

PENGARUH MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK USIA DINI

Fina Sindy Alfani, PAUD Islam Makarima
e-mail corresponden : finasindy@gmail.com

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf vokal pada anak masih rendah. Kurang tepatnya pemilihan media, kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran juga berpengaruh pada kemampuan mengenal huruf vokal pada anak. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui seberapa tinggi kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 3-4 tahun dengan menggunakan media augmented reality di PAUD Islam Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2019/2020 (2) Untuk mengetahui seberapa tinggi kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 3-4 tahun dengan menggunakan media Kartu Gambar di PAUD Islam Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2019/2020 (3) Untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengenal huruf vokal antara yang menggunakan media augmented reality dengan media kartu gambar pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Islam Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen, dilaksanakan di PAUD Islam Makarima pada Bulan September 2019 - April 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok bermain (KB). Dengan mengambil sampel 48 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan media augmented reality mendapatkan nilai rata-rata 30,5.

Kata Kunci : Media Augmented Reality, Kemampuan Mengenal Huruf Vokal

Abstract

The problem in this study is the ability to recognize vowels in children is still low. Inadequate selection of media, teacher creativity in utilizing learning media also affects the ability to recognize vowels in children. The objectives of this study are (1) To find out how high the ability to recognize vowels in children aged 3-4 years using augmented reality media in PAUD Islam MakarimaKartasura 2019/2020 Academic Year (2) To find out how high the ability to recognize vowels in children age 3-4 years using the Image Card media in Islamic PAUD MakarimaKartasura 2019/2020 Academic Year (3) To find out the difference in the ability to recognize vowels between those using augmented reality media with the picture card media in 3-4 year old children in Islamic PAUD MakarimaKartasura Academic Year 2019/2020. This study uses a quantitative experimental research type, carried out in Islamic Makarima PAUD in September 2019 - April 2020. The population in this study is all children in the playgroup (KB). By taking a sample of 48 children. The results of this study indicate that with augmented reality media get an average value of 30.5.

Keywords: Augmented Reality Media, Ability to Recognize Vowels

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Evaluasi merupakan bagian dari kurikulum pendidikan, adanya evaluasi guna mengetahui tujuan dari pendidikan yang sudah direncanakan apakah kegiatan belajar mengajar sudah sesuai atau belum. (Subar Junanto, 2018 : 181). Kemudian menurut Subar dan Latifah (2017: 6) Evaluasi merupakan suatu proses. Secara eksplisit evaluasi mengacu pada pencapaian tujuan sedangkan secara implisit evaluasi harus membandingkan apa yang telah dicapai dari program dengan apa yang seharusnya dicapai berdasarkan standar yang telah ditetapkan. Untuk dapat meningkatkan pengetahuan, mutu pendidikan, dan mencapai tujuan pendidikan maka dalam hal ini pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan melalui Pendidikan anak Usia Dini (PAUD) yang merupakan pendidikan dasar bagi calon penerus generasi bangsa.

Menurut Siti (2018:15) Kemampuan mengenal huruf dapat diartikan sebagai kemampuan dalam membedakan bentuk-bentuk dan bunyi-bunyi dari setiap huruf serta mampu menyebutkan dan menunjukkan huruf. Dengan mengenal bunyi huruf dan membedakan bentuk huruf anak dapat menyusun suatu kata yang bermakna dan dapat menggabungkan huruf-huruf tersebut. Maka dalam hal ini kemampuan mengenal huruf sangatlah penting karena merupakan langkah awal untuk dapat mengembangkan perkembangan bahasa anak, baik secara verbal maupun non verbal. Huruf abjad terdiri dari 26 huruf yang dibagi

menjadi dua yaitu huruf vokal dan konsonan, dimana huruf vokal terdiri dari a,i,u,e,o dan huruf konsonan terdiri dari huruf selain huruf vokal.

Kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak usia dini menjadi penting untuk dikembangkan. Hal ini terkait dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa keberhasilan membaca tidak dapat dipisahkan dari kesadaran akan struktur bunyi dan kata-kata (Tadkiroatun Musfiroh, 2009: 16). Anak usia 3-5 tahun yang dapat membedakan bunyi dan nama huruf dalam susunan kata memiliki kemajuan membaca yang lebih baik daripada yang tidak (Tadkiroatun Musfiroh, 2009: 11).

Meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal merupakan hal yang harus dilakukan oleh anak-anak di PAUD Islam Makarima, Kartasura, Sukoharjo khususnya pada Kelompok Bermain. Namun, pada kenyataannya anak kelompok bermain yang berusia 3-4 tahun sebagian besar belum dapat mengenal huruf vokal dengan baik. Berdasarkan hasilobservasi saat magang 3 diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf vokal pada anak masih rendah. Pernyataan ini dibuktikan dengan pengamatan harian yang telah dilakukan selama 1 bulan saat melaksanakan magang 3 di PAUD Islam Makarima. 12 dari 24 anak yang bisa mengenal huruf vokal dengan baik. Hal ini sama artinya dengan 50% dari sampel belum dapat mengenal huruf vokal dengan baik. Kurang tepatnya pemilihan media, kreativitas guru dalam mengajar dan memanfaatkan media pembelajaran juga berpengaruh pada kemampuan mengenal huruf vokal pada anak. Salah satu media pembelajaran yang diasumsikan dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak adalah media *augmented reality*, karena media *augmented reality* ini adalah teknologi penggabungan antara dunia nyata dengan dunia maya yang kemudian objek tersebut dapat dilihat dalam satu waktu yang sama.

Augmented reality atau sering juga disebut realitas bertambah. Ilmawan dan Nanang (2017:36) berpendapat bahwa augmented reality adalah sebuah teknologi yang menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi, tiga dimensi, maupun empat dimensi yang dapat ditampilkan ke dalam lingkungan nyata pada waktu yang bersamaan. Teknologi yang digunakan adalah sebuah aplikasi yang di program untuk dapat di scan, kemudian aplikasi tersebut yang menjadi sebuah alat untuk menggabungkan objek nyata 2D menjadi objek maya 3D atau 4D tergantung pada program pengaplikasiannya.

Augmented reality merupakan sebuah terobosan dan inovasi bidang multimedia dan image processing yang sedang berkembang. Teknologi ini mampu mengangkat sebuah benda yang sebelumnya datar atau dua dimensi, seolah-olah menjadi nyata, bersatu dengan lingkungan sekitarnya. (Budi, 2017 : 1).

Augmented reality adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam lingkungan nyata. (Azuma dalam Setia wardani, 2015: 2). Berbeda dengan Borko dalam Setia Wardani (2015: 2) berpendapat bahwa augmented reality (AR) adalah pandangan secara langsung maupun tidak langsung dari benda secara fisik dengan menambahkan informasi kemudian dapat ditampilkan secara virtual benda-benda maya yang berfungsi menampilkan informasi yang tidak dapat diterima oleh manusia. Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media augmented reality adalah sebuah program yang digunakan untuk memudahkan seseorang dalam mempelajari suatu hal menggunakan teknologi yang dapat menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam suatu lingkungan dan waktu yang sama dalam bentuk 3D ataupun 4D.

Menurut Ilmawan dan Nanang (2017:37) mengatakan bahwa media augmented reality memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan masing-masing. Adapun kelebihan dari augmented reality antara lain : 1) Kelebihan Augmented Reality a) Lebih interaktif (saling aktif) b) Efektif dalam penggunaan. c) Dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media. d) Modeling objek yang sederhana, karena hanya menampilkan beberapa objek. e) Pembuatan yang tidak memakai terlalu banyak biaya. f) Mudah untuk dioperasikan. Sedangkan di samping augmented reality dapat memberikan keuntungan untuk digunakan dalam pengajaran, augmented reality juga memiliki kelemahan diantaranya sebagai berikut : 2) Kekurangan Augmented Reality a) Sensitif dengan perubahan sudut pandang. b) Pembuat belum terlalu banyak. c) Membutuhkan banyak memori pada peralatan yang dipasang.

