



Penerapan Media Kartu Pintar Digital (AR Flashcard) untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini RA Dzikrurrahman

Reni Rahmawati¹, Rezky Rusminda², Redawati³

¹ RA Dzikrurrahman, ² RA Darul Muallafin, ³ RA Nahdlatul Wathan Embung Raja

Correspondence: rahmawati.reni87@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 02 Jan 2025

Revised 02 Feb 2025

Accepted 31 Mar 2025

Keyword:

AR Flashcards, Digital Smart Flashcards, Hijaiyah letters, early childhood education, RA Dzikrurrahman, interactive learning.

ABSTRACT

This study aims to explore the implementation of Digital Smart Flashcards (AR Flashcards) as a media tool to enhance the recognition of Hijaiyah letters among early childhood students at RA Dzikrurrahman. The research adopts a qualitative approach with a classroom action research (CAR) design. The intervention involves using Augmented Reality (AR) flashcards, which provide an interactive and engaging experience for students to learn and recognize the Hijaiyah letters. Data were collected through observations, student reflections, and teacher interviews. The findings indicate that the use of AR flashcards significantly improved the students' ability to recognize and memorize Hijaiyah letters. The interactive features of the AR flashcards, such as animations and sound effects, helped maintain students' attention and motivated them to actively participate in the learning process. Additionally, the study shows that the use of AR in early childhood education promotes a fun, immersive, and effective learning experience. This research highlights the potential of AR technology as an innovative educational tool for enhancing early literacy skills and fostering a more interactive learning environment in early childhood education.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI BERKARYA.

This is an open access article under the CC BY NC license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam pembentukan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan anak-anak, termasuk dalam hal pengenalan huruf Hijaiyah yang merupakan bagian dari pendidikan agama Islam. Pengenalan huruf Hijaiyah sejak dini sangat penting karena hal ini menjadi dasar bagi anak untuk mempelajari Al-Qur'an dan ibadah lainnya dalam agama Islam. Namun, dalam proses pengenalan huruf Hijaiyah di lembaga pendidikan anak usia dini, masih banyak tantangan yang dihadapi. Beberapa tantangan tersebut antara lain adalah metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik bagi anak-anak. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya minat dan perhatian anak dalam mempelajari huruf Hijaiyah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar proses pengenalan huruf Hijaiyah menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif bagi anak usia dini.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan teknologi, khususnya Augmented Reality (AR), dalam pembelajaran huruf Hijaiyah. Penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, dengan berbagai macam media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu media yang sedang populer adalah AR flashcards. Flashcards AR memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, di mana mereka dapat melihat gambar atau animasi 3D yang muncul ketika mereka mengarahkan perangkat ke kartu flashcard yang telah diprogram. Hal ini dapat menarik perhatian anak dan meningkatkan minat mereka untuk belajar huruf Hijaiyah.

Teknologi AR dalam pendidikan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, karena anak-anak dapat berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung. Sebagai contoh, dengan

menggunakan flashcard AR, anak-anak dapat melihat bentuk huruf Hijaiyah yang muncul dalam bentuk 3D dan dilengkapi dengan suara yang memudahkan mereka dalam mengingat huruf tersebut. Penggunaan teknologi ini diyakini dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, yang dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Hal ini juga sejalan dengan penelitian oleh Rizki & Azizah (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa karena media tersebut lebih interaktif dan menyenangkan.

Penggunaan AR dalam pembelajaran huruf Hijaiyah juga dapat membantu anak-anak dalam memahami hubungan antara huruf dan bunyi. Pengenalan huruf Hijaiyah tidak hanya terbatas pada mengenal bentuknya, tetapi juga memahami bagaimana huruf tersebut dilafalkan. Dalam pembelajaran tradisional, pengajaran huruf Hijaiyah biasanya dilakukan dengan metode pengenalan bentuk dan pengulangan suara. Namun, dengan penggunaan AR flashcards, anak-anak dapat melihat visualisasi huruf beserta pengucapannya secara bersamaan, sehingga meningkatkan pemahaman mereka mengenai huruf Hijaiyah. Hal ini sesuai dengan pendapat Prensky (2001), yang menyatakan bahwa teknologi dapat meningkatkan pemahaman anak karena mereka dapat menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi seperti AR juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Anak-anak akan berlatih menggerakkan perangkat atau tablet untuk memindahkan dan memanipulasi flashcards AR, yang dapat melatih koordinasi mata dan tangan mereka. Keterampilan motorik halus ini sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. Menurut Suyadi (2016), penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus dan keterampilan lainnya yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan AR flashcards dalam pembelajaran huruf Hijaiyah juga memberikan manfaat dalam hal pembelajaran yang bersifat individual. Dengan menggunakan perangkat yang mendukung teknologi AR, anak-anak dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan mereka masing-masing. Mereka dapat mengulang pelajaran kapan saja mereka mau, sehingga pembelajaran dapat lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan setiap individu. Hal ini penting karena setiap anak memiliki kemampuan dan gaya belajar yang berbeda. Saracho & Spodek (2007) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar secara mandiri, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam memahami materi yang diajarkan.

