Volume 9 Issue 5 (2025) Pages 1791-1800
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Pengaruh Permainan Monopoli *Augmented Reality* terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini: Studi Eksperimen Semu

Salwa Evril Alfebi[1]✉, Rismareni Pransiska[2], Elise Muryanti[3], Asdi Wirman[4]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia[(1,2,3,4)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7359

Abstrak

Rendahnya kapasitas anak usia dini dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris karena minimnya variasi media pembelajaran serta minimnya keterlibatan guru dalam mengembangkan permainan berbasis teknologi menjadi dasar penelitian ini. Pembelajaran cenderung monoton dan tidak menarik, sehingga anak kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Studi ini memiliki tujuan yaitu mengkaji efektivitas media pembelajaran berupa permainan monopoli modifikasi berbasis *Augmented Reality* dalam membantu anak usia dini mengenal kosakata Bahasa Inggris. Desain eksperimen semu yang termasuk dalam pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Seluruh anak di TK Adzkia II Padang menjadi populasi dari penelitian ini dengan sampelnya yaitu grup B1 dan B2 13 anak anak masing-masing grup. Instrumen berupa tes lisan dan perbuatan yang telah divalidasi oleh ahli. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan serangkaian uji statistik yaitu uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis guna memastikan kelayakan dan kekuatan inferensial dari data yang diperoleh. Dengan diperolehnya skor signifikansi $p < 0,05$, dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan permainan monopoli yang terintegrasi dengan Augmented Reality memberikan kontribusi signifikan dalam memperkuat pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini di TK Adzkia II Padang.
Kata Kunci: *Augmented Reality, permainan monopoli, Bahasa Inggris, anak usia dini*

Abstract

The low ability of early childhood in mastering English vocabulary due to the lack of variations in learning media and the lack of teacher involvement in developing technology-based games is the basis of this research. Learning tends to be monotonous and uninteresting, so that children are less motivated to participate in learning activities. This study aims to examine the effectiveness of learning media in the form of Augmented Reality-based modified monopoly games in helping early childhood recognize English vocabulary. A quantitative approach with a quasi-experimental design was used in this study. All children in Adzkia II Padang Kindergarten became the population of this study with the sample being classes B1 and B2, each totaling 13 children. Instruments in the form of oral and action tests that have been validated by experts. In analyzing the data, researchers used a series of statistical tests including normality test, homogeneity test, and hypothesis test to ensure the feasibility and inferential power of the data obtained. With the obtained significance value of $p < 0.05$, it can be interpreted that the use of monopoly games integrated with Augmented Reality makes a significant contribution in strengthening the recognition of English kosakata in early childhood at Adzkia II Kindergarten Padang.
Keywords: *Augmented Reality, monopoly game, English language, early childhood*

Copyright (c) 2025 Salwa Evril Alfebi, et al.
✉ Corresponding author:
Email Address: salwaevril@gmail.com (Padang, Indonesia)
Received 11 June 2025, Accepted 26 July 2025, Published 26 July 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7359

