PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* UNTUK PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KRISTEN IMMANUEL PONTIANAK

SKRIPSI

OLEH :
ERNI PURNAMA SARI
F1122221016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* UNTUK PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KRISTEN IMMANUEL PONTIANAK

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-I)

Jurusan Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

OLEH
ERNI PURNAMA SARI
NIM: F1122221016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* UNTUK PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KRISTEN IMMANUEL PONTIANAK

ERNI PURNAMA SARI

NIM: F1122221016

Disetujui

Pembimbing 1	Pembimbing 2
Lukmanulhakim, S.T., M.Pd.	**Annisa Amalia, M.Pd.**
NIP.198612102014041002	**NIP.199104222019032019**

Disahkan

Koordinator Program Studi PG-PAUD

Dian Miranda, S.Psi., M.A.

NIP.198407222008012005

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* UNTUK PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KRISTEN IMMANUEL PONTIANAK

ERNI PURNAMA SARI

NIM: F1122221016

Disetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Lukmanulhakim, S.T.,M.Pd	**Annisa Amalia, M.Pd**
NIP.198612102014041002	**NIP.199104222019032019**

Penguji I	Penguji II
Prof. Dr. Aunurrahman, M.Pd	**Dias Khairina Sabila, M.Pd**
NIP.195912071986031002	**NIP.199410152024062002**

Disahkan Oleh

Dekan FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Prof. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.

NIP 196604011991021001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Erni Purnama Sari

NIM : F1122221016

Jurusan/ Prodi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skrips/tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi/tesis ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



Erni Purnama Sari

F1122221016

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan pentingnya inovasi media pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif dan minat belajar bahasa Inggris anak sejak dini. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perancangan media *Augmented Reality* (AR), implementasi penggunaan media AR di kelas serta dampak penggunaan media AR untuk pengembangan minat belajar bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun TK Kristen Immanuel Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan bentuk penelitian kualitatif. Subjek penelitian sebanyak 17 anak *kindergarten* 2 dan datanya adalah lembar observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan media AR dilakukan dengan menggunakan aplikasi Assemblr Edu dengan menambahkan elemen visual 3D, animasi yang menarik, audio suara kendaraan dan teks. Implementasi penggunaan media dilakukan dengan tahapan scaffolding yang terstruktur, mulai dari mengenalkan, mendemonstrasikan, membimbing, hingga tahap kemandirian anak mencoba media sendiri. Penggunaan media AR memberikan dampak positif yang terlihat pada ketertarikan, perhatian dan pemahaman kosakata bahasa Inggris. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mampu mengembangkan minat belajar bahasa Inggris sejak usia dini.

Kata Kunci: ***Augmented Reality, Minat Belajar, Anak Usia Dini***

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia
yang memberi kekuatan kepadaku"

(Filipi 4:13)

"Skripsi ini adalah bukti bahwa setiap usaha dan doa tidak pernah sia-sia."

Do my best and God will do the rest

PERSEMBAHAN

“Lembar persembahan ini sebagai ungkapan isi hati untuk orang tua, suami, keluarga, sahabat, rekan kerja TK Kristen Immanuel Pontianak dan teman-teman PG-PAUD Angkatan 2022 Reguler B
yang selalu memberikan dukungan tulus selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat, anugerah dan kebaikanNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"PENGGUNAAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* UNTUK PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KRISTEN IMMANUEL PONTIANAK".** Skripsi penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata-1 di Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dian Miranda M.Psi, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura.
2. Bapak Lukmanulhakim, S.T., M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 atas waktu, bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
3. Ibu Annisa Amalia, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 atas waktu, bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
4. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Papa tercinta, Bapak Mathius Minggu yang selalu memberikan semangat dan doa untuk putri bungsunya dalam menyelesaikan pendidikan ini.

6. Ezra Mikha Abdiel Prianto sebagai suami yang selalu memberikan dukungan, sabar, meluangkan waktu untuk mendengarkan cerita, memberikan nasihat, semangat, doa.
7. Saudara-saudara kandung dan keluarga. Terima kasih atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang diberikan selama ini.
8. Keluarga Besar TK Kristen Immanuel, Ibu Henny Maria Heng, M.Pd., Ibu Jeanny Amelinda, S.E. dan rekan-rekan guru maupun staf yang selalu mendukung penulis sebagai guru dalam menyelesaikan pendidikan S1. Terima kasih atas semua kebaikan, motivasi dan doa yang diberikan.
9. Keluarga besar Program Studi PG-PAUD, Universitas Tanjungpura, khususnya teman-teman seperjuangan Program Studi PG-PAUD Angkatan 2022 Reguler B, atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.
10. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih untuk diri sendiri, Erni Purnama Sari atas kerja keras dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah bertahan menghadapi setiap tantangan dan terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik, sehat, tenang dan bahagia.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan.

