

**PENGARUH MEDIA AUGMENTED REALITY ‘SPINNING WHEEL’ BERBASIS
ASSEMBLR STUDIO TERHADAP KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK DI
TAMAN KANAK-KANAK VILLA BETA KOTA PADANG**

Zelva Melani¹, Rismareni Pransiska²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

¹zelvamelani3@gmail.com, ²pransiska_unp2008@yahoo.com

ABSTRACT

The low mastery of English vocabulary among early childhood children remains a problem influenced by the limited availability of interesting learning media and the minimal use of technology. This study aims to determine the effect of the use of Assemblr Studio-based Augmented Reality ‘Spinning Wheel’ media on the English vocabulary of early childhood children at Villa Beta Kindergarten, Padang City. The study used a quantitative approach with a pre-experimental method through a One Group Pretest Posttest Design. The research subjects were 15 children who were determined using a saturated sampling technique. The research instrument was in the form of oral and behavioral tests compiled based on indicators of early childhood language development and validated by experts. Data analysis was carried out using parametric statistical tests with the help of SPSS version 29, including normality tests and Paired Sample T-tests. The results showed a significant increase between pre-test and post-test scores with a significance value of <0.05. Thus, the Assemblr Studio-based Augmented Reality ‘Spinning Wheel’ media has a significant effect in improving English vocabulary mastery among early childhood children.

Keywords: *Augmented Reality, Spinning Wheel, English Language, Early Childhood*

ABSTRAK

Rendahnya penguasa kosakata Bahasa Inggris anak usia dini masih menjadi permasalahan yang dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang menarik serta minimnya pemanfaatan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Augmented Reality ‘Spinning Wheel’ berbasis Assemblr Studio terhadap kosakata Bahasa Inggris anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Kota Padang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen melalui desain One Group Pretest Posttest Design. Subjek penelitian berjumlah 15 anak yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian berupa tes lisan dan perbuatan yang disusun berdasarkan indikator perkembangan bahasa anak usia dini dan telah divalidasi oleh ahli. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik parametrik dengan bantuan SPSS versi 29, meliputi uji normalitas dan uji Paired Sampel T-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan

antara skor pre-test dan post-test dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian, media Augmented Reality 'Spinning Wheel' berbasis Assemblr Studio berpengaruh signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini.

Kata Kunci: Augmented Reality, Spinning Wheel, Bahasa Inggris, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada tahap awal kehidupan, dimana proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan kompleks. National association fir the Education of Young Children (NAEYC) mendefinisikan anak usia dini atau early childhood sebagai individu yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun (Susanto, 2021). Masa ini dianggap sebagai periode yang sangat krusial dalam rentang kehidupan manusia karena menjadi fondasi awal bagi perkembangan selanjutnya (Suryana, 2021). Masa anak usia dini merupakan fase pembentukan dasar kehidupan yang akan mempengaruhi pengalaman dan perilaku anak di masa mendatang (Windayani dkk., 2021). Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang menyeluruh dalam berbagai aspek, sehingga proses pembelajaran yang diberikan harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini adalah proses pembinaan yang dirancang untuk anak usia 0-6 tahun dengan memberikan stimulasi pada seluruh aspek perkembangan, agar anak siap memasuki jenjang pendidikan dasar (Maghfiroh & Suryana, 2021). Pendidikan anak usia dini merupakan layanan pendidikan yang diberikan sejak anak lahir hingga usia enam tahun, melalui pemberian rangsangan yang mencakup seluruh aspek perkembangan, baik aspek fisik maupun nonfisik (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021). Dalam konteks ini, PAUD tidak hanya berperan sebagai wadah pendidikan, tetapi juga sebagai sarana pengembangan potensi anak secara menyeluruh. Pendidikan anak usia dini berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak dalam berbagai aspek perkembangan (Fatmala & Hartati, 2020). Selain itu, pendidikan anak usia dini merupakan suatu fasilitas yang berperan penting dalam penanaman pondasi dasar bagi anak,

hingga seluruh aspek perkembangan harus dirangsang secara optimal sejak dini (Chandra & Eliza, 2020).