Pendahuluan

Anak usia dini yaitu masa yang sangat penting dalam jangka pertumbuhan dan perkembangan manusia dimana sering dijuluki sebagai masa keemasan (*golden age*) (Suryana, 2021). Saat tahap ini, anak berada dalam periode perkembangan mulai dari umur nol hingga delapan tahun, di mana otak anak menunjukkan daya tangkap yang cepat dan efektif terhadap informasi dan merespons stimulasi dari lingkungan (Prasetiawan, 2019). Sebagaimana dikemukakan oleh Afina (2020), anak usia dini tengah melalui masa perkembangan yang bersifat esensial dan memiliki karakteristik tertentu yang menjadi fondasi bagi perkembangan tahap berikutnya, yang selaras dengan hasil penelitian ini. Maka, waktu ini adalah momen yang strategis untuk memaksimalkan seluruh potensi anak lewat pendidikan yang tepat.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah sebuah proses pendidikan yang diberikan untuk anak mulai mereka lahir hingga berusia enam tahun dengan maksud menyediakan rangsangan edukatif yang mendukung setiap tahapan perkembangan anak (Roza et al., 2019). Pendidikan ini tidak hanya dirancang sebagai tahap awal untuk membantu anak beradaptasi menuju lingkungan dan tuntutan pendidikan dasar, tetapi juga membentuk dasar perkembangan moral, sosial, emosional, motorik, dan intelektual. Menurut Maghfiroh & Suryana, (2021) PAUD adalah tahap pendidikan awal yang dirancang secara sistematis untuk membina pertumbuhan dan periode usia nol hingga enam tahun merupakan tahap emas perkembangan anak yang perlu mendapat rangsangan pendidikan menyeluruh agar kesiapan fisik, mental, sosial, dan emosional sebelum memasuki jenjang sekolah dasar. Sejalan dengan itu, Mardhotillah & Rakimahwati (2021) menyatakan bahwa PAUD merupakan bentuk layanan pendidikan yang diberikan melalui stimulasi meliputi seluruh ranah perkembangan anak, baik fisik maupun nonfisik. Hal ini juga sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa PAUD adalah program pembinaan anak yang berfokus pada pemberian rangsangan edukatif guna menunjang tumbuh kembang fisik dan mental anak dalam rangka mempersiapkan mereka ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Salah satu fokus utama dalam Pendidikan Anak usia dini adalah pengembangan kapasitas berbahasa, karena melalui bahasa, anak dapat berkomunikasi, memahami lingkungan, dan membangun hubungan sosial, mengekspresikan ide, serta memahami dunia di sekitarnya (Taqwa & Pransiska, 2023 ; Santrock, 2002; Pradita et al., 2024). Menurut Hurlock (1980), bahasa adalah sistem simbol untuk menyampaikan makna kepada orang lain dan menjadi dasar pembentukan konsep serta keterampilan berpikir anak. Bahkan, Pransiska (2020) menyatakan bahwa kapasitas berbahasa merupakan kapasitas dasar manusia yang telah ada sejak ia dilahirkan, sehingga penting untuk dikenali dan distimulasi sejak tahap perkembangan awal. Oleh karena itu, stimulasi perkembangan bahasa sejak prasekolah sangat penting agar anak dapat berkembang secara sosial dan akademik.

Dalam era globalisasi saat ini, anak usia dini tidak hanya dituntut untuk menguasai bahasa ibu, tetapi juga perlu diperkenalkan pada bahasa asing, terutama kapasitas berbahasa Inggris, yang kini menjadi kompetensi penting sejak usia prasekolah. Cameron (2001) menyatakan bahwa dalam konteks pembelajaran *English for Young Learners*, penguasaan kosakata Bahasa Inggris merupakan fondasi utama dalam membangun kapasitas berbahasa yang lebih kompleks. Oleh karena itu, proses pengajaran Bahasa Inggris pada tahap usia dini hendaknya memanfaatkan pendekatan yang kontekstual, menggembirakan, dan berbasis pada pengalaman langsung yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Dalam praktiknya, pengenalan Bahasa Inggris pada anak usia dini dapat dilakukan secara lebih efektif melalui pemanfaatan media yang menarik, pemilihan metode yang sesuai, penerapan strategi pembelajaran yang tepat oleh guru, serta sistem peskoran yang mendukung proses belajar anak (Daulay & Pransiska, 2022). Sayangnya, masih banyak lembaga PAUD yang mengalami kesulitan dalam menerapkan pendekatan tersebut secara optimal, baik karena keterbatasan sumber daya maupun kurangnya pemahaman tentang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7359

Hasil observasi awal di TK Adzkia II Padang memperlihatkan bahwa kapasitas penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak masih tergolong rendah. kondisi ini muncul akibat metode pengajaran yang tidak cukup beragam dan keterlibatan aktif anak yang belum terfasilitasi secara optimal dalam proses belajar. Guru cenderung menggunakan metode menyanyi dalam kegiatan ekstrakurikuler, yang meskipun menggembirakan, kurang mampu menjangkau berbagai gaya belajar anak secara optimal. Akibatnya, pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik perhatian anak, sehingga diperlukan adanya inovasi baik dalam metode maupun media pembelajaran yang digunakan di lingkungan PAUD, khususnya dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris.