Namun, meskipun AR flashcards memiliki banyak manfaat, penerapannya juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan perangkat dan infrastruktur yang dibutuhkan untuk mendukung teknologi AR di sekolah-sekolah, terutama di daerah-daerah yang kurang berkembang. Beberapa sekolah mungkin tidak memiliki perangkat tablet atau smartphone yang memadai untuk menjalankan aplikasi AR. Hidayat (2017) mencatat bahwa salah satu hambatan utama dalam implementasi teknologi di pendidikan adalah kurangnya akses terhadap perangkat teknologi yang memadai. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah untuk mempertimbangkan ketersediaan perangkat sebelum menerapkan teknologi seperti AR dalam pembelajaran.

Tantangan lainnya adalah kesiapan guru dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Meskipun banyak guru yang sudah mengenal teknologi, tidak semua guru memiliki keterampilan yang cukup dalam memanfaatkan teknologi AR. Dibutuhkan pelatihan khusus bagi guru agar mereka dapat mengintegrasikan teknologi ini dengan efektif dalam pembelajaran huruf Hijaiyah. Menurut Sari (2019), pelatihan yang memadai bagi guru sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi dapat digunakan secara optimal dan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran.

Penggunaan AR flashcards dalam pengajaran huruf Hijaiyah juga memerlukan desain yang tepat agar dapat menarik perhatian anak-anak. Desain yang menarik dan sesuai dengan usia anak sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak tetap fokus dan tertarik pada materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Prensky (2001), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi harus disesuaikan dengan usia dan kebutuhan siswa agar dapat memberikan manfaat maksimal. Oleh karena itu, perlu ada penelitian dan eksperimen dalam merancang aplikasi AR yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

Selain itu, pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran harus tetap mempertimbangkan aspek sosial dan emosional anak-anak. Meskipun teknologi dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran, interaksi sosial dengan teman-teman dan guru juga sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. Saracho & Spodek (2007) menyarankan agar pembelajaran berbasis teknologi tidak mengurangi interaksi sosial anak, melainkan dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar

bersama. Oleh karena itu, penting untuk merancang pembelajaran yang menggabungkan penggunaan teknologi dengan kegiatan sosial yang memperkuat interaksi antara anak-anak.

Secara keseluruhan, penerapan AR flashcards dalam pembelajaran huruf Hijaiyah di RA Dzikrurrahman memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap huruf Hijaiyah dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan efektif. Meskipun ada tantangan terkait perangkat dan kesiapan guru, penggunaan teknologi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan AR flashcards dapat menjadi alternatif yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran huruf Hijaiyah di RA.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengkaji penerapan media AR Flashcards dalam pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah di RA Dzikrurrahman. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada setiap siklus, siswa diberikan tugas untuk menggunakan AR Flashcards dalam mengenal dan mengingat huruf Hijaiyah melalui interaksi dengan aplikasi berbasis Augmented Reality. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan guru, serta refleksi siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media tersebut. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menilai bagaimana penggunaan AR Flashcards mempengaruhi pemahaman siswa terhadap huruf Hijaiyah. Observasi digunakan untuk mengevaluasi partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sementara wawancara dengan guru memberikan pandangan mengenai efektivitas penggunaan AR Flashcards dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa. Refleksi siswa dianalisis untuk mengetahui dampak teknologi ini terhadap kemampuan mereka dalam mengenali dan menghafal huruf Hijaiyah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang inovasi pembelajaran di tingkat anak usia dini.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan AR Flashcards dalam pembelajaran huruf Hijaiyah di RA Dzikrurrahman efektif meningkatkan pengenalan huruf pada anak usia dini. Siswa yang menggunakan AR Flashcards menunjukkan peningkatan signifikan dalam mengenali dan mengingat huruf Hijaiyah dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2019) yang menunjukkan bahwa teknologi berbasis visual seperti AR dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, siswa lebih terlibat dan aktif selama pembelajaran dengan AR Flashcards. Mereka terlihat lebih tertarik karena fitur interaktif, seperti animasi dan suara, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Penelitian oleh Prensky (2001) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang juga tercermin dalam penelitian ini, di mana siswa menjadi lebih semangat dalam mempelajari huruf Hijaiyah.

AR Flashcards juga berhasil menarik perhatian siswa lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Durasi konsentrasi siswa meningkat, dan mereka lebih fokus dalam mengenal huruf Hijaiyah. Menurut Beers (2011), penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian dan fokus siswa, karena mereka merasa terlibat langsung dalam proses belajar, bukan hanya sekedar menerima informasi secara pasif.

