Volume 7 Issue 2 (2023) Pages 2528-2537
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Perkembangan Literasi dengan Pembelajaran Sentra Khusus TK B

Kartika Rinakit Adhe[1]✉, Suryanti[2], Wiryanto[2], Wahyu sukartiningsih[2], Hendratno[2]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia(1)
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia(2,3)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4273

Abstrak
Kecakapan literasi perlu ditanamkan sejak dini. Literasi pada anak mampu menstimulasi dalam tahapan ganda anak usia dini yaitu secara kognitif dan bonding. Literasi ini diintegrasikan dengan teknologi berbasis *Augmented Reality* sebagai salah satu Media Literasi Pendukung untuk anak usia untuk menghadirkan pengalaman visual yang baru agar pengalaman membaca pada anak lebih menyenangkan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran sentra berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan perkembangan literasi anak TK B dengan menggunakan pendekatan kuantitatif *Quasy Experimental*. Sampel yang digunakan adalah anak usia 5-6 tahun atau kelompok B. Pada uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 untuk hasil di kelompok eksperimen. Dimana hasil menunjukkan <0,05 berdasarkan pedoman untuk melakukan uji hipotesis bahwa H_0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran menggunakan AR terhadap kemampuan literasi anak. Sehingga dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran menggunakan AR terhadap kemampuan literasi anak.
Kata Kunci: model pembelajaran sentra; *augmented reality*; literasi anak usia dini

Abstract
Literacy skills need to be instilled early. Literacy in children is able to stimulate in the dual stages of early childhood, namely cognitively and bonding. This literacy is integrated with Augmented Reality-based technology as one of the Supporting Literacy Media for children to present a new visual experience so that the reading experience in children is more enjoyable This study aims to determine the influence of the Augmented Reality-based learning center model to improve the literacy development of kindergarten B children using a quantitative Quasy *Experimental approach.* The samples used were children aged 5-6 years or group B. In the hypothesis test, a Sig. (2-tailed) value of 0.001 was obtained for the results in the experimental group. Where the results show <0.05 based on the guidelines for conducting a hypothesis test that H0 is rejected and Ha is accepted. So it can be seen that there is a significant influence in the learning model using AR on children's literacy skills. So it can be known that there is a significant influence in the learning model using AR on children's literacy skills.
Keywords: *learning model center; augmented reality; early childhood literacy*

Copyright (c) 2023 Kartika Rinakit Adhe, et al.

✉ Corresponding author : Kartika Rinakit Adhe
Email Address : kartikaadhe@unesa.ac.id (Surabaya, Indonesia)
Received 25 February 2023, Accepted 11 May 2023, Published 11 May 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4273

Pendahuluan

Era Revolusi 4.0 merupakan kondisi yang mana perkembangan internet dan teknologi digital yang melaju pesat (Flavián et al., 2019). Era revolusi keempat yang dikenal dengan Revolusi 4.0 diyakini akan membawa perubahan di segala bidang kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Artinya banyak tantangan baru yang akan dihadapi saat belajar, oleh karena itu kita perlu bersiap menghadapinya. Agar dapat bertahan dalam revolusi 4.0 maka sebagai sang pembelajar harus memiliki keterampilan abad 21 (Javornik, 2016). Berdasarkan penelitian oleh (Junedi et al., 2020)bahwa pembalajaran abad 21 masih membutuhkan inovasi pembelajaran agar dapat terlaksana dengan optimal, salah satunya pada pembelajaran anak usia dini.

Bentuk upaya pendidikan untuk anak usia dini yaitu dengan mengembangkan model pembelajaran yang ramah anak dan berpusat kepada anak serta mendukung penuh dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Model pembelajarannya adalah model pembelajaran sentra, artinya anak dapat fokus belajarnya dalam lingkungan yang menyenangkan dan aman. Selain pembelajaran terpusat BCCT (Beyond Centers and Circle Time) merupakan kegiatan bermain anak terpusat yang memungkinkan anak menggali berbagai potensi dirinya. (Rusman, 2013). Hal tersebut akan berdampak pada pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sehingga anak-anak akan belajar dengan mudah dan tanpa tekanan (Sumiyati et al., 2021). Model pembelajaran sentra membantu anak untuk belajar dengan menggunakan kemampuan inteligensinya yang berbeda. Pengaturan pembelajaran yang menyenangkan dapat merangsang membantu anak tetap aktif, kreatif, dan berpikir kreatif (Nursih et al., 2021).