Strategi inovatif salah satunya yang dipandang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) ke dalam media pembelajaran. Teknologi ini menyatukan realitas fisik dengan tampilan virtual, menciptakan lingkungan belajar yang imersif dan kontekstual yang dihasilkan komputer secara *real time* dan interaktif (Azuma, 1997). AR tidak hanya menampilkan objek virtual seperti teks, animasi, model tiga dimensi, maupun video dalam dunia nyata, tetapi juga menciptakan pengalaman visualisasi yang terasa lebih interaktif dan membangkitkan rasa ingin tahu (Suwoto, 2021). Dengan kata lain, AR menghadirkan peluang bagi pengguna untuk tidak hanya melihat, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan objek digital yang terintegrasi dalam lingkungan fisik mereka yang seolah-olah hadir di sekeliling mereka, sehingga meningkatkan daya tarik dan keterlibatan dalam pembelajaran. Senada dengan itu, Arifitama & Syahputra (2018) menyatakan bahwa AR berfungsi sebagai teknologi multimedia yang mengintegrasikan dunia maya ke dalam realitas, memberikan kesan seolah-olah keduanya saling terhubung dan dapat dijelajahi secara bersamaan. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, pemanfaatan teknologi AR memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran dengan menciptakan suasana yang lebih engaging dan bermakna bagi anak-anak.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan AR dalam memperkuat kapasitas kosakata Bahasa Inggris Anak usia dini. Seperti ditunjukkan dalam penelitian Wahyuni & Muryanti (2024), penerapan buku bergambar yang dilengkapi dengan fitur *Augmented Reality* memberikan berpengaruh secara konstruktif terhadap perkembangan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini. Studi yang dilaksanakan oleh Sutiyo & Arfian (2025) dengan hasil penelitian bahwa penggunaan teknologi AR menjadi media pembelajaran yang inovatif dan informatif, yang bisa menarik ketertarikan belajar anak sekaligus mendukung peningkatan kapasitas mereka dalam menyebutkan dan menuliskan kosakata Bahasa Inggris. Meskipun demikian, penerapan AR dalam pembelajaran PAUD masih terfokus pada media pasif atau visualisasi objek sederhana. Integrasi AR dengan media permainan edukatif yang bersifat interaktif belum banyak dieksplorasi secara sistematis dalam upaya penguasaan awal kosakata Bahasa Inggris anak usia dini. Hal ini menunjukkan pentingnya pengembangan model stimulasi bahasa yang selain memikat secara tampilan, juga memiliki kapasitas untuk mengaktifkan keterlibatan anak melalui aktivitas bermain yang bermakna dan sesuai tahap perkembangannya.

Salah satu permainan edukatif yang dapat dikombinasikan dengan AR untuk memenuhi tujuan tersebut adalah permainan monopoli, yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif serta menggembirakan bagi anak usia dini. Monopoli sendiri merupakan permainan papan yang mencakup partisipasi lebih dari dua orang pemain dan memungkinkan untuk disesuaikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Aditia et al. (2024). Dalam permainan ini, pemain berlomba mengumpulkan kekayaan melalui petak-petak di papan permainan, yang dapat disisipkan dengan pertanyaan-pertanyaan edukatif untuk dijawab oleh peserta (Vikagustanti et al., 2014). Dalam konteks ini, riset yang dilaksanakan oleh (Sari, 2023) meggambarkan bahwa monopoli teruji lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan ketertarikan belajar anak.

Namun, penggunaan permainan monopoli yang terintegrasi dengan teknologi digital, khususnya AR, masih minim dijadikan topik utama dalam studi akademik mengenai pembelajaran Bahasa Inggris anak usia din. Dengan mengintegrasikan teknologi AR, permainan monopoli dirancang agar anak-anak dapat memindai gambar menggunakan perangkat digital, yang kemudian memunculkan tampilan visual dan audio dalam Bahasa Inggris. Inovasi ini tidak hanya

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7359

meningkatkan aspek hiburan dalam bermain, tetapi juga memberikan stimulasi pada kapasitas kognitif dan visual, dan auditori secara bersamaan. Secara teoritis, pendekatan ini memperkuat pandangan konstruktivistik Piaget bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung, serta teori Vygotsky yang memperkuat esensi media sebagai *scaffolding* dalam zona perkembangan proksimal. Dengan demikian, penggabungan AR dan permainan monopoli tidak hanya menjawab tantangan pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini, tetapi turut berkontribusi penting dalam inovasi pendidikan berbasis teknologi.

Dengan memperhatikan persoalan yang telah dijelaskan sebelumnya, studi ini difokuskan untuk mengkaji secara empiris pengaruh permainan monopoli modifikasi berbasis *Augmented Reality* terhadap pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini di TK Adzkia II Padang, dengan harapan dapat menjadi solusi inovatif dan kontekstual dalam membantu proses belajar anak-anak di masa digital.

