

Pengaruh *Syllabic Method* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Khalifah Makassar 3

Ririn Dwi Ariani¹, Parwoto², Hasmawaty³, Fitriani Dzulfadhilah⁴
¹²³⁴Universitas Negeri Makassar

Email: ririnariani570@gmail.com, parwoto@unm.ac.id,
hasmawaty@unm.ac.id, fitriani.dzulfadhilah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh *Syllabic Method* Berbasis Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan Metode Suku Kata berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun di TK Khalifah Makassar 3. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Post-Test Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 30 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel, yaitu sebanyak 30 anak yang terdiri atas 15 anak dalam kelompok eksperimen dan 15 anak dalam kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes setelah perlakuan, dan dokumentasi. Langkah-langkah pengumpulan data mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan *post-test*, serta analisis hasil. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik non-parametrik melalui uji *Mann-Whitney U Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai U_{hitung} yaitu 6,5 dan U_{tabel} yaitu 64, maka diperoleh $U_{hitung} 6,5 < U_{tabel} 64 = H_0$ ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Metode Suku Kata berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan membaca permulaan anak.

Kata Kunci : *Syllabic Method*; *Augmented Reality*; *Membaca Permulaan*; *Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses dinamis yang melibatkan pertukaran pengetahuan dan keterampilan. Individu secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik dengan bimbingan pendidik maupun inisiatif belajar mandiri. Melalui proses yang sistematis dan terencana untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap kepada individu melalui berbagai metode dan media, dengan tujuan untuk mengembangkan potensi dan kemampuan peserta didik (Etivali, 2019). Salah Satu intervensi awal untuk anak usia dini adalah pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini sebagai bagian dari upaya berkelanjutan untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan setiap anak mengembangkan potensinya secara maksimal sejak usia dini (Parwoto et al., 2024). Standar kompetensi lulusan pada pendidikan anak usia dini, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Riset, dan Teknologi Nomor 5

tahun 2022 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) sebagaimana pada ayat 2 difokuskan pada aspek anak yang mencakup nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Salah satu aspek yang dikembangkan pada anak usia dini yaitu perkembangan bahasa. Vygotsky (Etnawati, 2022), bahasa dipandang sebagai alat psikologis yang paling esensial, karena tidak hanya menjadi bagian tak terpisahkan dari interaksi sosial, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk cara seseorang berperilaku. Melalui bahasa, individu belajar merencanakan sesuatu, menyelesaikan persoalan, dan menavigasi berbagai situasi kehidupan. Bahkan, struktur dari bahasa yang digunakan sehari-hari dapat membentuk kebiasaan berpikir seseorang.

Kemampuan berbahasa manusia terdiri dari empat komponen utama, yakni berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis. Keempat komponen ini saling berkaitan dan merupakan fondasi bagi komunikasi yang efektif. Dengan membaca, anak-anak secara tidak langsung memperkaya kosakata mereka, meningkatkan pengetahuan umum, melatih kemampuan berbicara dengan lancar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta mampu merespon dan menganalisis informasi yang diperoleh dari bacaan. Oleh karena itu, membaca merupakan tahap awal yang penting bagi anak dalam memahami simbol-simbol bunyi bahasa serta mengenali huruf dan kata. Dalam proses ini, anak memerlukan pendampingan untuk dapat merespons simbol-simbol visual yang merepresentasikan tanda-tanda auditori. Aktivitas membaca juga berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi dari berbagai bentuk teks, baik dalam bentuk tulisan, gambar, diagram, maupun gabungan dari ketiganya (Purnamasari et al., 2021).

