

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH ANAK

Suciati¹, Sukrin², Syahru Ramadhan³

^{1,2}PIAUD FAI Universitas Muhammadiyah Bima

³PAI FAI Universitas Muhammadiyah Bima

¹suciati12desember2000@gmail.com, ²mataharibiru69@gmail.com,

³syahrupgmi05@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low proficiency of young children in recognizing the Hijaiyah letters, which form an essential foundation for learning to read the Qur'an. This situation is evident at Family Kananta Kindergarten, where some children still struggle to distinguish letter shapes and pronounce them correctly. To address this issue, teachers have implemented an innovative learning approach by utilizing Augmented Reality (AR)-based learning media, which is expected to stimulate children's abilities in a more engaging, interactive, and enjoyable manner. The use of this technology not only displays letters visually in two dimensions but also in three-dimensional forms that can move and are accompanied by the correct pronunciation, allowing children to learn through multisensory experiences. The objective of this study is to determine the implementation methods and the effectiveness of using Augmented Reality-based learning media in improving children's ability to recognize Hijaiyah letters at Family Kananta Kindergarten. The research design employed was descriptive qualitative research, with the primary data sources being the teachers and children in Group B at Family Kananta Kindergarten. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and then analyzed using the Miles and Huberman analytical model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research findings indicate that the implementation of AR media is effective when carried out through several stages: introduction to the media, demonstration of 3D letters, play-based learning activities, fine motor skill development, and interactive assessment via digital quizzes. The use of this media has been proven to significantly improve children's focus, memory, pronunciation, and motivation. Thus, AR media serves as an effective and relevant educational innovation in stimulating basic Quranic reading skills among young children.

Keywords: Educational Media, Augmented Reality, Arabic Alphabet

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah yang menjadi dasar penting dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an. Kondisi tersebut terlihat di TK Family Kananta, di mana sebagian anak masih mengalami kesulitan membedakan bentuk huruf dan melafalkannya dengan benar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru melakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang diharapkan mampu menstimulasi kemampuan anak secara lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan teknologi ini tidak hanya menampilkan huruf secara visual dua dimensi, tetapi juga dalam bentuk tiga dimensi

yang dapat bergerak dan disertai suara pelafalan yang benar, sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman multisensorik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk penerapan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak di TK Family Kananta. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, dengan sumber data utama berupa guru dan anak kelompok B TK Family Kananta. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media AR berjalan efektif melalui beberapa tahapan, yaitu pengenalan media, demonstrasi huruf 3D, kegiatan bermain sambil belajar, penguatan motorik halus, serta evaluasi interaktif melalui kuis digital. Penerapan media ini terbukti meningkatkan fokus belajar, daya ingat, pelafalan, dan motivasi anak secara signifikan. Dengan demikian, media AR menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan dalam menstimulasi kemampuan dasar membaca Al-Qur'an pada anak usia dini.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Augmented Reality, Huruf Hijaiyah*

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter, kemampuan kognitif, dan keterampilan dasar anak sebelum memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Nurul Khatimah, Syahrul Ramadhan, 2025). Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah kemampuan berbahasa, termasuk dalam konteks pendidikan Islam yakni pengenalan huruf hijaiyah sebagai dasar membaca Al-Qur'an (Syahrul Ramadhan, 2024). Pada dasarnya anak usia dini mulai diperkenalkan dengan huruf hijaiyah melalui kegiatan yang menyenangkan, interaktif dan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka (Syarifuddin et al., 2025). Pembelajaran huruf hijaiyah seharusnya tidak hanya berorientasi pada kemampuan mengenal bentuk dan bunyi huruf, tetapi juga menumbuhkan minat belajar Al-Qur'an sejak dini (Mahiratin et al., 2024). Dalam kenyataannya, banyak lembaga PAUD masih menggunakan metode konvensional seperti hafalan dan penulisan

berulang yang cenderung membosankan bagi anak (Mandasari et al., 2025).

Kondisi yang dijelaskan diatas, menimbulkan tantangan tersendiri bagi pendidik PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan anak secara optimal (Tarmidji, Agus Salam, 2025). Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang unik, mereka lebih tertarik pada hal-hal visual, konkret, dan interaktif (Hermansyah et al., 2025). Media pembelajaran yang monoton cenderung membuat anak kehilangan fokus dan motivasi belajar khususnya dalam mengenal huruf hijaiyah yang memiliki bentuk mirip satu sama lain dan tidak mudah diingat oleh anak (Ramadhan, Kusumawati, et al., 2024). Proses pembelajaran huruf hijaiyah dilakukan dengan pendekatan multisensory melibatkan aspek visual, auditif, dan kinestetik agar anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan bermakna (Anhar & Ramadhan, 2024). Di beberapa sekolah satuan PAUD tidak semua guru mampu memanfaatkan teknologi pendidikan

yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak sehingga pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan kurang menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap huruf hijaiyah (Juhaevah et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat menjembatani antara kebutuhan anak dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Soylu et al., 2018).

Dalam konteks inilah, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) menjadi alternatif yang menarik dan relevan (Ramadhan, Mutiara, et al., 2024). *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan objek virtual secara interaktif dan real-time sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menyenangkan (Mutiara, Hermansyah, 2025). Penggunaan AR sebagai media dalam pembelajaran anak usia dini dapat menstimulasi kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui tampilan visual tiga dimensi yakni suara pelafalan huruf, serta animasi interaktif yang membuat anak lebih mudah memahami dan mengingat bentuk huruf (Cucu Cahyati, Ahmadin, 2024). Dengan media ini anak tidak hanya belajar secara pasif tetapi dapat berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Tobo et al., 2023). Realitas di beberapa sekolah menunjukkan bahwa penerapan media berbasis *Augmented Reality* di lembaga PAUD masih sangat terbatas, baik karena keterbatasan pengetahuan guru tentang teknologi maupun ketersediaan sarana pendukung (Riskiena, 2022). Hal ini menjadi indikasi adanya potensi besar yang

belum dimanfaatkan secara optimal dalam dunia pendidikan anak usia dini, khususnya dalam konteks pembelajaran huruf hijaiyah (Atmajaya, 2017).

Urgensi penelitian ini semakin kuat mengingat perubahan paradigma pendidikan modern yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran sejak usia dini (Ramadhan & Faradilah, Aulia, 2026). Media pembelajaran *Augmented Reality* tidak hanya memberikan visualisasi yang menarik tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan imajinasi anak (Noor et al., 2025). Melalui pendekatan ini anak dapat melihat huruf hijaiyah dalam bentuk yang hidup dan interaktif seperti huruf yang muncul dalam bentuk tiga dimensi dengan suara pelafalan dan contoh kata (Rayhan & Wulandari, 2023). Pembelajaran semacam ini mampu meningkatkan atensi dan retensi anak terhadap materi yang diajarkan. Banyak guru PAUD belum mampu mengadaptasi pendekatan berbasis teknologi ini karena kurangnya pelatihan dan keterbatasan sumber daya (Khairatun & Ramadhan, Syahrul, 2026). Oleh karena itu, penelitian ini dianggap penting untuk mengeksplorasi sejauh mana media *Augmented Reality* dapat digunakan secara efektif dalam menstimulasi kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia dini, serta memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif bagi guru (Rosa, Nila & Ramadhan, 2026).

