

Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru

Camelia Esperanza¹, Devi Risma², Yeni Solfiah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Riau
Email: camelia.esperanza567@student.unri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Augmented Reality terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina I Kota Pekanbaru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen dan desain one group pretest-posttest design. Subjek penelitian berjumlah 20 orang anak usia 5–6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan instrumen kemampuan mengenal huruf yang mencakup enam indikator. Penelitian dilaksanakan melalui tahap pretest, pemberian perlakuan menggunakan media Augmented Reality sebanyak empat kali pertemuan, dan posttest. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS Ver 25 melalui uji prasyarat, uji paired sample t-test, dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf anak meningkat dari 11,35 pada pretest menjadi 18,80 pada posttest. Hasil paired sample t-test memperoleh t hitung sebesar 31,729 dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal huruf sebelum dan sesudah perlakuan. Perhitungan N-Gain memperoleh nilai 58,90% yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, media Augmented Reality berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru.

Kata Kunci: *Augmented Reality; kemampuan mengenal huruf; anak usia dini; media pembelajaran*

Abstract

This study aimed to determine the effect of Augmented Reality media on the letter recognition ability of children aged 5–6 years at TK Negeri Pembina I Kota Pekanbaru. The study employed a quantitative approach with a pre-experimental method and a one-group pretest-posttest design. The participants were 20 children aged 5–6 years. Data were collected through observation using an instrument covering six indicators of letter recognition ability. The research consisted of a pretest, four treatment sessions using Augmented Reality media, and a posttest. Data were analyzed using prerequisite testing,

a paired sample t-test, and N-Gain analysis with SPSS. The results showed that the mean score increased from 11.35 in the pretest to 18.80 in the posttest. The paired sample t-test produced a t-value of 31.729 with a significance value of 0.000, indicating a significant difference between the pretest and posttest results. The N-Gain score was 58.90%, categorized as moderate. Therefore, Augmented Reality media had an effect on the letter recognition ability of children aged 5–6 years at TK Negeri Pembina I Kota Pekanbaru

Keywords: *Augmented Reality; letter recognition ability; early childhood; learning media*

LATAR BELAKANG

Pendidikan Pendidikan anak usia dini merupakan tahap pendidikan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada tahap ini, anak memperoleh berbagai stimulasi yang menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan pada tahap berikutnya. Salah satu kemampuan yang perlu mendapatkan stimulasi adalah kemampuan bahasa, termasuk kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf menjadi bagian penting dalam kesiapan anak menuju kemampuan membaca dan menulis.

Anak usia 5–6 tahun berada pada masa ketika kegiatan belajar perlu disajikan melalui pengalaman yang menarik, konkret, visual, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak. Dalam kegiatan pengenalan huruf, anak tidak hanya perlu mengetahui bentuk simbol, tetapi juga perlu mampu menyebutkan simbol huruf, mengenali huruf vokal dan konsonan, menghubungkan huruf dengan bunyi maupun gambar, membaca nama sendiri, dan menuliskan nama sendiri. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor yang dapat mendukung proses stimulasi kemampuan mengenal huruf.

Berdasarkan pengamatan yang menjadi dasar penelitian, kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina I Kota Pekanbaru masih perlu ditingkatkan. Beberapa anak mengalami kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan simbol huruf, membedakan huruf vokal dan konsonan, serta menghubungkan huruf dengan bunyi dan objek. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah Augmented Reality. Teknologi ini memungkinkan objek virtual ditampilkan pada lingkungan nyata melalui perangkat digital. Dalam pembelajaran pengenalan huruf, Augmented Reality dapat digunakan untuk menampilkan huruf, gambar, animasi, dan suara sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih visual dan interaktif. Dalam penelitian terdahulu, media Augmented Reality juga telah digunakan untuk mendukung pengenalan huruf pada anak usia dini. Alfani (2021) meneliti pengaruh media Augmented Reality terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia dini dan menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pengenalan huruf. Wulandari dan Hendriana (2021) mengembangkan media pembelajaran pengenalan huruf berbasis Augmented Reality dan memperoleh hasil validasi yang menunjukkan

media layak digunakan. Azizah, Putri, dan Adjie (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan Augmented Reality dalam kegiatan berbasis STEAM dapat membantu anak memperoleh informasi mengenai objek yang ditampilkan serta meningkatkan antusiasme anak.

