

Needs Analysis: Pengembangan Media Pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun

Vannessa Ajeng Trisna Putri¹

nsaatp@gmail.com

Uswatul Hasni²

uswatulhasni@unja.ac.id

Rizki Surya Amanda³

rizkisurya@unja.ac.id

Hendra Sofyan⁴

hendrapaud@yahoo.co.id

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jambi, Muaro Jambi, Indonesia

Received: 23rd December 2024

Accepted: 7th January 2025

Published: 9th April 2025

Abstract: *Literacy is a basic skill that young children need to have as preparation for reading and writing. Literacy abilities can be developed through learning media that is appropriate to the child's developmental stage. This research aims to identify the need for developing augmented reality-based Alphabet Animals E-book learning media to improve literacy in children aged 5-6. This research uses a descriptive qualitative approach. Identification of needs is based on three aspects, namely learning media, learning strategies, and analysis of children's literacy development abilities. The subjects of this research consisted of 5 teachers and principals of kindergarten schools in Jambi Luar Kota District, Jambi Province. The data collection techniques used were interviews and documentation. Data analysis was carried out using the Miles and Huberman technique, which includes data collection, data reduction, data display, and conclusion/verification stages. The research results show that children aged 5-6 years need learning media, such as alphabet animals e-books based on augmented reality, to improve their literacy skills.*

Keywords: *literacy skills, e-book learning media, augmented reality*

Abstrak: Keaksaraan adalah keterampilan dasar yang perlu dimiliki oleh anak usia dini sebagai persiapan untuk membaca dan menulis. Kemampuan keaksaraan dapat dikembangkan melalui media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Identifikasi kebutuhan didasarkan pada tiga aspek, yaitu media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan analisis kemampuan keaksaraan anak. Subjek penelitian ini terdiri dari 5 guru dan kepala sekolah Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Jambi Luar Kota, Provinsi Jambi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan teknik Miles dan Huberman yang mencakup tahap pengumpulan data, reduksi data, tampilan data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia 5-6 tahun membutuhkan media pembelajaran, seperti

Alphabet Animals E-book berbasis *augmented reality*, untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan mereka.

Kata Kunci: kemampuan keaksaraan, media pembelajaran e-book, *augmented reality*

How to cite this article:

Putri, V. A. T., Hasni, U., Amanda, R. S., & Sofyan, H. (2025). Need Analisis: Pengembangan Media Pembelajaran Alphabet Animals E-book berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 10(1), 121–132. <https://doi.org/10.33369/jip.10.1.121-132>

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tingkatan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak, PAUD berisi latihan terprogram untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak (Utami et al., 2023). Seperti aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Aspek perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek perkembangan yang patut dikembangkan sejak usia dini, karena bahasa digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari kepada orang lain. Menurut Hotmauli et al. (2024), dengan melakukan interaksi sosial dan kegiatan di lingkungan, mampu memperkaya kosa kata anak sehingga membangun keterampilan berkomunikasi dan berpikir kritis.

Bahasa menjadi dasar penting dalam mempelajari pengetahuan lain. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam perkembangan bahasa terbagi menjadi tiga rumpun, yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Keaksaraan adalah salah satu perkembangan bahasa bagi anak dalam persiapan membaca dan menulis. Sebagaimana Listriani et al. (2020) menyatakan bahwa keaksaraan adalah fondasi anak untuk belajar menulis, membaca, dan bidang akademik lainnya melalui pengetahuan tentang huruf, kata, tulisan, dan bacaan. Kemudian, pengenalan keaksaraan harus dilakukan dengan cara yang kreatif, inovatif, dan menarik, karena anak cenderung menyukai hal-hal yang memberikan pengalaman bermakna.

