



Pengaruh *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Dwi Via Maisyaroh¹, Kartika Rinakit Adhe², Nurul Khotimah³, Nurhenti Dorlina Simatupang⁴

Universitas Negeri Surabaya^{1,2,3,4}

dwi.20054@mhs.unesa.ac.id¹, kartikaadhe@unesa.ac.id², nurulkhotimah@unesa.ac.id³,
nurhentidorlina@unesa.ac.id⁴

ABSTRACT

This research was motivated by the low ability to recognize letters in group A children at Albata Islamic Montessori School Wiyung Kindergarten, Surabaya City. Therefore, this study aims to determine the effect of Augmented Reality media on the ability to recognize letters in group A. The number of samples used in this study were 11 children. This study uses a quantitative approach with the experimental design used is pre experimental with one group pretest posttest design. The hypothesis testing method used is the Wilcoxon Matched Pairs Test. Based on the results of the analysis obtained the value shows the acquisition of 0.011 where the value is smaller than the significant level α 0.05, it was decided that Hypothesis 0 (H0) was rejected and the alternative hypothesis (Ha) was accepted. So that there is an influence of Augmented Reality media on the ability to recognize the letters of group A children at Albata Islamic Montessori School Wiyung Kindergarten, Surabaya City.

KEYWORDS : *augmented reality, recognize letters, early childhood.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Albata *Islamic Montessori School* Wiyung Kota Surabaya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Augmented Reality* terhadap kemampuan mengenal huruf pada kelompok A. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 11 anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang digunakan yaitu *pre experimental* dengan *one group pretest posttest design*. Metode pengujian hipotesis yang digunakan yaitu *Wilcoxon Matched Pairs Test*. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai menunjukkan hasil perolehan 0,011 dimana nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikan α 0.05, maka didapat diputuskan bahwa Hipotesis 0 (H0) ditolak dan Hipotesis alternatif (Ha) diterima. Sehingga adanya pengaruh media *Augmented Reality* terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK Albata *Islamic Montessori School* Wiyung Kota Surabaya.

KATA KUNCI: *augmented reality, mengenal huruf, anak usia dini*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam UU tersebut juga dijelaskan mengenai pendidikan anak usia dini, yaitu 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 (Wulandari & Hendriana, 2021).

Salah satu keterampilan paling awal yang diperoleh anak-anak ketika mereka mencapai tahap perkembangan bahasa dan literasi adalah pengenalan huruf, karena keterampilan ini sangat

penting untuk keterampilan lainnya (Azizah et al., 2020). Secara konvensional, belajar mengenal huruf melibatkan penggunaan banyak kartu dan, tentu saja, mendapatkan bantuan dari orang dewasa untuk melafalkan bunyi huruf tersebut. Anak-anak dapat melakukannya secara mandiri dengan bantuan media digital, menurut (Fitria, 2021). Selain itu, anak-anak dapat mempraktikkannya berulang kali, yang secara alami membantu mereka mempelajari huruf-huruf yang relevan.

Media pembelajaran merujuk pada alat atau metode yang membantu guru dalam menyampaikan informasi selama proses pembelajaran (Anshori, 2018). Foto, modul, buku pelajaran, alat teknologi, dan banyak lagi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu, Kemendikbudristek menyatakan bahwa sumber belajar adalah berbagai macam benda atau media yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran bagi anak, seperti diri sendiri, guru, alat permainan, dan fasilitas belajar (Ashari et al., 2023).

Proses pembelajaran yang berhasil idealnya menyenangkan, merangsang, menuntut, dan memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengembangkan kemandirian dan kreativitasnya sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Guru harus mampu menciptakan iklim pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, meskipun guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Sejumlah elemen juga memiliki dampak yang signifikan terhadap kegiatan belajar mengajar. Misalnya, pemilihan media pembelajaran yang interaktif tidak mengurangi konten materi yang disajikan di dalamnya (Hakim, 2018).

