

PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK PENGUATAN PEMBELAJARAN PAUD RESPONSIF GENDER: EDUKASI BAGI GURU DAN ORANG TUA

Ratu Yustika Rini¹, Rijal Rizqullah Habib², Ima Sukamawati³, Niken Syachbillah Virjusept⁴, Moehammad Satibi⁵, Ami Rinta Pratiwi⁶, Rama Ilham Ramadhan⁷

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa

²Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Bina Bangsa

³Program Studi Teknik Industri, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Bina Bangsa

⁴Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Bina Bangsa

⁵Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Bina Bangsa

⁶Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa

⁷Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Bangsa

E-mail : ¹ratuyustika21@gmail.com, ²habibrizal71@gmail.com, ³imasukmawati327@gmail.com,
⁴nikensyachbillahvirjusept@gmail.com, ⁵stb.sindonews@gmail.com, ⁶rintapратиwi3@gmail.com,
⁷ramailhamnaxck@gmail.com

Abstrak

Pendidikan anak usia dini merupakan periode penting dalam pembentukan pemahaman anak tentang peran sosial dan gender. Namun, praktik pembelajaran dan pengasuhan masih dapat mereproduksi stereotip melalui pilihan permainan, bahasa, media, dan representasi profesi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkuat pemahaman guru dan orang tua mengenai pembelajaran PAUD responsif gender serta memperkenalkan Augmented Reality (AR) sebagai media visual-interaktif untuk menghadirkan representasi profesi yang lebih setara. Kegiatan dilaksanakan di PAUD Insan Unggul, Pulo Panjang, pada 3 Agustus 2026 dan melibatkan 32 peserta, terdiri atas 9 guru PAUD dan 23 wali murid. Pendekatan edukatif-partisipatif diterapkan melalui penyampaian materi, diskusi, demonstrasi AR, dan refleksi. Evaluasi dilakukan secara deskriptif berdasarkan observasi keterlibatan peserta, isi diskusi, respons selama demonstrasi, dan refleksi akhir; kegiatan ini tidak menggunakan desain pretest-posttest. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa forum bersama guru dan orang tua berhasil membuka pembahasan kritis mengenai stereotip gender dalam permainan, aktivitas, bahasa, dan pengenalan profesi serta memperlihatkan potensi AR sebagai pemantik dialog tentang kesempatan yang setara bagi anak perempuan dan laki-laki. Temuan kegiatan menegaskan bahwa nilai pedagogis AR tidak terletak pada kecanggihan teknologi semata, melainkan pada kualitas representasi, mediasi guru, dan konsistensi pesan antara sekolah dan keluarga. Kegiatan lanjutan perlu diarahkan pada implementasi kelas yang berkelanjutan dan evaluasi terukur terhadap perubahan pengetahuan dan praktik peserta.

Kata kunci: Augmented Reality; PAUD; responsif gender; kesetaraan gender; orang tua

Abstract

Early childhood is a formative period in which children begin to construct understandings of social and gender roles. Yet learning and parenting practices may reproduce stereotypes through toys, language, media, activities, and occupational representations. This community engagement program aimed to strengthen teachers' and parents' understanding of gender-responsive early childhood education and introduce Augmented Reality (AR) as a visual-interactive medium for presenting more equitable occupational representations. The activity was conducted at PAUD Insan Unggul, Pulo Panjang, on 3 August 2026 and involved 32 participants: 9 early childhood

teachers and 23 parents. An educational-participatory approach was implemented through material presentation, discussion, AR demonstration, and reflection. Evaluation was descriptive, drawing on observations of participant engagement, discussion content, responses during the demonstration, and final reflection; no pretest-posttest design was used. The activity opened critical discussion about gender stereotypes in play, activities, language, and occupational introductions, while demonstrating AR's potential as a prompt for dialogue about equal opportunities for girls and boys. The activity indicates that the pedagogical value of AR depends not merely on technological sophistication but on the quality of representation, teacher mediation, and consistency between school and family messages. Future activities should include sustained classroom implementation and measurable evaluation of changes in participants' knowledge and practice.