Keaksaraan sangat berkaitan dengan literasi, karena sebelum bisa membaca dan menulis, anak harus mengenal bunyi dan bentuk huruf. Berdasarkan hasil studi PISA tahun 2022 bahwa angka literasi membaca Indonesia naik 5 posisi daripada tahun 2018 lalu (Kemendikbudristek, 2023). Peningkatan ini merupakan hasil dari ketangguhan guru menghadapi *learning loss*. Menurut Qorimah & Sutarna (2022) *learning loss* adalah kondisi dimana motivasi, kemampuan belajar, dan pencapaian akademis siswa menurun. Ketangguhan guru dalam menghadapi *learning loss* didukung dengan program penanganan pandemi, yaitu akses daring dengan bantuan kuota internet, materi pembelajaran daring berupa “Belajar dari Rumah” di TVRI, modul asesmen diagnostik, dan modul pembelajaran literasi, serta penyederhanaan kurikulum yang lebih difokuskan pada literasi dan numerasi anak. Maka dari itu, untuk menambah angka literasi membaca, perlu diiringi dengan pengenalan keaksaraan sejak usia dini.

Namun, berdasarkan wawancara dengan guru dan kepala sekolah Taman Kanak-Kanak di wilayah Kecamatan Jambi Luar Kota, Provinsi Jambi ditemukan bahwa kemampuan keaksaraan anak belum berkembang dengan baik. Beberapa anak belum dapat menyebutkan

huruf alfabet, huruf vokal dan huruf konsonan, dan berbicara anak masih kurang dimengerti. Selain itu, strategi dan media pembelajaran yang juga masih didominasi secara konvensional, seperti kegiatan menempel huruf, menyusun kata, menghubungkan gambar dengan kata, menirukan huruf yang dicontohkan oleh guru, penggunaan kartu huruf, papan huruf, *flashcard*, balok huruf, dan poster. Guru memaparkan bahwa penggunaan teknologi sudah dilakukan di beberapa kali proses pembelajaran, namun belum dapat diimplementasikan dengan optimal.

Rancangan pembelajaran dengan metode dan strategi yang sesuai, penggunaan media pembelajaran yang menarik, dan suasana pembelajaran yang menyenangkan akan mewujudkan pembelajaran yang efektif (Amanda et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran yang didominasi secara konvensional saja tidak cukup untuk membantu proses pembelajaran di abad 21. Oleh karena itu, pendidik di semua jenjang, termasuk pendidik PAUD, perlu memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran (Agustini & Meisak, 2021). ICT atau teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mencakup berbagai kegiatan yang melibatkan pengolahan, rekayasa, pengelolaan, dan transfer informasi antarmedia (Rusmayadi, 2022).

Salah satu media pembelajaran berbasis ICT yang sering digunakan adalah media pembelajaran multimedia interaktif. Media pembelajaran ini menggabungkan berbagai unsur, mulai dari teks, grafik, audio, video, dan animasi untuk menyampaikan konten pembelajaran kepada peserta didik. Dalam perkembangan teknologi saat ini, buku tidak hanya dicetak dalam bentuk buku cetak saja, namun juga berbentuk buku elektronik atau yang dikenal dengan *e-book*. *E-book* memiliki arti sebagai buku elektronik yang dapat dibaca secara digital menggunakan perangkat komputer maupun *smartphone*, sehingga pengguna dapat membaca tanpa menggunakan lembaran kertas seperti pada buku cetak umumnya. Menurut Makdis (2020), keunggulan dari *e-book* yaitu praktis, ramah lingkungan, tahan lama, dan mudah dalam pengandaan. Oleh karena itu, kehadiran *e-book* menawarkan kemudahan akses dan fleksibilitas dalam membaca, seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Media *e-book* yang digunakan dalam pembelajaran harus didesain secara sistematis untuk mendukung pencapaian kompetensi yang diinginkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fitria (2021) menggunakan media *e-book* untuk pengenalan keaksaraan menunjukkan respon yang positif dari anak dan orang tua. Faktornya yaitu mulai dari pemilihan jenis aktivitas keaksaraan, kemenarikan *e-book*, dan keterlibatan orang tua. Orang tua terlibat dalam membimbing anak untuk melakukan aktivitas yang ada di dalam *e-book*, seperti kegiatan mengenal bunyi huruf, menempel pasta, menulis dan melengkapi huruf. Oleh sebab itu, stimulus melalui penggunaan *e-book* yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan keaksaraan anak.