Hal yang menarik dan unik dari penggunaan media *Augmented Reality* adalah kemampuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang seolah-olah nyata tanpa menghilangkan unsur bermain yang menjadi ciri khas pembelajaran PAUD (Hillary et al., 2022). Anak-anak dapat

melihat huruf hijaiyah muncul dalam bentuk yang dapat disentuh secara virtual, mendengar bunyi huruf, bahkan melihat ilustrasi kata yang terkait, misalnya huruf “Alif” muncul bersama gambar “Asad” (singa) dengan suara yang menggema (Afrianto et al., 2019). Keunikan ini memberikan pengalaman multisensori yang sulit dicapai oleh media konvensional. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada papan tulis atau lembar kerja, tetapi merambah ke dunia digital yang interaktif (Sm & Azizah, 2022).

Meskipun penelitian mengenai penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian masih berfokus pada mata pelajaran umum seperti pengenalan bentuk, warna, atau angka, serta penerapan di jenjang SD dan SMP (Yulianto et al., 2024). Masih sedikit penelitian yang secara spesifik menyoroti penerapan AR dalam konteks pendidikan Islam, terutama untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia dini (Rois et al., 2023). Beberapa penelitian sebelumnya hanya menyoroti efektivitas AR terhadap motivasi belajar secara umum tanpa meninjau proses interaksi anak terhadap huruf hijaiyah secara mendalam (Dwiriani et al., 2025). Banyak penelitian belum mengaitkan penggunaan AR dengan pendekatan bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Ruang inilah yang masih terbuka luas untuk diteliti, misalnya bagaimana AR dapat diintegrasikan dengan kegiatan bermain edukatif seperti permainan tebak huruf hijaiyah atau aktivitas interaktif berbasis cerita digital. Dengan demikian, penelitian ini mencoba mengisi celah tersebut dengan memberikan perspektif baru mengenai penerapan AR secara

kontekstual dalam pembelajaran huruf hijaiyah di PAUD.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan pada tingkat anak usia dini khususnya di beberapa sekolah PAUD termasuk di antaranya TK Family Kananta yang berlokasi di Desa Kananta Kecamatan Soromandi Kabupaten Bima. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada beberapa pertimbangan penting diantaranya yaitu sekolah ini memiliki jumlah peserta didik yang cukup banyak dan beragam karakteristiknya sehingga cocok untuk menguji efektivitas media pembelajaran inovatif. TK Family Kananta memiliki komitmen tinggi terhadap pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam, tetapi masih menggunakan metode konvensional dalam mengenalkan huruf hijaiyah. Hal ini menjadi peluang untuk memperkenalkan pendekatan baru yang lebih modern dan menyenangkan. Lokasi sekolah yang berada di daerah dengan akses teknologi terbatas justru menjadi tantangan dan keunikan tersendiri, karena hasil penelitian dapat menunjukkan sejauh mana teknologi *Augmented Reality* dapat diadaptasi dalam konteks pendidikan daerah. Guru-guru di TK tersebut menunjukkan minat tinggi terhadap inovasi pembelajaran digital namun masih membutuhkan bimbingan teknis dalam penerapannya. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memiliki relevansi akademik tetapi juga manfaat praktis dalam memberikan model penerapan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dapat menjadi inspirasi bagi lembaga PAUD lain di Kabupaten Bima dan sekitarnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Jenis penelitian ini dipilih karena berfokus untuk menggambarkan dan mendeskripsikan secara mendalam tentang penerapan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah di lingkungan pembelajaran anak usia dini (Sugiono, 2020). Penelitian ini dilaksanakan di TK Family Kananta yang berlokasi di Desa Kananta Kecamatan Soromandi Kabupaten Bima. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari anak kelompok B, guru kelas dan kepala sekolah. Fokus penelitian diarahkan pada proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* (AR) yang menggabungkan teknologi visual 3D dengan interaksi langsung anak terhadap huruf hijaiyah (Ramdhan, 2017). Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berasal dari hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru dan anak, sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumen-dokumen sekolah seperti RPPH, catatan hasil belajar, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran (Sidiq & Choiri, 2018).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas pembelajaran anak selama menggunakan media AR, terutama bagaimana anak merespons, berinteraksi dan memahami bentuk huruf hijaiyah. Wawancara dilakukan dengan guru dan kepala sekolah untuk

mendapatkan informasi mengenai efektivitas media AR dalam proses belajar. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti visual seperti foto, video kegiatan, dan hasil karya anak (Moleong, 2017). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan terhadap fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif dan tabel pendukung. Tahap terakhir, penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah mengenai sejauh mana media *Augmented Reality* mampu menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah secara efektif dan menyenangkan (Luthfiyah, 2017).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam rangka mencitkan generasi islam yang tidak butah huruf Al-Qur'an, guru di TK Family Kananta berupaya untuk mengajarkan peserta didik tentang mengenal, membaca dan memahami Al-Qur'an mulai dari tahap dasar yakni mengenal huruf hijaiyah. Hal ini menjadi langkah penting yang dilakukan oleh guru agar peserta didik memiliki kemampuan dalam membaca Al-Qur'an pada tingkat anak usia dini. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, guru perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran Al-Qur'an khususnya pengenalan huruf hijaiyah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Adapun media yang diterapkan oleh guru di TK Family Kananta yaitu media pembelajaran berbasis *augmented*

reality. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti baik dari hasil observasi pembelajaran, wawancara mendalam serta dokumen-dokumen pendukung, dapat diuraikan bentuk penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam menstimulasi kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak di TK Family Kananta adalah sebagai berikut :

1. Pengenalan Media *Augmented Reality* sebagai Inovasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di telah menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) yang dilakukan di TK Family Kananta dapat diawali dengan tahap pengenalan media kepada anak didik sebagai inovasi baru dalam mengenal huruf hijaiyah. Guru secara sistematis memperkenalkan media tersebut dengan cara menampilkan kartu huruf hijaiyah yang dilengkapi dengan kode AR menggunakan perangkat tablet atau *smartphone*. Ketika kamera diarahkan ke kartu tersebut, muncul tampilan tiga dimensi berupa bentuk huruf hijaiyah yang disertai dengan suara pelafalan huruf secara jelas. Anak-anak terlihat antusias saat melihat huruf yang seolah hidup di depan mereka. Guru kemudian membimbing anak untuk menirukan suara dan bentuk huruf tersebut secara berulang-ulang. Pendekatan ini membuat anak lebih fokus dan terlibat aktif dalam pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengar dan melihat, namun juga mengalami interaksi langsung dengan media digital yang menarik. Pengenalan ini menjadi tahap penting untuk menumbuhkan minat belajar anak terhadap huruf hijaiyah sekaligus

memperkuat pemahaman visual dan auditori mereka melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.