Saat ini, tidak mungkin memisahkan kemajuan teknologi dari penerapan pendidikan. Karena kemajuan teknis ini, orang sekarang dapat menyelesaikan segala sesuatu dengan alat bantu. Pembuatan materi pendidikan untuk digunakan di dalam kelas adalah salah satu contoh kemajuan teknis modern. Pengembangan materi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan adalah salah satu cara guru dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka berkat kemajuan teknologi (Mahendra et al., 2021).

Teknologi digital telah berkembang secara signifikan, dan tidak hanya di bidang pendidikan (Azizul et al., 2020). Pendidikan yang berkualitas dapat dihasilkan oleh para pendidik yang mampu mengikuti dan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam segala aspek proses belajar mengajar (Syahrial et al., 2019). *Augmented reality* merupakan salah satu jenis materi pembelajaran yang berasal dari kemajuan teknologi. *Augmented Reality* adalah salah satu contoh teknologi yang berkontribusi pada saat ini. Sebuah konsep aplikasi yang menggabungkan dunia digital dan fisik, *augmented reality* memungkinkan interaksi antara benda-benda yang dibuat oleh komputer dan dunia nyata (Hassan et al., 2022). Hal ini memungkinkan dunia virtual tiga dimensi untuk dibawa langsung ke dalam lingkungan dunia nyata.

Penggunaan *Augmented Reality* ini membantu anak memvisualisasikan konsep abstrak. *Augmented Reality* merupakan salah satu teknologi baru dengan refleksi unggul yang belakangan ini berkembang secara kritis terutama karena kompetensinya di bidang pendidikan (Jaiswal et al., 2021). Aplikasi berbasis *Augmented Reality* memungkinkan anak usia dini memperoleh keterampilan mengetahui lingkungan, konsentrasi perhatian, pelatihan memori, pengayaan kosakata, belajar membaca, kreativitas, mempelajari suara, dan menggunakan perangkat lunak (Kelpšienė, 2020). *Augmented Reality* memungkinkan anak untuk belajar secara aktif dan eksploratif. Anak dapat melihat objek 3D, melihat konsep abstrak, atau bahkan bermain permainan edukatif yang berbasis lokal dengan *Augmented Reality*.

Hasil observasi awal di TK Albata *Islamic Montessori School* pada tanggal 6 Mei 2024 yang telah dilakukan terkait kemampuan mengenal huruf anak kelompok A diperoleh bahwa masih ada 40% siswa yang mengalami kesulitan mengenal huruf vokal dan konsonan yang mirip seperti b dan d, m dan w, n dan u, pdan q. Selain itu, anak juga mengalami kesulitan menulis huruf yang mana hanya meniru tulisan yang ada di papan tulis atau kertas. Sesuai dengan hasil observasi di atas, pada masa kini kontroversi kegiatan membaca, menulis, dan menghitung pada jenjang TK masih menjadi perdebatan (Simatupang et al., 2023). Sedangkan dalam Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini di Kurikulum Merdeka dijelaskan bahwa literasi anak usia dini bukan keharusan membaca, menulis maupun menghitung. Melainkan juga berfokus pada kemampuan untuk memahami, berpikir, dan mengolah informasi. Selain itu, kegiatan pembelajaran di TK masih sering menggunakan lembar kerja anak (LKA) berisi tugas-tugas yang harus dilakukan anak untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang topik yang dipelajari (Fatimah et al., 2020).