Berdasarkan hasil Observasi pada tiga satuan PAUD bahwa belum semua sekolah menggunakan model pembelajaran sentra dan untuk sekolah yang telah menggunakan sentra belum semua sekolah tersebut mengunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Maka pada masa perkembangan internet dan teknologi digital yang melaju pesat ini model pembelajaran sentra dengan media digital dapat menjadi solusi terbaik dalam mendukung program merdeka belajar dan merdeka bermain, hal ini adalah permainan dimana guru dan anak duduk melingkar dan anak bisa mendapatkan pijakan dengan bermain sebelum dan sesudah. Tersedia alat bermain yang sesuai dengan era digital yang tersedia untuk digunakan (Abrar et al., 2019).

Salah satu perkembangan teknologi yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran abad 21 dengan model pembelajaran sentra adalah *Augmented Reality* (Garzón et al., 2019; Marques & Costello, 2018). Dengan adanya teknologi *Augmented Reality* dapat mempelajari hal-hal baru dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. *Augmented Reality* adalah teknologi yang membuat benda-benda di dunia nyata lebih terlihat seperti bagian dari dunia yang dihasilkan komputer. Teknologi ini dapat melibatkan penggabungan objek dan gambar dunia nyata dengan konten virtual, sehingga orang dapat berinteraksi dengannya secara real time karena terdaftar dalam ruang 3D, *Augmented Reality* dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman baru yang realistis (Wu et al., 2013). *Augmented Reality* adalah teknologi yang memungkinkan Anda melihat gambar dan objek virtual di dunia nyata. Ini memungkinkan peserta didik memindahkannya dan melihatnya dari sudut mana pun seolah-olah mereka benar-benar ada (Saputri, 2017). Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa *Augmented Reality* adalah teknologi yang membantu untuk melihat objek virtual di lingkungan nyata. Peserta didik dapat melihatnya seperti aslinya, dan dapat diproduksi dengan mudah dan murah. Berdasarkan uraian terkait *Augmented Reality* bahwa teknologi AR dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini, salah satunya pada anak TK B sebagai media informasi dan teknologi pembelajaran agar menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan tentunya dapat mengembangkan kompetensi abad 21.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4273

Penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran akan membantu peserta didik berpikir lebih kritis ketika dihadapkan pada masalah dan peristiwa yang akan mereka alami dalam kehidupan sehari-hari (Murdy & Wilyanita, 2023). Sehingga secara tidak langsung peserta didik akan belajar terkait literasi. Literasi adalah kemampuan seorang anak untuk memahami, mengolah, dan mengkomunikasikan informasi yang dibaca dan ditulisnya (Rahmayanti et al., 2020). Kemampuan tersebut penting bagi anak-anak ketika mereka mencoba mencari tahu hal-hal dalam kehidupan sehari-hari. Pada era revolusi 4.0 tentu sangat membutuhkan kecakapan literasi sejak dini karena perkembangan literasi yang baik akan berdampak dalam pembentukan karakter baik (Abdinejad et al., 2021). Menurut Elfelky, kajian literasi moral dunia menunjukkan bahwa perkembangan literasi Indonesia berada di posisi kedua terbawah dari 61 negara lainnya (Elfeky & Elbyaly, 2021). Sedangkan hasil PISSA *(program for international student assessment),* studi tersebut menemukan bahwa kemampuan membaca anak-anak Indonesia lebih rendah dari rata-rata negara lain yang diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak Indonesia perlu ditingkatkan, dan masyarakat di Indonesia harus bekerja sama untuk melakukannya (Chang et al., 2016).

