



Menyelami Dunia Membaca Dengan *Syllabic* dan *Augmented Reality*: Transformasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*

Ririn Dwi Ariani¹, Fadillah², Arifah An Nur³, Nurul Inaya⁴, Asty. Oktavia Mursalim⁵
^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar,
⁴Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar,
⁵Jurusan Pendidikan Khusus, Universitas Negeri Makassar
Corresponding Author: ririnariani570@gmail.com

ABSTRAK

Membaca merupakan kemampuan dasar yang krusial bagi anak. Namun, anak *ADHD Attention Deficit Hyperactivity Disorder* kerap mengalami kesulitan dalam belajar membaca permulaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi metode *Syllabic dan Augmented Reality* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Metode pendekatan yang digunakan adalah Research and Development dengan model *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), penelitian ini melibatkan anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Proses riset terdiri dari tiga yaitu *pretest, treatment* dan *post-test* selama 10 pertemuan. Hasil riset menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* setelah *treatment* dengan *Syllabic dan Augmented Reality*. Hal ini terbukti dari hasil *pretest* dengan nilai 15,7% menjadi 84,5% pada hasil *post-test*. Dengan demikian, *Syllabic dan Augmented Reality* efektif dengan tingkat efektifitas yang tinggi dan bisa digunakan untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactive Disorder*.

Kata Kunci: *Syllabic, Augmented Reality, Attention Deficit Hyperactivity Disorder*.

ABSTRACT

Reading is a crucial basic ability for children. However, children with ADHD Attention Deficit Hyperactivity Disorder often have difficulty learning to read at the beginning. This study aims to explore the potential of Syllabic and Augmented Reality methods in improving early reading ability in children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder. The approach method used is Research and Development with the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation model), this study involves children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder. The research process consists of three, namely pretest, treatment and post-test for 10 meetings. The results of the study showed that there was an increase in the reading ability of children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder after treatment with Syllabic and Augmented Reality. This is evident from the results of the pretest with a score of 15.7% to 84.5% in the post-test results. Thus, Syllabic and Augmented Reality are effective with a high level of effectiveness and can be used to stimulate the early reading ability of children with Attention Deficit Hyperactive Disorder.

Keywords: *Syllabic, Augmented Reality, Attention Deficit Hyperactivity Disorder*.

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan usia mereka. Untuk tugas perkembangan selanjutnya, stimulasi semua aspek perkembangan sangat penting di masa usia dini. Anak usia dini berada pada periode antara 0-6 tahun dan dalam proses perkembangannya, usia dini merupakan rentang usia yang biasanya dikenal sebagai masa emas atau *golden age* Damayanto (Akollo et al., 2023). Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Namun, terdapat permasalahan yang sering muncul pada anak usia dini yaitu *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*.

Attention Deficit Hyperactivity Disorder adalah gangguan perkembangan saraf yang menyebabkan perilaku *hiperaktif, impulsive*, dan masalah perhatian (Silitonga et al., 2023). Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* tidak dapat memusatkan perhatiannya pada suatu tugas tertentu disebabkan oleh

adanya gangguan atau rangsangan yang dari luar sehingga perhatiannya tidak tertuju. Rangsangan yang dimaksud adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan pancaindra yaitu apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dicium maupun dengan rasa dengan lidah (Sumarauw et al., 2023). Zachor menyebutkan bahwa kurang lebih 8- 12% anak usia dini sekolah dengan indeks 9,2 pada laki-laki dan 3,0 pada anak perempuan memenuhi kriteria mengalami *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*.

Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* sangat mungkin akan mengalami keterlambatan dan keterbelakangan dalam hal perkembangan. Begitu pula dengan kemampuan akademis seperti membaca permulaan. Jadi penting dalam memilih cara yang tepat untuk menangani anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* utamanya dalam hal membaca, karena membaca dan literasi ini merupakan salah satu pondasi awal seseorang untuk dapat belajar (Susanto & Nugraheni, 2020). Salah satu metode yang digunakan yang baik untuk digunakan dalam proses membaca permulaan adalah metode *Syllabic* dan *Augmented Reality*.