Berdasarkan uraian terkait permasalahan di TK Albata *Islamic Montessori School*, maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian tentang pengaruh *augmented reality* serta kemampuan mengenal huruf anak usia dini dengan judul “Pengaruh *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada ataupun tidaknya pengaruh kemampuan mengenal huruf melalui media *Augmented Reality*.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang pengaruh media *augmented reality* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun, menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental design* tipe *one group pretest posttest*. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan pendekatan kuantitatif dan kemudian dijabarkan secara deskriptif. Lokasi penelitian dilakukan di TK Albata *Islamic Montessori School* JL. Babatan Indah B IX No.1, Babatan, Kec. Wiyung, Kota Surabaya. Populasi dan sampel pada penelitian ini berjumlah sama yaitu 11 anak pada kelompok A di TK Albata *Islamic Montessori School*. Kriteria pada penelitian ini dengan *rating scale* dan rubrik penilaian dengan skor 1-4. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi.

Prosedur penelitian dibagi menjadi 3 tahapan yaitu *pretest*, *treatment* dan *posttest*. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis maka perlu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji *Shapiro Wilk* karena sampel kurang dari 50. Dasar pengambilan keputusan yang digunakan dalam pengujian ini, yaitu:

- jika nilai signifikansi > 0.05 maka, data berdistribusi normal
- jika nilai signifikansi < 0.05 maka, data tidak berdistribusi normal

Pada penelitian ini, jenis data yang digunakan adalah data interval dengan teknik analisis data uji *Wilcoxon Mathced Pairs* untuk melihat perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*. Sebelum mengolah data perlu menyusun hipotesis, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah dilakukan *treatment*

Ha : ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah dilakukan *treatment*

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji *Wilcoxon* yaitu:

- Jika nilai Asymp.Sig (2-tailed) $< 0,05$ maka Ho ditolak Ha diterima
- Jika nilai Asymp.Sig (2-tailed) $> 0,05$ maka Ho diterima Ha ditolak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pertama (*Pretest*)

Pada tahap pertama ini dilakukan sebuah *pretest* kepada anak kelas A. *Pretest* digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan mengenal huruf anak sebelum diberikan *treatment*. *Pretest* dilakukan dengan pemberian LKA serta kegiatan tanya jawab kepada anak. Kemudian anak diminta mengerjakan LKA dan menjawab pertanyaan yang nantinya akan ditulis di lembar observasi yang sudah disediakan. Berdasarkan hasil penilaian *pretest* didapatkan total skor *pretest* yaitu 91. Hasil dari kegiatan *pretest* di TK Albata *Islamic Montessori School* sebagai berikut.

Tabel 1 Nilai Hasil *Posttest*

No.	Nama Anak	Item 1	Item 2	Item 3	TOTAL
1	FWZ	4	4	4	12
2	AMR	3	3	3	9
3	SPA	3	4	2	9
4	IC	4	4	4	12
5	SQN	2	1	1	4
6	AY	2	1	1	4
7	JN	4	4	4	12
8	ASY	3	4	2	9
9	NJW	2	1	1	4
10	NBL	1	4	1	6
11	KNK	3	4	3	10
Total					91

Tahap Kedua (*Treatment*)

Pada tahap kedua peneliti melakukan sebuah *treatment* sebanyak 3x pertemuan kepada anak yaitu dengan memberikan stimulasi menggunakan media Buku Alfabet 3D *Augmented Reality*. Saat pelaksanaan *treatment*, media Buku Alfabet 3D *Augmented Reality* akan dijelaskan petunjuk penggunaan oleh guru, kemudian anak bergantian untuk memainkan media *Augmented Reality*.



Gambar 1 Dokumentasi Kegiatan *Treatment*

Saat melakukan *treatment*, anak-anak terlihat sangat antusias dan menyimak dengan baik saat guru menyampaikan materi dari Buku Alfabet 3D. Namun pada saat memainkan media *Augmented Reality* menggunakan gadget anak-anak berebut ingin memainkannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Buku Alfabet 3D *Augmented Reality* ini dapat menarik perhatian dan minat anak.