Selain *e-book*, salah satu teknologi yang cukup berkembang pesat di dunia pendidikan adalah *augmented reality*. Menurut Gallayanee Yaoyuneyong bahwa *augmented reality* (AR) adalah teknologi dengan wujud dari benda yang berada di dalam dunia maya dapat ditampilkan ke dalam dunia nyata (Lestari, 2020). Teknologi AR memiliki kelebihan dari sisi interaktifnya, yaitu objek yang tadinya berbentuk 2D dapat dimunculkan menjadi objek 3D hanya dengan mengarahkan AR kamera pada objek yang sudah diprogram. Puspitasari et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan teknologi AR sangat cocok untuk anak usia dini yang memiliki sifat cepat bosan, sehingga dapat menarik perhatian

anak melalui keinteraktifan dari teknologi tersebut. Penggunaan teknologi ini juga dapat memudahkan pendidik dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar anak.

Media yang nantinya dikembangkan oleh peneliti adalah *Alphabet Animal E-book* berbasis *augmented reality* yang memiliki tujuan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaksaraan anak usia 5-6 tahun. Konten isinya berfokus dengan satu tema yaitu tema hewan, dengan berbagai aktivitas keaksaraan, dan kuis ceria. Pemilihan tema hewan ini didasarkan agar memudahkan pendidik dalam mengenalkan berbagai hewan yang tidak bisa dihadirkan secara langsung di dalam kelas, sehingga anak tidak hanya melihat melalui objek 2D saja namun juga dapat melihatnya secara 3D. Desain animasi pada media ini akan dibuat dengan menarik dan interaktif dengan bisa mengeluarkan suara dan dapat bergerak.

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini perlu dilakukan karena penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan kemudahan bagi anak dalam menyerap informasi. Pemahaman yang memadai penting untuk diberikan dalam upaya meningkatkan kemampuan keaksaraan anak, baik mengenai huruf alfabet, huruf vokal, huruf konsonan, yang disertai kelompok gambar berawalan huruf yang sama. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Dalam mengidentifikasi kebutuhan untuk pengembangan media *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality*, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2020) penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan, menjelaskan, ataupun memaparkan fenomena secara mendalam melalui penggalian data dengan pendekatan kualitatif. Identifikasi kebutuhan didasarkan pada tiga aspek, yaitu media, strategi pembelajaran, dan analisis kemampuan keaksaraan anak. Subjek dalam penelitian ini adalah 5 guru dan kepala sekolah TK yang ada di wilayah Kecamatan Jambi Luar Kota yaitu TK IT Fania Salsabila Barokah, TK Puri Masurai II, TK Rizani Putra, TK Negeri 15 Mendalo Darat, dan TK Izzatul Islam.

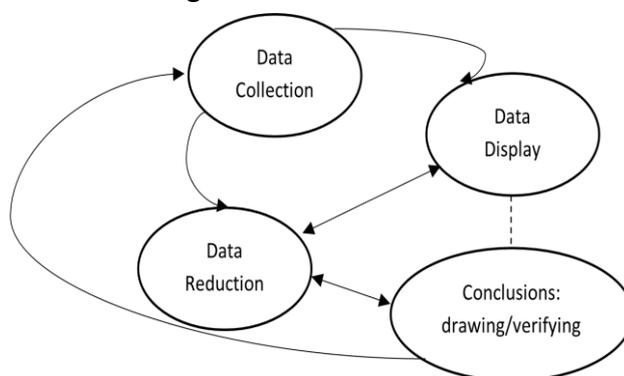
Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi adalah wawancara dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2020) bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, namun juga ketika peneliti ingin mengetahui hal-hal secara mendalam terkait responden. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti berlangsung pada bulan Agustus 2024. Berikut adalah lembar pedoman wawancara yang digunakan peneliti.

Tabel 1. Lembar Pedoman Wawancara Guru

No.	Pertanyaan
1.	Apa kurikulum yang digunakan oleh sekolah?
2.	Apa model pembelajaran yang digunakan oleh sekolah?
3.	Apa saja metode pembelajaran yang digunakan saat mengajar?
4.	Bagaimana penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung?
5.	Berapa jumlah guru yang mengajar?
6.	Berapakah jumlah murid yang ada di kelas?
7.	Berapa kelas yang digunakan untuk mengajar?
8.	Berapa durasi waktu dan hari dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah?