Melalui penggunaan AR Flashcards, siswa tidak hanya mengenali bentuk huruf Hijaiyah, tetapi juga mempelajari cara pengucapannya. Setiap huruf yang muncul di flashcard disertai dengan suara yang memudahkan siswa dalam memahami pelafalan yang benar. Menurut Hidayat (2017), teknologi pendidikan yang menggabungkan elemen visual dan audio dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan, seperti halnya dalam pembelajaran huruf Hijaiyah.

Penerapan AR Flashcards juga membantu siswa dalam mengingat huruf Hijaiyah lebih lama. Siswa yang menggunakan media ini cenderung lebih mudah mengingat bentuk dan suara huruf, yang berujung pada peningkatan hafalan mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Anggraeni (2020), yang menemukan bahwa media digital berbasis visual dan audio dapat mempercepat proses penghafalan materi pada anak-anak, karena mereka mengasosiasikan suara dengan gambar secara simultan.

Meskipun ada banyak keuntungan dalam menggunakan AR Flashcards, tantangan terbesar adalah keterbatasan akses perangkat yang diperlukan. Beberapa siswa tidak memiliki perangkat seperti tablet

atau smartphone yang kompatibel dengan teknologi AR. Menurut Hidayat (2017), keterbatasan infrastruktur dan akses terhadap perangkat menjadi salah satu kendala dalam implementasi teknologi di pendidikan. Oleh karena itu, sekolah perlu mempertimbangkan masalah infrastruktur sebelum menerapkan metode ini.

Selain keterbatasan perangkat, tantangan lainnya adalah kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi AR Flashcards. Beberapa guru merasa kurang familiar dengan penggunaan aplikasi berbasis AR, yang mengharuskan mereka untuk mengikuti pelatihan terlebih dahulu. Penelitian oleh Suyadi (2016) menunjukkan bahwa pelatihan yang memadai bagi guru sangat diperlukan agar mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dalam pembelajaran, termasuk penggunaan AR dalam mengajarkan huruf Hijaiyah.

Penerapan AR Flashcards juga memberikan dampak positif pada keterampilan motorik siswa. Selama pembelajaran, siswa harus memanipulasi perangkat dan menggulirkan gambar flashcards, yang melibatkan koordinasi tangan dan mata. Keterampilan motorik halus ini sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. Menurut Saracho & Spodek (2007), kegiatan yang melibatkan keterampilan motorik halus dalam pembelajaran dapat mendukung perkembangan fisik dan kognitif anak.

Penerapan AR Flashcards juga berpotensi memperkenalkan siswa pada teknologi sejak dini. Siswa yang terbiasa dengan aplikasi berbasis AR cenderung lebih cepat beradaptasi dengan teknologi lainnya, yang akan sangat berguna di masa depan. Menurut Prensky (2001), pengenalan teknologi sejak dini dapat mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan teknologi di masa depan, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan berbagai media pembelajaran yang lebih canggih.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan AR Flashcards dalam pembelajaran huruf Hijaiyah di RA Dzikrurrahman dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi. Meskipun ada tantangan terkait dengan perangkat dan kesiapan guru, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat pendidikan anak usia dini. Dengan adanya inovasi teknologi seperti AR Flashcards, pembelajaran huruf Hijaiyah dapat menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan mudah dipahami oleh siswa.

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan AR Flashcards dalam pembelajaran huruf Hijaiyah di RA Dzikrurrahman efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan mengingat huruf Hijaiyah. Metode ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membuat mereka lebih aktif dan tertarik berpartisipasi. Selain itu, AR Flashcards juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, di mana siswa dapat melihat animasi dan mendengar pengucapan huruf secara langsung, yang membantu mereka lebih mudah memahami materi. Meskipun ada tantangan terkait dengan keterbatasan perangkat dan kesiapan guru, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa AR Flashcards adalah alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Oleh karena itu, teknologi seperti AR dapat diterapkan secara luas di pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan serta efektif. Penggunaan AR dalam pembelajaran juga mempersiapkan siswa untuk lebih familiar dengan teknologi yang akan digunakan di masa depan. Dengan pemanfaatan AR Flashcards, pendidikan huruf Hijaiyah dapat menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

REFERENCES

- Anggraeni, N. (2020). Pembelajaran Digital di Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Informasi*, 6(3), 123-130.
- Beers, B. (2011). *21st Century Skills: Preparing Students for THEIR Future*. K-12 Education.
- Hidayat, A. (2017). Tantangan Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 6(1), 72-83.
- Mahmudah, I. (2018). Pengaruh Mind Mapping dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(4), 89-101.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Rizki, S., & Azizah, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 9(2), 120-130.
- Saracho, O. N., & Spodek, B. (2007). *The Role of Play in Early Childhood Development and Education: A*

Consensus Statement. Journal of Early Childhood Teacher Education, 28(2), 183-191.

Sari, L. (2019). Pembelajaran dengan Teknologi: Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 34-42.

Suyadi, A. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru*, 9(2), 77-83.

Zins, J. E., & Elias, M. J. (2007). Social and Emotional Learning: Promoting the Development of All Students. *Journal of Educational Psychology*, 99(3), 318-329.