Dalam Konteks *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, metode *Syllabic* bisa disesuaikan dengan kebutuhan khusus anak dengan gangguan tersebut. Misalnya, pendekatan pembelajaran yang melibatkan interaksi multi-sensorik, penggunaan permainan pembelajaran yang menarik, atau penggunaan teknologi seperti aplikasi pembelajaran dapat menjadi bagian dari Metode *Syllabic* yang disesuaikan untuk anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. *Syllabic* dan *Augmented Reality* dapat menjadi pendekatan yang berguna untuk mengajarkan pemahaman membaca permulaan untuk anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Pendekatan ini memungkinkan anak-anak penderita *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* belajar membaca selangkah demi selangkah, terstruktur dan membantu mereka memahami hubungan antara bunyi dan huruf dalam bahasa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* membutuhkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Salah satu metode yang menjanjikan adalah metode *Syllabic*, yang memecah kata menjadi suku kata. Metode ini dapat membantu anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* lebih mudah memahami dan mengingat kata-kata (L. Hasanah, 2021). Maka Program Kreativitas Mahasiswa bidang Riset Sosial Humaniora (PKM-RSH) ini sangat penting untuk dilakukan, dengan tujuan mencegah pencemaran lingkungan riset dengan *Syllabic* dan *Augmented Reality* untuk tranformasi kemampuan membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Tujuan riset yang ingin dicapai dari program ini adalah untuk menciptakan metode *Syllabic* dan *Augmented Reality* untuk transformasi membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* dan Menguji pengaruh *Syllabic* dan *Augmented Reality* untuk transformasi membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak dengan *Attention Deficit Hyperactive Disorder*, yang pada akhirnya dapat membantu mereka mencapai kemampuan membaca yang lebih baik dan meningkatkan prestasi akademik mereka secara keseluruhan. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan baru bagi pendidik dan peneliti dalam merancang pendekatan pendidikan yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan khusus anak-anak dengan *Attention Deficit Hyperactive Disorder*.

2. METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan PKM-RSH di sekolah Zivana Montessori yaitu anak *Attention Deficit Hyperactive Disorder*. Desain pengembangan yang digunakan dalam riset ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 fase yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Dan Evaluation*. Lokasi riset merupakan tempat dilakukannya riset untuk memperoleh data yang diperlukan. Riset ini akan dilakukan sekolah Zivana Montessori. Riset yang digunakan adalah riset pengembangan atau *Research and Development* yakni sebuah metode riset yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Desain pengembangan yang digunakan dalam riset ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 fase yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Cahyadi, 2019). Dalam tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* dalam belajar membaca, menganalisa metode pembelajaran yang efektif untuk anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* dan memahami potensi dan keterbatasan metode *Syllabic* dan *Augmented Reality*. Serta menentukan target penggunaan produk. Desain ini pada spesifikasi yang telah ditentukan, termasuk kesesuaian kompetensi, indikator membaca permulaan. Metode *Syllabic* dan *Augmented Reality* berbentuk kartu, persegi panjang dengan elemen *barcode* yang digunakan untuk masuk di *Augmented Reality* dan gambar yang menarik.

Langkah-langkah pengembangan produk mencakup observasi membaca permulaan, pembuatan metode *Syllabic* dan *Augmented Reality*. Produk yang telah dirancang divalidasi oleh ahli materi dan desain

untuk mengevaluasi kelayakan produk. Melakukan uji coba metode *Syllabic* dan *Augmented Reality* dengan sekelompok anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* dan menguji efektivitasnya serta mengumpulkan data dan umpan balik. Melakukan evaluasi terhadap efektivitas metode *Syllabic* berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* dan mengumpulkan data dan umpan balik dari pengguna untuk menilai efektivitas metod tersebut. Objek riset yaitu produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa metode *Syllabic* dan *Augmented Reality* untuk transformasi kemampuan membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* di TK Zivana Montessori.

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, angket dan teknik tes. Teknik analisis data pada riset ini dibagi menjadi teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam riset berasal dari hasil wawancara dan observasi disekolah sedangkan data kuantitatif dari proses *pre test* dan *post-test*. Simpulan hasil riset didasarkan pada proses kerja *Research and Development*. Desain riset ADDIE terdiri dari 5 fase yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Dan Evaluation*. Hasil akhir riset ini adalah metode *Syllabic* dan *Augmented Reality* yang bertujuan untuk transformasi kemampuan membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode *Syllabic* adalah suatu metode yang memulai pengajaran dengan menyajikan dahulu beberapa suku kata. Metode *Syllabic* memulai pengajaran membaca bagi anak yang kesulitan membaca dengan menyajikan kata-kata yang sudah dirangkai menjadi suku kata kemudian suku kata dirangkai menjadi kalimat (U. Hasanah & Gudnanto, 2023).