9. Bagaimanakah proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah, dimulai dari proses pembelajaran awal-akhir?
10. Adakah kendala/permasalahan baik dari murid, media, atau pun metode pembelajaran saat proses mengajar? Mohon dijelaskan!
11. Bagaimanakah menurut Ibu/Bapak terkait pemanfaatan teknologi di sekolah saat proses mengajar?
12. Media pembelajaran dan strategi apa sajakah yang Ibu/Bapak gunakan dalam meningkatkan keaksaraan bagi anak?
13. Apakah media pembelajaran dan strategi tersebut efektif? Seberapa besar dampak yang dihasilkan untuk meningkatkan keaksaraan anak?
14. Apa saran yang dapat ibu berikan dari media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan keaksaraan anak usia 5-6 tahun yang berbentuk *Alphabet Animals E-book*?
15. Bagaimanakah harapan Ibu/Bapak dari solusi yang diberikan peneliti melalui pengembangan media pembelajaran *Alphabet Animals E-Book* berbasis *Augmented Reality* dalam kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun?

Sugiyono juga menyatakan bahwa teknik pengumpulan data dengan dokumentasi atau yang dikenal dengan dokumen adalah catatan peristiwa seperti foto, karya seni ataupun perangkat ajar. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari studi lapangan yang dilakukan peneliti yaitu berupa wawancara dan dokumentasi. Sedangkan, data sekunder dalam penelitian ini didapatkan dari kajian-kajian tertulis seperti buku, artikel ilmiah, dan prosiding yang menyangkut mengenai keaksaraan, media pembelajaran, *e-book*, dan *augmented reality*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman dengan empat tahapan yaitu data *collection*, data *display*, data *reduction*, dan *conclusions*. Berikut ini gambar teknik analisis Miles dan Huberman.



Gambar 1. Teknik Analisis Data Miles dan Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah deskripsi data dari hasil wawancara dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan. Dalam identifikasi kebutuhan ini berisi serangkaian fakta, saran, dan batasan untuk pengembangan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality*. Identifikasi kebutuhan melalui tiga aspek, yaitu identifikasi media pembelajaran, identifikasi strategi pembelajaran, dan analisis kemampuan keaksaraan anak.

Pada pelaksanaannya, peneliti melakukan wawancara dengan 5 guru dan kepala sekolah di lima TK yang ada di wilayah Kecamatan Jambi Luar Kota, Provinsi Jambi. Kegiatan wawancara ini dilakukan selama dua minggu pada bulan Agustus 2024, yang dimulai dari pembuatan surat, permohonan izin dengan mengantarkan surat ke TK, dan pelaksanaan wawancara.

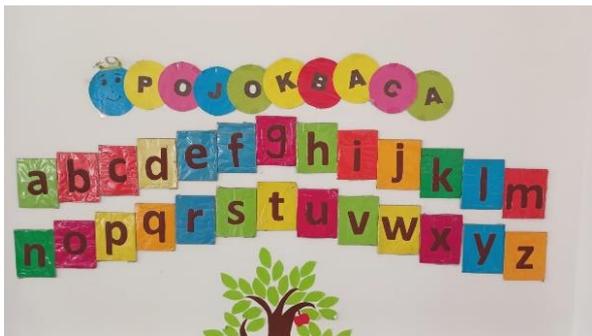
Identifikasi Media Pembelajaran, dilakukan berdasarkan wawancara kepada 5 guru dan studi literatur yang menyangkut media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan. Melalui hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan sangat beragam. Media pembelajaran tersebut terdiri dari *flashcard*, balok huruf, papan huruf, kartu huruf, dan poster. Guru juga menyatakan bahwa mereka telah menggunakan teknologi dengan menonton video animasi yang ada di YouTube, namun belum mampu mengoptimalkannya dalam pembelajaran keaksaraan anak.



Gambar 2. Media Kartu Huruf



Gambar 3. Media Balok Huruf



Gambar 4. Media Poster Huruf



Gambar 5. Flashcard Untuk Kegiatan Menyusun Huruf Menjadi Kata



Gambar 6. Media Papan Huruf Untuk Kegiatan Menempel Huruf

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal penting untuk memberikan stimulasi bagi anak. Menurut Hasni et al. (2023) bahwa media pembelajaran memiliki tujuan sebagai alat bantu bagi pendidik untuk mempengaruhi kesuksesan proses pembelajaran kepada peserta didik yang diberikan informasi. Media pembelajaran seperti *puzzle* (Surtika et al., 2020) dan kartu huruf (Kiswantini et al., 2021) dapat digunakan oleh guru dalam membantu

anak untuk mengenali huruf dengan cara mengingat bentuk huruf dan gambar. Adanya media pembelajaran membuat anak dapat merasakan pembelajaran secara nyata dalam memfokuskan pikiran dan perhatiannya.

