BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini merupakan masa *golden age* dalam segala aspek, di mana pertumbuhan dan perkembangannya terjadi sangat pesat pada siklus kehidupan manusia, termasuk perkembangan pada otak. Saat lahir, berat otak anak baru mencapai 25% dari berat orang dewasa. Pada usia dua tahun terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu berat otak anak mencapai kurang lebih 75% dari berat orang dewasa. Hal ini perlu mendapatkan perhatian yang serius dari orang tua maupun guru, pada masa ini harus dimanfaatkan secara optimal untuk diberikan stimulasi yang tepat untuk mendukung tumbuh kembang anak (Sutisna & Laiya, 2020). Perkembangan otak anak yang begitu cepat berdampak pada aspek perkembangan lainnya, seperti perkembangan bahasa.

Pada kehidupan sehari-hari bahasa ini menjadi bagian penting sebagai dasar kemampuan berkomunikasi dan mengekspresikan perasaan anak. Perkembangan bahasa pada anak merupakan salah satu aspek penting yang harus diperhatikan oleh orang tua maupun pendidik karena pemerolehan bahasa pada anak merupakan pencapaian luar biasa dan menakjubkan. Kajian mengenai pemerolehan bahasa telah dilakukan secara mendalam sejak lama, dari kajian ini telah banyak dipahami mengenai cara anak berbicara, memahami dan menggunakan bahasa. Bahasa pertama kali dikenalkan kepada Nabi Adam AS dan hanya diberikan khusus kepada manusia (Kholilullah et al., 2020). Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ ءَادَمَ ٱلْأَسْمَآءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى ٱلْمَلَٰٓئِكَةِ فَقَالَ أَنۢبِـُٔونِى بِأَسْمَآءِ هَٰٓؤُلَآءِ إِن كُنتُمْ صَٰدِقِينَ ٣١

Artinya: Dan dia diajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama semua benda ini, jika kamu yang benar!” (Q.S Al-Baqarah (2):31.).

Aspek perkembangan bahasa mencakup beragam kemampuan yang berkembang secara bertahap, mulai dari kemampuan yang sederhana hingga kemampuan yang lebih kompleks. Dalam perkembangan ini, anak memiliki beberapa kemampuan utama yaitu berbicara, membaca, menyimak, dan menulis (Rahmawati et al., 2025).

Perkembangan bahasa pada tahap awal masih berpusat pada diri sendiri dan diperoleh melalui berbagai pengalaman. Pengalaman serta kebiasaan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasanya, termasuk perkembangan kosakata anak. Anak usia dini mulai memperkaya kosakata melalui pengulangan kata-kata baru dan unik meskipun belum memahami makna dari kata tersebut. Aspek-aspek perkembangan bahasa anak usia dini mencakup perkembangan kosakata dan perkembangan struktur anak usia 4-6 tahun secara garis besar terdiri dari kata benda, kata kerja dan kata sifat (Kholilullah et al., 2020).

Perkembangan kosakata anak secara umum masih bervariasi, karena dipengaruhi oleh usia, lingkungan dan interaksi dalam keseharian anak (Kasman et al., 2023). Perkembangan kosakata pada anak usia dini dalam konteks pembelajaran formal masih belum berkembang secara maksimal dan masih perlu media pembelajaran yang lebih efektif untuk menjadi latihan dasar bagi anak untuk meningkatkan keterampilan berbahasa (Amal et al., 2025). Tingkat penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada anak usia 4 tahun sekitar 11,20% anak yang menguasai kosakata secara memadai, pada anak usia 5 tahun sekitar 36,01% anak dan pada anak usia 6 tahun sekitar 52,79% anak, artinya masih ada anak yang belum mencapai tingkat penguasaan kosakata secara optimal (Br. Sitepu et al., 2023).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TKA At-Taqwa kelompok B masih ada anak yang masih belum memiliki kosakata yang banyak, seperti belum mampu menyebutkan beberapa nama hewan dengan tepat, sulit membedakan huruf M dan W. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran di sekolah masih menggunakan media konvensional seperti buku gambar atau poster yang ditempel di dinding, masih menggunakan lembar kerja anak atau LKA dan buku tugas. Media pembelajaran yang digunakan belum

memanfaatkan teknologi secara optimal dan cenderung kurang interaktif, sehingga kurang mampu menarik minat, perhatian dan keaktifan anak dalam pembelajaran kosakata.