Tahap Ketiga (*Posttest*)

Pada tahap pertama ini dilakukan sebuah *posttest* kepada anak kelas A. *Posttest* digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan literasi baca tulis anak sesudah diberikan *treatment*. *Posttest* dilakukan dengan kegiatan pemberian LKA dan tanya jawab kepada anak. Kemudian anak diminta mengerjakan LKA dan menjawab pertanyaan yang nantinya akan ditulis di lembar observasi yang sudah disediakan. Berdasarkan hasil penilaian *pretest* didapatkan total skor *posttest* yaitu 120. Hasil dari kegiatan *pretest* di TK Albata *Islamic Montessori School* sebagai berikut.

Tabel 2 Nilai Hasil *Posttest*

No.	Nama Anak	Item 1	Item 2	Item 3	TOTAL
1	FWZ	4	4	4	12
2	AMR	4	4	4	12
3	SPA	4	4	4	12
4	IC	4	4	4	12
5	SQN	3	4	3	10
6	AY	3	4	2	9
7	JN	4	4	4	12
8	ASY	4	4	4	12
9	NJW	4	3	2	9
10	NBL	3	3	3	9
11	KNK	4	4	3	11
Total					120

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terlebih dahulu sebagai salah satu syarat Uji Wilcoxon. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data yang digunakan apakah normal atau tidak. Berikut merupakan hasil uji normalitas yang diperoleh:

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,225	11	,126	,852	11	,046
Posttest	,332	11	,001	,727	11	,001

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan gambar 2 mengenai uji normalitas diperoleh hasil bahwa pretest memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,046 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 dan hasil posttest memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan uji normalitas apabila nilai signifikansi < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Uji Wilcoxon

Hasil keseluruhan penilaian *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan SPSS 27 dengan prosedur uji *wilcoxon* yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata dari dua sampel yang saling berpasangan. Berikut ini hasil analisis statistik dalam gambar di bawah ini:

	Posttest - Pretest
Z	-2,555 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,011

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Gambar 3 Hasil Uji Wilcoxon

Hasil uji *Wilcoxon* menggunakan SPSS 27 menunjukkan bahwa Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,011 sehingga $p < 0,05$ atau $0,011 < 0,05$. Berdasarkan hasil uji *wilcoxon* diperoleh signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini diartikan ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* yang mengalami kenaikan nilai skonya pada hasil posttest. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Augmented Reality* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A TK Albata *Islamic Montessori School* Wiyung Kota Surabaya.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di TK Albata *Islamic Montessori School* Wiyung Kota Surabaya merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media *Augmented Reality* terhadap kemampuan mengenal huruf pada kelompok A. Oleh karena itu, pemberian perlakuan atau *treatment* berupa pengaruh media *Augmented Reality* terhadap kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK Albata *Islamic Montessori School* Wiyung Kota Surabaya yang berjumlah 11 anak. Penelitian ini dilakukan selama 6 hari yaitu pertemuan 1 dilakukan observasi, pertemuan 2 dilakukan kegiatan *pre-test*, pertemuan 3 hingga 5 dilakukan pemberian perlakuan (*treatment*) dan pertemuan 6 dilakukan kegiatan *post-test*.

Pretest dilakukan dengan pemberian LKA serta kegiatan tanya jawab kepada anak. Kemudian anak diminta mengerjakan LKA dan menjawab pertanyaan yang nantinya akan ditulis di lembar observasi yang sudah disediakan. Dalam kegiatan *pre-test* anak masih ragu untuk menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti. Setelah kegiatan *pre-test* yang dilakukan adalah pemberian perlakuan (*treatment*) untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Berdasarkan hasil data observasi awal (*pretest*) kelompok A di TK Albata *Islamic Montessori School* Wiyung Kota Surabaya memperoleh total skor keseluruhan 91 dengan skor rata-rata 8,3.