Keywords: Augmented Reality; early childhood education; gender-responsive learning; gender equality; parents

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fase penting dalam pembentukan cara anak memahami diri, lingkungan sosial, dan berbagai peran yang dijumpainya. Pada usia dini, anak tidak hanya mempelajari pengetahuan dasar, tetapi juga menyerap pesan sosial melalui interaksi dengan guru, orang tua, teman sebaya, permainan, cerita, dan media. Kajian sistematis menunjukkan bahwa anak usia 3–5 tahun telah mampu mengenali dan menerapkan stereotip gender, meskipun bias tersebut masih bersifat dapat berubah sehingga intervensi pada periode awal memiliki arti strategis (King et al., 2021).

Stereotip gender dalam PAUD dapat hadir melalui praktik yang tampak sederhana: warna dan mainan yang dibedakan berdasarkan jenis kelamin, pembagian aktivitas, bahasa pujian, karakter dalam cerita, serta profesi yang secara berulang direpresentasikan sebagai “milik” laki-laki atau perempuan. Temuan lintas budaya juga menunjukkan bahwa stereotip profesi telah muncul pada anak dan dapat memengaruhi cara mereka memandang pekerjaan yang didominasi laki-laki maupun perempuan (Vivaldi & Rose, 2024). Penelitian terbaru bahkan menunjukkan bahwa stereotip terkait mainan, pekerjaan, dan tugas domestik terbentuk sejak masa kanak-kanak awal dan menjadi semakin kaku sekitar usia lima hingga enam tahun (Segura-Nebot et al., 2026).

Kondisi tersebut memperkuat kebutuhan akan pedagogi yang memberi ruang lebih fleksibel bagi anak untuk mengeksplorasi minat dan potensinya. Warin dan Adriany (2017) mengemukakan konsep gender flexible pedagogy yang menekankan pentingnya pemodelan bentuk maskulinitas dan femininitas yang lebih beragam, representasi yang tidak stereotip, dan pembelajaran gender secara eksplisit. Dalam konteks ini, pembelajaran responsif gender tidak berarti memperlakukan anak perempuan dan laki-laki secara identik dalam semua situasi, tetapi memastikan bahwa keduanya memperoleh akses, partisipasi, dukungan, dan kesempatan berkembang tanpa dibatasi oleh stereotip.

Guru memegang posisi strategis karena pilihan media, contoh, bahasa, dan aktivitas yang digunakan di kelas dapat memperkuat atau menantang stereotip. Pada saat yang sama, keluarga merupakan lingkungan sosialisasi yang terus menerus. Karena itu, edukasi responsif gender akan lebih kuat apabila sekolah dan keluarga memiliki pemahaman yang searah. Keterlibatan orang tua dalam pendidikan usia dini secara umum berkaitan dengan kesiapan dan pengalaman belajar anak, sehingga penguatan pesan antara rumah dan sekolah merupakan bagian penting dari ekosistem pembelajaran (Józsa & Oo, 2026).

Perkembangan teknologi membuka peluang untuk menghadirkan representasi yang lebih kaya. Augmented Reality (AR) menggabungkan objek digital dengan lingkungan

nyata dan memungkinkan pengguna berinteraksi dengan visual yang tampil melalui perangkat digital. Meta-analisis pada pendidikan menunjukkan bahwa AR memberikan dampak positif pada respons, pengetahuan/keterampilan, dan performa belajar, walaupun kualitas desain dan durasi penggunaan turut menentukan hasilnya (Chang et al., 2022). Pada konteks prasekolah, tinjauan sistematis menunjukkan bahwa AR relevan karena mampu mendukung pengalaman visual, interaktif, dan kontekstual yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak (Hurtado-Mazeyra et al., 2024; Nirmala et al., 2024).

Namun, teknologi tidak otomatis menghasilkan pembelajaran yang inklusif. Konten AR dapat pula mereproduksi bias apabila karakter, profesi, warna, bahasa, atau aktivitas digital tetap disusun secara stereotip. Kajian mutakhir tentang teknologi imersif pada usia dini menekankan bahwa mediasi guru, kesesuaian perkembangan, keamanan, aksesibilitas, dan tujuan pedagogis harus menjadi pertimbangan utama (Alani et al., 2026). Oleh karena itu, persoalan penting bukan sekadar apakah AR digunakan, melainkan bagaimana AR dirancang dan dimediasi untuk mendukung tujuan pendidikan yang lebih setara.