Melihat perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran banyak diintegrasikan dengan berbagai macam teknologi agar media yang digunakan guru semakin bervariasi. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan anak yaitu video animasi (Fanni et al., 2022), video pembelajaran (Ni'mah et al., 2020), *digital storytelling* (Nurelah & Nuraeni, 2024) *electronic book* (Fitria, 2021) dan *aplikasi augmented reality* huruf (Wulandari & Benny, 2021). Penggunaan *e-book* dan AR dapat memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak. Bervariasinya media pembelajaran akan memberikan pengalaman secara langsung bagi anak dan menggugah semangat anak dalam proses pembelajaran.

E-book adalah buku elektronik yang berfungsi untuk mempublikasikan teks, gambar, maupun suara, sehingga bisa dibaca dalam bentuk digital melalui perangkat elektronik seperti tablet, *smartphone*, dan komputer (Makdis, 2020). Untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak melalui penggunaan *e-book*, setidaknya terdiri dari beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Fitria (2021) bahwa dengan beragamnya aktivitas, kemenarikan *e-book*, dan keterlibatan orang tua dapat meningkatkan keaksaraan anak melalui penggunaan *e-book*.

Agar menambah tingkat keinteraktifan dalam *e-book*, teknologi yang dapat ditambahkan yaitu *augmented reality* (AR). Menurut Qorimah & Sutarna (2022) bahwa *augmented reality* adalah penggabungan antara gambar, video, audio, dan teks ke dalam lingkungan nyata yang semula berada di dalam dunia maya. Keinteraktifan dalam teknologi ini yaitu objek yang semula berbentuk 2D dapat diproyeksikan menjadi 3D dengan bisa bergerak dan mengeluarkan suara. Melalui media yang menarik dan interaktif dengan berisikan beragam kegiatan yang mudah diaplikasikan, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak.

Melalui studi lapangan diketahui bahwa belum semua media pembelajaran yang tersedia dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak. Sedangkan, melalui studi literatur, upaya dalam mendukung pendidikan di abad ke-21 diperlukan pengoptimalan penggunaan teknologi. Salah satunya dapat dilakukan melalui penggunaan *e-book* dan AR. Keinteraktifannya terlihat dari objek 2D yang menarik di dalam *e-book* dapat diproyeksikan menjadi 3D menggunakan AR, sehingga menjadi bergerak dan bersuara. Pembelajaran yang semula abstrak dapat menjadi ilustrasi konkret, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan.

Identifikasi Strategi Pembelajaran, dilakukan berdasarkan wawancara kepada 5 guru dan studi literatur terkait strategi pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan. Adapun hasil yang didapatkan melalui studi lapangan yaitu bahwa kelima TK menggunakan model pembelajaran yang berbeda, yaitu model pembelajaran area, kelompok, dan klasikal. Dalam pelaksanaan model pembelajaran tersebut, guru melakukan berbagai upaya dalam metode pembelajarannya, seperti metode ceramah, tanya-jawab, dan bermain peran. Para guru juga menyatakan bahwa aktivitas dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak dilakukan secara konvensional, seperti meniru huruf, menempel huruf, menyusun kata dari kartu huruf, menghubungkan gambar dengan kata, dan meniru huruf yang dicontohkan oleh guru.



Gambar 7. Kegiatan Menghubungkan Kata dengan Gambar



Gambar 8. Kegiatan Meniru Huruf yang dicontohkan Guru

Pada realitanya, strategi pembelajaran yang diberikan kepada anak harus dirancang secara sistematis agar sesuai dengan kebutuhan anak. Tumbuh kembang anak dapat dimaksimalkan melalui model pembelajaran yang menyenangkan, berbasis eksplorasi, dan berpusat pada anak, sehingga setiap aktivitas menjadi petualangan belajar yang penuh makna (Agustini & Masudah, 2020). Menurut Hijriati dalam (Imrotun, 2021) model pembelajaran bertujuan untuk merancang dan menciptakan rencana pembelajaran jangka panjang serta membimbing proses pembelajaran di kelas atau yang lain. Pemilihan model pembelajaran yang digunakan guru akan menjadi jembatan bagi anak untuk berinteraksi dengan teman dan kegiatannya, sehingga anak mendapatkan pengalaman belajar.