Gambar. 1 Belajar Menenal Huruf Hijaiyah Melalui Media *Augmented Reality*

Pada tahap selanjutnya dalam penerapan media *augmented reality* di TK Family Kananta adalah kegiatan eksplorasi huruf hijaiyah secara individual dan berkelompok. Guru mengorganisir kegiatan pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk memindai kartu huruf secara bergantian. Dalam proses ini guru mengamati kemampuan anak mengenali bentuk, melafalkan dan mengingat huruf yang muncul. Anak-anak secara aktif mempraktikkan cara pengucapan dengan meniru suara yang dihasilkan media AR. Guru juga memberikan penguatan melalui aktivitas permainan edukatif seperti Temukan Hurufku atau Tebak Huruf 3D, di mana anak diminta mencocokkan bunyi huruf dengan tampilan tiga dimensinya. Proses eksplorasi ini membantu anak mengembangkan kemampuan sensori, motorik halus, serta daya ingat visual secara bersamaan. Selain itu, interaksi yang terjadi antara guru dan anak membuat proses belajar menjadi dinamis dan partisipatif. Anak-anak tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi

aktif berperan dalam menemukan dan mengenal huruf hijaiyah secara mandiri dengan bantuan media AR.

Hasil observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan media *augmented reality* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah di TK Family Kananta. Anak-anak lebih cepat mengingat bentuk dan pelafalan huruf karena adanya keterlibatan multisensori melalui visual tiga dimensi, audio dan gerakan interaktif. Guru juga mengakui bahwa media ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan tidak monoton. Pada saat anak melihat huruf Alif muncul dalam bentuk animasi 3D dengan suara yang jelas, mereka cenderung menirukan bunyi dengan semangat dan rasa ingin tahu yang tinggi. Proses ini secara tidak langsung menstimulasi aspek kognitif, bahasa dan sosial-emosional anak. Media AR juga memperkaya pengalaman belajar religius dengan cara yang modern dan menyenangkan sehingga nilai-nilai spiritual dapat diserap secara alami. Dengan demikian, pengenalan media *augmented reality* terbukti menjadi inovasi efektif dalam menstimulasi kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah melalui pendekatan yang interaktif, visual dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan anak usia dini di TK Family Kananta.

2. Kegiatan Demonstrasi Huruf Hijaiyah Melalui Visualisasi 3D

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan di TK Family Kananta, bahwa kegiatan demonstrasi huruf hijaiyah melalui visualisasi 3D menjadi inti dari penerapan media pembelajaran

berbasis *augmented reality*. Guru menggunakan aplikasi AR yang terhubung dengan kartu huruf hijaiyah yang sudah dilengkapi dengan kode pemindaian khusus. Ketika anak-anak mengarahkan kamera tablet ke kartu tersebut muncul tampilan tiga dimensi huruf hijaiyah yang bergerak dan disertai suara pelafalan huruf dengan intonasi yang benar. Guru kemudian mendemonstrasikan cara membaca huruf tersebut sambil menunjuk tampilan 3D yang muncul di layar. Anak-anak memperhatikan dengan penuh konsentrasi karena visualisasi 3D menampilkan huruf secara menarik, berwarna dan dinamis. Melalui kegiatan ini guru tidak hanya menjelaskan bentuk dan bunyi huruf, tetapi juga mengajak anak mengamati perbedaan antara huruf-huruf yang mirip, seperti 'ain dan ghain. Proses ini membantu anak membangun asosiasi visual dan auditori yang kuat dalam mengenali huruf hijaiyah dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.



Gambar. 2 Kegiatan Demonstrasi Pengenal Huruf Hijaiyah Melalui *Augmented Reality*

Selama kegiatan demonstrasi berlangsung guru di TK Family Kananta aktif mengarahkan anak untuk berpartisipasi secara langsung. Setelah memperlihatkan contoh, guru memberikan kesempatan bagi

anak untuk memegang tablet dan mencoba memindai kartu huruf secara mandiri. Setiap anak diminta menyebutkan nama huruf dan menirukan suara yang muncul dari aplikasi. Guru memberikan bimbingan apabila terdapat kesalahan pelafalan dan memberikan pujian untuk meningkatkan motivasi anak. Anak-anak tampak antusias dan saling bergiliran untuk mencoba huruf yang berbeda. Beberapa anak bahkan mengulang kembali huruf yang disukainya untuk memastikan mereka bisa melafalkan dengan tepat. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa interaksi antara anak dan media digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Visualisasi 3D menjadikan konsep abstrak huruf hijaiyah lebih konkret dan mudah diingat oleh anak melalui proses eksplorasi dan pengulangan langsung.

Kegiatan demonstrasi huruf hijaiyah menggunakan visualisasi 3D memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengenali bentuk dan bunyi huruf. Anak tidak hanya mampu menyebutkan huruf dengan benar, namun juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri saat berinteraksi dengan media. Guru mengamati bahwa anak yang awalnya pasif dalam kegiatan pembelajaran huruf hijaiyah mulai berani tampil dan menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran. Anak-anak menunjukkan kemampuan membedakan antara bentuk huruf serupa secara lebih akurat berkat tampilan tiga dimensi yang menonjolkan detail visual huruf. Media AR berhasil menstimulasi aspek kognitif, auditori dan motorik

anak secara bersamaan melalui kegiatan demonstratif yang atraktif. Dengan demikian, penerapan visualisasi 3D dalam kegiatan demonstrasi huruf hijaiyah terbukti efektif meningkatkan keterlibatan, pemahaman dan kemampuan pengenalan huruf hijaiyah anak di TK Family Kananta.

3. Aktivitas Bermain Sambil Belajar Melalui Kartu Huruf AR

Guru di TK Family Kananta dalam pelaksanaannya telah menerapkan pendekatan *learning through play* melalui penggunaan kartu huruf berbasis *augmented reality* (AR) sebagai strategi utama untuk menstimulasi kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah. Dalam kegiatan ini guru menyiapkan satu set kartu huruf hijaiyah yang telah diberi kode AR, kemudian mengajak anak bermain secara berkelompok dengan memindai kartu menggunakan tablet yang telah terpasang aplikasi AR. Saat kamera diarahkan ke kartu muncul tampilan huruf hijaiyah dalam bentuk tiga dimensi disertai dengan suara pelafalan dan animasi menarik. Guru memandu anak untuk menyebutkan huruf sesuai dengan tampilan yang muncul dan mengulanginya secara bersama-sama. Suasana kelas menjadi hidup karena anak-anak terlibat aktif dalam proses bermain yang diselingi dengan tawa dan rasa ingin tahu. Melalui aktivitas ini guru dapat berhasil memberikan pemahaman terkait dengan konsep huruf hijaiyah dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pendekatan ini sekaligus melatih kemampuan konsentrasi dan daya ingat anak karena setiap huruf dikaitkan dengan pengalaman visual dan auditori yang nyata.



