



# PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NAURA NASHYEFA

Andi Ainun Annisa<sup>1</sup>, Herman<sup>2</sup>, Rusmayadi<sup>3</sup>

Universitas Negeri Makassar  
andiainunannisa02@gmail.com

Diterima: 12 Februari 2025

Direvisi: 4 Maret 2025

Disetujui: 27 Mei 2025

## ABSTRACT

*Recognition of letters is important for building literacy skills in early childhood. This research aims to determine the effect of augmented reality-based letter recognition learning media on the literacy abilities of children aged 5-6 years at Naura Nashyefa Kindergarten. This research uses a quantitative approach with a Quasi Experimental research type. The sample in this study was 30 children with 15 children as the experimental group and 15 children as the control group. Data collection techniques use observation, tests and documentation. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and non-parametric statistical analysis using the Wilcoxon Sign Rank Test. The results of the data analysis obtained were  $Asym (2-tailed) = 0.001 < 0.05$ , meaning that  $H_1$  was accepted and  $H_0$  was rejected, thus the literacy skills in the experimental class were better than the control class, this proves that Augmented Reality learning media has a significant influence on literacy abilities in children aged 5-6 years at Naura Nashyefa Kindergarten*

**Keyword:** *Augmented Reality; Learning Media; Literacy Ability; Early Childhood.*

## ABSTRAK

Pengenalan huruf penting untuk membangun kemampuan keaksaraan pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Berbasis Augmented Reality terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Naura Nashyefa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Kuasi Eksperimen. Sampel dalam penelitian ini 30 anak dengan 15 anak sebagai kelompok eksperimen dan 15 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik dengan menggunakan Uji Wilcoxon Sign Rank Test. Hasil analisis data yang diperoleh  $Asym(2\text{-tailed}) = 0,001 < 0,05$  artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan demikian kemampuan keaksaraan pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol, ini membuktikan media pembelajaran Augmented Reality memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun di TK Naura Nashyefa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Augmented Reality; Kemampuan Keaksaraan; Anak Usia Dini.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak ia lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini adalah masa emas, masa perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah di stimulasi (Selvia & Nurachadijat, 2023).

Salah satu bidang pengembangan di Taman Kanak-Kanak adalah pengembangan aspek kebahasaan. Antara usia 5-6 tahun, anak mengalami perkembangan bahasa yang pesat yang ditandai dengan kemampuan memahami dan menggunakan kosakata yang lebih luas, membentuk kalimat yang lebih kompleks, dan berkomunikasi secara efektif. Pengenalan huruf penting bagi anak usia dini yang mengenal informasi di sekitarnya, seperti huruf latin dan arab, ketika anak-anak mengetahui huruf-huruf yang berbeda, kemampuan mereka untuk memilih dan mengklasifikasikan berbagai jenis huruf meningkat, mengajari anak-anak pengenalan dan pengucapan huruf memerlukan pengulangan (Anggraini dkk., 2020).

Seiring berkembangnya teknologi, teknologi pengenalan huruf berbasis *Augmented Reality* (AR) yang membawa dimensi baru dalam dunia pendidikan, termasuk pengenalan

huruf anak usia dini. Anak kecil menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang besar ketika belajar dengan AR. Animasi 3D, suara menarik dan interaksi langsung dengan objek virtual membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. AR memberikan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif yang dapat memotivasi anak dalam belajar pengenalan huruf. Rasa ingin tahu dan semangatnya menjelajahi dunia maya mendorong mereka untuk terus belajar dan berlatih (Prasetya & Anistyasari, 2020).

Dengan adanya media AR diharapkan anak lebih tertarik dan dapat membantu guru mengenalkan huruf dengan cara yang lebih inovatif dan tidak (Meri Selvia, 2023) monoton. Maka berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Berbasis *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Naura Nashyefa.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu media pembelajaran *Augmented Reality* sebagai variabel bebas dan kemampuan keaksaraan sebagai variabel terikat. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah



### *nonequivalent control group design*

Penelitian ini dilaksanakan di TK Naura Nashyefa pada tanggal 9 Januari sampai dengan 17 Januari 2025. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik TK Naura Nashyefa usia 5-6 tahun dengan sampel terdiri dari 15 anak kelompok eksperimen dan 15 anak kelompok kontrol.

Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi dan skala kemampuan keaksaraan anak usia dini. Lembar observasi digunakan untuk mengukur kemampuan keaksaraan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Skala kemampuan keaksaraan disusun berdasarkan indikator kemampuan keaksaraan anak, yang mencakup kemampuan menyebutkan huruf a-z, menunjukkan huruf a-z, menuliskan huruf a-z.

Prosedur penelitian meliputi beberapa tahap. Tahap pertama adalah *pretest*, di mana kemampuan keaksaraan anak diukur sebelum diberikan perlakuan. Tahap kedua adalah pemberian perlakuan, yaitu anak dapat menyebutkan huruf a-z secara berurutan, menyebutkan huruf vokal dan konsonan, dapat mengenali simbol huruf vokal dan konsonan, serta anak menuliskan simbol huruf vokal dan konsonan. Tahap terakhir adalah *posttest*, di mana kemampuan keaksaraan anak diukur kembali untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan.