Salah satu fokus utama dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pengembangan kemampuan berbahasa. Bahasa memiliki peran penting karena melalui bahasa anak dapat berkomunikasi, memahami lingkungan sekitar, menjalin hubungan sosial, menyampaikan gagasan, serta membangun pemahaman terhadap dunia di sekitarnya (Taqwa & Pransiska, 2023: Santrock, 2002: Pradita dkk., 2024). Bahasa merupakan alat utama yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Menurut Davitt dan Hanley, bahasa sarana penyampaian pesan melalui ekspresi dalam berbagai situasi komunikasi. Kapasitas berbahasa merupakan kapasitas dasar manusia yang telah ada sejak ia dilahirkan, sehingga penting untuk dikenali dan distimulasi sejak tahap perkembangan awal (Pransiska, 2020). Oleh karena itu, stimulasi perkembangan bahasa sejak prasekolah sangat penting agar anak dapat berkembang secara sosial dan akademik.

Pada era globalisasi seperti saat ini, penguasaan bahasa sangat penting. Salah satunya yaitu penguasaan bahasa asing, khususnya bahasa inggris. Anak usia dini memiliki kemampuan alami untuk menyerap bahasa dengan cepat, termasuk intonasi dan pengucapan yang benar, sehingga masa ini menjadi waktu ideal untuk memperkenalkan bahasa inggris (Na'imah, 2022). Dalam konteks pembelajaran English for Young Learners, penguasaan kosakata Bahasa Inggris merupakan fondasi utama dalam membangun kapasitas berbahasa yang lebih kompleks. Dalam praktiknya, pengenalan Bahasa Inggris pada anak usia dini dapat dilakukan secara lebih efektif melalui pemanfaatan media yang menarik, pemilihan metode yang sesuai, penerapan strategi pembelajaran yang tepat oleh guru, serta sistem peskoran yang mendukung proses belajar anak (Daulay & Pransiska, 2022).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Villa Beta Kota Padang, menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata bahasa inggris anak usia dini masih belum berkembang sesuai

harapan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Keterbatasan guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi menyebabkan stimulasi bahasa inggris belum optimal, sehingga potensi anak dalam mengembangkan kosakata bahasa inggris belum berkembang secara maksimal.

Terkait hal tersebut, salah satu inovasi teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah teknologi Augmented Reality (AR). Ronald T. Azuma mendefinisikan AR sebagai teknologi yang mengintegrasikan objek maya kedalam lingkungan nyata, yang berjalan secara real time dan memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung (I. P. Sari dkk., 2023). Salah satu aplikasi AR yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Assemblr Studio.

Terkait media pembelajaran Augmented Reality ini, beberapa penelitian sebelumnya telah melakukan penelitian tentang media pembelajaran bagi anak usia dini. Pada penelitian yang dilakukan oleh

(Hafidah dkk., 2025) yang berjudul “Pelatihan Penggunaan Media Augmented Reality (AR) Flashcard dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini” dengan hasil menunjukkan bahwa penggunaan media AR flashcard secara signifikan mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris anak usia dini.

Augmented Reality Berbasis Assemblr Studio dapat dikombinasikan dengan Spinning Wheel. Spinning Wheel sebagai gambar 2 dimensi yang nantinya akan dirubah dengan menggunakan AR menjadi gambar 3 dimensi dan mengeluarkan audio bahasa inggris. Permainan Spinning Wheel dalam penelitian ini dilakukan dengan menyesuaikan dengan tema permainan dengan pembelajaran kosakata bahasa inggris untuk anak usia dini.

Permainan ini menggunakan konsep dasar seperti roda putar, dimana anak-anak diminta untuk memutar Spinning Wheel tersebut, jarum penunjuk akan berhenti disalah satu pilihan dan anak-anak harus merespon sesuai dengan pilihan tersebut. Namun, perbedaannya terletak pada mekanisme permainan

yang mengintegrasikan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran. Ketika roda yang diputar anak tersebut berhenti disalah satu gambar, misalnya gambar kucing, anak akan menggunakan perangkat Android untuk memindai (scan) gambar tersebut. Setelah dipindai, aplikasi Augmented Reality akan menampilkan gambar tiga dimensi (3D) dari kucing tersebut, disertai dengan audio yang menyebutkan nama kucing dalam bahasa Inggris, yaitu "Cat".

Namun pemanfaatan media Augmented Reality 'Spinning Wheel' berbasis Assemblr Studio yang terintegrasi dengan teknologi digital, masih jarang dijadikan fokus utama dalam kajian akademik terkait pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini. Melalui integrasi teknologi AR, media Spinning Wheel dirancang sehingga anak dapat menyaring gambar menggunakan perangkat digital yang selanjutnya menampilkan visual dan audio berbahasa Inggris. Secara teoritis, pendekatan ini sejalan dengan pandangan konstruktivistik Piaget yang menekankan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung,

serta teori Vygotsky yang menegaskan peran media sebagai scaffolding dalam zona perkembangan proksimal. Dengan demikian, penggabungan teknologi AR ke dalam media Spinning Wheel berbasis Assemblr Studio tidak hanya menjadi solusi atas tantangan pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan inovasi pendidikan berbasis teknologi.

