



Pengembangan Media Interaktif *The Golden Rule an Alpha Book* Berbasis AR untuk Meningkatkan Literasi AUD



Filda Cantika Arthamevia^{1*}, Luh Putu Indah Budyawati¹,
Senny Weyara Dienda Saputri¹

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jember, Indonesia
*corresponding author: fildacantikaa@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25-Nov-2025

Revised: 05-Des-2025

Accepted: 20-Des-2025

Kata Kunci

Alpha Book;
Augmented Reality;
Literasi Anak Usia Dini;
Media Interaktif.

Keywords

Alpha Book;
Augmented Reality;
Early Childhood Literacy;
Interactive Media.

ABSTRACT

Kemampuan literasi anak usia dini merupakan fondasi penting bagi perkembangan bahasa dan keberhasilan akademik di masa mendatang. Namun, pembelajaran literasi di taman kanak-kanak masih didominasi metode konvensional yang kurang melibatkan anak secara aktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif *The Golden Rule an Alpha Book* berbasis Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 TK Dharma Indria II. Teknik pengumpulan data meliputi lembar validasi, observasi kepraktisan, serta pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan nilai Aiken's V sebesar 0,927, tingkat kepraktisan sangat baik sebesar 94,44%, serta efektif meningkatkan kemampuan literasi anak dengan nilai gain score rata-rata 0,572 pada kategori sedang. Dengan demikian, media *The Golden Rule an Alpha Book* berbasis AR layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran literasi yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini.

*Early childhood literacy skills are a fundamental foundation for language development and future academic success. However, literacy learning in kindergarten is still dominated by conventional methods that provide limited student engagement. This study aimed to develop an interactive learning media entitled *The Golden Rule an Alpha Book* based on Augmented Reality (AR) to improve literacy skills of children aged 5–6 years. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were children in group B2 at Dharma Indria II Kindergarten. Data were collected through validation sheets, practicality observations, and pre-test and post-test to measure media effectiveness. The results showed that the media achieved a very high level of validity with an Aiken's V score of 0.927, was very practical with a practicality score of 94.44%, and was effective in improving children's literacy skills with an average gain score of 0.572 in the moderate category. Therefore, *The Golden Rule an Alpha Book* based on AR is feasible to be used as an alternative interactive, enjoyable, and meaningful literacy learning media for early childhood education.*

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Literasi anak usia dini merupakan kemampuan dasar yang mencakup membaca, menulis, menyimak, dan berbicara yang perlu ditanamkan sejak dini untuk mendukung perkembangan kognitif dan bahasa anak (Hasni et al., 2024). Permasalahan literasi pada anak usia dini masih sering ditemukan, khususnya pada kemampuan membaca awal dan memahami isi bacaan secara sederhana (Arningsari et al., 2023). Hasil observasi di TK Dharma Indria II menunjukkan bahwa sebagian anak usia 5–6 tahun hanya mampu mengenali huruf dari nama sendiri dan belum memahami makna cerita secara utuh (Arthamevia, 2025). Kondisi tersebut diperkuat oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang minim media interaktif sehingga anak mudah bosan dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan literasi (Sinaga et al., 2022).

Media pembelajaran interaktif dinilai mampu meningkatkan keterlibatan anak karena memungkinkan adanya komunikasi dua arah dan umpan balik secara langsung (Akrim & Paridah, 2020). Media interaktif yang melibatkan unsur visual, audio, dan sentuhan terbukti sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini (Suryandaru, 2020). Salah satu teknologi yang relevan digunakan dalam pembelajaran literasi anak usia dini adalah *Augmented Reality* (AR) (Dewi et al., 2021). Augmented Reality merupakan teknologi yang menggabungkan objek virtual tiga dimensi ke dalam dunia nyata dan dapat diakses melalui perangkat seperti smartphone atau tablet (Ummah & Ariwibowo, 2021).

Pemanfaatan AR dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat, fokus, dan keterlibatan anak dalam kegiatan literasi (Rais et al., 2024). Penggunaan AR juga memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung dan partisipasi aktif dengan objek atau karakter yang ditampilkan (Rofi'i et al., 2024). Anak usia dini saat ini termasuk dalam Generasi Alpha yang tumbuh dekat dengan teknologi digital dan sangat peka terhadap visual serta interaktivitas (Novianti et al., 2019). Karakteristik Generasi Alpha tersebut menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi (Novianti et al., 2019).