Metodologi

Studi ini ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain quasi eksperimental (Hastjarjo, 2019; Darwin, 2021). Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk mengevaluasi dampak dari variabel independen, yakni permainan monopoli modifikasi berbasis *Augmented Reality* terhadap variabel dependen, yaitu kapasitas pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini. Subjek pada studi ini adalah peserta didik dari Lembaga Pendidikan Taman Kanak-kanak Adzkia II Padang, Indonesia. Data diperoleh dari 38 anak yang terbagi ke dalam tiga grup. Studi ini memanfaatkan teknik *purposive sampling* dalam pengambilan sampel, di mana grup B1 berfungsi sebagai grup perlakuan dan grup B2 sebagai grup tanpa perlakuan, dengan jumlah anak yang sama sebanyak 13 orang di masing-masing grup. Hal yang menjadi fokus utama dari studi ini yaitu untuk memastikan pengaruh permainan monopoli modifikasi berbasis *Augmented Reality* terhadap kemahiran berbahasa Inggris anak usia dini.

Teknik peskoran yang diterapkan berupa tes yang dirancang berlandaskan dari indikator-indikator pencapaian kapasitas anak usia dini yang dirujuk dari teori perkembangan bahasa menurut . Cameron (2001), yang menyebutkan tiga komponen penting dalam pemahaman Bahasa Inggris untuk peserta didik usia dini (*English for young learner)* yaitu pelafalan (*pronunciation*), perubahan struktur bahasa (grammatical change), dan makna (meaning). Namun, karena pembelajaran grammar belum tepat diajarkan di tingkat taman kanak-kanak, maka aspek tersebut diganti dengan indikator yang lebih sesuai, yakni kapasitas anak dalam menunjukkan gambar berdasarkan kosakata yang disebutkan oleh guru. Setiap indikator dijabarkan menjadi kisi-kisi instrument yang disajikan pada tabel 1 dan telah divalidasi oleh ahli bahasa untuk memastikan kesesuaiannya.

Table 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Bahaasa Inggris Anak Usia Dini

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris	Kemampuan menirukan bunyi dalam Bahasa Inggris	1. Anak mampu mengulang kembali kosakata yang di dengar.	Tes
		2. Anak mampu menyebutkan kosakata Bahasa Inggris yang ditunjuk oleh guru dengan benar	
	Kemampuan mengingat dan mengartikan	3. Anak mampu mengartikan kosakata Bahasa Inggris yang didengar	Tes
	Menunjuk gambar yang diminta dalam Bahasa Inggris	4. Anak mampu menunjukkan gambar sesuai dengan kosakata Bahasa Inggris yang disebutkan guru.	Tes

Sumber: (Cameron, 2001)

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7359

Proses analisis data pada studi ini dilaksanakan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 29.0. *Independent sample t-test* dimanfaatkan untuk mengidentifikasi selisih yang signifikan antara hasil *post-test* grup eksperimen dan grup kontrol (Hastjarjo, 2019; Darwin, 2021).

Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan perumusan masalah dan tujuan penelitian, dilakukan proses pengumpulan data untuk mengkaji pengaruh penggunaan permainan monopoli modifikasi berbasis *Augmented Reality* terhadap tingkat kapasitas kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik di lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak Adzkia II Padang. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam sepuluh kali pertemuan, lima sesi untuk masing-masing grup baik eksperimen ataupun untuk grup kontrol. Seluruh rangkaian pertemuan terdiri atas lima tahap, yaitu satu *pre-test*, tiga kali pemberian perlakuan, serta satu *post-test* untuk mengukur efektivitas perlakuan.

Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis AR, seperti permainan monopoli modifikasi, memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan kapasitas kosakata Bahasa Inggris anak di jenjang usia dini, sebagaimana ditunjukkan melalui hasil post-test yang lebih tinggi. Peserta didik yang belajar menggunakan permainan monopoli modifikasi berbasis *Augmented Reality* menunjukkan kenaikan kapasitas kosakata Bahasa Inggris yang lebih signifikan dibandingkan dengan peserta didik yang belajar melalui media video pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh data dari hasil *pre-test* serta *post-test* pada grup eksperimen dan kontrol yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Output Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	*Pre-test*	*Post-test*	Selisih	Nama	*Pre-test*	*Post-test*	Selisih
Jumlah	98	190	92	Jumlah	97	122	25
Rata-rata	7,539	14,615	7,077	Rata-rata	7,462	9,385	1,923