Augmented Reality menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang menarik. *Augmented Reality* dapat mengubah gambar 2D menjadi objek dan animasi virtual 3D, menawarkan cara belajar yang interaktif (Aydoğdu & Kelpšiene, 2021). Salah satu keuntungan utama dari *Augmented Reality* adalah pengalaman belajar yang imersif yang diciptakannya. Anak-anak dapat melihat dan berinteraksi dengan objek-objek virtual yang berada di dalam dunia nyata anak. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif ketika objek disertai dengan visualisasi dan animasi tiga dimensi.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa *Augmented Reality* adalah kecanggihan teknologi yang memungkinkan interaksi antara objek yang dihasilkan komputer dan dunia nyata. *Augmented Reality* dapat mengubah gambar 2D menjadi objek dan animasi virtual 3D, menawarkan cara belajar yang interaktif. *Augmented Reality* juga memungkinkan anak untuk belajar secara aktif dan eksploratif. Sehingga anak dapat melihat objek 3D, melihat konsep abstrak, bahkan bermain.

Dengan diberikan perlakuan (*treatment*) melalui media *Augmented Reality* dapat menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak. Sejalan dengan pendapat (Adhe et al., 2023) pada penelitian berjudul "Perkembangan Literasi dengan Pembelajaran Sentra Khusus TK B" menunjukkan bahwa penggunaan media AR dengan model pembelajaran sentra dapat diterapkan secara efisien dan berdampak positif pada kemampuan literasi anak. Kegiatan pemberian perlakuan (*treatment*) dilakukan selama 3 kali. Pemberian perlakuan (*treatment*) dilakukan dengan memberikan stimulasi menggunakan media Buku Alfabet 3D *Augmented Reality*. Saat pelaksanaan *treatment*, media Buku Alfabet 3D *Augmented Reality* akan dijelaskan petunjuk penggunaan oleh guru, kemudian anak bergantian untuk memainkan media *Augmented Reality*.

Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) selanjutnya adalah pelaksanaan *Post-test*. Pada kegiatan *Posttest* dengan kegiatan pemberian LKA dan tanya jawab kepada anak. Kemudian anak diminta mengerjakan LKA dan menjawab pertanyaan yang nantinya akan ditulis di lembar observasi yang sudah disediakan. Berdasarkan hasil data observasi awal (*pretest*) kelompok A di TK Albata *Islamic Montessori School* Wiyung Kota Surabaya memperoleh total skor keseluruhan 120 dengan skor rata-rata 10,9. Hasil pelaksanaan *post-test* kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberi perlakuan (*treatment*) sebanyak 3x.

Hasil uji *Wilcoxon* menggunakan SPSS 27 menunjukkan bahwa *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,011 sehingga $p < 0,05$ atau $0,011 < 0,05$. Berdasarkan hasil uji *wilcoxon* diperoleh signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini diartikan ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* yang mengalami kenaikan nilai skornya pada hasil *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Augmented Reality* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A TK Albata *Islamic Montessori School* Wiyung Kota Surabaya.

Hasil perolehan analisis penelitian menggunakan uji *Wilcoxon* dari hasil kegiatan *pretest* dan *posttest* yaitu signifikan terdapat pengaruh media *Augmented Reality* terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan skor nilai setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini perlukan metode pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Jika media pembelajaran terbatas pada majalah dan lembar kerja, anak menjadi tidak tertarik, bosan, dan kehilangan semangat belajar (Ningsih et al., 2023).