Kegiatan pengabdian ini berangkat dari celah praktis tersebut. Berbeda dari kegiatan literasi teknologi yang hanya memperkenalkan cara mengoperasikan media, program memadukan edukasi stereotip gender, peran guru-orang tua, dan demonstrasi AR bertema profesi dalam satu forum. Fokus ini juga relevan dengan temuan pengembangan media AR berbasis STEAM di Indonesia yang menunjukkan potensi teknologi tersebut untuk mendukung kompetensi pedagogik responsif gender guru PAUD (Rini et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan bertujuan: (1) memperkuat pemahaman guru dan orang tua mengenai stereotip dan pembelajaran PAUD responsif gender; (2) memperkenalkan AR sebagai media visual-interaktif untuk menghadirkan representasi profesi yang lebih setara; dan (3) membangun kesadaran mengenai pentingnya konsistensi pesan kesetaraan antara sekolah dan keluarga. Artikel ini mendeskripsikan proses pelaksanaan, respons partisipatif peserta, potensi pedagogis AR, serta implikasi dan keterbatasan kegiatan.

Pembelajaran PAUD responsif gender diarahkan pada penciptaan lingkungan yang memungkinkan semua anak berpartisipasi, mencoba aktivitas, memilih permainan, dan membayangkan masa depan tanpa pembatasan stereotip. Prinsip ini menuntut guru memeriksa bukan hanya perlakuan langsung kepada anak, tetapi juga pesan implisit dalam media dan rutinitas kelas (King et al., 2021; Warin & Adriany, 2017).

Dalam kegiatan ini, profesi digunakan sebagai konteks karena representasi pekerjaan merupakan salah satu wilayah tempat stereotip gender mudah terbentuk. Bukti empiris menunjukkan bahwa persepsi anak terhadap komposisi gender suatu pekerjaan dan kompetensi pekerja berkembang sejak usia sekolah awal dan dapat berkaitan dengan aspirasi pekerjaan (Vivaldi & Rose, 2024; Segura-Nebot et al., 2026).

AR diposisikan sebagai media pedagogis, bukan tujuan. Visualisasi digital dapat memperluas contoh yang tersedia bagi guru, tetapi efektivitasnya bergantung pada desain konten dan fasilitasi. Tinjauan AR pada pendidikan anak usia dini menekankan manfaat pada keterlibatan dan pembelajaran sekaligus kebutuhan akan kesiapan guru dan implementasi yang sesuai perkembangan (Nirmala et al., 2024; Okatan, 2026; Alani et al., 2026).

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di PAUD Insan Unggul, Pulo Panjang, pada Senin, 3 Agustus 2026 mulai pukul 09.30 WIB. Kegiatan diselenggarakan oleh KKM 62 Universitas Bina Bangsa (UNIBA) berkolaborasi dengan HIMPAUDI Provinsi Banten dan praktisi PAUD. Desain kegiatan menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif yang menempatkan peserta sebagai mitra diskusi, bukan hanya penerima materi.

Peserta berjumlah 32 orang, terdiri atas 9 guru PAUD dan 23 wali murid. Narasumber kegiatan adalah Ratu Yustika R., M.Pd., DPL KKM 62 UNIBA, dan Dr. Hj. Euis Rusmalina, M.M., Ketua HIMPAUDI Provinsi Banten. Kegiatan dipandu oleh Rama Ilham Ramadhan, Ketua KKM 62 UNIBA. Pelibatan guru dan wali murid secara bersamaan dimaksudkan untuk mempertemukan perspektif sekolah dan keluarga dalam pembahasan pengalaman anak terkait gender.

Pelaksanaan terdiri atas empat tahap yang saling berurutan:

1. Penyampaian materi

Tahap edukasi konsep membahas kesetaraan gender pada anak usia dini, bentuk stereotip dalam permainan, aktivitas, bahasa dan profesi, karakteristik lingkungan belajar responsif gender, serta peran guru dan orang tua.

2. Diskusi

Tahap diskusi partisipatif memberi ruang kepada peserta untuk menghubungkan konsep dengan pengalaman di sekolah dan rumah. Diskusi diarahkan pada identifikasi praktik sehari-hari yang berpotensi membatasi eksplorasi anak dan alternatif respons yang lebih setara.

3. Demonstrasi Augmented Reality

Tahap demonstrasi memperkenalkan penggunaan AR untuk menampilkan objek dan karakter virtual bertema profesi melalui perangkat digital. Demonstrasi tidak diarahkan agar anak menggunakan perangkat secara mandiri, melainkan untuk menunjukkan kepada guru dan orang tua bagaimana teknologi dapat menjadi media visual yang dimediasi orang dewasa.