Setelah data dikumpulkan, langkah berikutnya adalah memastikan kelayakan analisis statistik parametrik, dilakukan uji normalitas untuk memastikan apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal. Kriteria normalitas adalah skor signifikansi lebih dari 0,05; sebaliknya, jika skor sigifikansi kurang dari 0,05, data tidak memenuhi asumsi ini.. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 29.0, dan hasilnya disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Group	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest_eksperimen	0,169	13	.200*	0,937	13	0,417
	posttest_eksperimen	0,242	13	0,036	0,892	13	0,105
	pretest_kontrol	0,196	13	0,185	0,951	13	0,616
	postest_kontrol	0,242	13	0,036	0,892	13	0,105

Dari uji normalitas yang diolah dengan aplikasi SPSS versi 29.0 *for Windows*, didapatkan skor signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,417 pada pre-test dan 0,105 pada post-test di grup eksperimen. Untuk grup kontrol, skor signifikansi pre-test adalah 0,616 dan post-test sebesar 0,105. Sesuai dengan kriteria uji normalitas, yaitu data dikatakan normal jika skor signifikansi melebihi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua tahap, *pre-test* dan *post-test*, menunjukkan distribusi normal.

Setelah data memenuhi asumsi normalitas berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk menggunakan SPSS versi 29.0 *for Windows*, langkah berikutnya adalah melakukan analisis dilanjutkan dengan uji homogenitas dimanfaaatkan sebagai alat menguji kesamaan varians antara kedua grup. Uji ini

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7359

dilaksanakan terhadap data post-test dari grup eksperimen yang menggunakan permainan monopoli modifikasi berbasis *Augmented Reality* dan grup kontrol yang memanfaatkan media video pembelajaran. Pengujian dikerjakan melalui bantuan SPSS versi 29.0 *for Windows*. Kriteria penentuan keputusan ditentukan berdasarkan skor signifikansi, yaitu data dianggap homogen apabila skor signifikansi > 0,05, dan dikatakan tidak homogen apabila < 0,05. Selanjutnya, hasil dari uji homogenitas untuk kedua grup disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Output Pengujian Homogenitas Group Eksperimen dan Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan kosakata Bahasa Inggris	Based on Mean	0,000	1	24	1,000
	Based on Median	0,000	1	24	1,000
	Based on Median and with adjusted df	0,000	1	24,000	1,000
	Based on trimmed mean	0,000	1	24	1,000

Hasil uji homogenitas yang ditampilkan pada Tabel 4 menunjukkan skor signifikansi sebesar 1,000 (> 0,05), yang mengindikasikan bahwa data kedua kelompok memiliki varians yang seragam. Dengan terpenuhinya asumsi ini, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji-t parametrik.

Dengan terpenuhinya asumsi distribusi normal dan varians yang homogen, analisis lanjutan dapat dilakukan yaitu uji hipotesis. Pada studi ini, digunakan uji statistik parametrik untuk menguji apakah perlakuan memberikan pengaruh yang signifikan, digunakan uji *Independent Sample t-test*, yaitu grup eksperimen yang menggunakan permainan monopoli modifikasi berbasis *Augmented Reality* dan grup kontrol yang menerapkan media video pembelajaran. Singkatnya, uji ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh perlakuan yang diberikan melalui perbandingan hasil *post-test* antara grup eksperimen dan grup kontrol secara statistik.

Keputusan dalam uji *Independent Sample t-test* ditentukan berdasarkan skor signifikansi (*Sig. 2-tailed*). Jika skor signifikansi kurang dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara grup eksperimen dan kontrol. Sebaliknya, apabila skor signifikansi lebih dari 0,05, maka tidak ditemukan perbedaan yang signifikan di antara kedua grup tersebut. Rincian hasil pengujian disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji-t antara Grup Eksperimen dan Kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		T-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	0,000	1,000	-11,179	24	0,000	-5,231	0,468	-6,196	-4,265
	Equal variances not assumed			-11,179	24,000	0,000	-5,231	0,468	-6,196	-4,265

Berdasarkan hasil uji t yang disajikan pada tabel 5, didapatkan skor signifikansi (*Sig. 2-tailed)* seskor 0,000. Karena skor tersebut lebih rendah dari 0,05 (0,000 < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara grup eksperimen dan grup kontrol. Uji t ini

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7359

dilakukan untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh variabel bebas, yaitu penggunaan permainan monopoli modifikasi berbasis Augmented Reality, terhadap variabel terikat, yakni kapasitas penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini. Dengan demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan monopoli AR lebih mampu mendorong penguaaan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini daripada metode visual pasif seperti video.

