

Optimalisasi Pembelajaran Kosa Kata Anak Usia Dini melalui Media Augmented Reality: Pelatihan bagi Guru TK di Kota Makassar

¹Azizah Amal*, ²Faradillah Rusliana, ³Muqimah Surganingsih, ⁴Rusmayadi, ⁵A. Sri Wahyuni Asti

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar, A.P Pettarani Makassar

Email: azizah.amal@unm.ac.id¹, faradillah.rusliana@unm.ac.id², muqimah.surganingsih@unm.ac.id³,

Rusmayadi@unm.ac.id, sriwahyuniasti2@unm.ac.id

*Corresponding author: azizah.amal@unm.ac.id

ABSTRAK

Peningkatan kemampuan kosa kata pada anak usia dini merupakan aspek penting dalam perkembangan bahasa dan kognitif mereka. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah dengan pemanfaatan teknologi, khususnya Augmented Reality (AR). Artikel ini bertujuan untuk melaporkan pelaksanaan pelatihan bagi guru TK di Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis AR untuk meningkatkan penguasaan kosa kata anak usia dini. Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari dengan 30 peserta yang terdiri dari guru-guru PAUD di kecamatan tersebut. Metode yang digunakan adalah pendekatan workshop dengan sesi teori dan praktik. Evaluasi dilakukan dengan mengukur kemampuan guru dalam menggunakan AR untuk pembelajaran kosa kata. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa penggunaan AR meningkatkan pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mengajarkan kosa kata dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Augmented Reality, Kosa Kata, Pembelajaran Bahasa Inggris, Anak Usia Dini, Pelatihan Guru

ABSTRACT

Vocabulary enhancement in early childhood is a crucial aspect of language and cognitive development. One effective way to develop this skill is through the utilization of technology, particularly Augmented Reality (AR). This article aims to report on a training program for kindergarten teachers in Rappocini District, Makassar City, regarding the use of AR-based learning media to enhance early childhood vocabulary acquisition. The training was conducted over two days with 30 participants, consisting of early childhood educators from the district. The methodology employed a workshop approach, including both theoretical and practical sessions. Evaluation was carried out by measuring the teachers' ability to use AR for vocabulary learning. The training results indicated that the use of AR enhanced teachers' understanding of how to use technology in teaching vocabulary interactively and engagingly.

Keywords: Augmented Reality, Vocabulary, English Language Learning, Early Childhood, Teacher Training

1. PENDAHULUAN

Penguasaan kosa kata merupakan fondasi utama dalam kemampuan berbahasa anak, terutama pada usia dini. Anak-anak usia dini memiliki kemampuan otak yang sangat baik untuk memproses dan menyerap informasi baru, termasuk kata-kata dan konsep bahasa (Hafidah et al., 2022). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik kognitif dan minat anak agar proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan (Astawa, 2025). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk Augmented Reality (AR), dapat meningkatkan penguasaan kosa kata pada anak usia dini secara signifikan (Nurjannah, 2025; Topu et al., 2023).

Salah satu teknologi yang potensial digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah AR. AR memungkinkan integrasi objek virtual ke dalam dunia nyata secara real-time, sehingga anak dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran secara imersif (Cerezo et al., 2024). Beberapa studi

menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar anak karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan objek virtual yang muncul di dunia nyata (Alfiyah et al., 2023; Korosidou, 2024; Yu et al., 2023). Hal ini membuktikan bahwa AR tidak hanya menarik tetapi juga efektif untuk mempermudah pemahaman konsep abstrak.

Penggunaan AR juga dapat membantu anak memahami konsep abstrak dan meningkatkan daya ingat kosa kata (Hafidah et al., 2022). Dengan visualisasi objek 3D, anak-anak dapat lebih mudah mengenali kata dan mengingatnya dalam jangka panjang (Alfiyah et al., 2023). Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak usia dini, karena menyajikan materi dengan cara yang menarik dan interaktif (Astawa, 2025; Korosidou, 2024).

Meski AR menawarkan manfaat besar, efektivitasnya sangat bergantung pada keterampilan guru. Guru harus memahami cara memilih aplikasi AR yang sesuai, merancang materi pembelajaran, serta mengintegrasikan AR ke dalam kegiatan belajar. Pelatihan guru terbukti meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi ini dalam pembelajaran sehingga interaksi guru-anak menjadi lebih efektif dan kreatif (Cerezo et al., 2024; Topu et al., 2023; Yu et al., 2023).