Selain aspek literasi, penanaman nilai moral seperti empati, kejujuran, dan sikap saling menghargai penting dikenalkan sejak usia dini (Winangsih et al., 2018). Nilai empati berperan dalam membantu anak memahami perasaan dan sudut pandang orang lain dalam kehidupan sehari-hari (Santana, 2022). Nilai kejujuran perlu ditanamkan sejak dini untuk membentuk sikap dan perilaku positif anak di masa depan (Siregar & Lubis, 2022). Sikap saling menghargai membantu anak menerima perbedaan dan membangun hubungan sosial yang harmonis (Siregar & Lubis, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media interaktif *The Golden Rule an Alpha Book* berbasis Augmented Reality untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality (Tegeh et al., 2019). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Tegeh et al., 2019). Model ADDIE dipilih karena memiliki alur sistematis dan terstruktur sehingga sesuai untuk pengembangan media pembelajaran anak usia dini.

Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Indria II Jember dengan subjek penelitian anak kelompok B2 usia 5–6 tahun ([Arthamevia, 2025](#)). Media yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar yang dilengkapi QR Code untuk menampilkan elemen *Augmented Reality* dan permainan literasi interaktif ([Dewi et al., 2021](#)). Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli, lembar observasi kepraktisan, serta pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas media ([Arthamevia, 2025](#)). Analisis data validitas menggunakan rumus Aiken's V, sedangkan efektivitas dianalisis menggunakan gain score. Berikut rumus Validitas Aiken's V:

$$V = \frac{\sum s}{[n(c - 1)]}$$

- V = koefisien validitas Aiken
s = skor yang diberikan validator dikurangi skor terendah
r = skor yang diberikan validator
lo = skor terendah dalam skala penilaian
n = jumlah validator
c = jumlah kategori penilaian

Hasil nilai validitas Aiken's V kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria skor uji validitas sebagai berikut:

Tabel 1. Skor uji validitas

Nilai validitas Aiken's V	Kategori
≥ 0.80	Sangat valid
0.60 – 0.79	Valid
0.40 – 0.59	Cukup valid
0.20 – 0.39	Kurang valid
< 0.20	Tidak valid

Praktikalitas atau kemudahan penggunaan media dapat diukur melalui uji coba secara langsung dalam proses penggunaan media oleh anak di kelas. Nilai praktikalitas ini dihitung menggunakan persentase observasi, dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{total skor diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase praktikabilitas

Hasil persentase praktikalitas dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Uji Praktikalitas Penggunaan Media

Presentase (%)	Kategori
81-100	Sangat praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup praktis
21-40	Kurang praktis
≤ 20	Tidak praktis

Efektivitas media diukur dengan menghitung gain score yang mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{post test} - \text{pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{pre test}}$$

Keterangan:

g = skor gain yang menunjukkan peningkatan hasil belajar

Post-test = skor setelah pembelajaran

Pre-test = skor sebelum pembelajaran

Skor maksimal = Nilai maksimum yang dicapai

Kategori efektivitas berdasarkan klasifikasi gain score:

Tabel 3. Skor uji efektivitas media terhadap kemampuan literasi anak

Gain Score (g)	Kategori
$g \geq 0.7$	Tinggi
$0.31 < g < 0.69$	Sedang
$g \leq 0.3$	Rendah

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *The Golden Rule an Alpha Book* berbasis Augmented Reality memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi ([Arthamevia, 2025](#)). Tingginya validitas media dipengaruhi oleh kesesuaian konten cerita, visual, dan interaktivitas dengan karakteristik belajar anak usia dini ([Akrim & Paridah, 2020](#)).

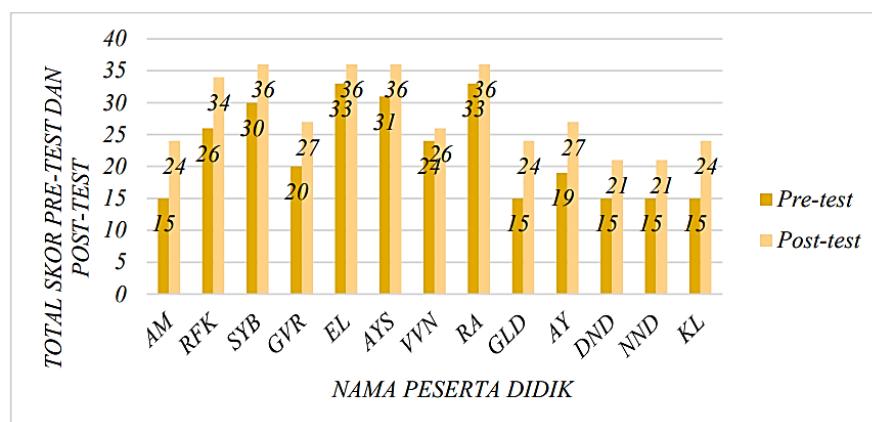
Tabel 4. Hasil Perhitungan Validitas Media dengan Rumus Aiken's V