Membaca sebaiknya ditumbuhkan sejak dini, pandangan ini sesuai dengan pendekatan pendidikan seperti Montessori dan Hainstock. Menurut pandangan tersebut, bahwa anak-anak memiliki kemampuan alami untuk belajar membaca dan menulis sejak usia empat atau lima tahun. Membaca awal merupakan proses awal anak dalam mengenal dan menuliskan huruf yang kemudian dilafalkan secara lisan. Anak yang dibiasakan membaca sejak dini, terutama melalui peran orang tua, cenderung lebih mudah memperoleh informasi baru serta memperkaya kosakata, baik dari buku maupun interaksi sehari-hari. Lembaga pendidikan dapat memperkenalkan kemampuan membaca awal secara lebih strategis melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, seperti metode bermain, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif (trisnawaty et al., 2023).

Kemampuan membaca permulaan dapat dikembangkan pada anak-anak jika mereka mendapatkan stimulasi yang tepat sejak usia dini, tanpa adanya paksaan. Semakin awal anak-anak terbiasa membaca, semakin baik perkembangan kemampuan membacanya dan semakin besar peluang untuk meraih kesuksesan di masa depan (Atmiarti et al., 2024). kemampuan membaca awal menjadi bekal yang krusial untuk menunjang kesuksesan belajar di jenjang pendidikan selanjutnya (Hasmawaty et al., 2023). Sedangkan kemampuan membaca yang lemah dapat berdampak negatif baik pada prestasi akademik maupun kesehatan mental anak. Anak-anak dengan kesulitan membaca seringkali memiliki kepercayaan diri yang rendah, merasa

putus asa, dan kehilangan motivasi untuk belajar. Ketidakmampuan membaca yang baik akan menghambat anak dalam mengikuti proses belajar mengajar dan memahami informasi yang diberikan (Kristin, 2018).

Kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun meliputi kemampuan mengenal huruf, membaca suku kata, mengenal kata, membaca kalimat sederhana serta mampu memahami bacaan gambar. Namun tidak bisa dipungkiri, anak usia 5-6 tahun masih ada ditemukan kemampuan membaca permulaannya belum sepenuhnya berkembang dengan optimal dan baik. Hal ini juga terlihat pada saat melakukan observasi awal di salah satu lembaga PAUD, dimana ada beberapa anak yang kemampuan membacanya masih belum sampai pada tahap yang diinginkan. Meskipun di Taman kanak-kanak tersebut menganut prinsip bahwa anak tidak harus dituntut untuk sudah mampu membaca, melainkan lebih diutamakan pada upaya memfasilitasi dan mempersiapkan mereka melalui pembelajaran yang mendukung perkembangan kemampuan membaca. Hal ini dimaksudkan sebagai bekal awal bagi anak untuk menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Serta kemampuan membaca merupakan prasyarat mutlak bagi pengembangan kompetensi berbahasa anak ini juga terlihat pada saat melakukan observasi awal di salah satu lembaga PAUD, dimana ada beberapa anak yang kemampuan membacanya masih belum sampai pada tahap yang diinginkan. Meskipun di Taman kanak-kanak tersebut mempunyai prinsip yang tidak menuntut anak untuk harus bisa membaca melainkan berusaha mengupayakan, dan mempersiapkan anak dengan mempelajari pelajaran yang berkaitan dengan kemampuan membaca sebagai bekal untuk kejenjang selanjutnya. Serta kemampuan membaca merupakan prasyarat mutlak bagi pengembangan kompetensi berbahasa anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 04 September dan 08 Oktober di TK Khalifah Makassar kelompok B yang berjumlah 30 peserta didik yang dibagi menjadi 2 kelas, masing-masing terdiri dari 15 peserta didik. Terdapat 18 peserta didik yang belum mampu menunjukkan kemampuan membaca permulaan, ada 4 peserta didik belum mengenali masing-masing bunyi huruf. Terdapat 6 peserta didik yang masih kesulitan membaca suku kata. Selain itu terdapat 8 peserta didik belum mampu membaca kata seperti ketika anak ditunjukkan gambar. Hasil observasi ini mengindikasikan bahwa kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Khalifah 3 belum sampai pada tahap yang optimal.