Selain model pembelajaran, metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran keaksaraan anak dilakukan melalui pemilihan yang relevan. Menurut Azizah et al. (2024) metode pembelajaran di PAUD digunakan agar mempermudah dalam mengelola pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh anak. Sebagaimana dalam penelitian Lathifah et al. (2024) kemampuan keaksaraan anak dapat ditingkatkan menggunakan metode pembelajaran spalding, fonik, bercerita, demonstrasi dan tugas, *finger painting*, bernyanyi, anca dan shichida, eksperimen, bermain, dan literasi. Penggunaan metode pembelajaran yang sesuai karakteristik anak dapat menjadi fasilitas dalam mengembangkan potensi dan kemampuan anak, sehingga memunculkan perilaku yang positif.

Melalui penelitian yang dilakukan oleh Dewi et al. (2023), strategi pembelajaran yang dapat dilakukan dalam pembelajaran keaksaraan anak seperti mengeja melalui video YouTube, mengerjakan lembar kerja melalui meniru dan menghubungkan gambar dengan tulisan, menyebutkan huruf dari nama-nama benda, meniru tulisan guru di papan tulis, dan membentuk huruf menjadi kata menggunakan plastisin. Pada anak usia dini, strategi pembelajaran lebih ditekankan agar anak mengalami sendiri kegiatan yang asyik, tidak monoton, beragam, dan kreatif. Hal tersebut dilakukan agar anak mendapatkan pengalaman bermakna dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan analisis lapangan diketahui bahwa strategi pembelajaran keaksaraan masih didominasi secara konvensional yang kurang variatif. Sehingga, berpotensi menghambat keterlibatan aktif dan kemampuan keaksaraan anak secara optimal. Sedangkan, pada studi literatur diketahui bahwa strategi pembelajaran dirancang secara menyenangkan, berbasis eksplorasi, dan berpusat pada anak sehingga mampu secara optimal meningkatkan kemampuan keaksaraan. Pemilihan strategi tidak hanya dilakukan secara konvensional, namun melalui pemanfaatan teknologi dapat memberikan kegiatan yang lebih bervariasi dan

mendukung pembelajaran di abad ke-21. Hal ini dilakukan agar strategi pembelajaran yang dilakukan mampu menjadi fasilitas dalam mengembangkan kemampuan anak.

Analisis Kemampuan Keaksaraan Anak, digunakan untuk mengetahui kemampuan dan keterampilan yang dimiliki anak. Analisis ini dilakukan melalui wawancara kepada 5 guru dan studi literatur. Melalui hasil wawancara, setiap sekolah memiliki karakteristik anak yang berbeda dalam hal kemampuannya. Kemampuan keaksaraan anak di TKIT Fania Salsabila yaitu terdapat 8 anak yang tahu huruf alfabet, namun terdapat pula 10 anak yang masih bingung mengenai huruf dan 5 anak belum tahu mengenai huruf. Kemudian kemampuan anak di TK Rizani Putra yaitu berbicara yang belum lancar dan dari hasil tes yang dilakukan guru kelas mengenai huruf vokal dan konsonan masih belum berkembang dengan baik. Guru menyatakan ada 7 dari 18 anak yang belum bisa menyebutkan huruf vokal dan konsonan dengan baik.

Kemampuan keaksaraan anak selanjutnya adalah di TK Puri Masurai II yaitu keaksaraan anak masih belum baik seperti bicara anak yang belum lancar dan kemampuan dalam membedakan huruf vokal maupun konsonan. Guru mengungkapkan bahwa dari total 14 anak hanya ada 3 anak yang dapat menyebutkan huruf vokal dan konsonan secara tepat. Kemudian, di TK Izzatul Islam yaitu, terdapat 4 dari 12 anak yang masih kesulitan dalam menulis dan menyebutkan huruf A-Z. Selain itu pula, 1 dari 14 anak di TK Negeri 15 Mendalo Darat masih kesulitan dalam menyebutkan dan menuliskan huruf alfabet.