4. Refleksi

Tahap refleksi digunakan untuk merangkum pembelajaran, mendiskusikan kemungkinan penerapan AR dan prinsip responsif gender, serta menegaskan perlunya konsistensi pesan antara sekolah dan keluarga.

Evaluasi kegiatan bersifat deskriptif-kualitatif dan didasarkan pada observasi selama pelaksanaan, keterlibatan dalam diskusi, respons peserta terhadap demonstrasi, dokumentasi kegiatan, serta refleksi akhir. Data dianalisis secara deskriptif dengan mengelompokkan bukti kegiatan ke dalam tiga fokus: pemahaman stereotip gender, pemaknaan AR sebagai media pedagogis, dan kolaborasi sekolah-keluarga. Karena kegiatan tidak dirancang menggunakan instrumen pretest-posttest, artikel ini tidak menyatakan besaran peningkatan pengetahuan secara kuantitatif. Batasan tersebut dipertahankan untuk menjaga kesesuaian antara klaim hasil dan bukti yang tersedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Edukasi Pembelajaran Responsif Gender

Kegiatan diikuti oleh seluruh kelompok sasaran yang tercatat, yaitu 9 guru PAUD dan 23 wali murid. Komposisi ini menjadi kekuatan kegiatan karena isu gender pada anak tidak hanya dibentuk oleh pengalaman di sekolah, tetapi juga melalui kebiasaan dan pesan yang diterima di rumah. Dengan mempertemukan kedua lingkungan tersebut, pembahasan dapat diarahkan pada konsistensi pengalaman anak.

Pada sesi edukasi dan diskusi, peserta diajak menelaah contoh konkret seperti pembagian mainan, pilihan warna, jenis aktivitas, bahasa yang digunakan kepada anak, dan cara memperkenalkan profesi. Fokus pada situasi sehari-hari membuat konsep responsif gender lebih dekat dengan praktik pendidikan dan pengasuhan. Temuan kegiatan ini sejalan dengan kajian King et al. (2021) bahwa stereotip sudah dapat dikenali pada masa kanak-kanak awal, tetapi masih memiliki sifat yang dapat berubah sehingga lingkungan pendidikan berpotensi menjadi ruang intervensi.

Pembahasan profesi menjadi bagian penting karena representasi pekerjaan dapat membentuk gambaran anak mengenai siapa yang dianggap “cocok” melakukan pekerjaan tertentu. Studi lintas budaya menunjukkan bahwa stereotip pekerjaan muncul pada anak dan dapat terlihat melalui cara mereka merepresentasikan profesi laki-laki maupun perempuan (Vivaldi & Rose, 2024). Karena itu, guru dan orang tua perlu secara sengaja memperluas contoh profesi yang diberikan kepada anak.

Secara pedagogis, kegiatan tidak diarahkan untuk menghapus perbedaan individual anak, melainkan mencegah jenis kelamin menjadi batas terhadap kesempatan bereksplorasi. Orientasi ini konsisten dengan gender flexible pedagogy yang menempatkan pendidik sebagai model sekaligus fasilitator bagi representasi gender yang lebih beragam (Warin & Adriany, 2017).



Gambar 1. Keterlibatan guru, orang tua, dan anak dalam kegiatan edukasi pembelajaran PAUD responsif gender.

Kehadiran guru dan orang tua dalam satu forum memperkuat karakter partisipatif kegiatan. Dokumentasi menunjukkan keterlibatan peserta bersama anak-anak. Bukti dokumenter ini mendukung deskripsi proses pelaksanaan, tetapi tidak digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan perubahan perilaku jangka panjang. Perubahan praktik membutuhkan pemantauan setelah kegiatan.

Demonstrasi Augmented Reality

Demonstrasi AR menjadi jembatan antara konsep kesetaraan gender dan praktik penggunaan media. Peserta diperlihatkan bagaimana karakter dan objek virtual dapat dimunculkan melalui perangkat digital untuk memperkaya representasi profesi. Dalam konteks ini, AR berfungsi sebagai stimulus visual yang kemudian perlu diikuti pertanyaan, dialog, dan refleksi yang dipandu guru atau orang tua.

