknik analisis data menggunakan uji t, namun sebelum itu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Kemudian data diolah menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25 for windows. Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata skor pre-test kelompok eksperimen adalah 9,928 dan skor post-test adalah 12,857. Hasil pre-test rata-rata

kelas kontrol adalah 9,357 dan hasil post-test kelompok kontrol 12,357. Kumpulan data akhir bersifat homogen dan tersebar secara teratur. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,772 < 0,05$. maka dapat disimpulkan bahwa media augmented reality berpengaruh terhadap kemampuan literasi membaca awal anak di TK Negeri 01 Sangir.

Kata Kunci : Augmented Reality, Literasi Membaca Awal, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun, menurut Sub Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang membatasi pengertian anak usia dini pada anak usia 0 sampai 6 tahun (Purnamasari, 2021). Dimana pada anak usia 0-6 tahun sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan otak yang sangat pesat (*golden age*), dimana pada masa golden age (masa keemasan) ini anak dibutuhkan perhatian khusus, karena stimulasi yang diberikan dapat mempengaruhi perkembangan otak anak dan kemampuan akademiknya untuk masa yang akan datang.

Untuk mengembangkan potensi pendidikan anak usia dini, tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini

adalah sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Menurut Permendikbud nomor 37 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan yang ditujukan pada anak usia dini untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya.

Beberapa aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan oleh guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), ada 6 aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni. Dari setiap aspek perkembangan memiliki beberapa indikator yang harus dicapai anak

dalam setiap pembelajaran (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

Aspek perkembangan anak usia dini mencakup beberapa bidang penting. Pada aspek agama dan moral, indikator perkembangannya meliputi kemampuan mengenal agama yang dianut, meniru gerakan ibadah, serta membiasakan diri mengucap dan membalas salam. Sementara itu, aspek kognitif berfokus pada kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Dalam perkembangan fisik motorik, terdapat tiga komponen utama yaitu motorik halus, motorik kasar, serta kesehatan dan perilaku keselamatan. Aspek bahasa terbagi menjadi dua, yakni kemampuan memahami dan mengungkapkan bahasa, di mana kemampuan berbahasa berperan penting dalam komunikasi karena memungkinkan anak mengekspresikan keinginannya. Selain itu, penggunaan bahasa juga mencerminkan identitas penuturnya (Handayani, R., & Dhamina, 2021). Adapun aspek sosial-emosional terdiri dari kesadaran diri, tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, serta kemampuan berinteraksi dengan lingkungan. Terakhir, aspek

seni mencakup kemampuan mengenal berbagai bentuk karya dan aktivitas seni.

Salah satu aspek penting dalam tahap perkembangan anak adalah perkembangan bahasa dalam kehidupan sehari-hari, perkembangan bahasa memegang peranan penting dalam berkomunikasi dengan orang lain. Anggraini dkk. Menyatakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain. Suardi berpendapat bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang diperoleh setiap orang sejak lahir hingga ke dunia ini. Bahasa adalah ungkapan pikiran individu yang dikomunikasikan melalui mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca (Syahputri & Yulsyofriend, 2024). Menurut Santrock bahasa adalah suatu bentuk komunikasi baik secara lisan, tertulis, maupun isyarat yang didasarkan pada sebuah sistem simbol. Bahasa juga dapat didefinisikan sebagai komunikasi yang lengkap dan efektif untuk menyampaikan ide, pesan, maksud dan perasaan serta pendapat kepada orang lain.

Pengenalan huruf pada anak usia dini merupakan proses awal dalam pengembangan kemampuan literasi dasar yang bertujuan agar anak mengenal bentuk, bunyi, dan fungsi huruf sebagai dasar membaca dan menulis. Strategi yang efektif meliputi pembelajaran berbasis bermain seperti *letter games*, lagu fonetik, dan aktivitas multisensori yang melibatkan penglihatan, pendengaran, dan gerakan tangan. Media yang sering digunakan mencakup kartu huruf, papan magnetik, media digital interaktif, serta bahan konkret seperti pasir atau plastisin untuk membentuk huruf. Peran guru sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta menanamkan minat baca sejak dini melalui pendekatan yang penuh empati dan kreatif.