Indikator	Nilai Validator 1	Nilai Validator 2	Aiken's V
Indikator 1	3	3	0,666
Indikator 2	4	3	0,833
Indikator 3	4	4	1
Indikator 4	4	4	1
Indikator 5	3	3	0,666
Indikator 6	4	4	1
Indikator 7	4	4	1
Indikator 8	4	4	1
Indikator 9	4	4	1
Indikator 10	4	4	1
Indikator 11	4	4	1
Indikator 12	4	4	1
Indikator 13	4	4	1
Indikator 14	4	4	1
Indikator 15	3	3	0,666
Indikator 16	4	4	1
Rata-rata nilai Aiken's V:			0,927

Kepraktisan media berada pada kategori sangat baik karena mudah digunakan oleh guru dan dipahami oleh anak ([Arthamevia, 2025](#)). Media interaktif berbasis AR terbukti

meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran literasi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Rais et al., 2024).

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi anak setelah menggunakan media *The Golden Rule an Alpha Book* (Arthamevia, 2025). Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Augmented Reality efektif meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini (Rais et al., 2024). Pendekatan multisensori dalam media AR membantu anak memahami isi cerita melalui visualisasi, suara, dan interaksi langsung (Rofi'i et al., 2024).



Gambar 1. Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test

Selain meningkatkan literasi, media ini juga berkontribusi dalam menanamkan nilai moral empati, kejujuran, dan sikap saling menghargai melalui cerita dan permainan interaktif (Winangsih et al., 2018; Siregar & Lubis, 2024).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) mampu meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Adhe et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran literasi berbasis AR memberikan stimulasi visual dan interaktif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia dini. Peningkatan literasi anak juga dipengaruhi oleh desain media AR yang mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi langsung. Hartanti dan Kurniawan (2023) menegaskan bahwa buku literasi berbasis AR membantu anak memahami konsep keaksaraan secara lebih konkret dan menarik dibandingkan media konvensional.

Hasil efektivitas media dengan nilai gain score kategori sedang menunjukkan bahwa AR berperan sebagai stimulus belajar yang bermakna. Penelitian Putri et al. (2024) membuktikan bahwa media AR belajar membaca secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif dan literasi membaca awal anak usia dini melalui pengalaman belajar berbasis eksplorasi visual. Keaktifan dan keterlibatan anak selama pembelajaran juga meningkat setelah penggunaan media AR. Hal ini sejalan dengan temuan Rizki et al. (2024) yang menyatakan bahwa teknologi digital 3D berbasis AR mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran literasi.

Penggunaan AR dalam pembelajaran PAUD dinilai relevan dengan karakteristik generasi Alpha yang sangat akrab dengan teknologi digital. Novianti & Pratiwi (2024) mengungkapkan bahwa media AR efektif dalam menstimulasi kemampuan membaca awal

karena sesuai dengan gaya belajar visual dan interaktif anak usia dini. Selain aspek literasi, media berbasis AR juga mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. [Khoirunnisa & Muslam \(2025\)](#) menemukan bahwa pembelajaran eksperimen berbasis AR mampu mengurangi kejemuhan anak dan meningkatkan keterlibatan belajar secara signifikan dibandingkan penggunaan lembar kerja konvensional.

Temuan penelitian ini juga menguatkan hasil studi [Nasution et al. \(2023\)](#) yang menyatakan bahwa pengembangan media AR pada pembelajaran anak usia dini memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Integrasi AR dengan pendekatan inovatif turut memperkuat kemampuan pengenalan huruf dan kosakata awal anak. [Andri et al. \(2025\)](#) menunjukkan bahwa media ARphabet secara signifikan meningkatkan kemampuan pengenalan abjad dan minat belajar anak usia dini melalui interaksi visual yang imersif.

Pemanfaatan AR dalam pembelajaran bahasa juga terbukti efektif. [Zahro & Siswono \(2025\)](#) menjelaskan bahwa integrasi media AR dan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini meningkatkan penguasaan kosakata serta kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi. Secara keseluruhan, berbagai penelitian tersebut mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis AR berkontribusi positif terhadap peningkatan literasi, motivasi, dan keterlibatan belajar anak usia dini. Dengan demikian, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan-temuan empiris sebelumnya yang menegaskan efektivitas AR sebagai inovasi pembelajaran PAUD berbasis teknologi ([Adhe et al., 2025; Putri et al., 2024; Rizki et al., 2024](#)).

4. Kesimpulan

Media interaktif The Golden Rule an Alpha Book berbasis Augmented Reality terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun. Media ini mampu menciptakan pembelajaran literasi yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna sesuai karakteristik Generasi Alpha. Penggunaan media ini direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran literasi anak usia dini serta dapat dikembangkan lebih lanjut dengan konten dan fitur yang lebih variatif.