Proses membaca pada anak usia dini memang tidak mudah, karena setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan tidak semua anak memiliki minat dalam hal membaca. Maka dari itu kita sebagai calon pendidik, harus kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan baik dengan menggunakan metode maupun media pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien (Hajerah & Syamsuardi, 2019).

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan adalah *syllabic method*. *Syllabic method* adalah metode pengajaran membaca yang menghindari mengeja setiap huruf satu per satu sehingga kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan lebih cepat dengan mengenali huruf dan membagi kata menjadi suku kata serta dengan mudah memahami berbagai macam kata (Suryaatmaja, 2020).

Metode ini dianggap efektif karena mengajarkan anak untuk mengenal suku kata sebagai unit terkecil dalam kata, sehingga memudahkan mereka dalam menyusun kata dan kalimat.

Perkembangan teknologi juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang sedang menjadi *tren* adalah *Augmented Reality*. *Augmented Reality* adalah penglihatan langsung atau tidak langsung dari benda fisik yang dilengkapi dengan informasi yang dapat ditampilkan secara virtual pada benda maya. Benda maya ini dapat menampilkan informasi yang secara langsung atau tidak langsung yang tidak dapat diakses oleh manusia (Nasution et al., 2022). Teknologi yang dikenal sebagai *Augmented Reality* merupakan teknologi yang mengintegrasikan objek virtual dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata yang bersifat tiga dimensi, lalu menampilkannya seolah-olah menjadi bagian dari dunia nyata di sekitar pengguna (Lim, Mohamed Jasimand Das, 2024). Dengan berbagai kelebihan yang dimiliki oleh *Augmented Reality*, maka dapat menjadi *alternative* inovasi metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada tingkat anak usia dini.

Berdasarkan hasil kajian teori dan kenyataan yang ada, maka dalam kegiatan membaca permulaan anak usia dini diperlukan metode pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga mampu menumbuhkan semangat anak dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini secara bertahap. Sehingga peneliti memiliki alternatif dan solusi yang cocok tentang pembelajaran pada anak usia dini agar kemampuan membaca anak dapat meningkat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Khalifah Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena berorientasi pada pengumpulan dan analisis data berupa angka untuk menguji pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *Post-Test Only Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality* dan kelompok kontrol yang mendapatkan perlakuan menggunakan *kartu kosakata*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun di TK Khalifah Makassar 3. Analisis statistik deskriptif dilakukan guna memberikan gambaran kepada peneliti tentang perbedaan perkembangan kemampuan membaca awal antara anak-anak yang menerima perlakuan *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality* dan yang diberikan perlakuan menggunakan media kartu kosa kata. Data hasil *post-test* digunakan sebagai indikator untuk mengukur kemampuan akhir serta sebagai dasar dalam menentukan apakah terdapat pengaruh *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun di TK Khalifah Makassar 3.

Adapun pengkategorian data kemampuan membaca permulaan anak meliputi, Kurang (K), Cukup (C), dan Baik (B). Distribusi pengkategorian kemampuan membaca permulaan peserta didik dikelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi kemampuan membaca permulaaan kelompok eskperimen

Interval		Kategori	Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid	13-14	Kurang	3	20.3%	20.3%
	15-16	Cukup	5	33.0%	53.3%
	17-18	Baik	7	46.7%	100.0%
	Total		15	100.0%	

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Anak Usia 5-6 Tahu Di TK Khalifah Makassar 3)

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 peserta didik pada kelompok eksperimen, terdapat 3 peserta didik dengan presentase 20.3% karena dari 6 item indikator yang diujikan yaitu menyebutkan huruf vokal dan mentebutkan huruf konsonan, membaca suku kata terbuka dan membaca suku kata tertutup serta membaca kata dan memaknai kata, peserta didik dibantu dengan peneliti. Sehingga termasuk dalam kategori kurang (K) dengan skor 13-14.