Dengan memperhatikan persoalan yang telah dijelaskan sebelumnya, studi ini difokuskan untuk mengkaji secara empiris pengaruh media Augmented Reality 'Spinning Wheel' berbasis Assemblr Studio terhadap kosakata Bahasa Inggris anak di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Kota Padang, dengan harapan dapat menjadi solusi inovatif dan kontekstual dalam membantu proses belajar anak di masa digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, yaitu pre eksperimen dengan desain One Group Pretest Posttest Design (Cresswell, 2014). Desain ini digunakan untuk

mengetahui pengaruh variabel independen berupa media Augmented Reality 'Spinning Wheel' berbasis Assemblr Studio terhadap variabel dependen, yaitu pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini. Subjek penelitian adalah peserta didik Taman Kanak-Kanak Villa Beta Kota Padang yang berjumlah 15 orang anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2014). Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil, yakni kurang dari 30 orang (Maharani dkk., 2019), sehingga penelitian difokuskan pada pengukuran pengaruh perlakuan yang diberikan.

Teknik peskoran dalam penelitian ini menggunakan tes yang disusun berdasarkan indikator pencapaian perkembangan bahasa anak usia dini yang mengacu pada teori perkembangan bahasa. Pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini (English for Young Learners) mencakup tiga komponen utama, yaitu pelafalan (Pronunciation), perubahan struktur bahasa (grammatical change), dan pemahaman makna (meaning). Namun, mengingat aspek tata bahasa

belum sesuai diterapkan pada jenjang taman kanak-kanak, maka indikator grammatical change digantikan dengan indikator yang lebih relevan, yaitu kemampuan anak dalam menunjukkan gambar sesuai kosakata yang diucapkan oleh guru.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah perumusan masalah dan tujuan penelitian diterapkan, tahap selanjutnya adalah pengumpulan data untuk mengkaji pengaruh Media Augmented Reality 'Spinning Wheel' berbasis Assemblr Studio terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Kota Padang. Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan lima kali pertemuan, yang meliputi satu kali pre-test, tiga kali treatment menggunakan media Augmented Reality 'Spinning Wheel' berbasis Assemblr Studio, serta satu kali post-test. Pre-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal kosakata Bahasa Inggris anak, sedangkan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan setelah penerapan media

pembelajaran berbasis Augmented Reality.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak setelah diterapkan media Augmented Reality 'Spinning Wheel' berbasis Assemblr Studio. Nilai post-test yang diperoleh peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pre-test, yang mengidentifikasi bahwa media pembelajaran berbasis Augmented Reality efektif dalam mendukung proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Media ini menghadirkan pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman anak terhadap kosakata Bahasa Inggris. Hasil ini juga diperkuat oleh data dari hasil pre-test dan post-test yang disajikan pada tabel 1

Tabel 1 Output Nilai Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test*

Kelas Eksperimen			
Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Jumlah	91	212	121
Rata-rata	6,0667	14, 1333	8,0667

Setelah proses pengumpulan data selesai, tahap selanjutnya adalah menguji kelayakan data untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik. Oleh karena itu, dilakukan uji normalitas guna mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas apabila nilai signifikansi lebih dari 0.05, sedangkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 29.0 dan hasil analisis tersebut disajikan pada Gambar 1

Gambar. 1 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk			
	Stati stic	Df	Sig.	Stati stic	Df	Sig.	
ettest	Pr	,189	15	,157	,885	15	,056
sttest	Po	,191	15	,147	,895	15	,079

Dari uji normalitas yang diolah dengan aplikasi SPSS versi 29.0 *for Windows* didapatkan skor pada *pre-test* adalah 0,056 dan pada *post-test* 0,079. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan > 0,05, maka data berdistribusi normal.