Daftar Pustaka

- Adhe, K. R., et al. (2025). *Perkembangan literasi dengan pembelajaran sentra berbasis Augmented Reality pada anak usia dini*. Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4273>
- Akrim, & Paridah, P. (2020). Media pembelajaran interaktif sebagai inovasi pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 1–9.
- Andri, R. M. C., Juniarti, R., & Oktaviati, R. (2025). *ARphabet: Pembelajaran abjad inovatif berbasis Augmented Reality untuk anak usia dini*. Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi. <https://doi.org/10.70340/jirsi.v4i2.194>
- Arningsari, A., Nurhayati, S., & Ramadhan, M. F. (2023). Stimulasi literasi anak usia dini melalui media cerita bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 4058–4066.
- Arthamevia, F. C. (2025). *Pengembangan media interaktif The Golden Rule an Alpha Book berbasis augmented reality untuk meningkatkan literasi anak usia dini* (Skripsi). Program Studi PG-PAUD, FKIP Universitas Jember.

- Cahyaningtyas, A. S. C. et al. (2025). *Pembelajaran menggunakan Augmented Reality untuk anak usia dini di Indonesia*. Jurnal Teknologi Pendidikan. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2850>
- Dewi, N., Pratama, A., & Wijaya, R. (2021). Augmented reality sebagai media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 28–36.
- Hartanti, D. & Kurniawan, M. (2023). *Buku literasi Augmented Reality sebagai media pendukung pembelajaran aspek keaksaraan anak usia dini*. Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2042>
- Hasibuan, Z. (2007). *Metodologi penelitian pada bidang ilmu komputer dan teknologi informasi*. Erlangga.
- Hasni, H., Sari, R. M., & Putri, L. (2024). Perkembangan literasi anak usia dini pada masa golden age. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 60–68.
- Khoirunnisa, N. R. & Muslam, M. (2025). *Augmented reality (AR)-based experimental learning: Solusi untuk mengatasi kebosanan dengan penggunaan worksheet pada Gen-A anak usia dini*. Journal of Early Childhood Care and Education. <https://doi.org/10.26555/jecce.v8i1.12699>
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2023). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini berbasis Augmented Reality*. Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Novianti, L., Pratiwi, R. N., & Setiawan, A. (2019). Karakteristik generasi alpha dan tantangannya dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Educhild*, 8(1), 63–70.
- Novianti, R. & Pratiwi, N. (2024). *Augmented Reality (AR) media to stimulate early reading skills in early childhood*. JIV–Jurnal Ilmiah Visi. <https://doi.org/10.21009/JIV.1902.10>
- Putri, A. V. W., Widiana, I. W. & Kristiantari, M. G. R. (2024). *Media Augmented Reality belajar membaca untuk menumbuhkan kemampuan kognitif dan literasi membaca awal anak usia dini*. Journal of Education Action Research. <https://doi.org/10.23887/jeiar.v8i3.83973>
- Rais, R., Nugraha, A. Y., & Kurniawan, S. (2024). Pengembangan media interaktif augmented reality berbasis smartphone untuk literasi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 340–349.
- Rizki, S., Rahma, R., & Basri, N. (2024). *Improving early childhood literacy abilities through digital 3D with Augmented Reality technology*. Catharsis: Journal of Arts Education, 13(2). <https://doi.org/10.23887/catharsis.v13i2.21085>
- Rofi'i, M., Hartati, S., & Lestari, A. (2024). Media augmented reality untuk meningkatkan minat dan fokus belajar anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 340–348.
- Santana, N. (2022). Pengembangan sikap empati pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 95–102.
- Sinaga, E., Manurung, D., & Lumbanraja, S. (2022). Lingkungan belajar berbasis literasi untuk anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 276–283.
- Siregar, R., & Lubis, A. (2022a). Pendidikan karakter kejujuran pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 143–150.

- Siregar, R., & Lubis, A. (2024). Penanaman sikap menghargai pada anak usia dini melalui media cerita. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(2), 155–162.
- Suryandaru, D. (2020). Pengembangan media interaktif berbasis teknologi untuk literasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2), 85–94.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2019). *Model penelitian pengembangan*. Undiksha Press.
- Ummah, A., & Ariwibowo, A. (2021). Pemanfaatan augmented reality dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 15–23.
- Winangsih, S., Wulandari, T., & Hidayat, R. (2018). Pengembangan empati anak usia dini melalui cerita bermuatan nilai moral. *Jurnal PAUD Teratai*, 7(1), 41–48.
- Zahro, I. Z. & Siswono, H. (2025). *Integrating Augmented Reality (AR) and Artificial Intelligence (AI) based learning media in early childhood English language introduction*. Journal of Education Technology and Innovation. <https://doi.org/10.31537/jeti.v8i1.2325>