Kartu Gambar menurut Susanto (2017: 132) adalah sebuah media pembelajaran yang diciptakan dalam bentuk gambar yang memiliki ukuran tertentu dengan bentuk persegi maupun bentuk persegi panjang. Sedangkan menurut Hariyanto (2009: 84) Kartu gambar adalah sebuah media dari kartu yang sudah diberi tulisan dan dibalik kartu itu terdapat gambar dari kata yang dimaksud. Selain itu Haryanto (2009: 84) juga berpendapat bahwa kartu gambar adalah sebuah metode pengajaran dengan menggunakan kartu yang sudah diberi tulisan dan dibalik kartu tersebut disertakan kata yang sesuai dengan gambar yang dimaksud, sehingga metode ini lebih menyerupai jenis permainan daripada teknik membaca atau mengenal huruf.

Kartu gambar dapat di kelompokkan kedalam dua kategori yaitu :
1) Kartu gambar biasa, yaitu kartu gambar yang memiliki ukuran tertentu, yang memiliki gambar dan tulisan dari kata yang dimaksud. Sedangkan
2) Kartu gambar augmented reality, yaitu sekumpulan kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, dan terdiri dari huruf, benda, atau

binatang dimana terdapat dua sisi yang 18 berbeda. Jika di sisi depan adalah gambar huruf kemudian di sisi belakang adalah gambar benda berdasarkan simbol huruf dengan ilustrasi 4 dimensi yang dapat di scan dan akan muncul gambar bergerak dan terlihat lebih nyata. Kartu gambar augmented reality atau biasa disebut dengan marbel huruf ABC ini merupakan media belajar anak yang mengenalkan huruf-huruf dengan cara yang menyenangkan dan menakjubkan. Cukup dengan scan kartu, karakter-karakter dalam kartu akan muncul dalam bentuk 4D yang keren. Kartu gambar ini dapat dimainkan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah sebagai berikut: a) Tepat Cepat Bermain kartu gambar dengan cara membuka satu kartu kemudian meminta anak untuk menebak kartu huruf apakah itu. b) Tebak Gambar Bermain kartu gambar dengan cara membuka tiga kartu huruf misalnya (a,i,u) kemudian berikan anak pertanyaan. Manakah huruf a? Dan mintalah anak untuk menunjukkan kartu mana yang memiliki gambar huruf a. Sebagai reward anak dapat melihat gambar 4D apa yang ada pada huruf a tersebut. c) Puzzle Bermain kartu gambar dengan cara mengacak kartu secara tak beraturan kemudian meminta anak untuk mengambil dua kartu sesuai yang diinginkan guru. Menurut Ragil (2017:29) mengatakan bahwa manfaat kartu gambar bagi anak sangatlah banyak bukan sekedar menarik perhatian siswa, gambar juga dapat membangun daya ingat dan konsentrasi pada anak. Maka dari itu pemilihan gambar juga harus diperhatikan dan disesuaikan kebutuhan.

Rosleny Marliani (2016:210) Aspek bahasa merupakan kemampuan seorang anak dalam berbahasa, yaitu dalam kemampuan berbicara, mengolah kata, dan lain-lain. Pada masa usia dini, anak memiliki penyerapan yang luar biasa dalam kemampuan berbahasa. Aspek perkembangan bahasa dimulai dengan peniruan bunyi dan suara atau bisa di sebut kemampuan mengenal huruf.