Posisi AR sebagai media yang dimediasi orang dewasa penting untuk PAUD. Bukti sintesis menunjukkan bahwa AR dapat mendukung respons, pengetahuan, dan performa belajar, tetapi hasilnya dipengaruhi oleh rancangan pengalaman belajar (Chang et al., 2022). Kajian khusus usia dini juga menekankan bahwa kesiapan pendidik dan kesesuaian perkembangan merupakan prasyarat implementasi yang bermakna (Hurtado-Mazeyra et al., 2024; Alani et al., 2026).

Dalam pembelajaran responsif gender, keunggulan AR terletak pada fleksibilitas representasi. Profesi yang selama ini diasosiasikan dengan satu jenis kelamin dapat divisualisasikan melalui karakter yang lebih beragam. Akan tetapi, teknologi tidak netral: apabila desain karakter dan narasi tetap stereotip, AR justru dapat mengulang bias dalam bentuk digital. Karena itu, audit konten dan mediasi pedagogis menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pemanfaatan teknologi.



Gambar 2. Penyampaian materi dan demonstrasi media Augmented Reality untuk mengenalkan profesi secara responsif gender.

Pada sesi demonstrasi, contoh media AR bertema profesi ditampilkan melalui perangkat digital dan layar proyeksi. Visualisasi digunakan sebagai pemantik diskusi mengenai kesempatan anak untuk mengenal dan membayangkan berbagai profesi tanpa pembatasan berdasarkan jenis kelamin. Pendekatan tersebut memiliki relevansi dengan penelitian Rini et al. (2025) yang mengembangkan media AR berbasis STEAM untuk mendukung pedagogi responsif gender pada PAUD Indonesia.

Pengalaman melihat langsung cara kerja media membantu peserta menghubungkan gagasan abstrak tentang teknologi dengan kemungkinan penerapannya. Namun, kegiatan

ini belum menguji penggunaan AR secara berulang di kelas maupun di rumah. Dengan demikian, hasil yang dilaporkan dibatasi pada capaian edukasi dan demonstrasi, bukan efektivitas AR terhadap hasil perkembangan anak.

Peran Guru dalam Pembelajaran Responsif Gender

Diskusi menegaskan posisi guru sebagai kurator pengalaman belajar. Guru perlu memeriksa representasi laki-laki dan perempuan dalam cerita, gambar, profesi, permainan, dan contoh verbal, sekaligus memastikan setiap anak memperoleh kesempatan mencoba aktivitas yang beragam. Peran ini menjadi semakin penting ketika media digital digunakan karena bias dalam konten dapat tampil lebih menarik dan berulang.

“Anak laki-laki dan perempuan memiliki kesempatan yang sama untuk bermimpi dan mengembangkan potensinya. Tugas kita sebagai pendidik dan orang tua adalah memastikan tidak ada stereotip yang menjadi batas bagi mereka.” (Ratu, 3 Agustus 2026)

Pesan utama dari sesi guru adalah bahwa kesetaraan berhubungan dengan perluasan kesempatan. Hal tersebut penting karena penelitian terbaru menunjukkan bahwa anak dapat menangkap ekspektasi stereotip dari figur pendidik, termasuk dalam bidang minat akademik (Zhang et al., 2026). Dengan demikian, bahasa dan contoh yang digunakan guru perlu konsisten dengan tujuan pembelajaran yang inklusif.

Peran Orang Tua dalam Memperkuat Kesetaraan

Kehadiran 40 wali murid memperluas jangkauan edukasi dari ruang kelas ke lingkungan keluarga. Orang tua diajak melihat bahwa stereotip dapat muncul melalui komentar sehari-hari, pembelian mainan, pembagian tugas, atau respons terhadap cita-cita anak. Karena pengalaman rumah dan sekolah saling berinteraksi, penguatan pemahaman pada kedua pihak menjadi strategi yang relevan untuk membangun pesan yang konsisten.

“Pembelajaran PAUD harus mampu mengikuti perkembangan zaman, tetapi tetap berpijak pada kebutuhan dan karakteristik anak. Pemanfaatan teknologi seperti Augmented Reality dapat menjadi media yang menarik, tetapi yang paling penting adalah bagaimana teknologi tersebut digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang setara bagi anak laki-laki maupun perempuan.” (Euis, 3 Agustus 2026)

Pandangan tersebut menunjukkan bahwa teknologi perlu ditempatkan sebagai bagian dari strategi pedagogis, bukan sebagai tujuan pembelajaran itu sendiri.