Gambar 9. Anak Menyebutkan Bentuk Huruf

Sedangkan, melalui studi literatur yang dijelaskan pada penelitian Fadillah dalam (Izzah et al., 2020) bahwa anak usia dini memiliki karakteristik diantaranya yaitu unik, egosentris, aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, antusias dengan banyak hal, eksploratif, spontan, kurang memiliki pertimbangan, semangat untuk belajar banyak hal, dan menunjukkan minat terhadap teman serta aktivitas lainnya. Dalam proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak juga harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki di setiap tahap perkembangan anak. Pada usia 5-6 tahun, anak-anak belajar melalui hal-hal yang konkret (Damayanti, 2023). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik anak agar mereka dapat memahami konsep dengan efektif. Begitu pula pada pembelajaran keaksaraan yang menjadi fondasi anak pada tahap perkembangan selanjutnya.

Tujuan dari keaksaraan pada anak usia dini adalah untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. Menurut Sitompul et al. (2022) kemampuan keaksaraan dalam tahap perkembangan bahasa anak usia dini meliputi pengetahuan mengenai alfabet, istilah, tulisan, dan bacaan yang menjadi fondasi untuk belajar menulis, membaca, dan bidang akademik lainnya. Pemahaman mengenai keaksaraan akan membantu anak mencapai empat

kemampuan bahasa yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Seperti perspektif yang dikatakan oleh Sari et al. (2023) bahwa mengenalkan huruf bagi anak usia dini memiliki manfaat pada perkembangan bahasa dan membantu anak untuk bisa berbicara dengan lancar. Oleh karena itu, pengenalan keaksaraan sejak dini berperan penting dalam mendukung kemampuan keaksaraan anak dan mempersiapkan mereka pada tahap pembelajaran lebih lanjut.

Berdasarkan analisis anak dalam studi lapangan menunjukkan bahwa kemampuan keaksaraan anak masih belum optimal dengan banyak mengalami kesulitan seperti mengenali, membedakan, dan menyebutkan huruf. Namun, melalui studi literatur menyatakan bahwa keaksaraan menjadi fondasi penting yang berkontribusi untuk tahap perkembangan anak selanjutnya. Dalam konteks ini yaitu pengetahuan mengenai alfabet, tulisan, dan bacaan untuk persiapan membaca, menulis, dan bidang akademik lainnya. Oleh sebab itu, dengan memperhatikan kebutuhan anak di setiap lingkungan belajar diperlukan konten pembelajaran keaksaraan yang relevan dalam mengenalkan huruf. Sehingga, mampu menjadikan kemampuan keaksaraan anak berkembang dengan optimal.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi, penelitian ini menghasilkan identifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality*. Identifikasi kebutuhan didasarkan pada tiga aspek, yaitu media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan analisis kemampuan keaksaraan anak. Pada identifikasi media pembelajaran yaitu dibutuhkan pengembangan media pembelajaran dengan teknologi untuk mendukung pembelajaran di abad ke-21. Lalu, identifikasi strategi pembelajaran yaitu diperlukannya strategi yang menyenangkan berupa konten keaksaraan yang mudah diaplikasikan dan berpusat pada anak. Sedangkan, analisis kemampuan keaksaraan anak yaitu diketahui bahwa diperlukan konten keaksaraan yang relevan dalam mengenalkan huruf. Oleh karena itu, melalui hasil identifikasi kebutuhan diperlukannya pengembangan media pembelajaran *Alphabet Animals E-book* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan peneliti, yaitu bagi pendidik agar dapat memvariasikan media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan anak sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini agar lebih optimal. Selanjutnya, yaitu bagi peneliti selanjutnya agar dapat memperdalam aspek-aspek identifikasi kebutuhan dalam melakukan pengembangan perangkat mengajar yang menyangkut pendidikan di abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, D. R., & Masudah. (2020). Pengaruh media dadu putar terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 1–14.
- Agustini, S. R., & Meisak, D. (2021). Identifikasi Critical Success Factors Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Jenjang PAUD. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 15(2), 76–83.
- Amanda, R. S., Nyimas, M., Akhmad, F. R., Ulfa, K., & Uswatul, H. (2022). The Effect of Use Google Jamboard As Virtual Whiteboard In Online Learning On Kindergarten Student