Pontianak, 9 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iii
ABSTRAK iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR LAMPIRAN xi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
E. Ruang Lingkup Penelitian 7
F. Definisi Operasional 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA 9
A. Kerangka Teoritis 9
1. Pemerolehan Bahasa Kedua 9
2. Minat Belajar 20
3. Media 25
4. Augmented reality 29
B. Kerangka Empiris 31
1. Penelitian Yang Relevan 31
C. Kerangka Konsep 32
1. Kerangka Konsep 32
BAB III METODE PENELITIAN 36
A. Desain Penelitian 36
B. Peran Peneliti 37
C. Lokasi Penelitian dan Partisipan 37

D. Teknik Pengumpulan Data 38
1. Observasi 38
2. Wawancara 39
3. Dokumentasi 40
E. Instrumen Pengumpulan Data 40
F. Analisis Data 41
G. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data 43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 47
A. Hasil Penelitian 47
1. Proses Perancangan Media Augmented Reality 47
2. Implementasi Penggunaan Augmented Reality dalam Pembelajaran .. 52
3. Dampak Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Bahasa Inggris 57
B. Pembahasan 61
1. Perancangan Media Augmented Reality 61
2. Implementasi Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran 67
3. Dampak penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran bahasa Inggris 69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 73
A. Kesimpulan 73
B. Saran 74
DAFTAR PUSTAKA 75
LAMPIRAN 82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian 34
Gambar 4. 1 Contoh Desain Flash Card..... 51
Gambar 4. 2 Contoh Desain Banner 52
Gambar 4. 3 Objek 3D Kendaraan..... 52
Gambar 4. 4 Peneliti memperkenalkan kartu penanda (marker ar) 56
Gambar 4. 5 Peneliti menjelaskan langkah-langkah penggunaan media augmented reality 56
Gambar 4. 6 Anak mencoba media augmented reality dengan bimbingan peneliti 57
Gambar 4. 7 Anak mencoba sendiri media augmented reality 57
Gambar 4. 8 Ekspresi anak-anak ketika gambar 3D muncul..... 59
Gambar 4. 9 Anak mengeksplorasi gambar 3D 59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 82
Lampiran 2 82
Lampiran 3 82
Lampiran 4 83
Lampiran 5 83
Lampiran 6 84
Lampiran 7 86
Lampiran 8 87
Lampiran 9 104
Lampiran 10 105
Lampiran 11 107
Lampiran 12 108
Lampiran 13 114
Lampiran 14 119
Lampiran 15 120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan yang penting dalam membentuk karakter, keterampilan motorik, bahasa, sosial, dan kemampuan kognitif anak. Disampaikan oleh NAEYC *(National Association for The Education of Young Children*) bahwa rentang usia 0-8 tahun, anak berada dalam masa kritis atau yang dikenal dengan masa emas perkembangan (golden age) yang mana kemampuan anak di dalam belajar dan menerima informasi begitu cepat (Sri Tatminingsih, 2016). Anak-anak yang berada pada fase kritis ini, dalam perkembangan bahasa memiliki pengaruh terhadap kemampuannya berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Na'imah, 2022). Dalam hasil studi dijelaskan bahwa pada usia 0-4 tahun sangat drastis dan menentukan pembentukan kapasitas kecerdasaan sebesar 50%, sampai usia 8 tahun mencapai 80% dan pada usia 14-16 tahun mencapai ketuntasan 100% (Lalompoh & Lalompoh, 2017). Itulah sebabnya pada usia 5-6 tahun merupakan bagian dari usia emas untuk perkembangan pembentukan kecerdasan manusia.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting dalam pendidikan anak usia dini yang berperan membangun interaksi sosial anak. Bahasa itu sendiri tidak hanya memiliki fungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk menyampaikan keinginan, perasaan dan pengetahuan. Menurut (Chomsky, 2006) Bahasa merupakan kemampuan

