

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengenalan huruf merupakan salah satu tahapan fundamental dalam perkembangan literasi anak usia dini, khususnya pada jenjang pendidikan awal seperti Taman Kanak-Kanak (TK) atau kelas 1 Sekolah Dasar (SD). Kemampuan mengenal huruf adalah fondasi awal yang sangat penting untuk menunjang keterampilan membaca dan menulis di kemudian hari. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa anak-anak yang mendapatkan pengajaran huruf secara sistematis sejak usia dini cenderung memiliki kemampuan membaca dan menulis yang lebih baik di masa depan [1]. Hal ini disebabkan karena mereka dapat memahami hubungan antara huruf dan fonem (suara), yang merupakan dasar dari kemampuan membaca. Selain itu, pengenalan huruf yang dilakukan dengan metode yang terstruktur tidak hanya membantu dalam meningkatkan kemampuan fonemik, tetapi juga melatih daya ingat visual anak, sehingga mereka lebih mudah mengaitkan bentuk huruf dengan bunyi yang dihasilkan.

Pengenalan huruf abjad sering kali menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi anak-anak di wilayah dengan keterbatasan akses terhadap media pembelajaran yang inovatif. Keterbatasan ini diperparah oleh faktor sosial-ekonomi, kurangnya fasilitas pendidikan, dan minimnya pelatihan bagi guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang kreatif. Data yang dihimpun oleh Badan Pusat Statistik (BPS, 2022) menunjukkan bahwa tingkat buta huruf di Indonesia pada usia 7-12 tahun masih mencapai 2,5%. Kondisi ini tidak hanya menggambarkan kesenjangan pendidikan di tingkat dasar, tetapi juga menunjukkan bahwa metode konvensional yang sering digunakan dalam pengajaran huruf kurang efektif dalam menjangkau kebutuhan siswa yang beragam.

Kondisi ini semakin diperkuat oleh temuan yang menyatakan bahwa pengajaran huruf yang hanya mengandalkan metode konvensional, seperti menulis berulang-ulang di buku tulis, kurang mampu menarik perhatian anak dan

menstimulasi keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran [2]. Metode seperti ini sering kali membuat siswa merasa bosan dan kehilangan motivasi belajar, sehingga hasil pembelajaran menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk membantu anak-anak mengenali huruf dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan mereka di era digital.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Padas Sebut, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas 1 mengalami kesulitan membaca permulaan, terutama dalam mengenali huruf. Beberapa siswa bahkan belum mampu mengenali sebagian besar huruf dengan baik. Kondisi ini menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang lebih inovatif untuk membantu siswa mengatasi hambatan tersebut. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan teknologi interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan [3].

Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah *Augmented Reality (AR)*. Teknologi AR memungkinkan penggabungan dunia nyata dengan elemen virtual dalam bentuk animasi 2D yang dapat diakses melalui perangkat seperti smartphone atau tablet. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi AR dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa hingga 45% dibandingkan metode konvensional. Animasi 2D dalam AR memberikan pengalaman visual yang dinamis dan interaktif, memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan huruf-huruf abjad dalam lingkungan yang menarik dan imersif [4]. Kelebihan utama AR dibandingkan media pembelajaran lainnya adalah kemampuannya untuk menyajikan konten secara *real-time*, sehingga siswa dapat belajar melalui eksplorasi dan interaksi aktif.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *Augmented Reality (AR)* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Mengembangkan media interaktif berbasis AR yang efektif dalam meningkatkan literasi anak usia dini [5]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media AR berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini

[6]. Studi ini menunjukkan bahwa AR dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. mengembangkan media pembelajaran berbasis AR untuk pengenalan huruf pada anak usia 4-5 tahun. Media ini divalidasi oleh para ahli dan dinyatakan layak digunakan, serta dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf [7].

Namun, yang menjadi permasalahan adalah keterbatasan perangkat, dimana *Augmented Reality (AR)* dalam penelitian ini akan digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar, bukan sebagai media yang digunakan langsung oleh siswa. Hal ini dikarenakan berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti menemukan keterbatasan perangkat yang dimiliki oleh siswa, sebagian besar siswa tidak memiliki *smartphone* yang mendukung AR. Oleh karena itu, guru akan memanfaatkan teknologi ini untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menampilkan animasi interaktif melalui perangkat mereka sendiri. Penggunaan AR oleh guru memungkinkan proses pembelajaran tetap interaktif meskipun siswa tidak memiliki perangkat sendiri.

Dengan mempertimbangkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk melihat implementasi animasi 2D penerapan teknologi *Augmented Reality* pada pengenalan abjad sebagai media pembelajaran interaktif SD Negeri 2 Padas Sebut. Media ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa melalui metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Diharapkan aplikasi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan kemampuan siswa mengenal huruf abjad?
2. Bagaimana tanggapan siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) di kelas?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada diatas batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas I sekolah dasar.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan animasi 2D huruf A-Z.
3. Materi pembelajaran difokuskan pada pengenalan huruf abjad A-Z saja, tanpa melibatkan kata, angka, ataupun materi tambahan lainnya.
4. Perangkat yang digunakan terbatas pada smartphone atau tablet berbasis Android.
5. Pengujian dilakukan untuk menilai efektivitas pembelajaran dan tanggapan pengguna (guru dan siswa).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf abjad.
2. Untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat yang didapatkan oleh berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Peneliti

Sebagai bentuk implementasi dari ilmu yang didapatkan selama menempuh Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta

2. Manfaat bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, membuat proses pembelajaran lebih menarik, serta membantu mereka lebih mudah mengenal huruf abjad.

3. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, sekaligus mengembangkan keterampilan teknis dalam mengoperasikan dan memanfaatkan aplikasi AR di kelas.

4. Manfaat bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi Augmented Reality pada topik atau mata pelajaran yang berbeda.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN : Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA : Bab ini akan menjelaskan teori tentang sistem yang akan dirancang dan aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN : Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem yang akan dirancang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN : Pada bab ini menjelaskan bagaimana penulis merancang atau mendesain sistem yang akan dibangun, mulai dari perancangan tertulis sampai pembuatan aplikasi, hasil testing aplikasi dan implementasinya.

BAB V PENUTUP : Bab ini merupakan bagian akhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis untuk memperbaiki kinerja sistem dan meningkatkan manfaatnya.