Berdasarkan observasi awal penelitian di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangir Kabupaten Solok Selatan selama waktu PLK pada bulan Juli sampai Desember tahun 2025 diketahui bahwa di kelas B5 dengan total 20 anak sebagian besar

di antaranya mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan membaca awal. 14 anak dari 20 anak mengalami kendala dalam membaca gambar yang memiliki kata dan kalimat sederhana dengan baik., Anak masih mengalami kesulitan menunjuk gambar yang sesuai dengan kata yang dibaca, menghubungkan kata dengan gambar yang tepat, memahami isi dari kalimat sederhana yang dibacakan atau dilihat, menjawab pertanyaan berdasarkan kalimat sederhana dengan benar. Hal ini terjadi karena guru masih Guru yang masih menggunakan media seperti papan tulis, buku cetak, dan kartu huruf perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Beragam upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan metode konvensional, namun hasilnya masih belum maksimal dan belum sepenuhnya menyesuaikan kebutuhan belajar anak usia dini yang beragam. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan kartu huruf sebagai salah satu metode konvensional belum sepenuhnya

efektif dalam mengakomodasi karakteristik belajar anak generasi digital yang menuntut pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Media pembelajaran yang digunakan seringkali kurang menarik, sehingga anak menjadi kurang termotivasi dan bersemangat untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak serta menyesuaikan dengan karakteristik generasi digital agar proses pembelajaran membaca permulaan dapat berlangsung secara optimal (Fatimatuzahra & Anugrah, 2025).

Sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran literasi, teknologi *Augmented Reality* menjadi solusi yang menjanjikan. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan relevan melalui tampilan tiga dimensi, animasi, dan suara, sehingga membantu anak memahami bentuk dan pelafalan huruf dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diingat. Larasati dan Widyasari (2021) dalam Juniarti et al., (2025) menjelaskan bahwa *Augmented*

Reality menyatukan objek nyata dan objek virtual tiga dimensi secara real-time untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif.

Keefektifan penggunaan *Augmented Reality* dalam meningkatkan kemampuan literasi juga didukung oleh berbagai penelitian. Fatmawati (2023) dalam Juniarti et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan Taman Kanak-kanak kemampuan membaca anak secara signifikan, dari 65% menjadi 90% dalam waktu enam minggu. Hasil ini memperkuat bahwa pendekatan berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran literasi awal. Dengan penerapan yang tepat, *Augmented Reality* dapat membantu mengatasi tantangan dalam pembelajaran literasi huruf di Taman Kanak-Kanak Negeri 01 Sangir dan menjadikannya lebih inovatif serta sesuai dengan kebutuhan anak-anak di era digital.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pengenalan Huruf Berbasis

Augmented Reality Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Awal Anak Di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangir.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian quasy eksperimental (eksperimen semu) dengan metodologi kuantitatif. Penelitian ini menggunakan kelompok B5 dari TK Negeri 01 Sangir sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 14 orang dan kelompok B2 dari sekolah yang sama sebagai kelas kontrol yang berjumlah 14 orang sebagai sumber data. Tes lisan adalah metode yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data. Uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis merupakan metode analisis data yang digunakan.

C. Hasil Penelitiandan Pembahasan

1. Deskripsi Data

a) Data Hasil Pre-test Eksperimen

Data yang diperoleh dari kelas eksperimen Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangir pada hari senin tanggal 04 mei 2026 yang jumlah anak dalam

hasil kemampuan literasi membaca awal pada anak sebanyak 14 orang. Hasil pre-test menunjukkan kemampuan literasi memaca awal pada anak sebagai berikut.

Tabel 1. nilai statistic dan frekuensi Pretest kelas eksperimen

Statistics		
VAR00001		
N	Valid	14
	Missing	0
Mean		9.9286
Std. Error of Mean		.32250
Median		10.0000
Mode		10.00 ^a
Std. Deviation		1.20667
Variance		1.456
Range		4.00
Minimum		8.00
Maximum		12.00
Sum		139.00

Data tersebut menunjukkan rata-rata 9,928, standar deviasi 1.20667, nilai minimum 8 dan nilai maksimum 12.

b) Data hasil post-test eksperimen

Data yang diperoleh dari kelas eksperimen Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangir pada hari senin tanggal 13 mei

2026 yang jumlah anak dalam hasil kemampuan literasi membaca awal pada anak sebanyak 14 orang. Hasil post-test menunjukkan kemampuan literasi membaca awal pada anak sebagai berikut.