unik yang dimiliki oleh manusia untuk membantu dalam memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan. Proses perkembangan bahasa pada anak berlangsung secara sistematis yang ikuti dengan pertambahan usia. Setiap anak yang memiliki latar belakang yang berbeda seperti kondisi sosial keluarga, tingkat kecerdasan, kesehatan, motivasi serta interaksi dengan teman sebaya akan tetap melalui tahap perkembangan bahasa (Hurlock, 1978) dalam (Dr. Enny Zubaidah, 2020). Menurut Vygotsky sendiri bahwa perkembangan bahasa pada anak sangat dipengaruhi oleh sosial budaya yang mana anak-anak belajar bahasa melalui hasil dari interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya (Etnawati, 2022).

Selain perkembangan bahasa pertama yang terus berkembang seiring dengan bertambahnya usia dan meningkatnya interaksi sosial, anak tidak hanya mengembangkan bahasa pertama, tetapi juga mulai berkesempatan untuk mengenal dan memperoleh bahasa kedua. Dalam dunia pendidikan saat ini, tidak sedikit anak usia dini diperkenalkan dengan bahasa kedua, terutama di lingkungan yang mengenalkan bahasa asing sejak dini seperti bahasa Inggris. Di era globalisasi seperti sekarang, bahasa Inggris memegang peranan penting sebagai alat komunikasi internasional. Kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya dibutuhkan untuk menjalin komunikasi, tetapi juga menjadi kunci dalam mengakses berbagai informasi dan perkembangan teknologi yang terus mengalami kemajuan. Karena itu, mengenalkan bahasa Inggris sejak dini menjadi sangat penting, terutama bagi anak-anak usia 5–6 tahun yang sedang berada dalam masa perkembangan kognitif dan sosial. Pada tahap usia ini, anak

memiliki daya serap yang tinggi dan lebih mudah menerima pembelajaran yang dengan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah memang tidak mewajibkan pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang PAUD sehingga bahasa Inggris menjadi sebuah pilihan untuk diterapkan pada satuan PAUD. Kementerian Pendidikan telah menetapkan bahwa mulai Tahun Ajaran 2027-2028, bahasa Inggris akan menjadi mata pelajaran wajib di jenjang sekolah dasar. Pemerintah menyerukan pentingnya penguasaan bahasa Inggris sejak dini untuk membantu anak siap menghadapi tantangan dunia global. Maka dari itu perlunya satuan PAUD untuk mengenalkan bahasa Inggris sejak dini sebagai bagian dari pembelajaran fondasi, sejalan dengan kebijakan transisi menuju wajib di SD.

Urgensi dari penelitian ini bahwa masa kanak-kanak adalah usia yang baik dalam belajar bahasa kedua sebagaimana yang diungkapkan oleh Stephen D Krashen dalam *Second Language Acquisition* bahwa masa kanak-kanak umumnya mencapai kemahiran bahasa kedua yang lebih tinggi daripada mereka yang memulainya saat dewasa. Menurut Penfield dalam teori mekanisme otak *(theory of brain mechanism)* usia dini adalah fase yang tepat untuk distimulasi bahasa lain selain bahasa ibu (Dewi, 2020 dalam (Na'imah, 2022)). Peneliti sendiri juga meyakini bahwa semakin dini seorang anak

menerima pendidikan, semakin cepat anak dapat menyerap lebih banyak pengalaman. Maka dari itu pentingnya menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris pada anak sejak dini dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak. Sebagaimana pada Era digital ini, terdapat urgensi bagi pendidik untuk mengadaptasi metode pembelajaran agar lebih imersif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, sehingga penyampaian pengetahuan menjadi lebih efektif dan menarik (Sabila et al., 2025).

Sebuah penelitian tentang *Exploring the Application of Augmented reality Technology in Early Childhood Classroom in Malaysia* menemukan bahwa anak-anak merespon baik penggunaan teknologi AR di dalam pembelajaran. Media AR dapat menarik perhatian, minat, meningkatkan motivasi, keterlibatan, informasi dan pengalaman yang tidak pernah dilupakan oleh anak-anak (Rasalingam et al., 2014). Penelitian lain oleh (Atikah et al., 2023) menunjukkan bahwa media *Augmented reality* (AR) dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif dan memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif anak-anak dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini juga memberikan pengalaman belajar yang nyata dan membantu anak lebih mudah memahami materi. Menurut teori Edgar Dale dalam (Cahyaningtyas, 2020), pengalaman konkret memperkuat pemahaman dan daya ingat. Oleh Karena itu, di dalam pembelajaran diperlukan pendekatan inovatif untuk menarik minat anak dalam belajar bahasa Inggris. Teknologi Augmented Reality (AR) menjadi solusi media masa kini