Gambar 3. Kegiatan Bermain Sambil Belajar

Guru mengembangkan aktivitas bermain dengan berbagai variasi agar anak tidak hanya mengenal bentuk huruf tetapi juga mampu mengaitkan huruf dengan bunyi dan makna. Guru juga menggunakan kegiatan Tebak Huruf Ajaib, di mana anak diminta menebak huruf berdasarkan suara yang muncul sebelum kartu dipindai. Melalui kegiatan ini anak terdorong untuk berpikir cepat, mendengarkan secara aktif dan memproses informasi visual secara simultan. Guru memberikan penguatan dengan memberikan pujian setiap kali anak berhasil menyebutkan atau menemukan huruf yang benar. Aktivitas bermain semacam ini tidak hanya menumbuhkan rasa senang belajar, tetapi juga meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenali, membedakan, serta mengingat huruf hijaiyah secara efektif. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak memperoleh pengalaman langsung melalui kombinasi permainan dan teknologi interaktif.

Dari hasil pengamatan dan wawancara dengan guru, kegiatan bermain sambil belajar menggunakan kartu huruf AR terbukti efektif meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah secara signifikan. Anak-anak menunjukkan peningkatan pada kemampuan mengenali bentuk huruf,

melafalkan dengan benar, serta menunjukkan minat tinggi terhadap kegiatan pembelajaran. Guru mencatat bahwa anak yang sebelumnya kesulitan membedakan beberapa huruf seperti *ba*, *ta*, dan *tsa* mulai dapat mengenali perbedaan melalui tampilan visual 3D yang jelas dan berwarna. Suasana belajar yang menyenangkan membuat anak lebih berani mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan. Aktivitas ini juga memperkuat interaksi sosial karena anak bekerja sama dalam kelompok kecil, saling membantu mengenali huruf dan berbagi antusiasme terhadap hasil tampilan AR. Dengan demikian, permainan edukatif berbasis *augmented reality* tidak hanya menstimulasi aspek kognitif dan bahasa anak, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan rasa percaya diri dalam proses mengenal huruf hijaiyah di TK Family Kananta.

4. Penguatan Motorik Halus Melalui Aktivitas Meniru Huruf dari Tampilan AR

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di TK Family Kananta menerapkan kegiatan penguatan motorik halus anak melalui aktivitas meniru huruf hijaiyah yang ditampilkan dari media *augmented reality* (AR). Setelah anak-anak memperhatikan huruf hijaiyah dalam bentuk tiga dimensi yang muncul di layar, lalu guru mengarahkan mereka untuk menirukan bentuk huruf tersebut menggunakan jari di udara terlebih dahulu. Aktivitas ini bertujuan untuk melatih koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan anak agar mereka memahami bentuk huruf secara utuh. Guru

memberikan instruksi secara perlahan, misalnya dengan mengatakan, Mari kita bentuk huruf *Ba* seperti di layar, sambil memperagakan gerakan menulis huruf. Anak-anak mengikuti dengan penuh antusias dan meniru bentuk huruf yang mereka lihat dari tampilan AR. Kegiatan ini menjadi langkah awal untuk menghubungkan pengalaman visual digital dengan keterampilan motorik nyata yang dibutuhkan dalam proses menulis huruf hijaiyah.

Setelah tahap peniruan di udara, guru melanjutkan kegiatan dengan meminta anak untuk menyalin huruf hijaiyah tersebut di atas kertas kerja yang telah disediakan. Anak-anak menggunakan pensil atau krayon untuk menulis huruf berdasarkan bentuk tiga dimensi yang mereka lihat pada layar tablet. Guru berkeliling memantau setiap anak, memberikan koreksi dan pujian secara langsung agar mereka merasa termotivasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak mampu menyesuaikan ukuran dan arah tulisan dengan lebih baik karena tampilan AR memberikan gambaran bentuk huruf secara jelas dari berbagai sudut. Aktivitas ini juga memperlihatkan bahwa penggunaan AR mampu menstimulasi keterampilan visual-motorik anak secara bersamaan. Mereka tidak hanya mengingat bentuk huruf secara kognitif, tetapi juga mempraktikkannya melalui gerakan tangan yang terkoordinasi. Kegiatan ini menjadi contoh konkret bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk menguatkan aspek fisik dan psikomotor dalam pembelajaran agama.

Guru juga mengombinasikan kegiatan menulis dengan latihan kreatif diantaranya menebalkan, mewarnai, atau menghias bentuk huruf hijaiyah yang telah dibuat. Seperti contoh setelah anak menulis huruf *Alif*, guru mengajak mereka menghias huruf tersebut dengan warna sesuai keinginan sambil menyebutkan nama huruf berulang kali. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat kemampuan motorik halus anak, tetapi juga meningkatkan konsentrasi, kesabaran, dan koordinasi tangan-mata. Guru memastikan setiap anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi dalam menciptakan hasil karya mereka sendiri sehingga tercipta rasa kepemilikan terhadap proses belajar. Anak-anak terlihat menikmati kegiatan ini karena mereka merasa sedang bermain sambil berkarya, bukan sekadar belajar menulis. Dengan demikian, proses meniru huruf dari tampilan AR menjadi pengalaman belajar multisensori yang melibatkan aspek visual, kinestetik, dan emosional secara terpadu.

Dari hasil wawancara dengan guru, kegiatan meniru huruf hijaiyah melalui tampilan AR terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus sekaligus memperkuat pengenalan bentuk huruf pada anak usia dini. Guru mengamati adanya perkembangan signifikan pada kemampuan anak dalam menggenggam alat tulis, mengontrol tekanan saat menulis dan menjaga arah goresan yang sesuai dengan bentuk huruf hijaiyah. Anak-anak juga menunjukkan peningkatan dalam ketepatan menulis serta ketahanan dalam menyelesaikan tugas menulis hingga akhir kegiatan.

Media AR memberikan kontribusi besar karena mampu menampilkan model huruf yang menarik dan mudah dipahami anak sehingga proses meniru menjadi lebih konkret dan bermakna. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa integrasi antara teknologi dan aktivitas fisik dapat menghasilkan pengalaman belajar yang holistik menggabungkan kemampuan digital dengan keterampilan dasar menulis huruf hijaiyah secara menyenangkan, efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini di TK Family Kananta.