Tabel 2. nilai statistic dan frekuensi Posttest kelas eksperimen

Statistics		
VAR00001		
N	Valid	14
	Missing	0
Mean		12.8571
Std. Error of Mean		.36097
Median		13.0000
Mode		13.00
Std. Deviation		1.35062
Variance		1.824
Range		4.00
Minimum		11.00
Maximum		15.00
Sum		180.00

Data tersebut menunjukkan rata-rata 12.85, standar deviasi 1,35062, nilai minimum 11 dan nilai maksimum 15.

c) Data hasil pre-test kelas control

Data yang diperoleh dari B2 Taman Kanak-kanak Negeri

01 Sangir semester 2 ajaran 2025/2026 yang jumlah anak dalam hasil kemampuan literasi membaca awal pada anak sebanyak 14 orang. Setelah diperoleh hasil pre-test kemampuan literasi membaca awal pada anak.

Tabel 1. nilai statistic dan frekuensi Pretest kelas kontrol

Statistics		
VAR00004		
N	Valid	14
	Missing	0
Mean		9.3571
Std. Error of Mean		.26945
Median		9.0000
Mode		9.00
Std. Deviation		1.00821
Variance		1.016
Range		3.00
Minimum		8.00
Maximum		11.00
Sum		131.00

Data tersebut menunjukkan rata-rata 9,357, standar deviasi 1,00821, nilai minimum 8 dan nilai maksimum 11.

d) Data hasil post-test kelas kontrol

Data yang diperoleh dari B2 Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangir

ajaran 2025/2026 yang jumlah anak dalam hasil kemampuan literasi membaca awal pada anak sebanyak 14 orang. Setelah diperoleh hasil post-test kemampuan literasi membaca awal pada anak.

Tabel 1. nilai statistic dan frekuensi Posttest kelas kontrol

Statistics		
VAR00002		
N	Valid	14
	Missing	0
Mean		12.3571
Std. Error of Mean		.35714
Median		12.0000
Mode		11.00
Std. Deviation		1.33631
Variance		1.786
Range		4.00
Minimum		11.00
Maximum		15.00
Sum		173.00

2. Analisis Data

a) Uji normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan sebagai prasyarat uji-t. Dalam penelitian ini, data berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal

jika taraf signifikannya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikannya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal.

Untuk menguji kenormalan data pada uji normalitas ini digunakan uji Liliefors seperti yang dikemukakan pada teknis analisis data menggunakan SPSS 25 for windows. Dalam penelitian ini data yang pertama terkumpul berupa data pre-test. Maka berikut hasil perhitungan uji normalitas pre-test eksperimen dan pre-test kontrol.

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	d f	Sig.	Statistic	d f	Sig.
Pre-Test Eksperimen	.170	14	.200*	.930	14	.308
Pre-Test Kontrol	.210	14	.096	.895	14	.096
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen 14 orang anak dan kelas kontrol 14 orang anak. Nilai sig Shapiro-Wilk untuk pre-test eksperimen adalah 0.308 dan pre-test

kelas kontrol adalah 0.096. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas apabila nilai signifikan > dari 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal sedangkan jika nilai signifikan < dari 0,05 maka data disimpulkan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan data uji normalitas dari perhitungan diatas dengan menggunakan Shapiro-Wilk dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki sig > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre-test eksperimen dan pre-test kontrol berdistribusi normal.

b) uji Homogenitas

Pengujian prasyarat yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji one way anova. Pengujian inii bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas homogen, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan uji-t pada kemampuan literasi membaca awal anak yang telah didapatkan selama pelaksanaan penelitian. Hasil perhitungan uji homogenitas pre-test sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.236	1	26	.631
Based on Median	.280	1	26	.601
Based on Median and with adjusted df	.280	1	25.952	.601
Based on trimmed mean	.255	1	26	.618

c) Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu Independent sample t-test. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok.