Hasil analisis dalam studi ini mengindikasikan terdapat selisih yang signifikan dalam pencapaian kosakata Bahasa Inggris anak usia dini antara grup yang mendapatkan perlakuan AR dan grup yang tidak Adzkia II Padang, yang mana grup eksperimen menggunakan permainan monopoli modifikasi berbasis *Augmented Reality* (AR), sementara grup kontrol diberikan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran. Meskipun terjadi peningkatan dalam grup kontrol, peningkatan tersebut tidak sebesar yang terjadi pada grup eksperimen. Grup kontrol menunjukkan kenaikan dari skor total *pre-test* sebesar 97 (rata-rata 7,46) menjadi 122 (rata-rata 9,38) pada *post-test*. Sementara grup eksperimen mencatatkan skor pre-test sebesar 98 dengan rata-rata 7,53, yang meningkat tajam menjadi 190 dengan rata-rata 14,62 setelah perlakuan menggunakan permainan monopoli modifikasi berbasis AR.

Selama pelaksanaan pre-test, anak-anak pada grup eksperimen menunjukkan kesulitan dalam menyebutkan nama buah dalam Bahasa Inggris, baik secara lisan maupun ketika diminta menyebutkan kata dari gambar yang ditunjuk. Namun, saat pembelajaran dilakukan menggunakan permainan monopoli AR, terlihat peningkatan pemahaman secara signifikan. Visualisasi interaktif dan suara pada media AR mampu menarik perhatian anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar Setelah dilakukan post-test, anak-anak di grup eksperimen menunjukkan kapasitas dalam mengulang kosakata, menyebutkan kata dari gambar yang ditunjuk, menerjemahkan kosakata yang didengar, dan menunjukkan gambar yang sesuai dengan instruksi dalam Bahasa Inggris. Kesimpulan akhir menunjukkan dominasi pengaruh media AR dalam pencapaian penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik usia dini.

Studi ini sejalan dengan Qadafi (2020), yang mengemukakan bahwa Bahasa Inggris sangat penting untuk dikenalkan sejak prasekolah. Alam & Lestari (2019) juga menegaskan bahwa pengenalan Bahasa Inggris sejak usia prasekolah memberikan dasar pemahaman yang lebih baik untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Proses pengenalan kosakata dapat dilaksanakan melalui metode dan media yang beragam dan inovatif untuk menarik perhatian anak. Menurut Khomsin & Rahimmatussalisa (2021), media berbasis pengalaman anak, seperti penggunaan objek konkret dan gambar, mampu membuat proses belajar lebih menggembirakan. Rahmawati (2012) menambahkan bahwa pengembangan kosakata lebih efektif jika dikombinasikan dengan permainan yang menggembirakan dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, seperti penggunaan AR.

Media *Augmented Reality* (AR) memungkinkan integrasi informasi virtual ke dalam dunia nyata (Saputra et al., 2023), sehingga menghadirkan proses pembelajaran yang lebih nyata, responsif, dan menggembirakan dibandingkan dengan media video pembelajaran yang cenderung pasif dan terbatas dalam aspek interaksi. Penggunaan video sebagai media ajar sering kali tidak mampu merangsang kecakapan berpikir tingkat lanjut yang meliputi pembongkaran informasi, pengambilan keputusan yang logis, serta eksplorasi ide kreatif pada anak. Sebaliknya, permainan edukatif seperti monopoli berbasis AR selaras dengan karakteristik belajar anak usia dini yang mengutamakan pengalaman konkret, menggembirakan, dan berbasis aktivitas langsung atau *learning by doing*. Dalam hal ini, Piaget & Cook (1952) menegaskan bahwa pada masa kanak-kanak awal, individu berada dalam tahap pra-logis atau praoperasiona sehingga memerlukan media pembelajaran yang nyata dan interaktif untuk memahami konsep dengan lebih baik.