5. Belajar Mengenal Huruf Yang Menarik Melalui *Augmented Reality*

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengenal huruf hijaiyah melalui media *augmented reality* (AR) di TK Family Kananta berlangsung dengan cara yang sangat menarik dan interaktif. Guru memanfaatkan media ini untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton dengan menampilkan huruf-huruf hijaiyah secara visual dalam bentuk tiga dimensi yang bisa bergerak dan bersuara. Setiap huruf yang muncul di layar tablet dilengkapi dengan efek animasi dan suara pelafalan yang jelas sehingga anak-anak dapat melihat, mendengar dan menirukan huruf secara bersamaan. Guru memulai kegiatan dengan memperkenalkan satu per satu huruf hijaiyah menggunakan aplikasi AR dan menjelaskan cara pengucapannya dengan menekankan aspek makhraj (tempat keluarnya huruf). Anak-anak terlihat antusias saat huruf-huruf tersebut muncul di layar seolah hidup dan menari, membuat mereka terpaku dan fokus terhadap

pelajaran. Melalui pendekatan ini guru tidak hanya memberikan pengetahuan tentang bentuk huruf, tetapi juga mengaktifkan pengalaman multisensori anak dengan menggabungkan unsur visual, auditori, dan kinestetik dalam satu aktivitas pembelajaran yang terpadu.

Selama kegiatan berlangsung, guru mengajak anak untuk berinteraksi secara langsung dengan huruf yang muncul melalui permainan sederhana berbasis AR. Guru memberikan instruksi seperti Temukan huruf yang berbunyi Ba atau Sentuh huruf yang baru saja muncul di layar. Anak-anak kemudian berebut untuk menjawab sambil memperhatikan tampilan huruf yang beranimasi. Dalam momen ini guru berperan aktif memberikan bimbingan, penguatan, serta koreksi ketika ada anak yang salah menyebutkan huruf. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan fokus dan konsentrasi anak, tetapi juga melatih kemampuan mendengar, mengenali suara dan mencocokkannya dengan bentuk huruf yang sesuai. Guru juga menambahkan unsur kompetisi ringan dengan memberikan pujian atau stiker penghargaan kepada anak yang berhasil menjawab dengan benar. Dari hasil observasi tampak bahwa kegiatan belajar melalui AR menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dinamis, dan sesuai dengan karakter anak usia dini yang menyukai hal-hal visual, interaktif dan bergerak.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi, guru di TK Family Kananta mengungkapkan bahwa pembelajaran huruf hijaiyah melalui

AR mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan anak secara signifikan. Anak-anak yang sebelumnya mudah bosan saat belajar huruf kini menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap kegiatan ini karena tampilan media yang atraktif dan pengalaman belajar yang menyerupai permainan. Selain itu, penggunaan AR membantu anak memahami huruf secara lebih mendalam karena setiap huruf tidak hanya ditampilkan dalam bentuk gambar datar, tetapi dalam bentuk tiga dimensi yang dapat diputar dan diamati dari berbagai sudut. Guru mencatat adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenali, membedakan dan melafalkan huruf dengan benar setelah beberapa kali pertemuan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *augmented reality* bukan hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga berfungsi sebagai media stimulan yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar dan memperkuat pemahaman anak terhadap huruf hijaiyah. Penerapan inovasi ini membuktikan bahwa integrasi teknologi modern dengan nilai-nilai pendidikan Islam dapat menciptakan proses belajar yang menarik, bermakna dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini di TK Family Kananta.

Dari beberapa bentuk penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak di TK Family Kananta sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, berikut dapat diuraikan terkait dengan tabel efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan

kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak.

Tabel. 1 Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality

Bentuk Penerapan	Indikator Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak	Capaian Hasil
Pengenalan Media Augmented Reality sebagai Inovasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah	Anak mampu mengenali bentuk huruf hijaiyah secara visual dan menyebutkan nama huruf dengan benar.	Anak menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap huruf hijaiyah, mampu mengidentifikasi huruf dengan cepat dan tepat melalui tampilan 3D interaktif.
Kegiatan Demonstrasi Huruf Hijaiyah Melalui Visualisasi 3D	Anak mampu menghubungkan bentuk huruf dengan bunyi pelafalannya.	Anak mampu menirukan pelafalan huruf hijaiyah dengan intonasi yang benar, serta membedakan huruf yang mirip dengan ketepatan lebih tinggi.
Aktivitas Bermain Sambil Belajar Melalui Kartu Huruf AR	Anak mengenal huruf hijaiyah melalui kegiatan bermain yang menstimulasi daya ingat dan konsentrasi.	Anak belajar secara aktif dan menyenangkan, mampu mengingat bentuk dan bunyi huruf dengan lebih lama, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok.
Penguatan Motorik Halus Melalui Aktivitas Meniru Huruf dari Tampilan AR	Anak mampu meniru bentuk huruf hijaiyah dan menuliskannya secara mandiri dengan koordinasi tangan-mata yang baik.	Anak menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus, dapat menulis huruf hijaiyah dengan arah dan bentuk yang benar, serta lebih fokus

Belajar Mengenal Huruf yang Menarik Melalui Augmented Reality	Anak mampu mengingat, melafalkan, dan menyebutkan huruf hijaiyah dengan percaya diri.	Anak lebih percaya diri, aktif bertanya, serta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenal dan melafalkan huruf hijaiyah dengan tepat.	huruf hingga kemampuan auditif dalam melafalkan dengan tepat. Pendekatan yang digunakan guru mengintegrasikan metode <i>learning through play</i> , <i>multisensory learning</i> , dan <i>experiential learning</i> , yang terbukti menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, baik kognitif, motorik, maupun afektif. Hasilnya capaian belajar anak menunjukkan peningkatan motivasi, konsentrasi, serta ketepatan dalam mengenali dan menyebutkan huruf hijaiyah. Anak-anak menjadi lebih antusias dalam belajar, aktif dalam setiap kegiatan, dan memiliki daya ingat yang lebih kuat terhadap huruf-huruf yang telah dipelajari. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang mampu mengoptimalkan proses belajar mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini di TK Family Kananta.
Evaluasi Interaktif Melalui Kuis Digital Huruf Hijaiyah	Anak mampu menjawab pertanyaan terkait bentuk dan bunyi huruf hijaiyah secara mandiri dan cepat.	Anak menunjukkan hasil belajar yang meningkat, mampu mengenali huruf dengan tingkat ketepatan tinggi, serta lebih termotivasi dalam belajar huruf hijaiyah.	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* di TK Family Kananta terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah secara menyeluruh. Melalui penerapan berbagai bentuk kegiatan seperti pengenalan media AR, demonstrasi huruf hijaiyah 3D, permainan edukatif, latihan motorik halus, hingga evaluasi interaktif berbasis kuis digital, guru berhasil menciptakan suasana belajar yang inovatif, menyenangkan dan berpusat pada anak. Setiap kegiatan dirancang secara sistematis agar anak tidak hanya mengenali bentuk huruf, tetapi juga mampu melafalkan, menulis, dan memahami huruf hijaiyah dengan benar. Indikator kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak menunjukkan perkembangan yang signifikan, mulai dari kemampuan visual mengenali bentuk