Setelah data memenuhi asumsi normalitas berdasarkan uji *Shapiro-Wilk*, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *paired sampel t-tets*. Untuk membandingkan rata-rata dari dua variabel yang saling berpasangan dalam satu kelompok yang sama. Berikut hasil uji hipotesis data penelitian disajikan pada gambar 2

Gambar 2. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	6,07	15	2,576	,665
	Posttest	14,13	15	1,457	,376

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Significance
Pair 1	Pretest & Posttest	15	,511	
				One-Sided p ,026 Two-Sided p ,052

Paired Samples Test					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference
Pair 1	Pretest - Posttest	-8,067	2,219	,573	Lower -9,295 Upper -6,838

Paired Samples Test				
		T	Df	Significance
Pair 1	Pretest - Posttest	-14,080	14	
				One-Sided p <,001 Two-Sided p <,001

Kriteria pengujian hasil hipotesis adalah sebagai berikut: jika nilai sig a. (0,05) maka H_a ditolak, jika nilai sig a , (0,05) maka H_a diterima. Berdasarkan hasil *paired sampel t-test*, nilai rata-rata *pre-test* kemampuan bahasa inggris anak sebesar 0,0667, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 14,1333 dari 14 peserta didik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Inggris setelah diberikan perlakuan. Selisih rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* sebesar -8,0667, yang menandakan bahwa hasil belajar anak setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan.

Hasil uji *paired sampel t-test* menunjukkan nilai t hitung sebesar -14,080 dengan nilai signifikansi ,0001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, maka H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini melalui media *Augmented Reality 'Spinning Wheel' Berbasis Assemblr Studio* terbukti secara statistik mampu meningkatkan

kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini pada satu kelas di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Kota Padang setelah diberikan pembelajaran menggunakan media Augmented Reality 'Spinning Wheel' Berbasis Assemblr Studio. Sebelum perlakuan, hasil pre-test menunjukkan jumlah nilai keseluruhan 91 dengan rata-rata 6,0667. Setelah anak mengikuti pembelajaran menggunakan AR 'Spinning Wheel', terjadi peningkatan yang signifikan dengan jumlah nilai keseluruhan mencapai 212 dengan rata-rata 14,1333. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media AR 'Spinning Wheel' berbasis Assemblr Studio memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini.

Kemampuan Bahasa Inggris anak usia dini saat dilakukan pre-test terlihat bahwa sebagian anak sulit dalam mengucapkan nama hewan dalam Bahasa Inggris. Anak juga mengalami kesulitan ketika diminta

menyebutkan kosakata Bahasa Inggris berdasarkan gambar hewan yang ditunjuk oleh guru. Pada saat dilakukan treatment menggunakan media Augmented Reality 'Spinning Wheel' Berbasis Assemblr Studio, terlihat bahwa anak lebih mudah memahami materi yang diberikan. Visualisasi objek dalam bentuk 3D serta dukungan efek suara pada media AR membuat anak lebih tertarik, fokus, dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Sehingga anak mampu mengucapkan Bahasa Inggris dengan tepat dan mengingatnya dengan cepat dan akurat.

Kemampuan Bahasa Inggris anak setelah post-test yaitu anak dapat mengulang kembali kosakata yang didengar, anak dapat mengucapkan Bahasa Inggris yang ditunjuk oleh guru dengan benar, anak dapat mengartikan kosakata Bahasa Inggris yang didengar, anak dapat menunjukkan gambar sesuai dengan kosakata Bahasa Inggris yang disebutkan guru. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional digunakan secara luas dalam komunikasi antarnegara, sehingga penguasaannya menjadi sangat penting bagi setiap individu (Qadafi,

2020). Pengenalan Bahasa Inggris sejak usia dini lebih efektif dibandingkan jika baru dimulai pada jenjang sekolah dasar (Alam & Lestari, 2019). Melalui pengenalan sejak dini, anak akan memiliki bekal pengetahuan dasar yang lebih kuat sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pengenalan kosakata Bahasa Inggris dapat dilakukan melalui berbagai media yang menekankan pada pengalaman langsung anak (Khomsin dan Rahimatussalisa, 2021). Penggunaan metode dan media pembelajaran untuk mengembangkan kosakata Bahasa Inggris anak perlu dipadukan dengan kegiatan bermain, karena bermain merupakan aktivitas yang paling disukai oleh anak (Rahmawati, 2012). Media Augmented Reality 'Spinning Wheel' berbasis Assemblr Studio ini sangat relevan dengan prinsip belajar anak usia dini yang bersifat konkret, menyenangkan, dan berbasis pengalaman langsung (learning by doing). Anak usia dini berada dalam tahap operasional pra-logis, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang nyata, visual, dan interaktif untuk

memahami konsep secara lebih mudah (Piaget & Cook, 1952).