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan dengan hasil yang signifikan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan media *Augmented Reality* yang dilakukan selama 3 kali pertemuan. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media *Augmented Reality* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A TK Albata *Islamic Montessori School* Wiyung Kota Surabaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian data rekapitulasi antara hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan media *Augmented Reality* mengalami peningkatan skor dan hipotesis penelitian yang dilakukan diterima. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Wilcoxon* menggunakan SPSS 27 menunjukkan bahwa *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,011 sehingga $p < 0,05$ atau $0,011 < 0,05$. Berdasarkan hasil uji *wilcoxon* diperoleh signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini diartikan ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* yang mengalami kenaikan nilai skornya pada hasil *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Augmented Reality* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A TK Albata *Islamic Montessori School* Wiyung Kota Surabaya. Dalam pembelajaran di TK Albata *Islamic Montessori School* Wiyung Kota Surabaya, media *Augmented Reality* dapat dikatakan efektif terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A. Untuk itu diharapkan penelitian mengenai pengaruh media *Augmented Reality* terhadap kemampuan mengenal huruf pada kelompok A dapat dikembangkan lagi dengan menambah variasi pembelajaran yang lebih menarik minat anak yang dapat mengembangkan aspek bahasa terutama kemampuan mengenal huruf anak. Pendidik diharapkan dapat menciptakan kegiatan menarik perhatian anak yang menyenangkan. Selain itu, pendidik juga diharapkan dapat menggunakan media *Augmented Reality* untuk mengembangkan aspek lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, K. R., Suryanti, Wiryanto, Sukartiningsih, W., & Hendratno. (2023). Perkembangan Literasi dengan Pembelajaran Sentra Khusus TK B. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2528–2537. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/4273>
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 9924, 88–100. [file:///C:/Users/HP/Downloads/70-Article Text-536-1-10-20191223.pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/70-Article%20Text-536-1-10-20191223.pdf)
- Ashari, N., Jalil, N., Mustafa, N. A., Nurhamna, Dasman, E. F., & Nurhaskin. (2023). Pengenalan Konsep Matematika dalam Permainan Monopoli Untuk Kelas B. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 4(1), 1–12.
- Aydođdu, F., & Kelpšiene, M. (2021). Uses of Augmented Reality in Preschool Education. *International Technology and Education Journal*, 5(1), 11–20.
- Azizah, N., Putri, S. U., & Adjie, N. (2020). STEAM berbantuan augmented reality untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun. In *Research in Early Childhood Education and Parenting*. https://www.researchgate.net/profile/Nur-Azizah-2/publication/351005849_EFEKTIVITAS_PENERAPAN_STEAM_BERBANTUAN_AUGMENTED_REALITY_UNTUK_MENGEMBANGKAN_KEMAMPUAN_BAHASA_PADA_ANAK_USIA_5-6_TAHUN/links/607ee8cd2fb9097c0cf89a86/EFEKTIVITAS-PENERAPAN-STEAM-BERBA
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2), 97–104. <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>
- Fatimah, E. L., Yulianingsih, Y., & Syam'iyah. (2020). Kemandirian Anak Usia Dini dengan Penggunaan Media Film Animasi "Nussa dan Rara." In *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (pp. 74–83). Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.10>
- Fitria, N. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan" pada Anak Usia Dini. In *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 5, Issue 1, pp. 36–49). State Islamic University of Raden Fatah Palembang. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.6781>
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan*, 59–72.
- Hassan, S. A., Rahim, T., & Shin, S. Y. (2022). ChildAR: an augmented reality-based interactive game for assisting children in their education. *Universal Access in the Information Society*, 21(2), 545–556. <https://doi.org/10.1007/s10209-020-00790-z>
- Jaiswal, T., Amjad Ali Khan, Maheshwari, V., & Prakash, S. (2021). Review on augmented reality in education. *Journal of Distance Education*, 5, 27–40.

- Kelpšienė, M. (2020). *The Usage of Books Containing Augmented Reality Technology in Preschool Education*. 138(2), 150–174. <http://libezproxy.open.ac.uk/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=145420033&site=ehost-live&scope=site>
- Mahendra, M. K. I., Sindu, I. G. P., & ... (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja. *KARMAPATI* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/30217>
- Simatupang, N. D., Widayati, S., & Adhe, K. R. (2023). Pelatihan Bercerita dengan Big Book dan Lagu untuk Meningkatkan Minat Berbahasa Anak Usia Dini. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6).
- Syahrial, Ariel, Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2019). E-Modul Etnokonstruktivisme: Implementasi Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Wulandari, D. S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 157–168. <https://doi.org/10.31932/ve.v12i2.1292>