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* dalam dalam menstimulasi kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia dini, seperti yang dilakukan di TK Family Kananta, telah menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar anak. Berikut beberapa point penting yang menunjukan terkait dengan efektifitas penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak yakni sebagai berikut :

1. Peningkatan Fokus dan Perhatian Anak melalui Tampilan Visual Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan fokus dan perhatian anak di TK Family Kananta terjadi secara signifikan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis

Augmented Reality (AR). Guru menerapkan media ini dengan menampilkan huruf hijaiyah dalam bentuk tiga dimensi (3D) yang dapat bergerak dan disertai efek suara. Tampilan visual yang menarik dan interaktif ini membuat anak-anak secara spontan mengarahkan pandangan dan perhatiannya pada layar perangkat. Selama proses pembelajaran berlangsung guru mengamati bahwa anak-anak lebih fokus memperhatikan setiap huruf yang muncul, bahkan mereka berusaha mengikuti gerakan atau suara huruf yang ditampilkan. Hal ini berbeda dengan pembelajaran konvensional sebelumnya yang cenderung membuat anak cepat bosan dan sulit mempertahankan perhatian dalam waktu lama.

Media AR juga membantu guru mengelola kelas dengan lebih efektif karena setiap anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ketika huruf hijaiyah muncul di layar, anak-anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dengan mengamati bentuk, warna, dan suara yang menyertainya. Guru memanfaatkan momen tersebut dengan memberikan instruksi langsung, seperti meminta anak menunjuk atau menyebutkan huruf yang terlihat. Aktivitas ini membuat anak lebih terarah, fokus dan terlibat secara penuh dalam pembelajaran. Dengan demikian, media AR bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga berperan penting dalam menstimulasi konsentrasi dan daya perhatian anak.

Peningkatan fokus ini berdampak langsung terhadap kemampuan anak dalam mengenal dan mengingat huruf hijaiyah. Anak-anak mampu menyebutkan

kembali huruf yang mereka lihat dalam media AR tanpa harus diarahkan oleh guru. Bahkan beberapa anak menunjukkan inisiatif untuk mengulang-ulang tampilan huruf tertentu yang mereka sukai. Guru mencatat bahwa frekuensi gangguan perhatian berkurang drastis selama pembelajaran berlangsung, menandakan efektivitas media AR dalam menciptakan pengalaman belajar yang berkesan. Dengan visualisasi yang hidup dan interaksi yang aktif, anak tidak hanya belajar mengenal huruf, tetapi juga menikmati proses belajar secara alami dan menyenangkan.

2. Meningkatkan Daya Ingat dan Pemahaman Bentuk Huruf Hijaiyah

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) di TK Family Kananta secara nyata mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak terhadap bentuk huruf hijaiyah. Guru menerapkan media ini dengan cara menampilkan huruf-huruf hijaiyah dalam bentuk tiga dimensi yang dapat diputar, diperbesar dan disertai suara pelafalan yang jelas. Anak-anak dapat melihat huruf dari berbagai sisi sehingga mereka memahami bentuk setiap huruf secara lebih mendalam dan tidak mudah tertukar. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru mengarahkan anak untuk mengamati, menirukan dan menyebutkan kembali huruf yang muncul di layar perangkat. Aktivitas ini membuat anak lebih mudah mengingat bentuk huruf karena pengalaman belajar mereka bersifat multisensorik melibatkan

penglihatan, pendengaran, dan gerakan motorik halus.

Selain menampilkan bentuk huruf, media AR juga menambahkan elemen animasi dan suara interaktif yang membantu memperkuat memori anak terhadap setiap huruf. Contohnya ketika huruf “ب” muncul, huruf tersebut disertai dengan gambar benda atau karakter yang dimulai dengan huruf tersebut, seperti “بطة” (bebek) yang bergerak dan mengeluarkan suara khasnya. Guru menggunakan strategi pengulangan melalui fitur AR untuk memperkuat daya ingat anak. Setiap anak diberi kesempatan berulang kali untuk melihat, menyentuh dan menyebutkan huruf sehingga terjadi proses penanaman memori jangka panjang. Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah beberapa kali pertemuan, sebagian besar anak mampu mengenali huruf tanpa bantuan, bahkan mampu membedakan huruf yang mirip bentuknya seperti “ح” dan “خ”.

Peningkatan pemahaman bentuk huruf hijaiyah ini juga tampak dari kemampuan anak dalam aktivitas evaluasi. Anak-anak mampu mencocokkan huruf yang muncul pada media AR dengan kartu hijaiyah nyata yang disediakan oleh guru. Beberapa anak menunjukkan kemampuan mengingat yang kuat dengan menyebutkan suara huruf sebelum tampil di layar. Guru mencatat bahwa proses ini membantu anak memahami konsep bahwa setiap huruf memiliki bentuk dan bunyi unik yang harus diingat bersamaan. Media AR terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena anak tidak hanya menghafal huruf, tetapi memahami

struktur dan karakteristiknya secara visual dan auditori. Hal ini menegaskan bahwa pemanfaatan AR di TK Family Kananta mampu menstimulasi daya ingat anak secara aktif dan memperkuat pemahaman mendalam terhadap huruf hijaiyah.

3. Meningkatkan Motivasi dan Antusiasme Anak dalam Belajar Huruf Hijaiyah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) secara signifikan mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme anak dalam belajar huruf hijaiyah di TK Family Kananta. Guru menerapkan AR dengan cara menghadirkan pembelajaran yang bersifat eksploratif dan interaktif. Anak-anak diajak untuk memindai kartu huruf hijaiyah menggunakan perangkat tablet atau smartphone yang kemudian melihat huruf tersebut muncul dalam bentuk tiga dimensi yang bergerak disertai efek suara menarik. Proses ini membangkitkan rasa ingin tahu anak dan mendorong mereka untuk aktif mencoba setiap huruf yang tersedia. Berdasarkan hasil observasi, anak terlihat lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran, menunjukkan ekspresi kagum, serta secara spontan menyebutkan huruf yang muncul di layar. Situasi belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan dan jauh dari rasa bosan yang biasanya muncul saat anak belajar dengan metode konvensional.

Peningkatan motivasi anak juga tampak dari keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Guru di TK Family Kananta menggunakan

strategi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dalam media AR seperti kuis cepat mengenal huruf atau tantangan menemukan huruf tertentu. Anak-anak saling berlomba untuk menampilkan huruf dengan benar, menirukan bunyinya dan mendapatkan pujian dari guru. Aktivitas ini menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat belajar yang tinggi. Guru juga memberikan umpan balik positif setiap kali anak berhasil mengenali huruf dengan benar yakni memberikan stiker bintang digital di layar AR atau penghargaan kecil. Perlakuan ini terbukti memotivasi anak untuk terus mencoba mengenal huruf-huruf lain secara mandiri.