Berdasarkan kebijakan pra literasi anak usia dini bahwa kompetensi literasi adalah kemampuan yang paling utama di antara kelima jenis kemampuan literasi lainnya. Diperkuat dengan fakta di lapangan dan hasil wawancara dengan guru PAUD bahwa kemampuan Pra Literasi membaca pada anak usia dini ini sangatlah penting. Dengan memiliki kemampuan pra literasi membaca yang baik sejak dini makan dapat menjadi sarana bagi anak dalam mengenal dan memahami ilmu yang didapatkan dan dapat meningkatkan kreativitas dalam berpikir serta berpartisipasi di lingkungan sosial (Sari et al., 2022). Jika kemampuan literasi anak rendah, dapat mempersulit mereka untuk melanjutkan pendidikan, bahkan mungkin menghalangi mereka untuk berprestasi dalam kegiatan berbasis teknologi dan digital.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, Pembelajaran Sentra mendukung keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran. Kunci keberhasilan pembelajaran sentra adalah melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah, kegiatan main yang terpusat, peserta didik secara bebas beraktivitas melakukan berbagai gerakan dan mengeksplorasi berbagai potensi mereka (Pan et al., 2021). Model pembelajaran sentra ini di integrasikan dengan *game Augmented Reality* sebagai objek fokus pembelajaran. Tujuan pembelajaran Sentra adalah untuk mempelajari cara memecahkan masalah pada kehidupan nyata. Metodologi yang disajikan dalam artikel ini mengintegrasikan pembelajaran keterampilan AR dan Sentra. Kegiatan pembelajaran Sentra disusun untuk mencakup pengantar permainan/game anak serta peserta didik menemukan ide utama di balik pengkodean game AR dan mendapatkan kesempatan untuk belajar berbagai huruf alfabet dengan menafsirkan huruf-huruf tersebut menjadi sebuah kata.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *Quasy Experimental* yang berjenis penelitian *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2017) . Sampel pada penelitian ini adalah menggunakan 2 kelompok dengan usia 5-6 tahun dari TK Dharma Wanita Tempurejo sebagai kelompok kontrol dan TK IT Nada Ashobah sebagai kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberikan *treatment* model pembelajaran sentra dengan *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Sementara kelompok kontrol merupakan kelompok yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran sentrra yang umumnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Adapun ilustrasi desain rancangan penelitian pada tabel 1.

Sampel pada penelitian ini menggunakan anak kelompok TK B dari TK Dharma Wanita Tempurejo sebagai kelompok kontrol dengan 20 anak dan TK IT Nada Ashobah sebagai kelompok eksperimen dengan 20 anak, untuk meneliti adanya pengaruh model pembelajaran sentra menggunakan *Augmented Reality* terhadap kemampuan literasi anak TK B. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Selama proses penelitian,

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4273

peneliti menggunakan lembar instrumen untuk mencatat apa yang dilakukan anak. Proses observasi juga dibantu dengan dokumentasi yang meliputi data tertulis maupun gambar-gambar yang membantu melengkapi data penelitian. Proses penelitian dibagi menjadi tiga tahap yaitu Persiapan, Pelaksanaan, dan Pengolahan (analisis data). Instrumen penelitian menggunakan skala likert yaitu sejenis pedoman observasi penilaian. Skala tersebut memiliki pilihan seperti BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Sangat Berkembang). Skala ini digunakan untuk mengukur seberapa jelas tingkah laku atau sikap seorang anak. Skor untuk jawaban BB, jawaban MB, jawaban BSH, dan jawaban BSB masing-masing adalah 1, 2, 3, dan 4.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre Test	Treatment	Post Test
Kontrol	O_1		O_2
Eksperimen	O_3	X	O_4

Keterangan :
O_1 : lembar *pre test* untuk kelompok kelompok kontrol
O_3 : lembar *pre test* untuk kelompok eksperimen
O_2 : lembar *post test* untuk kelompok kelompok kontrol
O_4 : lembar *post test* untuk kelompok eksperimen
X : Perlakuan menggunakan Model Pembelajaran Sentra dengan *Augmented Reality*

Tahapan persiapan merupakan tahap utama dalam melakukan penelitian yang meliputi melihat hal-hal seperti apa yang akan dipelajari, berapa banyak orang yang akan dipelajari, variabel apa yang akan digunakan, bagaimana mengumpulkan data, dan bagaimana menguji validitas dan reliabilitas instrumen. Perlakuan untuk kelompok eksperimen merupakan model pembelajaran khusus yang menggunakan teknologi augmented reality untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi anak. Perlakuan untuk kelompok kontrol merupakan model pembelajaran standar yang menggunakan metode pengajaran tradisional untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Tahapan terakhir adalah menguji normalitas data dan menganalisis hasil pre-test dan post-test menggunakan alat SPSS for Windows versi 26. Kemudian, membandingkan hasilnya dan menarik kesimpulan tentang perubahan yang terjadi. Teknik eknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik inferensial, yang digunakan untuk mengukur perbedaan antara nilai rata-rata dua kelompok sampel. Jika data terdistribusi normal, digunakan uji-t sampel berpasangan. Untuk menguji apakah data tersebut normal digunakan uji Kolmogorov Smirnov. Jika pengujian menunjukkan bahwa probabilitas data menjadi tidak normal kurang dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data tersebut normal.