Dengan media *augmented reality* diharapkan anak lebih tertarik dan dapat membantu guru mengenalkan huruf vokal dengan cara yang lebih inovatif dan tidak monoton. Maka berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul “ Pengaruh Media Augmented Reality (AR) Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Usia Dini Di TK Islam Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2019/2020”.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen, dilaksanakan di PAUD Islam Makarima pada Bulan September 2019 - April 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok bermain (KB). Dengan mengambil sampel 48 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes berupa unjuk kerja yang dilakukan anak. Sedangkan dalam menganalisis data menggunakan analisis unit dan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Penelitian ini dilakukan di PAUD Islam Makarima yang berada di Jalan Adi Sumarmo No.58, Ngabeyan, Kec Kartasura, Kab.Sukoharjo. Alasan penelitian ini dilakukan disini karena di PAUD Islam Makarima dalam proses pembelajaran mengenal huruf vokal anak masih rendah. Minimnya kemampuan guru dalam menciptakan atau menggunakan media pembelajaran sesuai perkembangan teknologi. Hal tersebut sesuai dengan tema penelitian yang diangkat peneliti untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak. Penggunaan media *augmented reality* inilah yang menjadi pertimbangan peneliti untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut.

Tabel 1. 1 Daftar Siswa Kelompok Bermain
(KB) di PAUD Islam Makarima
Kartasura

No.	Kelas	Jumlah
1.	KB 1 (Marwah 1)	24
2.	KB 2 (Marwah 2)	24
3.	KB 3 (Shofa 1)	10
4.	KB 4 (Shofa 2)	10
	Jumlah	68

HASIL DAN PEMBAHASAN

Augmented reality atau sering juga disebut realitas bertambah. Ilmawan dan Nanang (2017:36) berpendapat bahwa *augmented reality* adalah sebuah teknologi yang menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi, tiga dimensi, maupun empat dimensi yang dapat ditampilkan ke dalam lingkungan nyata pada waktu yang bersamaan. Teknologi yang digunakan adalah sebuah aplikasi yang di program untuk dapat di scan, kemudian aplikasi tersebut yang menjadi sebuah alat untuk menggabungkan objek nyata 2D menjadi objek maya 3D atau 4D tergantung pada program pengaplikasiannya.

Menurut Hariyanto (2009: 84) Kartu gambar adalah sebuah media dari kartu yang sudah diberi tulisan dan dibalik kartu itu terdapat gambar dari kata yang dimaksud. Selain itu Haryanto (2009: 84) juga berpendapat bahwa kartu gambar adalah sebuah metode pengajaran dengan menggunakan kartu yang sudah diberi tulisan dan dibalik kartu tersebut disertakan kata yang sesuai dengan gambar yang dimaksud, sehingga metode ini lebih menyerupai jenis permainan daripada teknik membaca atau mengenal huruf.

Deskripsi data adalah gambaran lengkap data-data berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di

PAUD Islam Makarima tahun pelajaran 2019/2020 diperoleh data 24 siswa di kelas KB 2 sebagai sampel pada kelompok eksperimen media *augmented reality* dan 24 siswa di kelas KB 1 sebagai sampel pada kelompok kontrol media kartu gambar. Penelitian dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dalam 2 minggu dengan pembagian 3 kali pertemuan pada kelas yang dikenai perlakuan menggunakan media *augmented reality* dan 3 kali pertemuan pada kelas yang dikenai perlakuan menggunakan media kartu gambar.

Pertemuan pertama pada kelompok eksperimen media *augmented reality* di kelas KB 2, dilaksanakan pada hari Senin, 24 Februari 2020. Kegiatan pagi di PAUD Islam Makarima dimulai pukul 07:00 pagi diawali dengan membaca iqro" dan Aism atau di sebut jam literasi. Kebetulan peneliti diberi waktu untuk dapat melakukan penelitian pada jam tersebut. Pada pertemuan ini peneliti mengenalkan kepada anak tentang media *augmented reality* kepada masing-masing 3-4 anak dalam satu kelompok. Pada pertemuan kedua kelompok eksperimen media *augmented reality* di kelas KB 2, dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Februari 2020. Kegiatan pagi di PAUD Islam Makarima dimulai pukul 07:00 pagi diawali dengan membaca iqro" dan Aism atau di sebut jam literasi. Kebetulan peneliti diberi waktu untuk dapat melakukan penelitian pada jam tersebut. Pada pertemuan ini peneliti mengenalkan kepada anak tentang media *augmented reality* kepada masing-masing 3-4 anak dalam satu kelompok. Pada pertemuan ketiga kelompok eksperimen media *augmented reality* di kelas KB 2, dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Februari 2020. Kegiatan pagi di PAUD Islam Makarima dimulai pukul 07:00 pagi diawali dengan membaca iqro" dan Aism atau di sebut jam literasi. Kebetulan peneliti diberi waktu untuk dapat melakukan penelitian pada jam tersebut. Pada pertemuan ini peneliti mengenalkan kepada anak tentang media *augmented reality* kepada masing-masing 3-4 anak dalam satu kelompok.