- Motivation. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 58.
- Azizah, N., Abdul, M., Fayza, A., Fadilhusna, S., & Lathipah, H. (2024). Ragam Metode Pembelajaran Menarik Untuk Anak Usia Dini : Konsep Dan Praktek. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 75–83.
- Damayanti, I. (2023). Pengembangan Media Busy Book Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kecamatan Muara Bulian. In *Repository Universitas Jambi*. Universitas Jambi.
- Dewi, V. S., Pudyaningtyas, A. R., & Sholeha, V. (2023). Strategi Orang Tua Dan Guru Mengembangkan Keaksaraan Awal Kelompok B Selama Pandemi Covid-19. *Kumara Cendekia*, 11(2), 127.
- Fanni, S., Syaiful Bachri, B., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 13(2), 171–179. <https://doi.org/10.26740/jppt.v13n2.p171-179>
- Fitria, N. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital “Bermain Keaksaraan” pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 36–49.
- Hasni, U., Rizki, S. A., Akhmad, F. R., Sri, I. H., & Winda, S. U. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Learning Apps untuk Mengoptimalkan Keterampilan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3(3), 1–8.
- Hotmauli, D. M., Aini, A., Ananda, N. A., Siregar, M., Hasni, U., & Surya, A. R. (2024). Analisis Gaya Pengasuhan Orangtua terhadap Keterlambatan Berbicara Anak Usia Empat Tahun. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 174–183. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v7i1.1105>
- Imrotun. (2021). Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun*.
- Izzah, L., Adhani, D. N., & Fitroh, S. F. (2020). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Wonorejo Glagah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 62–68.
- Kemendikbudristek. (2023). Pisa 2022 dan Pemulihan Pembelajaran di Indonesia. *Laporan Pisa Kemendikbudristek*, 1–25.
- Kiswanti, D., Fakhruddiana, F., & Mulyanisngsih. (2021). *Kartu Huruf : Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak*. 1(1), 391–397.
- Lathifah, K. F., Andika, W. D., & Pagarwati, L. D. A. (2024). *Penggunaan Metode-metode Untuk Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 4-6 Tahun*. 8(1), 114–124.
- Lestari, D. I. (2020). Keefektifan Pembelajaran Keaksaraan Awal Menggunakan Media Buku Anak berbasis Augmented Reality (AR) di TK Islam Terpadu Bina Amal 2 Semarang. In *Skripsi Universitas Negeri Semarang*.
- Listriani, A., Hapidin, H., & Sumadi, T. (2020). Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 591–598.
- Makdis, N. (2020). Penggunaan E-book pada era digital. *Al-Maktabah*, 19, 77–84.
- Ni'mah, N. K., Dini, R., & Laksma, S. (2020). Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran Pada Anak Usia 5 -6 Tahun Di TK Dharma Wanita Karang Sari. *DIMENSI PENDIDIKAN Universitas PGRI Semarang*, 16(2), 14–28.

- Nurelah, E., & Nuraeni, L. (2024). Digital Storytelling : Penerapan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Online*, 7(2), 145–157.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Puspitasari, L., Pascalian, H. P., & Hasanah, H. (2024). Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 12(2), 115–126.
- Qorimah, E. N., & Utama. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar. *Theory Into Practice*, 6(2), 2055–2060.
- Rusmayadi, R. (2022). Pengembangan pembelajaran anak usia dini berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi | Rusmayadi | Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat*, 218–222.
- Sari, Y. V., Nyimas, M., & Rizki, S. A. (2023). Pengaruh Media Papan Flanel Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2030–2039.
- Sitompul, F. U. S., Yusnadi, & Mhd, T. M. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. *JPS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 7(1), 11–17.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Kedua). Alfabeta.
- Surtika, T., Sumardi, S., & Yasbiati, Y. (2020). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 101–111.
- Utami, W. S., Indryani, & Indri, F. A. (2023). Pengaruh Kegiatan Fun Cooking Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. *Ilmiah Potensia*, 9(1), 9–17.
- Wulandari, D. S., & Benny, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *VOX Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 157–168.