Terdapat 5 peserta didik dengan presentase 33% karena dari 6 item indikator yang diujikan yaitu menyebutkan huruf vokal dan mentebutkan huruf konsonan, membaca suku kata terbuka dan membaca suku kata tertutup serta membaca kata dan memaknai kata, peserta didik mampu melakukan tanpa bantuan peneliti. Sehingga termasuk dalam kategori cukup (C) dengan skor 15-16.

Terdapat 7 peserta didik dengan presentase 46,7% karena dari 6 item indikator yang diujikan yaitu menyebutkan huruf vokal dan mentebutkan huruf konsonan, membaca suku kata terbuka dan membaca suku kata tertutup serta membaca kata dan memaknai kata, peserta didik mampu melakukannya. Sehingga termasuk dalam kategori baik (B) dengan skor 17-18.

Distribusi frekuensi kemampuan membaca permulaan anak kelompok kontrol melalui pembelajaran media kartu kosa kata dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi kemampuan membaca permulaaan kelompok kontrol

Interval		Kategori	Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid	9-10	Kurang	5	33.3%	33.3%
	11-12	Cukup	6	40.0%	73.3%
	13-14	Baik	4	26.7%	100.0%
	Total		15	100.0%	

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Anak Usia 5-6 Tahu Di TK Khalifah Makassar 3)

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 peserta didik pada kelompok kontrol terdapat 5 peserta didik dengan presentase 33.3% karena dari 6 item indikator yang diujikan yaitu menyebutkan huruf vokal dan mentebutkan huruf konsonan, membaca suku kata terbuka dan membaca suku kata tertutup serta membaca kata dan memaknai kata, peserta didik dibantu dengan peneliti. Sehingga termasuk dalam kategori kurang (K) dengan skor 9-10.

Terdapat 6 peserta didik dengan presentase 40% karena dari 6 item indikator yang diujikan yaitu menyebutkan huruf vokal dan mentebutkan huruf konsonan, membaca suku kata terbuka dan membaca suku kata tertutup serta membaca kata dan memaknai kata, peserta didik mampu melakukan tanpa bantuan peneliti. Sehingga termasuk dalam kategori cukup (C) dengan skor 11-12.

Terdapat 6 peserta didik dengan presentase 26,7% karena dari 6 item indikator yang diujikan yaitu menyebutkan huruf vokal dan mentebutkan huruf konsonan, membaca suku kata terbuka dan membaca suku kata tertutup serta membaca kata dan memaknai kata, peserta didik mampu melakukannya. Sehingga termasuk dalam kategori baik (B) dengan skor 13-14.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitina eksperimen dengan desain *postest only control group design*, yaitu tdatap dua kelompok yang diberikan perlakuan berbeda, yang dimana pada kelompok eksperimen diberikan *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality* sedangkan kelompok kontrol diberikan kartu kosa kata.

Temuan dari penelitian ini mengindikasi adanya (*novelty*) dalam penggunaan *Syllabic Method* yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Inovasi ini menunjukkan bahwa integrasi *Syllabic Method* dengan media pembelajaran berbasis teknologi visual dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Syllabic Method berbasis *Augmented Reality* merupakan suatu pendekatan pembelajaran membaca permulaan yang menggabungkan dua komponen utama, yaitu metode suku kata (*syllabic method*) dan teknologi realitas tertambah (*Augmented Reality*). *Syllabic Method* merupakan suatu pendekatan yang efisien untuk membantu anak-anak dalam fase awal pembelajaran membaca. Dimana metode ini berbeda dengan metode mengeja huruf demi huruf, karena metode suku kata fokus pada pengenalan dan penggabungan suku kata. Sehingga hal ini membantu anak menguasai kemampuan membaca dengan lebih cepat dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap huruf (Mustika, 2023). Integrasi dengan teknologi *Augmented Reality* memberikan dimensi pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital (seperti gambar, video, atau model *3D* ke dalam lingkungan nyata secara langsung melalui kamera ponsel (Prillyanti & Anggaryani, 2023).