Pada pertemuan keempat pada kelompok eksperimen media *augmented reality* dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Februari 2020. Pada pertemuan ini peneliti memberikan test kepada anak untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf vokalnya. Jadi setelah pengenalan media *augmented reality* kemarin anak di uji kemampuannya. Untuk unjuk kerja yang dikerjakan anak pada hari tersebut tentang “menunjuk huruf vokal” yang terdiri dari 5 butir soal dan tentang “menunjuk nama hewan yang diawali dengan huruf vokal” yang terdiri dari 5 soal. Jadi total keseluruhan ada 10 butir soal yang diberikan kepada anak untuk dapat mengetahui kemampuan mengenal huruf vokalnya.

Pertemuan pertama pada kelompok kontrol media kartu gambar di kelas KB 1, dilaksanakan pada hari Senin, 2 Maret 2020. Kegiatan pagi di PAUD Islam Makarima dimulai pukul 07:00 pagi diawali dengan membaca iqro” dan Aism atau di sebut jam literasi. Kebetulan peneliti diberi waktu untuk dapat melakukan penelitian pada jam tersebut. Pada pertemuan ini peneliti mengenalkan kepada anak tentang media kartu gambar kepada masing-masing 3-4 anak dalam satu kelompok. Pertemuan kedua pada kelompok kontrol media kartu gambar di kelas KB 1, dilaksanakan pada hari Selasa, 3 Maret 2020. Kegiatan pagi di PAUD Islam Makarima dimulai pukul 07:00 pagi diawali dengan membaca iqro” dan Aism atau di sebut jam literasi. Kebetulan peneliti diberi waktu untuk dapat melakukan penelitian pada jam tersebut. Pada pertemuan ini peneliti mengenalkan kepada anak tentang media kartu gambar kepada masing-masing 3-4 anak dalam satu kelompok. Pertemuan ketiga pada kelompok kontrol media kartu gambar di kelas KB 1, dilaksanakan pada hari Rabu, 4 Maret 2020. Kegiatan pagi di PAUD Islam Makarima dimulai pukul 07:00 pagi diawali dengan membaca iqro” dan Aism atau di sebut jam literasi. Kebetulan peneliti diberi waktu untuk dapat melakukan penelitian pada jam tersebut. Pada pertemuan ini peneliti mengenalkan

kepada anak tentang media kartu gambar kepada masing-masing 3- 4 anak dalam satu kelompok. Pada pertemuan keempat pada kelompok eksperimen media *augmented reality* dilaksanakan pada hari kamis, 5 Maret 2020. Pada pertemuan ini peneliti memberikan test kepada anak untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf vokalnya. Jadi setelah pengenalan media *augmented reality* kemarin anak di uji kemampuannya. Untuk unjuk kerja yang dikerjakan anak pada hari tersebut tentang “menunjuk huruf vokal” yang terdiri dari 5 butir soal dan tentang “menunjuk nama hewan yang diawali dengan huruf vokal” yang terdiri dari 5 soal. Jadi total keseluruhan ada 10 butir soal yang diberikan kepada anak untuk dapat mengetahui kemampuan mengenal huruf vokalnya.