Selain meningkatkan keterampilan guru, pelatihan AR juga memberikan manfaat berupa strategi pengajaran yang lebih menarik (Hafidah et al., 2022). Guru belajar bagaimana membuat materi interaktif yang dapat digunakan langsung di kelas, termasuk permainan kosa kata dan proyek komunikasi untuk anak-anak (Korosidou, 2024). Studi terbaru menunjukkan bahwa pelatihan semacam ini membantu guru untuk lebih percaya diri dalam mengaplikasikan teknologi AR di kelas PAUD (Alfiyah et al., 2023; Zhang & Jiang, 2023).

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah: pertama, memberikan pelatihan kepada guru TK mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis AR untuk mengajarkan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini; kedua, meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan AR sebagai alat bantu dalam pembelajaran kosa kata; dan ketiga, menilai efektivitas penggunaan AR melalui pelatihan ini. Dengan pelatihan ini, guru diharapkan mampu mengoptimalkan penggunaan AR sehingga anak-anak dapat belajar kosa kata secara lebih menyenangkan dan interaktif (Cerezo et al., 2024; Nurjannah, 2025; Topu et al., 2023; Yu et al., 2023).

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan pembelajaran kosa kata di TK menjadi lebih inovatif dan berorientasi pada kebutuhan anak. Guru mampu menyajikan materi yang interaktif, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini (Hafidah et al., 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis AR dapat meningkatkan efektivitas guru dan kualitas pembelajaran di kelas (Alfiyah et al., 2023; Astawa, 2025; Hafidah et al., 2022; Korosidou, 2024).

2. METODE PELAKSANAAN

2.1. Tahap Persiapan

Kegiatan pelatihan dimulai dengan tahap persiapan yang meliputi survey kebutuhan guru TK di lokasi mitra, penyusunan modul pelatihan, dan koordinasi dengan pihak sekolah. Survey dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru mengenai AR, kendala yang mereka hadapi dalam mengajarkan kosa kata bahasa Inggris, serta ketersediaan perangkat teknologi di sekolah (Nurjannah, 2025; Topu et al., 2023; Yu et al., 2023). Hasil survey menjadi dasar penyusunan modul pelatihan yang memuat materi teori AR, panduan penggunaan aplikasi AR, serta rencana pembelajaran berbasis AR yang terintegrasi dengan permainan kosa kata dan proyek komunikasi anak. Selanjutnya, koordinasi dilakukan dengan pihak sekolah untuk menetapkan jadwal kegiatan, memastikan ketersediaan ruang dan perangkat AR, serta menginformasikan peserta pelatihan (Aziz et al., 2022; Hafidah et al., 2022; Korosidou, 2024).

2.2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan selama dua hari menggunakan metode workshop yang mencakup sesi teori dan praktik. Pada sesi teori, guru diperkenalkan dengan konsep dasar AR, keuntungan penggunaan AR dalam pembelajaran anak usia dini, dan contoh aplikasi AR yang dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris (Alfiyah et al., 2023; Astawa, 2025; Zhang & Jiang, 2023). Sesi praktik menitikberatkan pada demonstrasi penggunaan AR, permainan kosakata berbasis AR, dan proyek komunikasi, di mana guru membuat materi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan langsung di kelas. Pelatihan ini memberikan kesempatan bagi guru untuk berlatih mengintegrasikan objek 3D ke dalam pembelajaran kosakata serta menyusun strategi pengajaran yang menarik dan aplikatif (Cerezo et al., 2024; Korosidou, 2024; Yu et al., 2023).

2.3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan melalui observasi pembelajaran di kelas mitra, wawancara, dan refleksi guru setelah pelatihan. Observasi mencakup penggunaan AR dalam kegiatan belajar, interaksi guru-anak, serta respons anak terhadap media pembelajaran baru (Alfiyah et al., 2023; Hafidah et al., 2022; Topu et al., 2023). Wawancara dan refleksi guru bertujuan untuk menilai pemahaman mereka tentang AR, kendala yang dihadapi, dan strategi yang berhasil diterapkan. Hasil evaluasi kemudian dijadikan dasar penyusunan laporan kegiatan dan artikel ilmiah yang menggambarkan efektivitas pelatihan serta rekomendasi tindak lanjut bagi guru dan sekolah (Aziz et al., 2022; Nurjannah, 2025; Zhang & Jiang, 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelatihan

Pelatihan menunjukkan bahwa mayoritas guru TK mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan AR untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Guru merasa lebih percaya diri dalam merancang materi interaktif, menggunakan aplikasi AR untuk permainan kosakata, serta mengintegrasikan proyek komunikasi ke dalam pembelajaran anak usia dini (Cerezo et al., 2024; Korosidou, 2024; Topu et al., 2023). Media AR memungkinkan guru menyajikan kosakata dengan objek visual 3D yang interaktif, sehingga anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media AR meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam proses belajar (Alfiyah et al., 2023; Hafidah et al., 2022; Yu et al., 2023).