Dari hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa antusiasme anak meningkat secara konsisten setiap kali pembelajaran menggunakan media AR dilakukan. Anak-anak sering kali meminta untuk mengulang kegiatan mengenal huruf dengan media tersebut bahkan di luar jam belajar utama. Beberapa anak juga menunjukkan inisiatif membawa kartu huruf AR ke rumah dan meminta orang tua mereka untuk mendampingi belajar kembali. Fakta ini menunjukkan bahwa penggunaan AR tidak hanya menumbuhkan minat sesaat, tetapi juga menanamkan motivasi belajar yang berkelanjutan. Pembelajaran yang memadukan unsur teknologi dan visualisasi menarik berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Oleh karena itu, media AR menjadi sarana efektif dalam menstimulasi semangat belajar anak terhadap huruf hijaiyah secara mendalam dan berkesinambungan di TK Family Kananta.

4. Peningkatan Kemampuan Pelafalan dan Pengenalan Huruf Secara Mandiri

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) di TK Family Kananta terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pelafalan dan pengenalan huruf hijaiyah secara mandiri pada anak usia dini. Dalam proses penerapannya guru menggunakan aplikasi AR yang menampilkan huruf hijaiyah tiga dimensi disertai dengan pelafalan suara yang benar sesuai dengan makhraj huruf. Ketika anak mengarahkan kamera perangkat ke kartu huruf tertentu, huruf tersebut muncul dengan animasi yang menarik dan diiringi suara pengucapan yang jelas. Guru kemudian meminta anak untuk menirukan pelafalan huruf tersebut berulang kali sampai terdengar benar. Aktivitas ini membuat anak terbiasa mendengar dan menirukan bunyi huruf dengan tepat, sehingga terjadi proses pembelajaran fonetik yang konkret. Dari hasil observasi, sebagian besar anak mampu meniru pelafalan huruf dengan benar setelah dua hingga tiga kali pengulangan dan menunjukkan peningkatan kemampuan fonetik dari pertemuan ke pertemuan berikutnya.

Selain peningkatan dalam pelafalan, kemampuan pengenalan huruf secara mandiri juga berkembang pesat. Media AR memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan anak untuk belajar tanpa selalu bergantung pada instruksi guru. Anak dapat mengarahkan perangkat sendiri ke kartu huruf yang ingin dipelajari, mengamati tampilan huruf, mendengarkan pelafalan dan

menirukannya secara berulang. Guru memberikan kesempatan eksploratif ini dengan pendekatan *self-learning* agar anak terbiasa belajar secara otonom. Berdasarkan hasil dokumentasi pembelajaran terlihat bahwa anak mampu mengenali dan membedakan huruf-huruf yang mirip seperti “س” dan “ش” dengan tingkat akurasi yang lebih tinggi. Aktivitas ini juga menumbuhkan rasa percaya diri karena anak merasa berhasil ketika dapat menyebutkan huruf tanpa bimbingan langsung dari guru. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis AR mendorong terjadinya proses internalisasi dan pembentukan kemampuan belajar mandiri secara alami.

Guru di TK Family Kananta juga melakukan evaluasi formatif untuk memastikan keberhasilan penggunaan AR dalam meningkatkan kemampuan pelafalan dan pengenalan huruf. Evaluasi dilakukan melalui kegiatan membaca interaktif di mana anak diminta menyebutkan huruf yang ditampilkan di layar tanpa bantuan suara panduan. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada kejelasan pelafalan dan ketepatan pengenalan huruf setelah beberapa kali pembelajaran menggunakan AR. Anak-anak yang sebelumnya cenderung ragu-ragu saat menyebutkan huruf kini tampil lebih percaya diri dan lancar. Guru mencatat bahwa media AR tidak hanya membantu anak mengenali bentuk dan suara huruf, tetapi juga menumbuhkan kebiasaan belajar

aktif dan mandiri. Dengan kombinasi visualisasi menarik, pelafalan otomatis, serta kesempatan eksplorasi bebas media AR terbukti menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah secara signifikan. Proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi AR memberikan pengalaman belajar yang interaktif, visual dan menyenangkan bagi anak usia dini. Guru di TK Family Kananta berhasil mengintegrasikan media ini dalam kegiatan pembelajaran Al-Qur'an dengan tahapan yang sistematis mulai dari pengenalan media, demonstrasi huruf dalam bentuk tiga dimensi, kegiatan bermain sambil belajar, hingga latihan motorik halus melalui aktivitas meniru huruf dari tampilan AR. Setiap tahapan pembelajaran memberikan stimulus berbeda yang secara bersama-sama berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak. Anak tidak hanya mampu mengenali bentuk dan bunyi huruf hijaiyah dengan lebih cepat, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam hal fokus belajar, kemampuan mengingat, serta antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media AR mampu meningkatkan efektivitas proses dan hasil belajar secara keseluruhan di TK Family Kananta. Pembelajaran yang

sebelumnya bersifat monoton dan berpusat pada guru kini berubah menjadi kegiatan yang interaktif, partisipatif dan berbasis pengalaman langsung anak. Media AR membantu guru menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, memotivasi anak untuk aktif bertanya, mencoba, dan menirukan pelafalan huruf secara mandiri. Anak menjadi lebih percaya diri dalam mengenal dan menyebutkan huruf hijaiyah tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada sebagian besar anak baik dari segi ketepatan mengenali huruf maupun kejelasan pelafalan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* bukan hanya sekedar alat bantu visual, tetapi juga inovasi pedagogis yang mampu menumbuhkan minat, meningkatkan kemampuan, dan menanamkan kebiasaan belajar aktif sejak usia dini dalam konteks pembelajaran huruf hijaiyah di TK Family Kananta.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, I., Faishal, A., & Atin, S. (2019). Hijaiyah Letter Interactive Learning for Mild Mental Retardation Children using Gillingham Method and Augmented Reality. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 7(2), 88–101.
<https://doi.org/10.14569/ijacsa.2019.0100643>
- Anhar, A. S., & Ramadhan, S. (2024). Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar Digital Melalui Kegiatan Workshop pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bima. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4, 1–8.
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227–232.
<https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232>
- Cucu Cahyati, Ahmadin, S. R. (2024). Creativity Of Driving Teachers in Developing Students' Social-Emotional Competence (SEC) On An Independent Learning Curriculum. *Jurnal WANIAMBEY: Journal of Islamic Education*, 5(2), 255–271.
- Dwiriani, E. F., Maryamah, M., & Fitri, I. (2025). The Influence Of Flashcard Media On The Ability To Read Hijaiyah Letters Of 5-6 Year Old Children. *CHILDHOOD EDUCATION: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 22(5), 733–743.
<https://doi.org/10.53515/cej.v6i1.6626>
- Hermansyah, Ainun, K., Muslim, & Ramadhan, S. (2025). Optimalisasi Penggunaan Media Teknologi Dalam Pembelajaran IPA di Pendidikan Dasar. *Jurnal Program Studi PGMI*, 12(1), 339–351.
- Hillary, A., Gustalika, M., & Nur, Y. S. R. (2022). Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Augmented Reality Pada Taman Pendidikan Al-Qur'an. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 12(3), 311–322.
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i5.4694>
- Juhaevah, F., Tahmir, S., & Talib, A. (2025). The effect of learning media on students' early numeracy skills: Meta-analysis. *Journal of Mathematics and Science Teacher*, 12(4), 857–870.
<https://doi.org/10.29333/mathscit>