Metode *Syllabic* merupakan metode yang memulai pengajaran membaca permulaan dengan menyajikan kata-kata yang lebih bermakna". Artinya membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan seperti suatu pendekatan dengan cerita disertai dengan gambar yang didalamnya yang berguna untuk mengenali huruf dan kata-kata. Jadi, *Syllabic* memulai pengajaran membaca permulaan yang diawali dengan pengenalan suku kata seperti "ba, bi, bu, be, bo, ca, ci, cu, ce, co, da, di, du, de, do, fa, fi, fu, dan seterusnya". Setelahnya pengenalan suku kata tersebut, suku kata dirangkai menjadi kata seperti "ma ta, ka ya, ta li, gu la, dan lain sebagainya". Setelah dirangkai menjadi suatu kata baru nantinya suku kata tersebut dapat dirangkai menjadi suatu kalimat yang bermakna seperti "za ki ca ri ce la na (Furoidah & Rohinah, 2019).

Augmented Reality adalah penglihatan langsung atau tidak langsung dari benda fisik yang dilengkapi dengan informasi yang dapat ditampilkan secara virtual pada benda maya. Benda maya ini dapat menampilkan informasi yang secara langsung atau tidak langsung tidak dapat diakses oleh manusia (Nasution et al., 2022). *Augmented Reality* memiliki *augmentasi* lingkungan kehidupan nyata dengan lapisan gambar yang dihasilkan komputer melalui perangkat. Teknologi yang dikenal sebagai *Augmented Reality* menggabungkan objek maya dua atau tiga dimensi ke dalam sembilan lingkungan nyata tiga dimensi dan kemudian memproyeksikan objek maya tersebut di lingkungan nyata. (Lim et al., 2024).

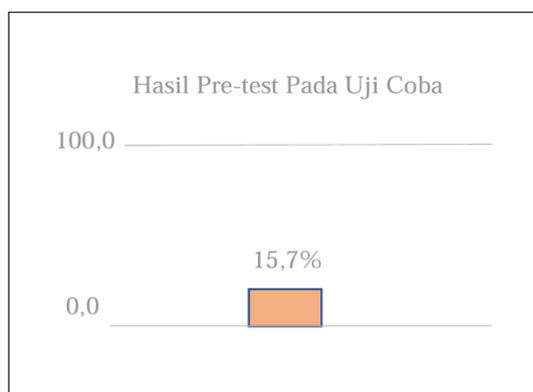
Metode *Syllabic* membantu anak dalam membaca permulaan tanpa mengeja huruf demi huruf. Ini membantu mereka menguasai kemampuan membaca dan mempercepat pemahaman mereka tentang huruf dengan menguraikan suku kata sehingga mereka lebih mudah memahami berbagai macam kata. Metode ini dimulai dengan mengenalkan anak dengan suku kata, dan kemudian dengan bantuan dirangkai, suku kata dirangkai menjadi kalimat yang bermakna. Diharapkan bahwa *Syllabic* dapat menjadi pendekatan yang tepat untuk memperbaiki kemampuan membaca awal Adapun proses pelaksanaan riset yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

a. Kegiatan *Pre-test*

Pada tahap *pre-test*, ketika kami masuk ke kelas kami memperkenalkan diri. Kemudian, mengecek kehadiran siswa dan peneliti melakukan *ice breaking* untuk meningkatkan konsentrasi pada anak dan meningkatkan *mood* pada saat proses penerapan "*Syllabic*" dan "*Augmented Reality*" Kemudian, kami mengkaji tujuan penelitian ini melalui penerapan kepada anak "*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*" sebagai sampel di penelitian ini, Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahap *pre-test* adalah sebagai berikut.

a) *Scan barcode* pada produk

- b) Pilih *view 3ind*
 - c) Kemudian muncul Produk pembelajaran metode *Syllabic* dan *Augmented Reality*
- Tahap untuk memproyeksikan objek maya dilingkungan nyata dapat dilakukan dengan cara berikut ini :
- a) Pilih *place it in your room*
 - b) *Allow Acces*



Gambar 3.1. Diagram 1 Hasil *Pre-test* pada uji coba

Diagram 1 menunjukkan hasil *pretest* pada uji coba dengan 5 anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Di mana hasil presentasi *pretest* menunjukkan bahwa 15,7% anak sudah mampu menyebutkan huruf, mampu mengenal kata dan mampu mengenal suku kata.