Pembahasan

Hasil pelatihan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan AR tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam mengajarkan kosakata, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Guru yang terlatih dapat lebih mudah menjelaskan konsep abstrak dan memperkenalkan kata-kata baru melalui interaksi dengan objek AR (Astawa, 2025; Aziz et al., 2022; Zhang & Jiang, 2023). Tantangan utama yang ditemui adalah keterbatasan perangkat AR di beberapa sekolah dan kebutuhan akan pendampingan lanjutan bagi guru yang kurang familiar dengan teknologi. Untuk mengatasi hal ini, disarankan agar sekolah menyediakan perangkat AR yang memadai dan pelatihan lanjutan secara berkala (Cerezo et al., 2024; Korosidou, 2024; Topu et al., 2023).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Augmented Reality efektif dalam meningkatkan keterampilan guru TK dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Guru mampu membuat materi pembelajaran interaktif, memanfaatkan objek 3D dalam permainan kosakata, dan menyusun proyek komunikasi yang melibatkan anak secara aktif.

Untuk mendukung keberlanjutan pemanfaatan AR di kelas, disarankan agar sekolah menyediakan perangkat AR yang lebih terjangkau dan mudah digunakan, mengadakan pelatihan lanjutan bagi guru untuk memperdalam pemahaman teknologi AR, serta mengembangkan materi pembelajaran berbasis AR

yang lebih beragam dan sesuai dengan kurikulum pendidikan anak usia dini (Alfiyah et al., 2023; Astawa, 2025; Aziz et al., 2022; Cerezo et al., 2024; Hafidah et al., 2022; Korosidou, 2024; Nurjannah, 2025; Topu et al., 2023; Yu et al., 2023; Zhang & Jiang, 2023).

REFERENSI

- Alfiyah, L., Hindarto, H., & Setiawan, H. (2023). Multilingual Vocabulary Recognition Application in Early Childhood Based on Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 11(2), 112–118.
- Astawa, N. L. P. N. S. . (2025). Augmented Reality : A New Era in EFL Vocabulary Teaching. In *Powerful Vocabulary and Grammar Classroom Activities* (Issue March). CV. Risquna.
- Aziz, S., Dalim, M., & Yilmaz, R. . (2022). Vocabulary Learning and Retention of Preschool Children Using AR-Supported Educational Toys. *Education and 2Information Technologies*, 27, 6989–7017.
- Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., & Kinshuk. (2014). Augmented reality trends in education: A systematic review of research and applications. *Educational Technology and Society*, 17(4), 133–149.
- Cerezo, R., Calderón, V., & Romero, C. (2024). A Holographic Mobile-based Application for Practicing Pronunciation of Basic English Vocabulary for Spanish Speaking Children. *Journal of Human-Computer Studies*, 124, 13–25. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.11.009>
- Chen, H., Fan, Z., & Lu, H. (2022). Augmented Reality In Early Childhood Education: Improving Engagement and Vocabulary Acquisition. *Educational Technology & Society*, 30(8), 1–15.
- Hafidah, R., Yusuf, M., & Subagya. (2022). Using Augmented Reality Flashcards To Improve English Vocabulary Mastery For Children Aged 4-5 Years. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 10(2), 271. <https://doi.org/10.21043/thufula.v10i2.17159>
- Korosidou, E. (2024). The Effects of Augmented Reality on Very Young Learners' Motivation and Learning of the Alphabet and Vocabulary. *Digital*, 4(1), 195–214. <https://doi.org/10.3390/digital4010010>
- Nurjannah, A. (2025). The Impact of Augmented Reality (AR) on Vocabulary Acquisition in Elementary School Students. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 9(1), 16–29.
- Tom Dieck, M. C., & Jung, T. H. (2022). Augmented Reality and Gamification In Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 12(5), 350–368.
- Topu, F. ., Yilmaz, R. ., & Takkaç Tulgar, A. (2023). The Effects of Using Augmented Reality on Vocabulary Learning and Attitude of Pre-school Children in English Education. *Education and Information Technologies*, 29(10), 11733–11764.
- Wu, H.-K., Lee, S. W.-Y., Chang, H.-Y., & Liang, J.-C. (2021). Current Status, Opportunities and Challenges of Augmented Reality In Education. *Computers & Education*, 164, 104–126.
- Yilmaz, R. M. (2020). Exploring the effects of augmented reality on preschool children's learning performance and motivation. *Interactive Learning Environments*, 28(2), 170–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1619585>
- Yu, L., Zhang, Y., & Han, X. (2023). Augmented Reality and Children's Vocabulary Acquisition: A New Approach to Language Education. *Journal of Educational Technology & Society*, 26(4), 28–42.
- Zhang, S., & Jiang, D. (2023). Effectiveness of Augmented Reality in Enhancing Learning Experiences of Young Learners. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(1), 45–60.