Setelah diberikan perlakuan *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality*, kemampun membaca permulaan anak anak usia 5-6 tahun dengan skor rata-rata 16.13 dari nilai tertinggi 18 dengan presentase 89,61%

termasuk dalam kategori baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Khalifah Makassar 3.

Gambaran tersebut sejalan dengan penelitian (Anisyah & Narotama, 2024) membaca dengan menggunakan *Syllabic Method* membuat anak lebih mudah memahami dan mencermati materi yang disajikan guru dan penelitian yang dilakukan oleh (Prasetya, 2024) Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu wujud dari kemajuan tersebut adalah *Augmented Reality*. Sebagai media pembelajaran, *Augmented Reality* dianggap mampu memberikan nilai tambah karena karakteristiknya yang interaktif dan mampu menarik perhatian peserta didik dan penelitian yang dilakukan oleh (Cahyaningtyas, 2020) Penggunaan *Augmented Reality* dinilai sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Hal ini karena teknologi tersebut memungkinkan anak-anak untuk merasakan pengalaman belajar secara nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik bagi mereka. Berdasarkan teori pengalaman kerucut *Edgar Dale* bahwa semakin nyata pengalaman belajar yang dialami oleh peserta didik maka ia akan dapat lebih mudah memahami pembelajaran tersebut dan dapat menyimpannya kedalam memori jangka panjang. Selain dapat memudahkan peserta didik atau peserta didik memahami materi pembelajaran, penggunaan *Augmented Reality* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena *Augmented Reality* sendiri merupakan media pembelajaran yang termasuk baru dan jarang dilihat ataupun digunakan oleh anak usia dini.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Atikah et al., 2023) Penggunaan media berbasis teknologi, seperti *Augmented Reality* (AR), dapat meningkatkan minat belajar anak dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. *Augmented Reality* menggabungkan elemen digital dengan dunia nyata secara langsung, sehingga anak-anak dapat melihat objek virtual yang tampak ada di sekitar mereka.

Berdasarkan hasil analisis data sebelumnya, diketahui bahwa skor *post-test* kemampuan membaca permulaan pada kedua kelompok menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Kemampuan membaca permulaan dikelompok kontrol dengan individual rata-rata skor sebesar 11,47. Dengan data diperoleh 5 peserta didik dengan presentase 33,3% termasuk dalam kategori kurang dengan skor 9-10, 6 peserta didik dengan presentase 40% termasuk dalam kategori cukup dengan skor 11-12 dan 4 peserta didik dengan presentase 26,7 termasuk dalam baik dengan skor 13-14. Sedangkan kelompok eksperimen dengan individual dengan rata-rata skor 16,13. Dengan data diperoleh 3 peserta didik dengan presentase 20,3% termasuk dalam kategori kurang dengan skor 13-14, 5 peserta didik dengan presentase 33% termasuk dalam kategori cukup dengan skor 15-16 dan 7 peserta didik dengan presentase 46,7% termasuk dalam baik dengan skor 17-18.

Dengan mempertimbangkan hasil penelitian serta data yang telah dianalisis, peneliti meyakini bahwa temuan yang diperoleh memberikan

dasar yang kuat terhadap pelaksanaan dan kesimpulan dari penelitian bahwa *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional, di mana mereka belajar paling efektif melalui pengalaman konkret dan visualisasi. Penggunaan *Augmented Reality* menghadirkan stimulus visual dan kinestetik yang membantu anak memahami konsep abstrak seperti fonem dan suku kata secara lebih nyata (Anwar, K., 2023).

KESIMPULAN

Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, sejumlah kesimpulan penting dapat dirumuskan sebagai bagian dari temuan studi, yaitu :

1. Gambaran kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun pada kelompok yang diberikan perlakuan kartu kosakata di TK Khalifah Makassar 3 kurang meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh yaitu 11,47 atau dengan presentase 63,72%.
2. Gambaran kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun pada kelompok yang diberikan perlakuan *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality* di TK Khalifah Makassar 3 meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh yaitu 16,13 atau dengan persentase 89,61%.
3. Terdapat pengaruh *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Khalifah Makassar 3.

