

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari permasalahan yang didapat terkait kemampuan literasi digital anak usia dini yang perlu ditingkatkan secara optimal, dimana kemampuan literasi digital merupakan kemampuan yang perlu dimiliki anak pada abad 21. Namun pada kenyataan dilapangan, kemampuan literasi digital belum dapat distimulasi dengan baik, seperti kurangnya pemahaman anak dalam memperoleh informasi yang bersumber dari teknologi digital dengan tepat dan jelas. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif melalui teknologi *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Mix Method* dengan desain penelitian *Sequential Explanatory Design*. Pada desain ini, tahap pertama yang dilakukan yaitu mengumpulkan data kuantitatif dan dilanjutkan dengan data kualitatif. Subjek penelitian yaitu anak usia dini (5-6 tahun) di RA Arafah. Adapun teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini melalui 5 teknik analisis data yaitu: 1) Uji Validitas, 2) Uji Reliabilitas, 3) Uji Normalitas, 4) Uji Paired Sample t-test (Uji *Wilcoxon*) dan 5) Uji Statistik Deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif melalui teknologi *augmented reality* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital anak yang dapat dilihat dari hasil akhir pada tingkat efektivitasnya berada pada 95,3 yang termasuk kategori sangat efektif, dibandingkan dengan menggunakan media buku bergambar dan boneka jari pada tingkat efektivitasnya berada pada 49,2 yang termasuk kategori cukup efektif. Maka dari itu, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif melalui teknologi *augmented reality* sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Augmented Reality*, Kemampuan Literasi Digital