Teknik analisis data menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Uji ini digunakan karena data yang diperoleh bersifat ordinal dan tidak berdistribusi normal. Data dianalisis dengan bantuan perangkat lunak statistik untuk memastikan hasil yang akurat dan reliabel.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam penerapan media AR sebagai sarana pengembangan kemampuan keaksaraan dalam pengenalan huruf. Dengan menggunakan media AR, diharapkan anak dapat lebih memahami dan penggunaan kosakata yang lebih luas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan dalam penelitian ini yaitu 7 hari dengan rincian 1 hari pelaksanaan *pre-test*, 5 hari *treatment* dan 1 hari pelaksanaan *post-test*, dimana peneliti memberikan perlakuan media pembelajaran *Augmented Reality* pada kelompok eksperimen dan media kartu huruf pada kelompok kontrol.

Peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan keaksaraan anak sebelum diberikan perlakuan. Berikut data hasil *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol :

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pengenalan huruf berbasis AR berpengaruh terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Naura Nashyefa. Data diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* menggunakan lembar observasi dan skala kemampuan keaksaraan anak usia dini. Analisis data dilakukan dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Tabel 1 menunjukkan hasil nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 1.** Nilai Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok Ekperimen		Kelompok Kontrol	
No	Jumlah	No	Jumlah
1	14	1	6
2	13	2	11
3	12	3	12
4	10	4	10
5	9	5	13
6	12	6	7
7	12	7	7
8	12	8	13
9	11	9	6
10	10	10	8
11	9	11	11
12	11	12	9
13	9	13	6
14	10	14	10
15	11	15	9
Total	165	Total	138
Rata-rata	11,00	Rata-rata	9,20

Setelah didapatkan hasil *pre-test*, peneliti memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media

pembelajaran *Augmented Reality* dan pada kelompok kontrol diberikan media kartu huruf dalam proses pembelajaran selama 5 kali pertemuan. Setelah itu, peneliti memberikan kegiatan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir anak dalam hal keaksaraan. Berikut data hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tabel 2 menunjukkan hasil nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 2.** Nilai Postest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
No	Jumlah	No	Jumlah
1	24	1	11
2	20	2	13
3	18	3	12
4	19	4	10
5	16	5	14
6	24	6	9
7	23	7	8
8	20	8	18
9	19	9	8
10	21	10	11
11	16	11	14
12	19	12	12
13	13	13	6
14	20	14	12
15	20	15	16
Total	292	Total	174
Rata-rata	19,46	Rata-rata	11,60

Berdasarkan tabel data hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut, diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 11,00 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 19,46. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 8,46. Sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 9,20 setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 11,60. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol yaitu sebesar 2,40.

## PEMBAHASAN

Hasil data penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*

pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 11,00 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 19,46. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 8,46. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* memberikan pengaruh pada kemampuan keaksaraan anak dengan menerapkan 3 indikator yakni menyebutkan huruf a-z, mengenal simbol a-z, menuliskan huruf a-z.

Gambaran tersebut sejalan dengan pendapat (Masitoh, 2019) Kombinasi gambar dan suara dalam AR membantu anak-anak memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Interaksi langsung dengan objek virtual juga meningkatkan proses pembelajaran dan membantu menghubungkan karakter dengan objek nyata di sekitarnya. Penggunaan AR untuk pengenalan huruf pada anak usia dini dapat memberikan efek positif jangka panjang pada perkembangan bahasa dan literasi anak. Hal ini akan membantu anak-anak belajar lebih mandiri dan kreatif di masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran mengenal huruf pada anak usia dini berperan penting dalam menunjang perkembangan bahasa. Pengenalan huruf yang efektif membuka pintu menuju pembelajaran literasi, sebuah keterampilan penting untuk membaca, menulis, dan berkomunikasi.

Guru membutuhkan media *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam proses transfer ilmu pada peserta didik terutama memanfaatkan kemajuan teknologi, sejalan dengan hal tersebut menurut (Herman & Rusmayadi, 2018) pada pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi.

Hasil data penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu huruf pada kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 9,20 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 11,60. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol sebesar 2,40. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan



media kartu huruf memberikan sedikit pengaruh pada kemampuan keaksaraan anak dengan menerapkan 3 indikator yakni menyebutkan huruf a-z, mengenal simbol a-z, menuliskan huruf a-z. hal ini disebabkan karena nilai rata-ratanya terbilang kecil dibandingkan dengan kenaikan nilai rata-rata jika menggunakan media *Augmented Reality*

Media atau alat peraga adalah sesuatu yang dapat diinderakan yang berfungsi sebagai perantara (sarana atau alat untuk proses komunikasi atau proses belajar mengajar). Menurut (Pertiwi et al., 2024) Kerumitan bahan pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan bantuan alat peraga seperti kartu huruf.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan (Firdaus, 2019) Media alfabet melalui papan tulis dan media alfabet berupa gambar atau kartu huruf biasa memang sangat mendukung pembelajaran pengenalan huruf abjad. Akan tetapi, akan lebih baik juga jika guru mengombinasikan media tersebut dengan media audio visual sebagai contoh video, DVD, dan lain-lain. Jadi guru tidak hanya memberikan teori saja, tetapi juga memberikan pembelajaran berupa praktik pengenalan huruf abjad dengan menggunakan media audio visual .

Peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *Augmented Reality* disebabkan karena anak tampak antusias dalam melakukan kegiatan tersebut yang menjadi hal yang baru bagi anak. Antusias anak pada kelompok eksperimen disebabkan karena media yang digunakan mudah 3D di mana anak bisa melihat secara langsung dan mendengar langsung huruf yang muncul. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rusmayadi & Herman, 2024) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan dalam pendidikan anak-anak. Selain itu, dengan media *virtual reality* anak usia dini akan lebih mudah mengenal benda-benda yang lebih besar, kecil, berat maupun

ringan. Selain itu media *virtual reality* ini membuat anak tidak bosan dalam pembelajaran karena anak didik menyukai sesuatu yang menantang dan penasaran dengan kegiatan yang dilakukan. (Hajerah et al., 2019). Sedangkan proses pembelajaran anak pada kelompok kontrol terlihat tampak bosan karena media kartu huruf sudah sering mereka lihat dan gunakan ketika bermain di sekolah.

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji hipotesis dengan menggunakan uji statistik deskriptif dan uji statistik non parametrik di mana terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir keaksaraan anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam hal ini peningkatan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelompok kontrol. Sehingga diketahui bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran pengenalan huruf berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Naura Nashyefa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Muhammad, 2019) Hasil penelitian tersebut membuat sebuah produk dengan menggunakan AR yang dapat menampilkan objek 3D dari huruf hijaiyah serta menampilkan animasi penulisannya. Dan penelitian (Deni Septi Wulandari, 2021) dalam pengembangan media pembelajaran berbasis AR dalam pengenalan huruf dapat dinyatakan valid atau layak digunakan berdasarkan ahli dan uji coba.

Kesimpulan dari hasil dan pembahasan ini adalah bahwa media pembelajaran pengenalan huruf berbasis AR berpengaruh terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, guru dan orang tua dapat memanfaatkan media AR sebagai alat pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperluas sampel serta mempertimbangkan faktor lain yang dapat mempengaruhi keaksaraan anak.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan analisis statistik deskriptif didapatkan peningkatan rata-rata kelompok eksperimen yaitu 8,46 sedangkan pada kelompok kontrol terjadi sedikit peningkatan rata-rata 2,40. Dengan demikian kelompok eksperimen mengalami kenaikan rata-rata yang lebih tinggi daripada kenaikan rata-rata kelompok kontrol yang terbilang lebih kecil. Sehingga dapat dikatakan perubahan nilai rata-rata kelompok eksperimen jauh lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis statistik non parametrik menunjukkan bahwa sebesar -3,415 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran pengenalan huruf berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Naura Nashyefa.

Adapun saran yang dapat diberikan untuk guru atau praktisi pendidikan anak usia dini agar sebisa mungkin memberikan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan seperti memanfaatkan media teknologi agar terlihat menyenangkan dan dapat menciptakan pembelajaran yang nyata sesuai dengan karakteristik anak. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu memilih beragam pendekatan dalam mencapai aspek perkembangan anak agar dapat melengkapi kekurangan dari artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, N. (2020). Peranan Orang R\;Tua dalam Perkembangan Bahasa Anak. *METAFORA*
- Deni Septi Wulandari, B. H. (2021). *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU KUARTET*. 12.
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1). <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Hajerah, H., Syamsuardi, S., & Herman, H. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Bahan Bekas Pada Guru TK di Kabupaten Maros. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2018(9).
- Herman, H., & Rusmayadi, R. (2018). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Kelompok B2 Tk Aisyiyah Maccini Tengah. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 35. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5430>
- Masitoh. (2019). Gangguan Bahasa dalam Perkembangan Bicara Anak. *Elsa*, 17.
- Meri Selvia, K. N. (2023). Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam Implementasi Kurikulum dan Metode Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*.
- Muhammad, A. R. (2019). Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Belajar Pengenalan Dasar Huruf Hijaiyah. *Skripsi*, 3(1).
- Pertiwi, V., Nasution, W., Fidiawati, L., Bina, U., & Getsempena, B. (2024). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Efektivitas Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan*. 1(1), 1–13.
- Rusmayadi, R., & Herman, H. (2024). Tantangan dan Solusi Dalam Menghadapi Era Digital: Pendidikan Anak di Zaman Teknologi. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 127–135. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss3.1149>
- Septian Dwi Prasetya, Y. A. (2020). Studi Literatur Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented. *Jurnal IT-EDU*.