Perkembangan kosakata pada anak usia dini dapat distimulasi secara optimal melalui media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak, yaitu bermain sambil belajar. Pada masa kini idealnya perlu menggunakan media pembelajaran bahasa dengan media interaktif, anak membutuhkan stimulasi visual dan audio, namun media yang digunakan masih belum mendukung kedua hal tersebut dan di lapangan media masih terbatas.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan mengatasi permasalahan tersebut adalah media berbasis *Augmented Reality* atau AR. *Augmented reality* (AR) merupakan sebuah teknologi yang memadukan dunia nyata dengan elemen digital secara langsung atau *real-time* (Kisno & Fatmawati, 2023). AR juga terbukti mampu memberikan pengalaman yang lebih imersif dan menarik dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan (Tohir et al., 2024). Pembelajaran berbasis AR memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan objek secara virtual karena menghadirkan visualisasi tiga dimensi dan dapat diakses melalui perangkat lunak seperti *smartphone* atau tablet (Rosidin et al., 2024).

Media *Augmented reality* dapat dipadukan dengan media kartu (AR *cards*) yang terdiri dari gabungan antara gambar, animasi tiga dimensi dan suara yang interaktif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Arulanand et al., (2020) penerapan teknologi AR terbukti dapat meningkatkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik. Penggunaan media AR *cards* ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu belajar melalui aktivitas bermain. AR *cards* memiliki tampilan visual yang menarik sehingga pengalaman belajar jadi lebih menyenangkan, anak mudah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, selain itu media ini juga mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar anak. Teknologi AR juga memiliki potensi besar untuk membantu anak memahami serta mengingat kosakata dengan lebih baik, karena informasi yang disajikan secara konkret, menarik dan melibatkan lebih dari satu indera.

Keberhasilan pembelajaran anak usia dini tidak ditentukan oleh media itu sendiri, melainkan oleh bagaimana media tersebut dimanfaatkan dalam rangkaian aktivitas pembelajaran. Media berfungsi sebagai alat bantu, sedangkan aktivitas pembelajaranlah yang mengatur bagaimana anak berinteraksi dengan media, dengan guru, dan dengan teman sebayanya. Aktivitas pembelajaran berbantuan media dapat dimaknai sebagai serangkaian kegiatan belajar terencana yang di dalamnya media digunakan sebagai sarana untuk menstimulasi keterlibatan, percakapan, dan pengalaman langsung anak. Dengan demikian, media yang sama dapat memberikan hasil berbeda apabila dirancang dalam aktivitas pembelajaran yang berbeda pula.

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang ada, diperlukan suatu penelitian untuk mengetahui sejauh mana AR *cards* berpengaruh terhadap perkembangan kosakata anak usia dini. Penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh data empiris mengenai efekttivitas AR *cards* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penelitian ini tidak hanya menempatkan *Augmented Reality* (AR) *Cards* sebagai objek yang diperkenalkan kepada anak, tetapi sebagai media yang diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Aktivitas tersebut mencakup kegiatan pembuka berupa apersepsi dan pengenalan tema hewan, kegiatan inti berupa pemindaian kartu, pengamatan objek tiga dimensi, tanya jawab, serta pengungkapan pengalaman anak secara lisan, dan kegiatan penutup berupa penguatan kosakata yang telah dipelajari. Melalui rancangan tersebut, anak memperoleh kesempatan yang lebih banyak untuk mendengar, menirukan, dan menggunakan kosakata baru dalam konteks yang bermakna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya menjadi referensi bagi guru dan orang tua dalam memilih serta menerapkan media pembelajaran yang efektif, menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dalam meningkatkan perkembangan kosakata.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat sebuahjudul penelitian **"PENGARUH AKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBANTUAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* (AR) *CARDS* TERHADAP PERKEMBANGAN KOSAKATA ANAK USIA DINI** (Kuasi Eksperimen di Kelompok B TKA At-Taqwa Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung**".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perkembangan kosakata anak dalam aktivitas pembelajaran berbantuan media *Augmented Reality* (AR) *Cards* di Kelompok B TKA At-Taqwa Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung (kelompok eksperimen)?
2. Bagaimana perkembangan kosakata anak dalam aktivitas pembelajaran berbantuan media kartu huruf biasa di Kelompok B TKA At-Taqwa Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung (kelompok kontrol)?
3. Bagaimana perbedaan perkembangan kosakata anak dalam aktivitas pembelajaran berbantuan media *Augmented Reality* (AR) *Cards* dengan aktivitas pembelajaran berbantuan media kartu huruf biasa di Kelompok B TKA At-Taqwa Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perkembangan kosakata anak dalam aktivitas pembelajaran berbantuan media *Augmented Reality* (AR) *Cards* di Kelompok B TKA At-Taqwa Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung (kelompok eksperimen).
2. Perkembangan kosakata anak dalam aktivitas pembelajaran berbantuan media kartu huruf biasa di Kelompok B TKA At-Taqwa Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung (kelompok kontrol).
3. Perbedaan perkembangan kosakata anak dalam aktivitas pembelajaran berbantuan media *Augmented Reality* (AR) *Cards* dengan aktivitas pembelajaran berbantuan media kartu huruf biasa di Kelompok B TKA At-Taqwa Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

   Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang bagaimana media *augmented reality* dapat memengaruhi perkembangan kosakata anak dan asilnya bisa digunakan sebagai dasar untuk penelitian lain yang berkaitan dengan pembelajaran anak.

2. Manfaat praktis
   a. Bagi sekolah atau lembaga, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun kegiatan belajar yang lebih menarik dan bermanfaat untuk perkembangan kosakata anak dengan media yang lebih interaktif yaitu *augmented reality*.
   b. Bagi pendidik, menjadi pedoman dalam merancang aktivitas pembelajaran berbantuan media *augmented reality*, mulai dari kegiatan pembuka, inti, hingga penutup, sehingga media tersebut tidak sekadar ditampilkan tetapi benar-benar dimanfaatkan untuk menstimulasi kosakata anak.
   c. Bagi anak, membantu anak lebih mudah mengenal kosakata baru, mengingat, meningkatkan konsentrasi, serta membuat proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
   d. Bagi peneliti lain, menjadi referensi atau contoh bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang media pembelajaran yang lebih interaktif yang menggunakan teknologi dan meningkatkan kemampuan kosakata anak.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan landasan konseptual yang digunakan dasar atau arah berpikir dalam sebuah penelitian supaya sesuai dengan permasalahan yang dikaji. Kerangka berpikir disusun dari fakta yang ada, hasil pengamatan, dan dari membaca buku atau sumber lainnya. Di dalam kerangka berpikir biasanya ada teori, aturan, atau konsep yang digunakan untuk mendukung jalannya penelitian. Kerangka berpikir juga menjelaskan dengan jelas dan lengkap tentang hal-hal yang diteliti (disebut variabel), dan bagaimana hal itu berkaitan dengan masalah yang

sedang dibahas. Ini penting agar peneliti bisa menemukan jawaban dari masalah yang diteliti (Syahputri et al., 2023).

Perkembangan bahasa merupakan salah satu kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh anak. Menurut Santrock bahasa atau *language* merupakan suatu sistem yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain. Anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik perkembangan bahasa yang ditandai dengan beberapa kemampuan, yaitu mampu berkomunikasi secara lisan menggunakan kalimat sederhana lebih lancar, mampu memahami dan melaksanakan tiga perintah lisan sederhana, mampu menggunakan serta menjawab beberapa jenis kata tanya, mampu menyusun kalimat secara sederhana, dan mulai mengenal bentuk tulisan sederhana (Kholilullah et al., 2020). Komunikasi merupakan proses penyampaian dan penerimaan pesan atau informasi yang melibatkan dua orang atau lebih agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik (Lestari et al., 2022).

Berdasarkan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi pada Kurikulum Merdeka tahun 2024 perkembangan kosakata merupakan salah satu kemampuan dalam memahami bahasa reseptif dan mengekspresikan bahasa secara produktif. Bahasa reseptif berhubungan dengan kemampuan anak dalam memahami makna kata, intruksi atau perintah, dan informasi yang diterima. Bahasa produktif berhubungan dengan kemampuan anak dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan kebutuhan melalui penggunaan kata-kata secara lisan. Secara operasional, perkembangan kosakata anak dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti kemampuan dalam memahami kata atau instruksi sederhana, menyebutkan nama benda atau objek di sekitarnya, menggunakan kata dalam kalimat sederhana, menjawab pertanyaan lisan, mengelompokkan kata berdasarkan kategori tertentu, dan mengenali bunyi awal atau simbol huruf (Anggriani et al., 2024).

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional (usia 2-7 tahun) yaitu pada fase ini anak mulai memanfaatkan simbol seperti kata-kata, gambar, mainan maupun cerita untuk memahami sesuatu. Pembelajaran pada tahap praoperasional dapat diberikan secara konkret dan menggunakan visual supaya sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penggunaan media pembelajaran seperti gambar, permainan dan benda nyata

sangat dianjurkan untuk membantu anak memahami materi. Cara berpikir anak pada tahap ini cenderung belum sistematis, tidak konsisten dan belum logis, oleh karena itu pendidik dapat mengenalkan konsep dasar seperti huruf dan angka melalui media visual dengan tujuan mempermudah pemahaman dan meningkatkan daya ingat anak terhadap materi pembelajaran (Handayani et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran seperti gambar, permainan, dan benda nyata sangat dianjurkan untuk membantu anak memahami konsep dasar termasuk dalam penguasaan kosakata.

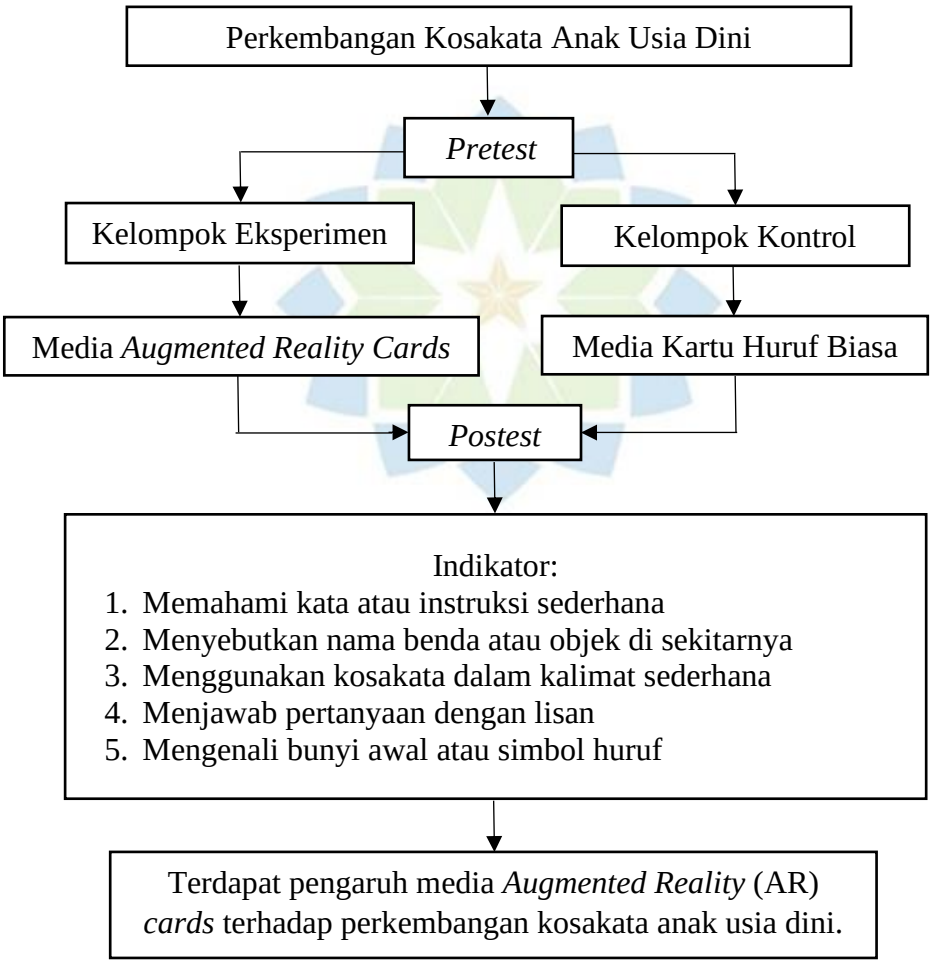
Berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran di TKA At-Taqwa kosakata yang dimiliki anak belum sepenuhnya optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Media pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung kurang mampu menarik minat dan perhatian anak, sehingga anak menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran kosakata (Dasuki et al., 2024).

Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah aktivitas pembelajaran berbantuan media *augmented reality cards*, yaitu kegiatan belajar terencana yang memanfaatkan kartu bermuatan teknologi AR untuk menampilkan visualisasi dan informasi tiga dimensi melalui aplikasi yang dipindai dengan perangkat digital (Annisa et al., 2026). Media ini mampu menggabungkan dunia nyata dengan objek virtual secara bersamaan sehingga memberikan pengalaman belajar yang menarik (Setiawan, 2021). Dalam aktivitas tersebut, guru berperan menyiapkan kartu, membimbing anak memindai, mengajukan pertanyaan pancingan, serta memberi penguatan atas kosakata yang diucapkan anak.

Aktivitas pembelajaran berbantuan media *augmented reality cards* sesuai dengan karakteristik tahap praoperasional yang dikemukakan Jean Piaget karena menampilkan gambar, animasi, dan objek tiga dimensi yang bersifat konkret. Visualisasi tersebut membantu anak menghubungkan kosakata dengan benda nyata, sementara interaksi lisan yang terjadi selama aktivitas mendorong anak menyebutkan, mengenali, dan mengingat kosakata. Dengan meningkatnya minat belajar dan keaktifan anak, perkembangan kosakata diharapkan berkembang secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran berbantuan media *augmented reality cards* memiliki potensi untuk meningkatkan perkembangan kosakata anak. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji pengaruh aktivitas pembelajaran berbantuan media *Augmented Reality* (AR) *cards* terhadap perkembangan kosakata anak di Kelompok B TKA At-Taqwa Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini tergambar dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 1.1

Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada perkembangan kosakata anak usia dini antara aktivitas pembelajaran berbantuan media *Augmented Reality* (AR) *Cards* dengan aktivitas pembelajaran berbantuan media kartu huruf biasa.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan pada perkembangan kosakata anak usia dini antara aktivitas pembelajaran berbantuan media *Augmented Reality* (AR) *Cards* dengan aktivitas pembelajaran berbantuan media kartu huruf biasa.

Selanjutnya, pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan:

1. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (Ho) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil telaah literatur, ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini, meskipun memiliki sudut pandang yang berbeda. Beberapa diantaranya menujukkan kesamaan maupun perbandinan dengan penelitian yang sedang dilakukan, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Febriyanti Utami Rukiyah, dan Windi Dwi Andika (2021) pada Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dengan judul "Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Mengenal Binatang Laut", hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektivitas sehingga layak digunakan dalam pembelajaran pengenalan binatang laut di RA Perwanda IV. Media *flashcard* berbasis *augmented reality* tidak hanya mampu menarik minat belajar anak, tetapi juga memenuhi persyaratan teknis dan pedegogis dalam pembelajaran usia dini. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media berbasis *augmented reality*,

sedangkan perbedaannya adalah penelitian berfokus pada materi binatang laut dan kosakata umum, metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan (R&D) dengan model ADDIE sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif metode kuasi eksperimen.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Panji Sukma Kanugrahan (2025) pada Skripsi dengan judul "Implementasi *Augmented Reality* pengenalan Aksara Jawa menggunakan algoritma *Feature Accelerated Segment Test (FAST) Corner Detection*" Universitas Sunan Gunung Djati Bandung, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) dengan algoritma *FAST Corner Detection* untuk pengenalan Aksara Jawa menjadi media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mendukung pelestarian budaya lokal. Persamaan dari penelitian ini adalah pemanfaatan teknologi AR sebagai media pembelajaran yang interaktif, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini lebih menekankan pada aspek teknis pengembangan sistem sementara peneliti berfokus pada pengaruh penggunaan AR *Cards* terhadap perkembangan kosakata anak usia dini.
3. Penelitan yang dilakukan oleh Dewi Rahmawati, Dewi Komalasari, Afifah Rahmaningrum, Dwi Jayanti Kurnia Dewi (2025) pada Jurnal *Golden Age*, dengan judul "Pengaruh Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Kosakata Anak 4-5 Tahun", hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan kosakata anak pada kelompok yang menggunakan media *flashcard* berbasis *augmented reality* dengan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Peningkatan kemampuan kosakata pada kelompok eksperimen terlihat dari selisih nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 2,27, sedangkan pada kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 0,067. Uji statistik Mann-Whitney U Test menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,014 ($p \leq 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* berbasis *augmented reality* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kosakata anak usia 4-5 tahun. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media yang berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan

kosakata anak, sedangkan perbedaannya adalah usia subjek anak yaitu 4-5 tahun dan 5-6 tahun (kelompok B).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hermita, Yeni Solfiah dan Nurlita (2025) Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dengan judul "Pengaruh Media *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Sadena Kabupaten Kampar", hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan media *augmented reality*, sebagian besar anak belum mampu mengenali, membedakan, dan menyusun bentuk geometri. Setelah diberikan perlakuan pada pembelajaran menggunakan media *augmented reality*, terjadi peningkatan yang signifikan pada semua indikator kemampuan geometri anak. Analisis statistik menunjukkan bahwa media *augmented reality* memberikan pengaruh sebesar 70,54% terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Media *augmented reality* ini terbukti efektif dan interaktif dalam membantu anak usia dini mengenali bentuk geometri secara visual dan menyenangkan. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media berbasis *augmented reality* dan subjek penelitiannya berada di usia 5-6 tahun, sedangkan perbedaannya adalah variabel yang diteliti yaitu kemampuan mengenal bentuk geometri dengan desain *one group pretest-posttest* (tanpa kelas kontrol) sedangkan yang variabel yang peneliti teliti adalah kemampuan kosakata anak dengan desain *non-equivalent control group* (kelas eksperimen dan kelas kontrol).