Keefektifan media ini juga diperkuat dengan integrasi teknologi Augmented Reality yang dikembangkan oleh peneliti. Melalui media ini, ketika anak memutar Spinning Wheel dan setelah itu memindai barcode menggunakan kamera smartphone, akan muncul gambar hewan dalam bentuk 3D berwarna yang dilengkapi dengan efek suara penyebutan nama hewan dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa

Inggris. Pendekatan multisensorik ini sejalan dengan teori belajar Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi, pengalaman, dan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan media Augmented Reality 'Spinning Wheel' berbasis Assemblr Studio dapat meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini, berdasarkan hasil data dimana terdapat perbedaan signifikan nilai skor pre-test dan post-test. Sehingga menunjukkan penggunaan media Augmented Reality 'Spining Wheel'

berbasis Assemblr Studio berpengaruh terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak di Taman Kanak-Kanak Villa Beta Kota Padang. Meskipun media AR terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kosakata, penerapannya tidak terlepas dari sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala utama adalah ketergantungan pada perangkat teknologi dengan spesifikasi tertentu, seperti smartphone atau tablet yang kompatibel, yang dapat menjadi hambatan bagi lembaga pendidikan dengan keterbatasan sumber daya. Selain itu, kesiapan guru dalam aspek teknis dan pedagogis juga menjadi faktor penting, mengingat tidak semua pendidikan memiliki kompetensi digital yang memadai untuk mengoperasikan serta menginterpretasikan teknologi ini secara optimal ke dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Augmented Reality 'Spinning Wheel' berbasis Assemblr Studio terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak di Taman Kanak-

Kanak Villa Beta Kota Padang. Penerapan media pembelajaran tersebut pada satu kelas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, sehingga mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif berbasis permainan dapat mendukung proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris secara lebih menarik dan bermakna bagi anak usia dini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Augmented Reality memiliki potensi sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang pendidikan anak usia dini. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek dan konteks pelaksanaan, sehingga temua yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan subjek dan konteks yang lebih beragam untuk memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media Augmented Reality dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini dalam memperkenalkan bahasa inggris melalui flash card. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 274–279.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages To Young Learners*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/Cbo9780511733109>
- Chandra, W. E. ., & Eliza, D. (2020). Pengaruh Permainan Magic Card terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 820.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.460>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Pendekatan, Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Daulay, S. ., & Pransiska, R. (2022). Permasalahan Guru Taman Kanak-kanak Dalam Mengenalkan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 3(2), 79–87.
<https://doi.org/10.37216/aura.v3i2.719>
- Fatmala, Y., & Hartati, S. (2020). Pengaruh Membatik Ecoprint terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusari*, 4(2), 1143–1155.
- Hafidah, R., Dewi, N. K., & Sholeha, V. (2025). Pelatihan Penggunaan Media Augmented Reality (Ar) Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 09(01), 418–432.
- Khomsin, & Rahimmatussalisa. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini Khomsin 1 , Rahimmatussalisa 2 ARTICLE INFO ABSTRACT. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1561.
- Maharani, N. M. A. P., Ardana, I. K., & Putra, D. K. N. S. (2019). Pengaruh Metode Bercerita Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Kelompok A Di Tk Ikal Widya Kumara Sidakarya Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(1), 25-35.

- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Piaget, J., & Cook, M. (1952). *The origins of intelligence in children* (Vol. 8, Issue 5). International universities press New York.
- Pradita, E. L., Kumala Dewi, A., Nasywa Tsuraya, N., & Fauziah, M. (2024). Peran orang tua dalam pengembangan bahasa anak usia dini. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 1238–1248. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.883>
- Pransiska, R. (2020). Program bilingualisme bahasa Inggris pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Serambi Ilmu (JSI)*, 21(1), 35–47. <https://doi.org/10.32672/jsi.v21i1.1097>
- Qadafi, M. (2020). Pembelajaran bahasa inggris pada anak di sangkhom islam wittaya school saat pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 422–430.
- Santrock, J. W. (2002). *Life-span development: Perkembangan masa hidup*. (edisi 5, jilid 11). J. Damanik & Achmad Chusairi, Penerjemah) Jakarta: Erlangga (Karya Asli Terbit 1983-1995).
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2023). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D. (2021). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (Teori dan Praktik Pembelajaran)*.
- Taqwa, R., & Pransiska, R. (2023). Pengaruh aplikasi prezi terhadap pengenalan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini: The Effect Of The Prezi Application On The Introduction Of English Vocabulary In Early Children. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho* 6(3), 234–240. <https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/56>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.