



## **Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Aplikasi *AUGUMENTED REALITY* (AR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Iqro' Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Lima Puluh Pesisir Kabupaten Batubara**

**Atia Sulistiawati<sup>1</sup>, Anggreni<sup>2</sup>, Herry Syahbannudin Nasution<sup>3</sup>**

Sekolah Tinggi Agama Islam Panca Budi<sup>1,2,3</sup>

[atiasulistiawati486@gmail.com](mailto:atiasulistiawati486@gmail.com)<sup>1</sup>, [herry\\_nasution@yahoo.co.id](mailto:herry_nasution@yahoo.co.id)<sup>3</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi Augmented Reality (AR) dalam pengenalan huruf hijaiyah serta peningkatannya terhadap kemampuan membaca Iqro' anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Lima Puluh Pesisir Kabupaten Batu Bara. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan aplikasi AR, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan mengenali, membedakan, dan melafalkan huruf hijaiyah. Setelah penggunaan aplikasi AR, anak terlihat lebih antusias, aktif, dan mudah memahami materi karena adanya tampilan visual tiga dimensi dan suara yang menarik. Penggunaan aplikasi AR juga membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali dan membaca huruf hijaiyah sehingga kemampuan membaca Iqro' menjadi lebih baik.

**Kata Kunci:** *Augmented Reality, Huruf Hijaiyah, Membaca Iqro', Anak Usia Dini.*

### **Abstract**

*This Study Aimed To Determine The Use Of Augmented Reality (Ar) Applications In Introducing Hijaiyah Letters And Improving The Iqro' Reading Ability Of Children Aged 5–6 Years At Tk Negeri Pembina Lima Puluh Pesisir, Batu Bara Regency. This Research Employed A Descriptive Qualitative Method With Data Collected Through Observation, Interviews, And Documentation. The Results Showed That Before Using The Ar Application, Most Children Experienced Difficulties In Recognizing, Distinguishing, And Pronouncing Hijaiyah Letters. After The Implementation Of The Ar Application, Children Became More Enthusiastic, Active, And Able To Understand The Learning Material More Easily Due To The Attractive Three-Dimensional Visual And Audio Features. The Use Of Ar Also Helped Improve Children's Ability To Recognize And Read Hijaiyah Letters, Thereby Enhancing Their Iqro' Reading Skills.*

**Keywords:** *Augmented Reality, Hijaiyah Letters, Iqro' Reading, Early Childhood.*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu tahap pendidikan yang memiliki peran penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan pada usia dini tidak hanya berfungsi untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga memberikan stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan anak. Anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat cepat sehingga berbagai pengalaman belajar yang diberikan pada masa ini dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang secara tepat, menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar secara langsung dan konkret. Anak cenderung lebih mudah memahami suatu materi apabila pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain, pengamatan, praktik langsung, penggunaan gambar, suara, gerakan, serta berbagai media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang hanya

berpusat pada penjelasan guru dan penggunaan buku secara terus-menerus dapat menyebabkan anak mudah merasa bosan, kurang tertarik, dan kurang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah nilai agama dan moral. Pendidikan agama sejak usia dini merupakan proses penting dalam memberikan dasar pengetahuan dan pengalaman keagamaan kepada anak. Pengenalan nilai-nilai agama dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan pembiasaan, praktik ibadah, pengenalan doa, serta pengenalan huruf hijaiyah sebagai dasar membaca Al-Qur'an.

Pengenalan huruf hijaiyah memiliki kedudukan penting dalam pendidikan Islam. Huruf hijaiyah merupakan dasar yang harus dikuasai sebelum seseorang dapat membaca Al-Qur'an. Oleh sebab itu, pengenalan huruf hijaiyah perlu dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kemampuan anak. Anak perlu mengenal bentuk huruf, membedakan antara satu huruf dengan huruf lainnya, mengetahui nama huruf, serta mampu melafalkan bunyi huruf dengan benar.