Tabel 5. Hasil uji hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean

Nilai	Pre-Test Eksperimen	14	9.9286	1.20667	.32250
	Pre-Test Kontrol	14	9.3571	1.00821	.26945

Data diatas menunjukkan bahwa rata-rata (mean) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 9.9286 sedangkan kontrol 9.3571. Berikut hasil uji untuk menentukan apakah perbedaan pada kedua kelas bermakna signifikan atau tidak.

3. Pembahasan

Hasil penelitian pengaruh media augmented reality terhadap kemampuan literasi membaca awal pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangir diperlukan pembahasan guna menjelaskan, memperdalam dan mengetahui kajian dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengaruh media augmented reality terhadap kemampuan literasi membaca awal anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangir terlihat pada tes awal yang disebut dengan pre-test pada kelas eksperimen dan kontrol hasilnya tidak jauh berbeda yaitu masih ada anak yang belum memperoleh score dengan kategori

baik. Hal ini terjadi karena masing-masing kelas belum ada media-media yang menarik dilakukan baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, yang mana pre-test ini dilakukan untuk melihat sejauh manakah kemampuan awal pada anak.

Rata-rata pre-test pada kelas eksperimen 9,928, standar deviasi 1.20667, nilai minimum 8 dan nilai maksimum 12. Sedangkan pre-test kelas kontrol menunjukkan rata-rata 9,357, standar deviasi 1,00821, nilai minimum 8 dan nilai maksimum 11. Kemudian pada uji prasyarat uji normalitas pre-test eksperimen menggunakan SPSS 25 diketahui bahwa nilai signifikansi Shapiro Wilk sebesar 0.308 dan uji normalitas pre-test kontrol sebesar 0.096, uji homogenitas pre-test eksperimen dan kontrol dengan sig 0.631 dan pada uji-t pre-test eksperimen dan kontrol terdapat nilai sig (2-tailed) sebesar 0.186 dengan hasil yang didapatkan maka dapat dikatakan hasilnya valid. Pada pre-test ini tidak nampak berbeda kemampuan literasi membaca awal pada anak dikelas eksperimen maupun kontrol. Hal ini terjadi karena media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran

hanya berfokus pada media buku baik dikelas eksperimen maupun kontrol, yang mana pre-test ini dilakukan untuk melihat sejauh manakah kemampuan literasi membaca awal anak di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangir. Seharusnya ketika dalam proses belajar seorang guru harus menggunakan media-media yang menarik bagi anak agar pengenalan kosakata bahasa Inggris anak berkembang dengan baik.

Pada dasarnya media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi agar lebih mudah dipahami oleh anak dan penggunaan media berbasis augmented reality ini dapat menambah minat belajar anak yang dapat kita lihat dari partisipasinya ketika penerapan media sebagaimana fungsi dari media pembelajaran akan berkembang sesuai dengan kebutuhan anak itu sendiri. Sesuai dengan pendapat Sanjaya (2016) media digunakan sebagai sumber belajar sehingga anak dapat dengan mudah mempelajari pesan pembelajaran sedangkan bagi guru media dapat digunakan sebagai alat bantu yang memudahkan menyampaikan pesan

dan mendesain pembelajaran untuk anak.

Media adalah alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, manfaat dari penggunaan media ini diharapkan mampu menarik perhatian anak dan memudahkan anak dalam pembelajaran (Sohibun, 2017:34). Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu augmented reality. Seperti yang dikemukakan oleh (Maghfiroh, 2018:26) dalam penelitiannya, bahwa media augmented reality mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi anak.

Media Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan objek virtual dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara waktu nyata. Saputra dkk (2021:73) augmented reality dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan anak karena bersifat interaktif, visual, dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Dalam pembelajaran anak usia dini, media

augmented reality dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep abstrak, seperti huruf dan simbol, menjadi lebih konkret dan menarik. Dengan demikian, penggunaan media augmented reality diharapkan dapat mendukung perkembangan kemampuan bahasa anak.

