

ABSTRAK

Putri, Vannessa Ajeng Trisna. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Alphabet Animals E-book berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Uswatul Hasni, M.Pd., (II) Rizki Surya Amanda, M.Pd.

Kata kunci: media pembelajaran *e-book*, *augmented reality*, keaksaraan

Keaksaraan adalah kemampuan dasar bagi anak usia dini untuk persiapan membaca dan menulis. Kemampuan ini dapat distimulasi melalui media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Namun dalam realitanya, melalui hasil wawancara yang dilakukan di beberapa TK di wilayah Kecamatan Jambi Luar Kota, ditemukan bahwa kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun masih terbatas. Oleh sebab itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak pada rentang usia tersebut, salah satunya melalui media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality*. Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama, yaitu: (1) mengetahui yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun, (2) menghasilkan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* yang layak untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun, dan (3) mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model 4D dengan empat tahapan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *dessiminate*. Subjek penelitian ini adalah 6 guru dan 30 anak yang berasal dari TK IT Fania Salsabila Barokah, TK Puri Masurai II, dan TK Rizani Putra. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar angket validasi dan angket respon guru. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada akhir validasi media memperoleh 100% dan validasi materi memperoleh 98,2% dengan kategori “sangat baik” sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam uji coba pengembangan. Selanjutnya, hasil uji coba pengembangan kelompok kecil memperoleh persentase 78,8% kategori “sangat baik” dan uji coba pengembangan kelompok besar memperoleh persentase 79,3% kategori “sangat baik” yang menunjukkan bahwa media ini tergolong praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.