Selain itu, teori Vygotsky (1978) juga menegaskan esensi interaksi sosial dan pengalaman langsung untuk mendukung perkembangan kognitif anak. Kehadiran media AR yang memadukan visualisasi tiga dimensi, efek suara, dan interaksi aktif memberikan stimulasi multisensori yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka. Shkilev et al. (2024) bahkan menyimpulkan bahwa pemanfaatan AR secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Secara keseluruhan, berbagai

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7359

hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa teknologi AR mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyata, mendalam, dan signifikan dibandingkan metode tradisional. Penelitian ini juga sejalan dengan Lai & Chang (2021) yang mengindikasikan bahwa penerapan media AR secara signifikan meningkatkan motivasi dan capaian belajar anak dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Selain itu, desain aplikasi AR yang fleksibel memungkinkan penyesuaian konten sesuai kebutuhan anak, yang dapat menstimulasi pendekatan kreatif dari pendidik dan memperkuat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan permainan monopoli modifikasi berbasis AR berkontribusi signifikan dalam menambah jumlah kosakata Bahasa Inggris anak usia dini seperti yang terlihat dari perbedaan tingkat pencapaian yang signifikan pada grup eksperimen dibanding kontrol di TK Adzkia II Padang. Meskipun media AR terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kosakata, penerapannya tidak terlepas dari sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala utama adalah ketergantungan pada perangkat teknologi dengan spesifikasi tertentu, seperti *smartphone* atau tablet yang kompatibel, yang dapat menjadi hambatan bagi lembaga pendidikan dengan keterbatasan sumber daya. Selain itu, kesiapan guru dalam aspek teknis dan pedagogis juga menjadi faktor penting, mengingat tidak semua pendidik memiliki kompetensi digital yang memadai untuk mengoperasikan serta mengintegrasikan teknologi ini secara optimal ke dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Penggunaan permainan monopoli modifikasi berbasis *Augmented Reality* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini di TK Adzkia II Padang. media yang digunakan dalam grup eksperimen berkontribusi pada meningkatnya hasil belajar yang relative besar daripada grup kontrol yang menggunakan video pembelajaran, memperlihatkan bahwa penggabungan teknologi interaktif dengan pendekatan bermain memiliki potensi efektif dalam mendukung proses belajar anak. Temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi inovasi edukatif pada pelajaran kosakata Bahasa Inggris di usia prasekolah. Namun, hasil studi ini bersifat kontekstual dan terbatas pada subjek serta lingkungan penelitian, sehingga tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis AR direkomendasikan untuk diteliti lebih lanjut dalam konteks dan populasi yang berbeda untuk mendapat pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitasnya. Penelitian berkelanjutan sangat disarankan untuk mengembangkan media serupa dengan cakupan kosakata Bahasa Inggris yang lebih beragam serta menguji pengaruhnya terhadap aspek perkembangan lainnya. Dengan hasil yang diperoleh, studi ini berkontribusi pada pengembangan pendekatan edukatif berbasis teknologi yang mendukung interaktivitas dalam pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih saya sampaikan kepada Ibu Dr. Rismareni Pransiska, SS., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing dan meluangkan waktu dalam memberikan arahan serta ilmu selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada Ibu Elise Muryanti, M.Pd. dan Bapak Asdi Wirman, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan tambahan ilmu yang sangat berarti. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, kepada keluarga saya Ayah, Ibu, dan Adik atas doa dan dukungan yang diberikan, serta kepada Muhamad Qeisya Hanif yang telah membantu dalam pembuatan media dan memberikan dukungan selama proses ini.

Daftar Pustaka

Aditia, R. R., Ramazaan, F. T., Savilasari, J., Kurniawati, W., & Al Husna, A. (2024). Pengembangan media monopoli sebagai sarana belajar dan bermain siswa sekolah dasar dalam materi

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7359
perkembangan hewan dan tumbuhan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(5), 5588–5595. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1714

Afina, M. A. P. (2020). Stimulasi bahasa anak usia dini melalui metode bercerita. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *1*(1). https://doi.org/10.22515/abna.v1i1.3264

Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini dalam memperkenalkan bahasa inggris melalui flash card. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 274–279. DOI: 10.31004/obsesi.v4i1.301 https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301

Arifitama, B., & Syahputra, A. (2018). Mobile augmented reality pengenalan situs sejarah kawasan banten lama dengan metode marker based tracking. *Jurnal Teknologi Rekayasa*, *3*(2), 255. http://dx.doi.org/10.31544/jtera.v3.i2.2018.255-260

Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, *6*(4), 355–385. https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355

Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511733109

Darwin, M. (2021). at all.(2021). Metode penelitian kuantitatif. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.38619

Daulay, S. M., & Pransiska, R. (2022). Permasalahan guru taman kanak-kanak dalam mengenalkan bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, *3*(2), 156–164. https://doi.org/10.37216/aura.v3i2.719

Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin Psikologi*, *27*(2), 187–203. 10.22146/buletinpsikologi.38619