- eachers/16059
- Khairatun, P., & Ramadhan, Syahrul, S. (2026). Improving Story Writing Skills through Jigsaw Cooperative Learning in Indonesian Language Classes. *Journal of Islamic Education Students*, 6(1), 249–258.
<https://doi.org/10.31958/jies.v6i1.16722>
- Luthfiyah, M. F. (2017). Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan R&D. *Metologi Penelitian*, 2(November), 26.
- Mahiratin, M., Syarifuddin, S., & Kusumawati, Y. (2024). Penerapan Model PjBL (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Mata Pelajaran P5PPRA Pada Kurikulum Merdeka Belajar di Kelas IV MIN Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 579–590.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.545>
- Mandasari, D., Salam, A., Ramadhan, S., & Dohny, Q. (2025). Implementation of Differentiated Learning at Early Childhood Level at M Hilir Ismail Kindergarten, Bima City. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak Email*, 6(1), 41–57.
- Moleong, L. J. (2017). *metodologi penelitian kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mutiara, Hermansyah, Y. K. (2025). The Effect Of Augmented Reality On Learning Outcomes Through Assembler Education. *El Midad: Jurnal Jurusan PGMI*, 17(1), 113–125.
- Noor, N. I. M., Herrow, M. F. M., Ibrahim, N. F., & Lim, P. (2025). Developing an Augmented Reality Animation Prototype for Teaching Hijaiyah Letters for Deaf Children: A Preliminary Study. *International Journal of Creative Multimedia*, 23(4), 822–832.
<https://doi.org/10.33093/ijcm.2025.6.1.9>
- Nurul Khatimah, Syahrul Ramadhan, H. (2025). Kreativitas Guru Penggerak Dalam Menerapkan Model Keberagaman Gaya Belajar Siswa di SDN 21 Tolomundu Kota Bima. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1633–1650.
<https://doi.org/10.35931/am.v9i3.5020>
- Ramadhan, S., & Faradilah, Aulia, H. (2026). The Importance of AI in Science Education Through Game-Based Learning Strategies in Fostering Students' Scientific Thinking Skills. *Journal of Educational Studies*, 4(1), 101–113.
<https://doi.org/10.58218/jes.v4i1.2417>
- Ramadhan, S., Kusumawati, Y., & Bima, U. M. (2024). Urgensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Bagi Siswa Dalam Pembelajaran di SDIT Insan Kamil. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 34–45.
- Ramadhan, S., Mutiara, M., Karlina, N., Rahmah, L., Lusiana, L., Nurnabila, N., & Nurdiniawati, N. (2024). Pemanfaatan Alat Peraga Augmented Reality (AR) Menggunakan Assembler Edu Bagi Anak Spirit Nabawiyah Comuniti (SNC). *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 144–157.
<https://doi.org/10.52266/taroa.v3i2.2834>
- Ramadhan, Mt. (2017). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Rayhan, W. Z., & Wulandari, S.

- (2023). Mobile Augmented Reality Application (ARFABICS) Of Hijaiyah Letter Introduction As Learning Media For Children. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 19(5), 536–546. <https://doi.org/10.33387/jiko.v6i3.6832>
- Riskiena, W. (2022). Aplikasi Pengenalan Hewan Pada Anak Paud Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Pintar*, 2(6), 1–14.
- Rois, M., Umatin, C., Prameswati, L. N., Laili, U. F., & Rahmawati, N. R. (2023). Memorizing Hijaiyah Letters for Children with Moderate Mental Retardation Using VAKT-Based Media. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 9(2), 211–224. <https://doi.org/10.30762/ijomer.v1i1.906>
- Rosa, Nila, M., & Ramadhan, S. (2026). Deep Learning Approach in IPAS Instruction: Enhancing Elementary School Students' Skills and Competencies. *Journal of Islamic Education Students*, 6(1), 320–335. <https://doi.org/10.31958/jies.v6i1.16733>
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Nata Karya.
- Sm, M., & Azizah, N. (2022). Hijaiyah Learning Media Using Augmentend Reality TK Masyitoh 12. *Procedia of Engineering and Life Science*, 8(2), 205–215. <https://doi.org/10.21070/pels.v2i2.1276>
- Soylu, F., Lester, F., & Newman, S. (2018). You Can Count on Your Fingers: The Role of Fingers in Early Mathematical Development. *J. Numer. Cogn.*, 4(2), 107–135. <https://doi.org/10.5964/JNC.V4I1.85>
- Sugiono. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Syahru Ramadhan, Ainun Hakiki, Ainun Miratunnisa, Nur Nenoningsih, Darti, A. F. (2024). Strengthening Students' Religious Character Through The Tahfidz Qur'an Programme Of The Juz 30 Memorisation Community At State Primary School 21 Tolomundu. *Jurnal Waniambey: Journal of Islamic Education*, 5(2), 377–390.
- Syarifuddin, U., Fuaduddin, S. R., Abdussahid, I. M., Hermansyah, A. I., Kusumawati, Y., Farhin, N., & Haris, A. (2025). *Deep Learning dan Deep Teaching (Teori dan Praktik Pembelajaran Abad 21)*. CV. Global Aksara Pers.
- Tarmidji, Agus Salam, S. R. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Komunikasi Dalam Pengembangan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SD Sai. *FIKRUNA: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 7(4), 19–28. <https://doi.org/10.56489/fik.v4i2>
- Tobo, A. A., Nababan, D., & Risald, R. (2023). Implementasi Augmented Reality untuk Pengenalan Hewan Berbasis Android bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *SisInfo: Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika*, 5(2), 14–23. <https://doi.org/10.37278/sisinfo.v5i2.646>
- Yulianto, A. R., Hendri, A. S., Sudaryanto, A. P., & Hanif, M. I. (2024). Empowering Early Education: Developing a Hijaiyah Game for Preschoolers. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 11(3), 606–618. <https://doi.org/10.23917/khif.v10i1.2286>