Data dalam kelompok eksperimen menggunakan tes sebanyak 10 butir. Hasil penelitian ini dikategorikan menjadi 3 kategori. Kategori tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai mean sebesar 30,5. Nilai median 29,9. Nilai modus 28,25 dan standar deviasi pada nilai 4,5. Distribusi data kelas eksperimen di PAUD Islam Makarima adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2 Distribusi Frekuensi Menggunakan Augmented Reality

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
1	22-24	2	8,3	Rendah 29,1%
2	25-27	5	20,8	
3	28-30	6	25	Sedang 37,5%
4	31-33	3	12,5	
5	34-36	6	25	Tinggi 33,3%
6	37-39	2	8,3	
Jumlah	24	100		

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa penerapan media *augmented reality* di kelas marwah 2 di PAUD Islam 62 Makarima pada interval 22-24 sebanyak 2 anak atau 8,3%. Interval 25-27 sebanyak 5 anak atau 20,8%. Interval 28-30 sebanyak 6 anak atau 25%. Interval 31-33 sebanyak 3 anak atau 12,5%. Interval 34- 36 sebanyak 6 anak atau 25%. Interval 37-39 sebanyak 2 anak

atau 8,3%. Melalui perhitungan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa penerapan media *augmented reality* dalam kelompok eksperimen dikategorikan rendah sebanyak 7 anak atau 29,1%, dikategorikan sedang sebanyak 9 anak atau 37,5%, dan dikategorikan tinggi sebanyak 8 anak atau 33,3%.

Tabel 1.3 Distribusi Frekuensi Menggunakan Media Kartu Gambar

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
1	18-20	2	8,3	Rendah 37,4%
2	21-23	7	29,1	
3	24-26	8	33,3	Sedang 45,8%
4	27-29	3	12,5	
5	30-32	2	8,3	Tinggi 16,6%
6	33-35	2	8,3	
Jumlah	24	100		

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa penerapan media kartu gambar di kelas marwah 1 di PAUD Islam Makarima pada interval 18-20 sebanyak 2 anak atau 8,3%. Interval 21-23 sebanyak 7 anak atau 29,1%. Interval 24-26 sebanyak 8 anak atau 33,3%. Interval 27-29 sebanyak 3 anak atau 12,5%. Interval 30-32 sebanyak 2 anak atau 8,3%. Interval 33-35 sebanyak 2 anak atau 8,3%.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan *eksperimen posttest design*. Penelitian ini dirancang dengan tujuan untuk membandingkan media manakah antara media *augmented reality* dan media kartu gambar yang lebih berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal di PAUD Islam Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian yang diperoleh di kelas KB 2 sebagai kelas eksperimen menggunakan media *augmented reality* diperoleh nilai rata-rata atau mean sebesar 30,5. Sedangkan nilai median 29,9. Nilai modus pada angka 28,25 dan nilai standar deviasi pada angka 4,5. Nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas ini rata-rata dalam kategori sedang.

Anak lebih cepat menguasai kemampuan mengenal huruf vokal dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan media kartu gambar.

Sedangkan hasil penelitian di kelas KB 1 sebagai kelompok kontrol menggunakan media kartu gambar diperoleh nilai rata-rata atau mean sebesar 25,2. Nilai median pada angka 24,6. Nilai modus pada angka 23,9 dan nilai standar deviasi pada angka 4,1. Rata-rata nilai yang diperoleh dalam kelompok kontrol ini dalam kategori sedang sebanyak 9 anak. Untuk mengetahui perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.4 Tabel Pemanding Hasil Test Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dengan Media Augmented Reality dan Media Kartu Gambar

NO	Uji Statistik	Augmented Reality	Kartu Gambar
1	Presentase Kategori Rendah	29,1%	37,4%
2	Presentase Kategori Sedang	37,5%	45,8%
3	Presentase Kategori Tinggi	33,3%	16,6%
4	Mean	30,5	25,2
5	Median	29,9	24,6
6	Modus	28,2	23,9
7	Standar Deviasi	4,5	4,1

Meskipun hasil dari tabel tersebut menunjukkan bahwa kedua media yakni media *augmented reality* dan media kartu gambar sama-sama berada pada kategori sedang, namun batas awal nilai tiap kelas berbeda diketahui bahwa kelas *augmented reality* batas awal atau nilai terendah anak adalah 18 sedangkan di kelas kartu gambar nilai terendah anak adalah 22.