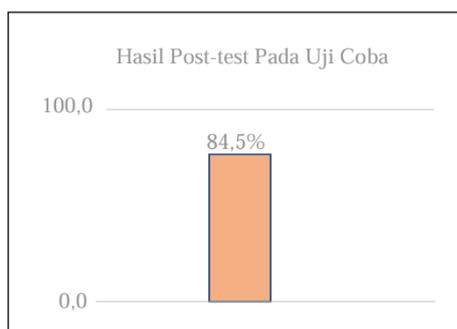
b. *Treatment*

Tujuan *treatment* untuk meningkatkan fokus dan kreativitas pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* melalui penggunaan teknologi *Augmenteed Reality* yang dimana pada teknologi tersebut menggunakan metode *Syllabic* pengenalan suku kata membuat daya tarik terhadap anak dalam pengenalan "suku kata". Prosedur:

1. Orientasi
 - a) Peneliti menjelaskan konsep *Syllabic* dan *Augmented Reality* dan bagaimana teknologi ini dapat membantu anak-anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*.
 - b) Guru/*shadow teacher* mendapat penjelasan tentang manfaat dan batasan penggunaan *Augmented Reality*.
 - c) batasan penggunaan *Augmented Reality*.
2. Evaluasi Awal

Melakukan penilaian awal untuk memahami kemampuan fokus anak saat ini serta membuat daya tarik anak dalam penerapan *Syllabic* dan *Augmenteed Reality*.
3. *Treatment Augmented Reality*
 - a) Peneliti akan mengenalkan *Syllabic* dan *Augmenteed Reality* yang edukatif dan menarik, sesuai usia dan minat anak.
 - b) Anak akan dibimbing untuk menggunakan *Syllabic* dan *Augmenteed Reality* dalam kegiatan belajar dan bermain yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactive Disorder*.
 - c) Kegiatan *Post-test*.

Post-test ini dirancang untuk mengukur hasil proses *treatment* yang telah dilkakukan bebarapa hari dan menguji pengaruh *Syllabic* dan *Augmented Reality* untuk transformasi membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* Berikut hasil dari *pos-test*.



Gambar 3.2. Diagram 2 Hasil *Post-test* pada uji coba

Diagram diatas menunjukkan kemampuan membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactive Disorder* dengan hasil *posttest* 84,5%

d) Efektifitas *Syllabic* dan *Augmented Reality*

Hasil riset adalah kemampuan membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactive Disorder* dengan *Syllabic* dan *Augmented Reality*. Berikut ini kelayakan dan keefektifan produk pada riset ini:

1. Kelayakan produk

Produk ini telah dinilai oleh ahli materi dan desain dalam dua tahap validasi. Hasil validasi oleh ahli dengan rata-rata skor 85,5 dan validasi ahli desain produk dengan total 86. Hal ini berarti semua nilai ini menunjukkan bahwa produk ini sangat layak digunakan dalam kegiatan uji coba.

2. Keefektifan produk

Hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* setelah treatment dengan *Syllabic* dan *Augmented Reality*. Hal ini terbukti dari hasil *pretest* dengan nilai 15,7% menjadi 84,5% pada hasil *post-test*. dengan demikian, *Syllabic* dan *Augmented Reality* efektif dengan tingkat efektifitas yang tinggi dan bisa digunakan untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactive Disorder*.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* setelah treatment dengan *Syllabic* dan *Augmented Reality*. Hal ini terbukti dari hasil *pretest* dengan nilai 15,7% menjadi 84,5% pada hasil *post-test*. dengan demikian, *Syllabic* dan *Augmented Reality* efektif dengan tingkat efektifitas yang tinggi dan bisa digunakan untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Saran bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk menelusuri pemanfaatan teknologi *Syllabic* dan *Augmented Reality* bagi peningkatan kemampuan membaca permulaan diharapkan dapat meneliti pengaruh dari teknologi yang sudah dibuat dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

REFERENSI

- Akollo, J. G., Tarumasely, Y., & Surur, M. (2023). Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Teknik Kolase Berbahan Loleba. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 358–373.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Furoidah, R. R. F., & Rohinah, R. (2019). Implementasi Metode Suku Kata (*Syllabic Method*) dalam Pembiasaan Membaca Awal Anak Usia Dini di Kelompok B1 TK IT Salsabila Al-Muthi. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 4, 515–526.
- Hasanah, L. (2021). Analisis Deskriptif Penggunaan Metode *Syllabic* Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(2), 166–175.

- Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>
- Lim, W. M., Jasim, K. M., & Das, M. (2024). Augmented and virtual reality in hotels: Impact on tourist satisfaction and intention to stay and return. *International Journal of Hospitality Management*, 116, 103631.
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6462–6468.
- Silitonga, K., Sibagariang, R. U., & Herlina, E. S. (2023). Pola asuh orang tua dalam penanganan ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3).
- Sumarauw, T., Waturandang, M. M. F., & Mandas, A. L. (2023). Psychological Well-Being Pada Orang Tua Terhadap Anak Penderita Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Journal of Psychology Humanlight*, 4(2), 58–65.
- Susanto, E., & Nugraheni, A. S. (2020). Metode vakt solusi untuk kesulitan belajar membaca permulaan pada anak hiperaktif. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 9–16.