yang mampu menciptakan pembelajaran interaktif dengan menggabungkan dunia digital dan nyata. Inovasi penggunaan media *augmented reality* ini sudah berkembang dan diterapkan dalam pembelajaran. Peneliti tertarik untuk menerapkan pemanfaatan media tersebut dalam pembelajaran bahasa Inggris di TK Kristen Immanuel Pontianak.

Tujuan dari penelitian ini yaitu menerapkan penggunaan media *augmented reality* untuk pengembangan minat belajar bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun di TK Kristen Immanuel Pontianak. Harapannya, media yang digunakan dapat memberikan metode pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi pendidikan anak usia dini. Guru tidak hanya berfokus pada hasil belajar tetapi proses dengan melihat pentingnya minat sebagai faktor utama di dalam proses pembelajaran. Penggunaan *augmented reality* diharapkan mampu membuat anak lebih aktif terlibat secara langsung dan antusias dalam belajar bahasa Inggris.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah diuraikan mengenai Penggunaan Media *Augmented Reality* untuk Pengembangan Minat Belajar Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kristen Immanuel Pontianak maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan desain media *augmented reality* untuk pembelajaran bahasa Inggris?
2. Bagaimana implementasi media *augmented reality* dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Immanuel Pontianak?

3. Bagaimana dampak penggunaan media *augmented reality* pada pengembangan minat belajar bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Immanuel Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Menganalisis dampak penggunaan media *augmented reality* untuk pengembangan minat belajar bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Immanuel Pontianak.

2. Tujuan Khusus
   a. Mengetahui proses perancangan desain media *augmented reality* untuk pembelajaran bahasa Inggris.
   b. Mendeskripsikan implementasi media *augmented reality* dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Immanuel Pontianak
   c. Menjelaskan dampak penggunaan media *augmented reality* untuk pengembangan minat belajar bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Immanuel Pontianak

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

   Penelitian ini dilakukan untuk menambah wawasan mengenai peran teknologi *Augmented reality* dalam pendidikan anak usia dini

2. Manfaat praktis

   a. Bagi Anak

      Penelitian ini dilakukan untuk menciptakan proses pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga anak lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran

   b. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan rekomendasi bagi guru dan sekolah dalam mengimplementasi *Augmented reality* sebagai media pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

   a. Variabel X (Independen): Media *Augmented reality*

   b. Variabel Y (Dependen): Minat Belajar Bahasa Inggris

F. Definisi Operasional

1. Minat Belajar

Minat belajar adalah bagian penting dalam pendidikan yang menunjukkan seberapa besar ketertarikan, kesukaan, dan kecenderungan anak terhadap pelajaran atau aktivitas belajar yang sedang dilakukan. (Rahmawati, 2024). Minat belajar merupakan kondisi ketika anak merasa nyaman dan tertarik dengan apa yang dipelajarinya. Minat pada anak terlihat dari beberapa indikator yaitu perhatian, perasaan senang dan tertarik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Apabila rasa tertarik terus berkembang maka anak akan menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Jadi minat belajar terlihat dari perhatian,

perasaan senang, ketertarikan dan seberapa aktif anak terlibat dalam pembelajaran.

2. Augmented reality

Augmented reality (AR) adalah teknologi yang menambahkan informasi digital secara langsung ke dunia nyata secara waktu nyata. Informasi ini bisa berasal dari perangkat lokal atau dari jaringan internet, dan bisa dilengkapi dengan suara, gambar 2D, gambar 3D, video, atau data lokasi pengguna. AR tetap menampilkan lingkungan asli tapi dengan tambahan elemen digital. AR memungkinkan berbagai jenis konten digital seperti gambar, video, tautan, dan permainan muncul di atas benda-benda nyata saat dilihat melalui kamera ponsel atau alat khusus. Teknologi ini sering dikaitkan dengan fitur pencarian visual, yaitu kemampuan sistem untuk mengenali objek di sekitar dan menampilkan informasi yang sesuai dengan apa yang sedang dilihat oleh pengguna (Santoso, 2021)