Adapun saran yang dapat penulis kemukan, yaitu

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi penggunaan metode pembelajaran yang inovatif seperti *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality* dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi guru atau praktisi pendidikan, diharapkan agar dapat mengintegrasikan metode pembelajaran yang inovatif, seperti *Syllabic Method* berbasis *Augmented Reality*, dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak secara lebih menarik dan menyenangkan.
3. Bagi orang tua, diharapkan dapat memanfaatkan teknologi ini sebagai media pendukung yang tidak hanya menarik tetapi juga edukatif, serta tetap memberikan pendampingan agar anak tidak hanya terpaku pada aspek hiburan dari teknologi tersebut.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan lebih luas, baik dari segi jumlah peserta didik maupun variasi lokasi, serta memperluas indikator kemampuan membaca permulaan yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

Anisyah, S., & Narotama, U. (2024). *Meningkatkan Literasi Membaca Anak Usia Dini Dengan Syllabic Method Pada Kelompok B T 8(1)*, 751–758.

Atikah, C., Rusdiyani, I., & Ridela, R. (2023). Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Tema Binatang Purba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B (5-6) Tahun Di Tk Tunas Insan Kamil Kota Serang. *Jea (Jurnal Edukasi Aud)*, 9(2), 89–101. <https://doi.org/10.18592/Jea.V9i2.9326>
- Atmiarti, Padlurrahman, & Wazni, M. K. (2024). Pengaruh Permainan Konstruktif Dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Sebasa: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 88–102.
- Cahyaningtyas, A. S. (2020). Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.33394/Jtp.V5i1.2850>
- Etivali, A. U. Al. (2019). Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal :Penelitian Medan Agama*, 10(2), 212–237.
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/Jpn.V22i2.3824>
- Hajerah, & Syamsuardi. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Tk Insan Cita Kec. Masamba Kab. Luwu Utara. *Prosiding Seminar Nasional Lp2m Unm*, 633–636.
- Hasmawaty, Purwanti, D., Hajerah, Intisari, & Mahmud, B. (2023). Pengaruh Bermain Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Taman Kanak-Kanak Usia 5-6 Tahun. *Science Signaling*, 1(2), 746–759. <http://webs.ucm.es/info/biomol2/Tema01.Pdf%0ahttp://dx.doi.org/10.1016/J.Addr.2009.04.004>
- Implikasinya, S., & Pembelajaran, D. (2023). *Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Dan J.S.Bruner Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Khaerul Anwar 1. 13*, 204–223.
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/Re.V8i2.2356>
- Mustika, M. (2023). *Pengaruh Metode Aps (Alphabetic Phonic Syllabic) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Murid Tunarungu Kelas Iv Di Slb Negeri 1 Gowa. Baseline 1*, 1–13.
- Prasetya, A. (2024). Penggunaan Augmented Reality Pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Anak. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 1(69), 1–23.
- Prillyanti, D. N. B., & Anggaryani, M. (2023). Development Of Virtual Reality On Material: Archimedes' Law (Virma) To Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(3), 311–325. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/64523>

- Purnamasari, C., Amal, A., & Herlina, H. (2021). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Di Taman Kanak-Kanak. (*Japra*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (Japra)*, 4(1), 78–89. <https://doi.org/10.15575/Japra.V4i1.11782>
- Suryaatmaja. (2020). Metadata, Citation And Similar Papers At Core.Ac.Uk 4. *Донну*, 5(December), 118–138.
- Trisnawaty, S., Amal, A., & Syamsuardi, S. (2023). Pengaruh Media Lego Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (Jkip)*, 1(4), 336–341. <https://doi.org/10.61116/Jkip.V1i4.226>.