Kemampuan membaca Iqro' pada anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari kemampuan mengenali huruf hijaiyah. Apabila anak belum mampu mengenali bentuk dan bunyi huruf hijaiyah, maka anak akan mengalami kesulitan dalam membaca Iqro'. Sebaliknya, apabila anak telah memiliki kemampuan mengenali huruf hijaiyah dengan baik, maka proses pembelajaran membaca Iqro' dapat dilakukan dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di TK Negeri Pembina Lima Puluh Pesisir Kabupaten Batubara, ditemukan bahwa sebagian anak usia 5–6 tahun masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf hijaiyah. Kesulitan tersebut terlihat dari adanya anak yang belum mampu menyebutkan nama huruf secara tepat, masih tertukar dalam membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama, serta masih memerlukan bantuan guru dalam melafalkan huruf hijaiyah. Kondisi tersebut menjadi salah satu permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran.

Selain itu, proses pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah masih memerlukan penggunaan media yang lebih inovatif. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku Iqro' atau kartu huruf secara berulang dapat menyebabkan sebagian anak kurang tertarik. Anak usia dini pada umumnya memiliki perhatian yang relatif singkat sehingga guru perlu menggunakan media yang dapat menarik perhatian anak dan mempertahankan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi memberikan peluang yang besar dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan adalah Augmented Reality. Augmented Reality merupakan teknologi yang memungkinkan objek virtual ditampilkan dan digabungkan dengan lingkungan nyata secara langsung. Melalui teknologi tersebut, objek pembelajaran dapat ditampilkan dalam bentuk gambar, animasi, suara, maupun objek tiga dimensi.

Pemanfaatan teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran huruf hijaiyah dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak. Anak dapat melihat bentuk huruf secara lebih jelas melalui tampilan visual dan mendengarkan pelafalan huruf melalui audio. Penggabungan unsur visual dan audio tersebut dapat membantu anak memahami materi pembelajaran secara lebih mudah.

Penggunaan media AR juga memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memperoleh pengalaman melalui pengamatan terhadap objek yang ditampilkan oleh aplikasi. Hal ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu, motivasi, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu anak dalam memahami materi. Dalam konteks pembelajaran huruf hijaiyah, media AR dapat membantu anak mengenali bentuk huruf, memahami pelafalan, serta meningkatkan daya ingat terhadap materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan aplikasi Augmented Reality dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pengenalan

huruf hijaiyah dan kemampuan membaca Iqro' anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Pengenal Huruf Hijaiyah Melalui Aplikasi Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Iqro' Anak Usia 5–6 Tahun di TK Negeri Pembina Lima Puluh Pesisir Kabupaten Batubara."

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang mendalam mengenai proses penggunaan aplikasi Augmented Reality dalam pengenalan huruf hijaiyah serta perubahan yang terjadi pada kemampuan membaca Iqro' anak.

Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran yang berlangsung di lingkungan sekolah. Peneliti dapat mengamati perilaku anak, respons anak terhadap penggunaan media, interaksi antara guru dan anak, serta berbagai faktor yang mendukung dan menghambat proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Lima Puluh Pesisir Kabupaten Batubara. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun yang mengikuti proses pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dan membaca Iqro'. Informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru kelas yang mengetahui secara langsung proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan anak.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta pengamatan terhadap kemampuan anak. Data sekunder diperoleh melalui dokumen sekolah, data peserta didik, dokumentasi kegiatan pembelajaran, catatan perkembangan anak, serta dokumen pendukung lainnya.

## **HASIL PENELITIAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca Iqro' anak sebelum penggunaan aplikasi Augmented Reality masih beragam. Sebagian anak telah mampu mengenali beberapa huruf hijaiyah, tetapi sebagian lainnya masih mengalami kesulitan.

Kesulitan yang ditemukan antara lain anak belum mampu menyebutkan huruf hijaiyah secara tepat, masih tertukar dalam membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk, serta belum mampu melafalkan beberapa huruf dengan benar.

Beberapa anak juga masih membutuhkan bantuan guru ketika membaca Iqro'. Anak cenderung menunggu contoh dari guru sebelum mencoba membaca. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca Iqro' anak masih memerlukan stimulasi dan pendampingan secara berkelanjutan.