Jadi dari hasil penelitian tersebut dapat dibuktikan bahwa metode permainan *augmented reality* dan kartu gambar dapat mempengaruhi kemampuan mengenal huruf vokal anak. Nilai rata-rata media *augmented reality* lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata media kartu gambar.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang telah diuraikan di bab IV tentang pengaruh media *augmented reality* terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia dini di PAUD Islam Makarima tahun pelajaran 2019/2020. Maka pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut ini: *Pertama*, Gambaran hasil penelitian pada kelas eksperimen bahwa kemampuan mengenal huruf vokal di kelas KB 2 dengan menggunakan media *augmented reality* di PAUD Islam Makarima mendapatkan nilai rata-rata termasuk pada kategori sedang, yaitu 37,5% dengan nilai mean 30,5. Sedangkan di kelas KB 1 menggunakan media kartu gambar mendapatkan nilai rata-rata termasuk pada kategori sedang, yaitu 45,8% dengan nilai mean 25,2.

Kedua, hasil pengolahan data menunjukkan bahwa media *augmented reality* dan media kartu gambar sama-sama berada pada kategori sedang, namun batas awal nilai tiap kelas berbeda diketahui bahwa kelas *augmented reality* batas awal atau nilai terendah anak adalah 18 sedangkan di kelas kartu gambar nilai terendah anak adalah 22. *Ketiga*, hasil perhitungan statistik, dengan menggunakan rumus t-test, maka diperoleh hasil bahwa nilai t hitung 4,4 sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 1,697 sehingga t hitung > t tabel yaitu $4,4 > 1,697$. Sehingga hipotesis alternatif yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf vokal antara yang menggunakan media *augmented reality* dengan media kartu gambar. Namun penggunaan media *augmented reality* menghasilkan

kemampuan mengenal huruf vokal yang lebih baik (nilai rata-rata 30,5) dibandingkan dengan media kartu gambar (nilai rata-rata 25,2).

REFERENSI

Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.

Suyadi dan Ulfah, Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Yusuf L. M., Syamsu dan Sugandhi, Nani M., 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persuda.

Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Mustaqim, Ilmawan dan Kurniawan, Nanang. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Diakses pada 25 Sep 2019 https://scholar.google.co.id/scholar?q=related:0XebqJ9eKcYJ:scholar.google.com/&hl=en&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&u%23p%3D0XebqJ9eKcYJ (Online).

Setyawan, Risyan. Dzikri, Afdhol. 2016. *Analisis Penggunaan Metode MarkerTracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah*. Diakses Pada 17 September 2019. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/517> (Online).

Junanto, Subar. Arini, Nur. 2018. *Evaluasi Program Pembelajaran di PAUD Inklusi dengan Model Context, Input, Process, and Product (CIPP)*. Di akses pada 30 Mei 2020. <http://202.0.92.5/pusat/inklusi/article/view/1453/pdf> (Online).

Mustaqim, Ilmawan dan Kurniawan, Nanang. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Diakses pada 25 Sep 2019 <https://scholar.google.co.id/scholar?q=related:0XebqJ9eKcYJ:scholar.google.com/>

glcom/&hl=en&as_sdt0,5#d=gs_qabs&u%23p%3D0XebqJ9eKcYJ
(Online).

Setyawan, Risyan. Dzikri, Afdhol. 2016. Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. Diakses Pada 17 September 2019. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/517>
(Online) Siregar, Syofian. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta : Kencana.

Wardani, Setia. 2015. Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Untuk Pengenalan Aksara Jawa pada Anak. Diakses pada 25 September 2019. <http://ojs.upy.ac.id/ojs/index.php/dinf/article/view/111/80>
(Online).