“Kesetaraan gender perlu dikenalkan sejak usia dini melalui hal-hal yang dekat dengan kehidupan anak. Guru dan orang tua memiliki peran yang sama penting dalam memastikan bahwa anak tidak dibatasi oleh anggapan bahwa suatu permainan, profesi, atau cita-cita hanya boleh dimiliki oleh anak laki-laki atau anak perempuan.” (Euis, 3 Agustus 2026)

Keterlibatan keluarga tidak boleh dipahami hanya sebagai kehadiran dalam seminar. Tindak lanjut yang lebih bermakna perlu berbentuk praktik sederhana yang konsisten, misalnya memberi kesempatan anak memilih permainan tanpa label gender, berbagi tugas rumah tangga secara lebih fleksibel, dan memperkenalkan figur laki-laki maupun perempuan dalam beragam profesi. Kegiatan ini baru membangun landasan kesadaran; perubahan praktik keluarga belum diukur.



Gambar 3. Foto bersama narasumber, tim pelaksana, guru, dan peserta setelah kegiatan edukasi dan demonstrasi AR.

Dokumentasi akhir menunjukkan dukungan kolaboratif narasumber, tim pelaksana, guru, dan peserta. Dari perspektif keberlanjutan, kolaborasi ini merupakan modal awal untuk mengembangkan pendampingan berikutnya, tetapi tidak dapat diperlakukan sebagai bukti bahwa praktik responsif gender telah terinstitusionalisasi. Evaluasi lanjutan diperlukan untuk menilai penerapan nyata setelah kegiatan.

Potensi Pengembangan AR Berbasis STEAM

AR dalam kegiatan ini juga memiliki peluang dikembangkan melalui pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics). Anak dapat diarahkan bukan hanya melihat objek digital, tetapi mengamati, bertanya, membandingkan, memecahkan masalah, membuat karya, dan mendiskusikan profesi terkait. Tinjauan sistematis terbaru pada *early-childhood* STEAM menunjukkan bahwa teknologi imersif dapat mendukung pemahaman konseptual dan motivasi apabila dipadukan dengan pengalaman belajar yang terarah (Yacelga et al., 2026).

Integrasi tersebut perlu tetap menempatkan interaksi sosial dan aktivitas nyata sebagai pusat pembelajaran. AR sebaiknya menjadi pemantik sebelum atau selama kegiatan eksploratif, bukan menggantikan permainan langsung, percakapan, maupun pengalaman sensorimotor anak. Prinsip ini sejalan dengan kajian AR usia dini yang menekankan implementasi terkontrol, sesuai usia, dan dimediasi pendidik (Alani et al., 2026).

Secara keseluruhan, kegiatan menghasilkan tiga capaian proses: terbukanya ruang refleksi mengenai stereotip gender dalam praktik sehari-hari; diperkenalkannya AR sebagai media yang dapat memperluas representasi profesi; dan terbentuknya forum bersama guru-orang tua untuk menyamakan pesan pendidikan. Keterbatasan utama kegiatan adalah belum adanya pengukuran pretest-posttest, observasi tindak lanjut di kelas/rumah, dan pengukuran dampak terhadap anak. Karena itu, klaim artikel dibatasi pada hasil edukasi partisipatif dan potensi pedagogis media.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian di PAUD Insan Unggul, Pulo Panjang, menunjukkan bahwa edukasi responsif gender dapat dipadukan dengan demonstrasi *Augmented Reality* untuk membangun ruang belajar bersama bagi guru dan orang tua. Pelibatan 9 guru dan 23 wali murid memungkinkan isu stereotip dibahas dari dua lingkungan utama anak, yaitu sekolah dan keluarga. Melalui materi, diskusi, demonstrasi, dan refleksi, peserta diperkenalkan pada cara mengenali bias dalam permainan, aktivitas, bahasa, media, dan representasi profesi.

AR memiliki potensi sebagai media visual-interaktif untuk memperluas representasi profesi dan memantik dialog mengenai kesempatan yang setara bagi anak perempuan dan laki-laki. Namun, teknologi tidak otomatis responsif gender. Nilai pedagogisnya bergantung pada desain konten, kesesuaian perkembangan, mediasi guru, dan konsistensi pesan antara sekolah dan keluarga. Karena itu, penguatan kompetensi pedagogik harus berjalan bersama dengan literasi teknologi.