Penelitian ini memiliki fokus yang lebih khusus, yaitu menguji pengaruh media Augmented Reality terhadap kemampuan mengenal huruf secara keseluruhan pada anak usia 5–6 tahun dengan desain one group pretest-posttest. Perbedaan fokus dan desain tersebut menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak sebelum menggunakan media Augmented Reality, mengetahui kemampuan setelah penggunaan media tersebut, serta mengetahui pengaruh media Augmented Reality terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina I Kota Pekanbaru.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Augmented Reality terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina I Kota Pekanbaru. Penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pretest, pemberian perlakuan (treatment) menggunakan media Augmented Reality sebanyak empat kali pertemuan, dan posttest.

Populasi penelitian adalah seluruh anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina I Kota Pekanbaru yang berjumlah 20 orang anak. Sampel penelitian berjumlah 20 orang anak kelompok B7 yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar observasi kemampuan mengenal huruf yang terdiri atas enam indikator, yaitu menyebutkan simbol huruf, mengenal huruf vokal dan konsonan A–Z, menyebutkan kelompok gambar dengan bunyi atau huruf awal yang sama, menghubungkan huruf dengan nama benda, membaca nama sendiri, dan menulis nama sendiri.

Perlakuan menggunakan media Augmented Reality dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan yang meliputi pengenalan huruf A–Z, menunjukkan huruf A–Z, menghubungkan huruf dengan gambar yang sesuai, dan menulis huruf A–Z. Setelah perlakuan, dilakukan posttest menggunakan lembar observasi yang sama dengan pretest.

Data dianalisis menggunakan paired sample t-test dengan bantuan SPSS ver 25 pada taraf signifikansi 5%. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf meningkat dari 227 (47,29%) pada pretest menjadi 376 (78,33%) pada posttest. Pada pretest, kemampuan anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan setelah perlakuan terdapat 11 orang anak (55,00%) pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 9 orang anak (45,00%) pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hasil paired sample t-test menunjukkan nilai t-hitung sebesar 31,729 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Efektivitas peningkatan dihitung

menggunakan N-Gain dan diperoleh nilai 58,90%, yang termasuk dalam kategori sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Pondok Pesantren Darul Muta'allimin

Pondok Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Augmented Reality terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru. Data penelitian diperoleh melalui observasi kemampuan mengenal huruf sebelum dan sesudah diberikan perlakuan kepada 20 orang anak kelompok B7. Perlakuan menggunakan media Augmented Reality dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf setelah diberikan perlakuan.

Adapun paparan dari data hasil Pretest dan Posttest kemampuan anak dalam mengenal huruf usia 5-6 tahun secara umum dapat dilihat dari table deskripsi data penelitian :

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Xmax	Xmin	Mean	SD	Xmax	Xmin	Mean	SD
Pretes	24	6	15	3	14	8	11,3500	2,10950
Posttest	24	6	15	3	23	15	18,8000	2,30788

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh skor rata-rata kemampuan mengenal huruf sebelum diberikan perlakuan sebesar 227 dengan persentase 47,29% dan berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah diberikan perlakuan menggunakan media Augmented Reality, skor meningkat menjadi 376 dengan persentase 78,33%. Hasil posttest menunjukkan bahwa 11 orang anak (55,00%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 9 orang anak (45,00%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media Augmented Reality, dilakukan analisis berdasarkan masing-masing indikator kemampuan mengenal huruf.

Hasil analisis kemampuan mengenal huruf sebelum dan setelah diberikan perlakuan disajikan pada Tabel. 2

Tabel 2. Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru Sebelum Diberi Perlakuan (Pretest)

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	%	Kategori
1	Menyebutkan simbol-simbol	80	46	57,50%	BSH

	huruf yang dikenal				
2	Mengenal huruf vokal/konsonan (A-Z)	80	40	50,00%	MB
3	Menyebutkan bunyi awal huruf pada gambar	80	38	47,50%	MB
4	Menghubungkan huruf dengan nama benda	80	36	45,00%	MB
5	Membaca nama sendiri	80	32	40,00%	MB
6	Menulis nama sendiri	80	35	43,75%	MB
	JUMLAH	480	227		
	%			47,29%	
	KATEGORI				MB

Sumber: Olahan Data Penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 2, kemampuan mengenal huruf anak sebelum diberikan perlakuan memperoleh skor faktual sebesar 227 atau 47,29% dan berada pada kategori Mulai Berkembang (MB).

Tabel 3. Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru Sebelum Diberi Perlakuan (Pretest)

No	Kategori	Rentang (Dalam %)	F	%
1	BSB	76–100	0	0,00%
2	BSH	51–75	7	35,00%
3	MB	26–50	13	65,00%
4	BB	0–25	0	0,00%
	Jumlah		20	100,00%

Sumber: Olahan Data Penelitian, 2026

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak sebelum penggunaan media Augmented Reality diperoleh data anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) terdapat 13 orang anak dengan persentase 65%, dan berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 7 orang anak dengan persentase 35%.

Setelah di berikan media Augmented Reality terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf sebelum dan setelah. Untuk lebih jelasnya gambaran umum pencapaian

indikator kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5–6 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru Setelah Diberikan Perlakuan Menggunakan Media Augmented Reality (Posttest)

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	%	Kategori
1	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	80	73	91,25%	BSB
2	Mengenal huruf vokal dan konsonan (A–Z)	80	65	81,25%	BSH
3	Menyebutkan bunyi awal huruf pada gambar	80	62	77,50%	BSH
4	Menghubungkan huruf dengan nama benda	80	60	75,00%	BSH
5	Membaca nama sendiri	80	58	72,50%	BSH
6	Menulis nama sendiri	80	58	72,50%	BSH
JUMLAH		480	376		
%				78,33%	
KATEGORI					BSB

Sumber: Olahan Data Penelitian 2026

Berdasarkan perhitungan tabel 4 maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator tersebut setelah diberikan perlakuan yaitu 78,33% berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Secara umum, hasil posttest menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media Augmented Reality.

Tabel 5. Kemampuan Mengenal Anak Usia 5–6 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru Setelah Diberikan Perlakuan (Posttest)

No	Kategori	Rentang (Dalam %)	F	%
1	BSB	76–100	11	55,00%
2	BSH	51–75	9	45,00%
3	MB	26–50	0	0,00%
4	BB	0–25	0	0,00%
	Jumlah	20		100,00%

Sumber: Olahan Data Penelitian, 2026

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan media Augmented Reality, terdapat 9 orang anak (45,00%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 11 orang anak (55,00%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak setelah diberikan perlakuan. Adapun hasil Pretest dan Posttest pada penelitian ini dapat dilihat rekapitulasi perbandingan pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5–6 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru

No	Kategori	Rentang Skor	Pretest			
F						
%	Posttest					
F	%					
1	BSB	76–100%	0	0,00%	11	55,00%
2	BSH	51–75%	13	65,00%	9	45,00%
3	MB	26–50%	7	35,00%	0	0,00%
4	BB	<25%	0	0,00%	0	0,00%

Sumber: Olahan Data Penelitian, 2026

Berdasarkan tabel 6, dapat diketahui adanya perbandingan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Pada hasil pretest, 20 orang anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dengan jumlah 7 orang anak (35,00%), Setelah diberikan perlakuan menggunakan media Augmented Reality, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Pada hasil posttest, terdapat 11 orang anak (55,00%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 9 orang anak (45,00%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Augmented Reality berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru. Kemampuan mengenal huruf anak sebelum perlakuan memperoleh skor 227 (47,29%) dengan

kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 376 (78,33%) dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai t hitung $31,729 > 2,093$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sedangkan hasil uji N-Gain sebesar 58,90% berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media Augmented Reality memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, & Yulianti. (2022). Pengembangan bahan ajar kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 308–313.

Dore, R. A., Shirilla, M., Hopkins, E., Collins, M., Scott, M., Schatz, J., Lawson-Adams, J., Valladares, T., Foster, L., Puttre, H., Toub, T. S., Hadley, E., Golinkoff, R. M., Dickinson, D., & Hirsh-Pasek, K. (2019). Education in the app store: Using a mobile game to support U.S. preschoolers' vocabulary learning. *Journal of Children and Media*, 13(4), 452–471. <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1650788>

Hidayati, N., & Hidayati, N. (2025). The use of digital flashcard media for early literacy introduction. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 6(1), 19–29.

Maisyaroh, D., Adhe, K. D., & Simatupang, N. (2024). Pengaruh Augmented Reality terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. *Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3). <https://doi.org/10.56855/global.v2i3.102>

Novianti, R., & Pratiwi, N. (2024). Augmented Reality (AR) media to stimulate early reading skills in early childhood. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 19(2), 204–212. <https://doi.org/10.21009/JIV.1902.10>

Paridah, P., Joni, J., & Ahmadi, D. (2020). Upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf dengan media kartu huruf usia 5–6 tahun. *Journal of Education Research*, 1(3), 213–217. <https://doi.org/10.37985/jer.v1i3.24>

Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain dengan media kotak pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>

Sukma, A., Kurnia, R., & Febrialismanto, F. (2020). Pengaruh media Alphabet Smart terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 29–35. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.50>