Hurlock, E. B. (1980). Psikologi perkembangan. *Jakarta: Erlangga*. https://hellomotion.sch.id/wp-content/uploads/2022/10/Elizabeth_Hurlock_Psikologi_Perkembangan.pdf

Khomsin, & Rahimmatussalisa. (2021). Efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa inggris pada anak usia dini khomsin 1 , rahimmatussalisa 2 *Article Info Abstract*. *Jurnal Pendidikan Anak*, *10*(1), 25–33. https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872

Lai, J. Y., & Chang, L. T. (2021). Impacts of augmented reality apps on first graders' motivation and performance in english vocabulary learning. *SAGE Open*, *11*(4). https://doi.org/10.1177/21582440211047549

Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(1), 1560–1566. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086/1020

Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan game interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 779–792. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361

Piaget, J., & Cook, M. (1952). The origins of intelligence in children. *International universities press New York.* *8*,(5) https://www.bxscience.edu/ourpages/auto/2014/11/16/50007779/Piaget%20When%20Thinking%20Begins10272012_0000.pdf

Pradita, E. L., Kumala Dewi, A., Nasywa Tsuraya, N., & Fauziah, M. (2024). Peran orang tua dalam pengembangan bahasa anak usia dini. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(1), 1238–1248. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.883

Pransiska, R. (2020). Program bilingualisme bahasa Inggris pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Serambi Ilmu (JSI)*, *21*(1), 35–47. https://doi.org/10.32672/jsi.v21i1.1097

Prasetiawan, A. Y. (2019). Perkembangan golden age dalam perspektif Pendidikan Islam. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *6*(1), 100–114. https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.3829

Qadafi, M. (2020). Pembelajaran bahasa inggris pada anak di sangkhom islam wittaya school saat pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 422–430. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.591

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7359
Roza, D., Nurhafizah, N., & Yaswinda, Y. (2019). Urgensi profesionalisme guru pendidikan anak usia dini dalam penyelenggaraan perlindungan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 277. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325

Santrock, J. W. (2002). Life-span development: Perkembangan masa hidup.(edisi 5, jilid 11). *J. Damanik & Achmad Chusairi, Penerjemah) Jakarta: Erlangga (Karya Asli Terbit 1983-1995)*.

Saputra, M. R., Nyura, Y., & Andrijasa, M. F. (2023). Implementasi augmented reality pada media pembelajaran matematika mengenal bangun ruang 3d menggunakan metode markerless tracking. *prosiding Seminar Nasional Unimus*, *6*. https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/view/1589/1592

Sari, D. K. (2023). Analisis keefektifan media monopoli bahasa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris kelas 4 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(02), 1435–1446. http://eprints.umg.ac.id/id/eprint/10396

Shkilev, R., Kozachek, A., Abdullayevna, B. I., Abdullayeva, F. S., Toshboyeva, L. J., & Inagamova, N. A. (2024). Augmented reality in mobile learning: enhancing interactive learning experiences. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, *18*(20). https://doi.org/10.3991/ijim.v18i20.50795

Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. KENCANA. https://www.researchgate.net/publication/320962702_Pendidikan_Anak_Usia_Dini_Teori_dan_Praktik_Pembelajaran

Sutiyo, H. S. D. B., & Arfian, M. H. (2025). Penerapan teknologi augmented reality (ar) dalam pembelajaran kosa kata bahasa inggris. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, *19*(1), 16–28.

Suwoto, N. A. R. D. (2021). Aplikasi pengenalan buah dan binatangâ€ berbasis augmented reality sebagai media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *6*(1), 8–14. Https://Doi.Org/10.24903/Jw.V6i1.585

Taqwa, R., & Pransiska, R. (2023). Pengaruh aplikasi prezi terhadap pengenalan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini: The Effect Of The Prezi Application On The Introduction Of English Vocabulary In Early Children. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, *6*(3), 234–240. https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/56

Vikagustanti, D. A., Sudarmin, S., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan media pembelajaran monopoli ipa tema organisasi kehidupan sebagai sumber belajar untuk siswa smp. *Unnes Science Education Journal*, *3*(2).). https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3330

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes *Harvard university press*, (*Vol. 86*). https://w.pauldowling.me/rtf/2021.1/readings/LSVygotsky_1978_MindinSocietyDevelopmentofHigherPsycholo.pdf

Wahyuni, D. S. O., & Muryanti, E. (2024). Pengaruh buku cerita bergambar berbasis augmented reality dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris anak usia dini. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 3004–3015. Https://Doi.Org/10.23969/Jp.V9i2.13750