Kegiatan ini memiliki keterbatasan karena evaluasi belum menggunakan pretest-posttest dan belum melakukan observasi tindak lanjut terhadap perubahan praktik guru, orang tua, maupun anak. Program berikutnya direkomendasikan menggunakan instrumen pengetahuan dan sikap yang tervalidasi, observasi implementasi kelas, refleksi orang tua, serta pemantauan penggunaan AR secara berkelanjutan. Dengan desain evaluasi tersebut, efektivitas program dapat dinilai secara lebih kuat tanpa mengurangi karakter partisipatif pengabdian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bina Bangsa, KKM 62 UNIBA, HIMPAUDI Provinsi Banten, PAUD Insan Unggul Pulo Panjang, para guru PAUD, dan wali murid yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alani, N. H. S., Awawdeh, L., & Forrest, R. (2026). Augmented reality, virtual reality and gamified learning in early childhood education: A scoping review with a practice-led prototype case. *Entertainment Computing*, 57, 101103. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2026.101103>
- Chang, H.-Y., Binali, T., Liang, J.-C., Chiou, G.-L., Cheng, K.-H., Lee, S. W.-Y., & Tsai, C.-C. (2022). Ten years of augmented reality in education: A meta-analysis of (quasi-) experimental studies to investigate the impact. *Computers & Education*, 191, 104641. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104641>
- Düzen, N. (2026). Gender stereotypes in early childhood education: Reflected roles and teachers' experiences. *HAYEF: Journal of Education*, 23, 1–10. <https://doi.org/10.5152/hayef.2026.25095>
- Hurtado-Mazeyra, A., Condori-Yucra, N., Ponce-Alvarez, E., Limaymanta, C. H., & Suárez-Guerrero, C. (2024). Didactic use of Augmented Reality in Preschool Education: A systematic review. *Revista Complutense de Educación*. <https://doi.org/10.5209/rced.85815>

- Józsa, K., & Oo, T. Z. (2026). Systematic review and meta-analysis of parental roles in early childhood school readiness. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 15, Article 6. <https://doi.org/10.1007/s44322-026-00055-2>
- King, T. L., Scovelle, A. J., Meehl, A., Milner, A. J., & Priest, N. (2021). Gender stereotypes and biases in early childhood: A systematic review. *Australasian Journal of Early Childhood*, 46(2). <https://doi.org/10.1177/1836939121999849>
- Nirmala, B., Solihatin, E., & Sukardjo, M. (2024). Augmented Reality in Early Childhood Education: Trends, practices, and insights from a literature review. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 18(22). <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i22.50337>
- Okatan, Ö. (2026). Augmented Reality (AR) technology in preschool education: A systematic review of current studies. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 26(2).
- Rini, R. Y., Risna, I., & Auliana, S. (2025). STEAM-Based Augmented Reality Media: Enhancing gender-responsive pedagogy in Indonesian early childhood education. *Atfaluna Journal of Islamic Early Childhood Education*, 8(2). <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v8i2.12643>
- Segura-Nebot, R., Montañés, P., de Lemus, S., & Sáinz Ibáñez, M. (2026). More than a toy: How play preferences influence attitudes and attributions towards professional and domestic roles in childhood. *Social Psychology of Education*, 29, Article 39. <https://doi.org/10.1007/s11218-026-10203-3>
- Vivaldi, R. A., & Rose, S. E. (2024). A cross-cultural study of children's graphic representations of men- and women-dominated occupations. *British Journal of Developmental Psychology*, 42(4), 461–477. <https://doi.org/10.1111/bjdp.12507>
- Warin, J., & Adriany, V. (2017). Gender flexible pedagogy in early childhood education. *Journal of Gender Studies*, 26(4), 375–386. <https://doi.org/10.1080/09589236.2015.1105738>
- Yacelga, C., et al. (2026). Integrating immersive technologies, artificial emotional intelligence, and FabLabs in early-childhood STEAM education: A systematic review. *Frontiers in Education*, 11, 1812533. <https://doi.org/10.3389/feduc.2026.1812533>
- Zhang, M. Y., Asaba, M., & Leonard, J. A. (2026). Young children expect and approve of teachers' gender stereotypes about academic interest. *Communications Psychology*, 4, Article 105. <https://doi.org/10.1038/s44271-026-00459-y>