Selain kemampuan kognitif, aspek motivasi dan perhatian anak juga menjadi perhatian. Pada pembelajaran yang menggunakan media konvensional, beberapa anak terlihat kurang fokus dan mudah terdistraksi. Sebagian anak lebih tertarik berbicara dengan teman atau melakukan aktivitas lain dibandingkan mengikuti pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran huruf hijaiyah memerlukan media yang dapat menarik perhatian anak. Penggunaan media yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Penggunaan aplikasi AR dilakukan melalui beberapa tahapan. Guru terlebih dahulu menyiapkan perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru kemudian memberikan penjelasan singkat kepada anak mengenai huruf hijaiyah yang akan dipelajari.

Selanjutnya, guru memperkenalkan aplikasi kepada anak. Anak diberikan kesempatan untuk mengamati tampilan huruf yang muncul melalui aplikasi. Guru kemudian memberikan contoh pelafalan huruf dan meminta anak untuk menirukannya.

Dalam proses pembelajaran, anak terlihat tertarik dengan tampilan visual yang ditampilkan. Anak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap objek yang muncul melalui aplikasi. Beberapa anak bertanya mengenai bentuk dan suara yang mereka lihat dan dengar.

Penggunaan aplikasi AR juga memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan pengulangan. Pengulangan sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini karena dapat membantu anak mengingat materi yang telah dipelajari.

Guru tetap memberikan pendampingan selama penggunaan aplikasi. Guru membantu anak ketika mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media, memberikan contoh pelafalan, dan mengarahkan anak untuk tetap fokus pada materi pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi AR memberikan perubahan positif terhadap respons anak. Anak terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran. Anak juga lebih aktif memperhatikan media yang digunakan oleh guru.

Perhatian anak terlihat meningkat ketika huruf hijaiyah ditampilkan dalam bentuk visual yang menarik. Anak tampak lebih tertarik untuk mengamati bentuk huruf dan mendengarkan suara pelafalannya.

Selain itu, anak lebih berani mencoba menyebutkan huruf hijaiyah. Anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keinginan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Penggunaan aplikasi AR juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Anak tidak merasa bahwa kegiatan belajar membaca Iqro' hanya berupa kegiatan menghafal atau mengulang huruf, tetapi menjadi kegiatan yang menarik dan memberikan pengalaman baru.

Setelah penggunaan aplikasi AR, terdapat perubahan pada kemampuan anak dalam mengenali huruf hijaiyah. Anak mulai lebih mudah mengingat bentuk huruf yang telah dipelajari.

Kemampuan anak dalam membedakan huruf juga menunjukkan perkembangan. Anak mulai mampu membedakan beberapa huruf yang sebelumnya sering tertukar.

Selain itu, kemampuan pelafalan anak juga mengalami perkembangan. Dengan adanya suara pelafalan dalam aplikasi dan contoh dari guru, anak dapat menirukan bunyi huruf secara berulang.

Penggunaan unsur visual dan audio memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap. Anak memperoleh informasi melalui penglihatan dan pendengaran sehingga materi lebih mudah dipahami.

Penggunaan aplikasi Augmented Reality memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan membaca Iqro' anak. Anak menjadi lebih siap mengikuti kegiatan membaca karena telah memiliki pemahaman mengenai bentuk dan bunyi huruf hijaiyah.

Anak yang sebelumnya masih sering meminta bantuan guru mulai menunjukkan keberanian untuk membaca secara mandiri. Meskipun kemampuan setiap anak berbeda, secara umum terlihat adanya perkembangan dalam kemampuan mengenali dan melafalkan huruf.

Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada kemampuan akademik, tetapi juga pada aspek motivasi dan sikap belajar. Anak menunjukkan keinginan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengulang materi yang telah dipelajari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Augmented Reality memberikan dampak positif terhadap pembelajaran huruf hijaiyah dan kemampuan membaca Iqro' anak usia 5–6 tahun. Pada tahap awal, anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan huruf hijaiyah. Kondisi ini merupakan hal yang wajar karena anak masih berada pada tahap perkembangan awal dalam mengenal simbol dan bunyi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu anak memahami hubungan antara simbol dan bunyi.