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung pembelajaran bermakna dan kontekstual. *Augmented Reality* memungkinkan penyajian materi disertai animasi, model tiga dimensi, serta informasi tambahan yang muncul secara real time ketika anak berinteraksi dengan objek tertentu. Hal ini menjadikan anak tidak lagi pasif, melainkan aktif terlibat dalam proses belajar melalui eksplorasi dan manipulasi objek virtual. Dengan pengalaman belajar yang bersifat langsung dan interaktif, *Augmented Reality* mendukung terbentuknya pemahaman konsep yang lebih mendalam, sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan peran aktif anak dalam membangun pengetahuannya sendiri (Saputra dkk, 2021:75-80)

Melalui penjelasan diatas bahwa Augmented Reality merupakan media pembelajaran inovatif yang mampu mengatasi keterbatasan media tradisional dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kehadiran Augmented Reality memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dinilai relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran, termasuk pada pendidikan anak usia dini, karena mampu menyesuaikan dengan karakteristik belajar anak yang membutuhkan pengalaman konkret dan visual.

Dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan data pre-test dengan data post-test setelah dilakukan treatment sebanyak tiga kali. Dan signifikan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dari kelas kontrol yang berarti media augmented reality yang digunakan di kelas eksperimen lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan menggunakan media flaschard di kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian diatas serta beberapa kajian literatur ditemukan hasil bahwa sangat besar pengaruh media augmented reality terhadap kemampuan membaca awal anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangir. Jadi, dengan media augmented dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan literasi membaca awal anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Sangir.

Diharapkan kepada guru agar dapat memberikan motivasi belajar anak dengan media-media yang menarik yang dapat menunjang pada kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya dalam aspek perkembangan Bahasa. Peneliti lanjutan, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk sumber bacaan dan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan kosakata kemampuan membaca anak menggunakan media augmented reality.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang dikemukakan pada bab sebelumnya.

Secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas kontrol dengan nilai rata-rata untuk pre-test 9,357 dan post-test 12,357 sehingga didapatkan selisih pada kelas kontrol yaitu 3. Selain itu juga terdapat peningkatan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata untuk pre-test 9,928 dan post-test 12,857 sehingga didapatkan selisih pada kelas eksperimen yaitu 2,929. Pada kedua kelas terlihat hasil penelitiannya sama-sama meningkat, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi nilai rata-ratanya dari pada kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Nurul Hidayat. (2023). *Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum*. *Jurnal Pendidikan Mutiara*. Vol. 8 No.
- Ahmad Susanto. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Aisyaj Fadilah. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*, *Jurnal Of Student Research*. 1(2), 8–12.
- Ani Daniyati. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*, *Jurnal Of Student Research*. 1(1), 284.
- Anita Damayanti dkk. (2024). *Pengembangan Literasi Anak Usia Dini*.
- Apriyani, M. E., & Gustianto, R. (2021). *Augmented Reality*

- sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *Jurnal Infotel - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 7(1), 47–52. <https://doi.org/10.20895/infotel.v7i1.29>.
- Fatimatuzahra, Z., & Anugrah, Y. F. (2025). Peningkatan Kemampuan Literasi Membaca Permulaan Anak Melalui Permainan Wordwall Berbasis Deep Learning Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Liunggunung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 1–13. <https://edu.pubmedia.id/index.php/paud>
- Fransiska, E. D., Akhriza, T. M., & Primandari, L. A. (2022). Implementasi Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Informatif dan Interaktif untuk Pengenalan Hewan. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 636– 645.
- Handayani, R., & Dhamina, S. (2021). Perkembangan kemampuan literasi awal anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–134.
- Saputra, D. S., Abidin, Y., Susilo, S. V., & Mulyati, T. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia*.
- Seefeldt, Carol., & B. A. W. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: Indeks.
- Siyoto, S. D. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media.
- Sudirman. (2021). *Perkembangan dan karakteristik anak usia dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suryana D. (2021). Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran*.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Metodologi Research 2, Andi Offset*, Yogyakarta,.
- Syahputri, F., & Yulsyofriend, Y. (2024). Kemampuan Membaca Anak Menggunakan Permainan Ular Tangga Kata di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 51–63. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v4i1.1893>