Hasil dan Pembahasan

Adapun data dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan observasi selama penelitian pada November 2022 di TK Dharma Wanita Tempurejo dan TK IT Nada Ashobah. Ada beberapa tahap yang dilakukan sebelum dan saat penelitian yang meliputi persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, analisis data yang diperoleh dan pembahasan hasil penelitian. Observasi dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian dilakukan pretest dan posttest pada kedua kelompok tersebut.

Penelitian kelompok kontrol dilakukan pada November 2022 dengan model pembelajaran sentra secara konvensional. Sedangkan penelitian kelompok eksperimen dilakukan pada November 2022 dengan menggunakan model pembelajaran sentra dengan *Augmented Reality*.

Pada kelompok kontrol dan eksperimen diberikan pretest dan posttest. Pemberian pretest dilakukan untuk menentukan keadaan awal sebelum diberikan sebuah treatment atau perlakuan. Sedangkan pemberian posttest dilakukan untuk menentukan keadaan akhir

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4273

setelah diberikan sebuah treatment atau perlakuan. Peneliti ingin mengetahui kemampuan awal anak yang terdapat di kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Tahap pemrosesan data dapat dilaksanakan setelah semua data dan informasi terkumpul. Untuk mengolah data dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS *for windows*. Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan yaitu analisis deskriptif, uji normalitas, dan uji homogenitas sebagaimana tabel 2.

Tabel 2. Analisis Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Eks	20	13	37	26.45	5.853
Post-Eks	19	39	52	48.21	5.798
Pre-Kon	20	19	39	31.30	6.383
Post-Kon	20	31	39	35.45	2.212

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil analisis deskriptif, dapat ditunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen pada pretest mendapat skor teratas sebesar 37, nilai terbawah adalah 13, dengan mean 26,25, dan standar deviasi sebesar 5,853. Pada posttest kelompok eksperimen mendapat nilai teratas 52, nilai terbawah 39, dengan mean sebesar 48,21, dan standar deviasi sebesar 5,798. Sedangkan pada kelompok kontrol pada pretest memiliki skor teratas sebesar 39, nilai terbawah 19, dengan mean (rata-rata) 31.30, serta standar deviasi 6,383. Pada posttest kelompok kontrol mendapat skor teratas sebesar 39, skor terbawah sebesar 31, dengan mean 35,45, serta standar deviasi 2,212.

Untuk menganalisis normal tidaknya suatu data yang telah diteliti, maka selanjutnya dilakukan uji normalitas. Hal tersebut bertujuan memastikan bahwa data pada variabel yang dianalisis berdistribusi normal. Tabel 3 merupakan hasil uji normalitas pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
N		40
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.36035307
Most Extreme Differences	Absolute	.088
	Positive	.065
	Negative	-.088
Test Statistic		.088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]

Berdasarkan tabel uji normalitas pada tabel 3, yang menggunakan SPSS Statistics 26. dapat diamati pada kolom Asymp. Sig (2 tailed) pada tabel diperoleh Sig. sebesar 0,200. Dimana ketika hsil menunjukkan >0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Untuk melakukan penelitian pada kedua kelompok perlu menentukan ada tidaknya kesamaan kemampuan awal anak dari dua kelompok maka dilauan uji homogenitas varians. Kriteria signifikansi untuk menentukan homogenitas ditetapkan pada a = 0,05. Varians sampel sama jika signifikansi yang diperoleh >a= 0,05. (homogen). Varians sampel berbeda jika taraf signifikansi a=0,05 (tidak homogen). Tabel 4 menunjukkan perhitungan homogenitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan tabel 4 didapatkan nilai Sig. 0,001 dan hasil tersebut > 0,05, Jadi dapat dikatakan bahwa kelompok eksprimen dan kontrol bersumber dari populasi yang mempunyai variansi yang homogen. Kemudian untuk mengamati hipotesis yang diajukan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4273

benar atau tidak maka dilakukannya pengujian hipotesis. Uji-T Sampel Independen adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi hipotesis. Dalam penelitian ini hipotesis diuji dengan menggunakan data pretest dan posttest. Hasil pretest dan posttest dibandingkan antara kelompok dengan model pembelajarans sentra menggunakan AR dan kelompok dengan model pembelajarans sentra menggunakan metode konvensional. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan literasi anak. Diamati dari nilai Sig (2-tailed). H0 diterima dan Ha ditolak jika sig > 0,05. Sebaliknya, Ha diterima dan H0 ditolak jika nilai Sig < 0,05.

Tabel 4. Uji Homogenitas

ANOVA					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1677.025	1	1677.025	89.536	.000
Within Groups	711.750	38	18.730		
Total	2388.775	39			

Tabel 5. Uji Hipotesis

Independent Samples Test								
				Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			
Mean		Std. Deviation		Mean	Lower	Upper	t	Sig. (2 tailed)
Pre & Post-Eks	-21.950	7.171	1.603	-25.306	-18.594	-13.690	19	.001

Hasil dari uji hipotesis sebagaimana tabel 5, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 untuk hasil di kelompok eksperimen. Dimana hasil menunjukkan < 0,05 berdasarkan pedoman untuk melakukan uji hipotesis yang telah disebutkan sebelumnya, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran menggunakan AR terhadap kemampuan literasi anak.

Pengenalan terhadap pengetahuan literasi sejak dini akan berdampak pada tumbuhnya karakter yang baik pada anak. Dalam proses stimulasi literasi pada anak tentu membutuhkan media pembelajaran yang *real time* dan inovatif yang terintegrasi dengan model pembelajaran yang sesuai karakteristik anak. Berdasarkan penelitian oleh (Junedi et al., 2020) bahwa pembalajaran abad 21 masih membutuhkan inovasi pembelajaran agar dapat terlaksana dengan optimal, salah satunya pada pembelajaran anak usia dini. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran abad 21 dengan model pembelajaran sentra adalah *Augmented Reality* (Garzón et al., 2019; Marques & Costello, 2018).

Berdasarkan hasil diatas diketahui nilai rata-rata pada kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok control yakni pada posttest kelompok eksperimen mendapat nilai teratas 52, nilai terbawah 39, dengan mean sebesar 48,21, dan standar deviasi sebesar 5,798. Sedangkan pada posttest kelompok kontrol mendapat skor teratas sebesar 39, skor terbawah sebesar 31, dengan mean 35,45, serta standar deviasi 2,212. Dengan hasil demikian dapat dikatakan bahwa hasil cukup bagus dan dapat diartikan bahwa media AR dengan model pembelajaran sentra untuk mengembangkan literasi anak dapat berpengaruh baik dan cukup efektif untuk diterapkan.

Kemudian daripada itu, pada proses pelaksanaan penelitian ini berjalan kondusif dan guru juga dapat mengimplementasikan model pembelajaran sentra. Penerapan model pembelajaran sentra menggunakan *Augmented Reality* juga berdampak positif pada peningkatan literasi anak. Model pembelajaran "BCC" dikenal di Indonesia dengan model

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4273

SELING (Sentra dan lingkaran). Pendekatan ini lebih dikenal untuk membantu peserta didik belajar lebih efisien (Hasanah & Latif, 2019). Semua kegiatan pembelajaran pusat dirancang untuk membantu anak-anak belajar lebih banyak tentang diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka (Fitri et al., 2022). Sistem sentra adalah cara mengatur kegiatan di pusat pembelajaran sehingga setiap orang memiliki sesuatu untuk dikerjakan. Ini dilakukan dengan menunjuk satu guru untuk mengelola kegiatan dan memastikan semua orang terlibat (Ningsih et al., 2022). Berdasarkan implementasi yang diterapkan, setiap kegiatan pada pembelajaran sentra anak-anak terlihat sangat aktif. Hal ini dipengaruhi model sentra yang cara pembelajarannya menggunakan *Augmented Reality* agar kegiatan di dalamnya lebih menarik bagi anak-anak. Ini membuatnya tidak terlalu membosankan bagi mereka, jadi mereka tidak ingin berhenti melakukannya. Beberapa sekolah menggunakan metode pembelajaran sentra yang membantu peserta didik belajar lebih banyak secara bekerja sama dalam kelompok. Hal ini akan membantu mereka mempelajari informasi baru dengan lebih. Sebagaimana dikemukakan oleh (Asih et al., 2022; Rohita & Asnawiyah, 2021; Sumiyati et al., 2021; Watini, 2020) mengemukakan bahwa dengan mengimplementasikan model pembelajaran sentra adalah cara yang baik untuk membantu anak belajar lebih efektif, membantu mereka belajar lebih cepat dan lebih baik. Pembelajaran sentra tersebut memiliki banyak kegiatan yang memungkinkan anak-anak bermain dengan berbagai objek dan permainan peran (Romini, 2021), berbicara dengan teman, menjelajah, berinteraksi secara fisik, emosional, sosial, dan kognitif adalah cara yang bagus untuk bersenang-senang. (Ubaidillah, 2018).

Pada penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran sentra berbantuan media *Augmented Reality* dapat mempengaruhi kemampuan literasi anak. Hasil nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang memperlihatkan bahwa rata-rata dari hasil posttest kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol. Hal tersebut juga diperkuat adanya hasil observasi lapangan ketika meneliti anak secara langsung. Pada penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media AR dapat mempengaruhi kemampuan literasi numerasi digital peserta didik. Hal tersebut dilihat pada nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang memperlihatkan bahwa rata-rata dari hasil posttest kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol. Hal ini juga serupa dengan pernyataan sebelumnya bahwa *Augmented Reality* bahwa teknologi AR dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini, salah satunya pada anak TK B sebagai media informasi dan teknologi pembelajaran agar menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan tentunya dapat mengembangkan kompetensi abad 21.

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* adalah cara baru dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkanyang kini semakin populer, dan memiliki potensi untuk mengubah cara kita belajar (Macariu et al., 2020). Teknologi *Augmented Reality* dirancang khusus untuk melibatkan anak-anak dalam belajar. Dibandingkan belajar tanpa *Augmented Reality*, anak-anak lebih tertarik dan termotivasi saat menggunakan teknologi ini (Rasalingam et al., 2014). Selanjutnya hasil penelitian Atmajaya (2017) menjelaskan bahwa *Augmented Reality* dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini. Dengan menampilkan objek 3D yang menciptakan lingkungan belajar yang lebih realistis, dapat membantu menarik perhatian dan fokus anak dalam belajar. Metode ini dapat digunakan baik di lembaga pendidikan seperti sekolah, maupun untuk pendidikan mandiri bagi orang tua. Sedangkan Kesim & Ozarslan (2012) mengatakan Teknologi *Augmented Reality* dapat digunakan untuk membuat aplikasi yang membuat belajar menjadi lebih menyenangkan, efektif dan interaktif.

Mengingat bahwa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah melakukan evaluasi terhadap sistem pendidikan dengan mengukur kompetensi literasi, numerasi dan karakter serta kondisi lingkungan belajar. Kemampuan literasi adalah kemampuan membaca dan menulis, serta kemampuan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4273

memahami dan menggunakan bahasa tulis (Santín & Torruella, 2017). Berdasarkan kebijakan pra literasi anak usia dini bahwa kompetensi literasi adalah kemampuan yang paling utama di antara kelima jenis kemampuan literasi lainnya. Diperkuat dengan fakta di lapangan dan hasil wawancara dengan guru PAUD bahwa kemampuan Pra Literasi membaca pada anak usia dini ini sangatlah penting. Dengan memiliki kemampuan pra literasi membaca yang baik sejak dini merupakanmedia bagi anak dalam memahami dan menguasai ilmu yang didapatkan dan dapat meningkatkan kreativitas dalam berpikir serta berpartisipasi di lingkungan sosial. Jika kemampuan literasi anak rendah, maka dapat mempersulit mereka untuk melanjutkan pendidikan. Hal ini dapat menimbulkan masalah dalam kehidupan mereka, seperti kesulitan belajar lebih banyak di sekolah, dan tidak sesukses di era digital.

Sehingga ditarik kesimpulan bahwa literasi anak usia dini sangat perlu untuk dikembangkan sejak usia dini salah satunya dengan menggunakan media Augmeneted Reality dengan model pembelajaran sentra. Dari hasil yang sudah diuraikan di atas maka dapat dikatakan media Augmeneted Reality dengan model pembelajaran sentra sangat rekomendasi untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan literasi sejak dini.

Simpulan

Hasil pretest dan posttest dibandingkan antara kelompok dengan model pembelajaran sentra menggunakan AR dan kelompok dengan model pembelajarans sentra menggunakan metode konvensional. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan literasi anak. Diamati dari nilai Sig (2- tailed). H_0 diterima dan H_a ditolak jika sig > 0,05. Sebaliknya, Ha diterima dan H_0 ditolak jika nilai Sig < 0,05. Hasil dari uji hipotesis, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 untuk hasil di kelompok eksperimen. Dimana hasil menunjukkan < 0,05 berdasarkan pedoman untuk melakukan uji hipotesis yang telah disebutkan sebelumnya, maka H_0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran menggunakan AR terhadap kemampuan literasi anak. Pelaksanaan penelitian ini berjalan kondusif dan guru juga dapat memberikan model pembelajaran sentra menggunakan AR untuk meningkatkan literasi anak. Pada penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media AR dengan model pembelajaran sentra dapat diimplementasikan dengan efektif dan mempengaruhi kemampuan literasi anak.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada tim peneliti atas kerja kerasnya dalam melaksanakan penelitian, serta tim redaksi di Jurnal Obsesi atas saran, kritik dan masukannya yang telah membantu perbaikan artikel ini.

Daftar Pustaka

Abdinejad, M., Ferrag, C., Qorbani, H. S., & Dalili, S. (2021). Developing a Simple and Cost-Effective Markerless Augmented Reality Tool for Chemistry Education. *Journal of Chemical Education*, *98*(5), 1783–1788. https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.1c00173

Abrar, M. F., Islam, M. R., Hossain, M. S., Islam, M. M., & Kabir, M. A. (2019). Augmented Reality in Education: A Study on Preschool Children, Parents, and Teachers in Bangladesh. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, *11575 LNCS*, 217–229. https://doi.org/10.1007/978-3-030-21565-1_14

Asih, N. S., Sugiyo, & Suminar, T. (2022). Pembelajaran Sentra Media Looseparts Meningkatkan Kreativitas dan Kompetensi Pedagogik Guru TK. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 4581–44590. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2561

Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, *9*(2), 227–232. https://jurnal.fikom.umi.ac.id/index.php/ILKOM/article/view/143

Chang, R. C., Chung, L. Y., & Chung, Y. M. (2016). Developing an interactive augmented

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4273

reality system as a complement to plant education and comparing its effectiveness with video learning. *Interactive Learning Environments*, *24*(6), 1245–1264. https://doi.org/10.1080/10494820.2014.982131

Elfeky, A. I. M., & Elbyaly, M. Y. H. (2021). Developing Skills Of Fashion Design By Augmented Reality Technology In Higher Education. *Interactive Learning Environments*, *29*(1), 17–23. https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1558259

Fitri, A. N., Hutasoit, C. S., & Afifah, S. (2022). Mengenal Model Paud Beyond Centre and Circle Time (BCCT) Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal AUDHI: Anak Usia Dini Holistik Integratif*, *4*(2), 72–78. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i2.944

Flavián, C., Ibáñez-Sánchez, S., & Orús, C. (2019). The Impact Of Virtual, Augmented And Mixed Reality Technologies On The Customer Experience. *Journal of Business Research*, *100*, 547–560. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.10.050

Garzón, J., Pavón, J., & Baldiris, S. (2019). Systematic Review And Meta-Analysis Of Augmented Reality In Educational Settings. *Virtual Reality*, *23*(4), 447–459. https://doi.org/10.1007/s10055-019-00379-9

Hasanah, R., & Latif, M. A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran BCCT (Beyond Centers And Circle Times) dan Model Pembelajaran Konsiderasi di TK Khalifah Baciro Kota Yogyakarta. *Al-Mudarris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, *2*(2), 184–199. https://doi.org/10.23971/mdr.v2i2.1538

Javornik, A. (2016). Augmented Reality: Research Agenda For Studying The Impact Of Its Media Characteristics On Consumer Behaviour. *Journal of Retailing and Consumer Services*, *30*, 252–261. https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2016.02.004

Junedi, B., Mahuda, I., & Kusuma, J. W. (2020). Optimalisasi keterampilan pembelajaran abad 21 dalam proses pembelajaran pada Guru MTs Massaratul Mut'allimin Banten. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *16*(1), 63–72. https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.1963

Kesim, M., & Ozarslan, Y. (2012). Augmented Reality in Education: Current Technologies and the Potential for Education. *Procedia Sosial and Behavioral Sciences*, *47*(222), 297–302. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.654

Macariu, C., Iftene, A., & Gîfu, D. (2020). Learn chemistry with augmented reality. *Procedia Computer Science*, *176*, 2133–2142. https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.09.250

Marques, D., & Costello, R. (2018). Concerns and Challenges Developing Mobile Augmented Reality Experiences for Museum Exhibitions. *The Museum Journal*, *61*(4), 541–558. https://doi.org/10.1111/cura.12279

Murdy, K., & Wilyanita, N. (2023). Media Interaktif Augmented Reality untuk Peningkatan Kemampuan Financial Literacy Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 211–224. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3795

Ningsih, K. A., Prasetyo, I., & Hasanah, D. F. (2022). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Sentra Bahan Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1093–1104. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1172

Nursih, Pranoto, Y. K. S., & Suminar, T. (2021). Readiness Center Learning with Audio-Visual Media to Enhance the Competence of Early Childhood Education Teachers in Ringinarum Kendal. *Journal of Primary Educcation*, *10*(1), 75–82. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/34029

Pan, Z., López, M. F., Li, C., & Liu, M. (2021). Introducing augmented reality in early childhood literacy learning. *Research in Learning Technology*, *29*(February), 1–21. https://doi.org/10.25304/rlt.v29.2539

Rahmayanti, H., Oktaviani, V., & Syani, Y. (2020). Development of sorting waste game android based for early childhood in environmental education. *Journal of Physics: Conference Series*, *1431*(1), 012–029. https://doi.org/10.1088/1742-6596 /1434/1/012029

Rasalingam, R.-R., Muniandy, B., & Rasalingam, R. R. (2014). Exploring the Application of Augmented Reality Technology in Early Childhood Classroom in Malaysia. *IOSR*

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4273

Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME), *4*(5), 33–40. https://doi.org/10.9790/7388-04543340

Rohita, & Asnawiyah, D. (2021). Pelaksanaan Prinsip Pembelajaran di Masa Belajar dari Rumah: Studi Kasus pada Model Sentra. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 769–785. https://doi.org/10.31004/obsesi.7i1.2861

Romini. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Beyond Center And Circle Time (BCCT) Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, *2*(2), 219–234. https://doi.org/10.47530/edulead.v2i2.66

Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Santín, M. F., & Torruella, M. F. (2017). Reggio Emilia: An Essential Tool to Develop Critical Thinking in Early Childhood. *Journal of New Approaches in Educational Research*, *6*(1), 50–55. https://doi.org/10.7821/NAER.2017.1.207

Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Dan Hasil Belajar. *Justisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, *6*(1), 1311–1448. http://dx.doi.org/10.35889/jutisi.v6i1.230

Sari, R. C., Aisyah, M. N., Ilyana, S., & Hermawan, H. D. (2022). Developing a Financial Literacy Storybook for Early Childhood in an Augmented Reality Context. *Contemporary Educational Technology*, *14*(2). https://doi.org/10.30935/cedtech/11734

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,. In *R & D. Bandung: CV Alfabeta*.

Sumiyati, Masruri, S., & Maemonah. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada Lembaga Taman Kanak-Kanak di Kabupaten Pati. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1261–1268. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.814

Ubaidillah, K. (2018). Pembelajaran Sentra BAC (Bahan Alam Cair) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak; Studi Kasus RA Ar-Rasyid. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, *4*(2), 161–176. https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-04

Watini, S. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 110–123. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190

Wu, H. K., Lee, S. W. Y., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2013). Current Status, Opportunities And Challenges Of Augmented Reality In Education. *Computers and Education*, *62*, 41–49. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.024