Aplikasi AR memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih konkret. Anak dapat melihat huruf hijaiyah dalam bentuk visual yang lebih menarik dan mendengarkan pelafalannya secara bersamaan. Hal tersebut membantu anak menghubungkan bentuk huruf dengan bunyi huruf.

Penggunaan AR juga sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang menyenangkan. Anak tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam proses pengamatan dan interaksi dengan media.

Peningkatan antusiasme anak menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar. Anak usia dini cenderung lebih tertarik pada media yang memiliki unsur gambar, suara, animasi, dan gerakan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi AR dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

Dalam pembelajaran membaca Iqro', kemampuan mengenali huruf hijaiyah menjadi dasar yang sangat penting. Anak yang mampu mengenali bentuk huruf akan lebih mudah membaca huruf tersebut. Demikian pula, kemampuan mengenali bunyi huruf akan membantu anak dalam proses pelafalan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi AR membantu anak dalam kedua aspek tersebut. Anak dapat melihat bentuk huruf dan mendengar bunyi pelafalannya. Proses tersebut memberikan penguatan terhadap memori anak.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan bahwa pembelajaran dapat menjadi lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal. Dalam konteks penelitian ini, unsur visual berupa tampilan huruf dan animasi, sedangkan unsur verbal berupa suara pelafalan huruf.

Penggunaan media AR juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada anak. Anak diberikan kesempatan untuk mengamati, mencoba, mengulang, dan berinteraksi dengan materi. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan pendampingan.

Meskipun demikian, penggunaan aplikasi AR tetap memiliki beberapa kendala. Kendala yang mungkin muncul antara lain keterbatasan perangkat, kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi, keterbatasan waktu, serta kebutuhan terhadap pendampingan selama penggunaan aplikasi.

Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu direncanakan dengan baik. Guru perlu memastikan bahwa media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik anak. Penggunaan teknologi juga perlu dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain agar kegiatan tidak hanya bergantung pada aplikasi.

Penggunaan AR sebaiknya dilakukan secara seimbang dengan metode demonstrasi, tanya jawab, pengulangan, bermain sambil belajar, dan praktik membaca Iqro'. Dengan demikian, aplikasi AR dapat berfungsi sebagai media pendukung yang memperkuat proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Augmented Reality mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi anak. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah serta mendukung perkembangan kemampuan membaca Iqro' anak usia 5–6 tahun.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca Iqro' anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Lima Puluh Pesisir Kabupaten Batubara sebelum penggunaan aplikasi Augmented Reality masih menunjukkan beberapa permasalahan. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali, membedakan, mengingat, dan melafalkan huruf hijaiyah. Anak juga masih membutuhkan bantuan guru dalam proses membaca Iqro'.

Pengenalan huruf hijaiyah melalui aplikasi Augmented Reality dapat dilakukan dengan memanfaatkan tampilan visual, animasi, dan suara pelafalan. Penggunaan media tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan penjelasan, contoh, arahan, serta pendampingan kepada anak selama proses pembelajaran.

Penggunaan aplikasi Augmented Reality memberikan dampak positif terhadap kemampuan anak. Anak menunjukkan peningkatan dalam mengenali bentuk huruf hijaiyah, membedakan huruf, mengingat nama huruf, dan melafalkan huruf. Selain itu, anak juga menunjukkan peningkatan dalam aspek motivasi, antusiasme, perhatian, dan partisipasi dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, aplikasi Augmented Reality dapat menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk mendukung pengenalan huruf hijaiyah dan meningkatkan kemampuan membaca Iqro' anak usia 5–6 tahun. Media AR memiliki kelebihan karena mampu menggabungkan unsur visual dan audio sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F. K., & Irawan, H. R. (2021). Markerless Augmented Reality dalam pengenalan huruf hijaiyah.
- Fortuna, & Hermawan. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran.
- Juariyah. (2023). Penerapan metode Iqro' dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an pada anak usia dini.
- Mayer, R. E. (2024). *Multimedia Learning and Cognitive Theory*. Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.
- Sunarna. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini.