

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latang Belakang Masalah

Kehidupan manusia erat hubungannya dengan pendidikan, karena setiap kegiatan manusia dimulai dengan pendidikan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan oleh manusia tersebut dengan cara yang tepat dan benar.

Di Negara Indonesia, pendidikan diwajibkan kepada seluruh Warga Negara Indonesia selama 9 tahun tanpa terkecuali bagi peserta didik yang memiliki kelainan. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VI Pasal 5 ayat (2) yang menyatakan bahwa: “Warga yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus”. Isi dari Undang-undang tersebut menjelaskan bahwa Negara tidak membedakan warganya dalam memperoleh pendidikan, sehingga setiap warga negara berhak mendapatkan layanan pendidikan yang layak. Salah satu klasifikasi dari peserta didik yang memerlukan layanan pendidikan khusus tersebut adalah peserta didik dengan hambatan intelektual.

Peserta didik dengan hambatan intelektual memiliki intelegensi atau IQ di bawah rata-rata, yang berpengaruh signifikan terhadap kemampuan belajar dan penyesuaian sosial atau perilaku adaptifnya. Kustawan (2016) menyebutkan bahwa “Peserta didik dengan hambatan intelektual merupakan peserta didik yang memiliki inteligensi yang signifikan berada di bawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan.” Kondisi kognitif tersebut berdampak langsung pada aspek pramembaca, khususnya dalam kemampuan peserta didik mengenal serta mengaitkan simbol huruf dengan bunyinya secara tepat. Keterbatasan ini menyebabkan mereka membutuhkan waktu yang lebih lama serta pendekatan yang lebih konkret dalam menyerap informasi dasar sebelum masuk ke tahap membaca fungsional.

Kemampuan pramembaca merupakan tantangan kognitif yang cukup besar bagi peserta didik dengan hambatan intelektual sehingga membutuhkan strategi khusus dalam mengenalkan simbol. Menurut Kustiyowati (2020) “Kemampuan pramembaca adalah salah satu tahap yang dijadikan landasan awal untuk mengenal simbol-simbol huruf dalam proses permulaan belajar”. Bagi peserta didik dengan hambatan intelektual, proses ini menjadi sulit karena adanya keterbatasan pada memori jangka pendek serta kemampuan

membedakan apa yang mereka lihat dan dengar. Membayangkan bahwa sebuah garis lengkung atau lurus adalah simbol dari suara tertentu (abstraksi) sering kali terasa sangat rumit bagi mereka. Itulah sebabnya, penggunaan media kertas atau gambar dua dimensi yang kaku sering kali gagal membuat mereka fokus. Agar materi belajar tidak sekadar lewat dan bisa benar-benar dipahami, kita perlu beralih dari media statis yang membosankan ke media yang lebih dinamis dan hidup.

Simanjuntak (2024) menyatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu penyampaian materi dalam proses belajar mengajar”. Penggunaan media ini tidak hanya mempermudah penyampaian informasi, tetapi juga memberikan efisiensi bagi pengajar yang mampu memanfaatkannya dengan baik. Salah satu inovasi yang relevan dalam konteks ini adalah aplikasi *Assemblr Edu*.

Kebutuhan akan media seperti *Assemblr Edu* menjadi krusial ketika pengajar harus mengubah konsep huruf yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik bagi siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Surani dan Fricticarani (2023) menjelaskan bahwa “*Assemblr Edu* adalah platform *Augmented Reality* (AR) yang mampu menggabungkan objek virtual dengan realitas secara langsung, sehingga memungkinkan guru memproyeksikan materi abstrak ke dalam bentuk yang interaktif”. Sebagai solusi alternatif, media berbasis AR ini menghadirkan visualisasi tiga dimensi yang membuat peserta didik tidak lagi melihat huruf sekadar sebagai simbol mati di atas kertas, melainkan sebagai objek hidup yang dapat dieksplorasi dari berbagai sudut pandang. Selain itu, stimulasi visual yang kuat serta dukungan fitur audio dalam aplikasi ini membantu memperkuat asosiasi antara bentuk huruf dan bunyinya. Melalui pendekatan yang interaktif ini, peserta didik dengan hambatan intelektual diharapkan dapat melewati tahapan pramembaca secara lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna.

Hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada bulan November 2025 di SLB Negeri Langensari menunjukkan bahwa peserta didik dengan hambatan intelektual masih mengalami kesulitan dalam kemampuan pramembaca, khususnya dalam mengenal simbol huruf, membedakan bentuk visual yang serupa, serta mengaitkan simbol dengan bunyi fonetiknya. Oleh karena itu, penggunaan media *Assemblr Edu* melalui teknologi *Augmented Reality* (AR) diharapkan mampu mengembangkan kemampuan tersebut karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan multisensori. Media ini mentransformasi simbol huruf yang abstrak menjadi objek tiga dimensi yang nyata di

hadapan peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik dengan hambatan intelektual dalam memahami konsep dasar literasi secara lebih kontekstual.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ningsih et al., 2025) yang berjudul “Mendukung kemampuan Mengenal Huruf Bagi Peserta Didik Slow Learner Menggunakan Media Assembler Edu”. Menunjukkan bahwa siswa mampu mengenali huruf abjad setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media *Assembler Edu*. Hal ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat mereduksi kejenuhan dan menunjukkan motivasi belajar peserta didik dengan hambatan belajar. Dengan adanya keterlibatan aktif saat mengoperasikan media, memori jangka pendek siswa menjadi lebih terstimulasi, yang pada akhirnya mempermudah mereka dalam mengingat simbol-simbol huruf yang diajarkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Rozy (2025) mengemukakan bahwa media *Assembler Edu* terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Fitur visualisasi 3D dan teknologi *Augmented Reality* yang dimanfaatkan dalam aplikasi ini memudahkan peserta didik untuk memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai materi pembelajaran. Hal ini sangat relevan bagi peserta didik dengan hambatan intelektual yang memiliki keterbatasan dalam berpikir abstrak. Dengan hadirnya visualisasi yang lebih nyata, hambatan kognitif dalam memproses informasi dapat diminimalisir, sehingga konsep pramembaca yang sebelumnya sulit dipahami menjadi lebih mudah diakses oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memfokuskan pada penggunaan media *Assembler Edu* berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran pramembaca pada peserta didik dengan hambatan intelektual Fase A di SLB Negeri Langensari. Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji efektivitas media *Assembler Edu*, melainkan untuk mendelaporan jurnalkan bagaimana media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran pramembaca, kemampuan pramembaca yang ditunjukkan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaannya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pemanfaatan media berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran pramembaca serta menjadi referensi bagi guru pendidikan khusus dalam merancang pembelajaran yang lebih konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan hambatan intelektual.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut "Bagaimana penggunaan media *Assemblr Edu* dalam pembelajaran pramembaca pada peserta didik hambatan intelektual Fase A di SLB Negeri Langensari?"

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Assemblr Edu* dalam pembelajaran pramembaca pada peserta didik dengan hambatan intelektual Fase A di SLB Negeri Langensari.
2. Kemampuan pramembaca peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Assemblr Edu*.
3. Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan media *Assemblr Edu* dalam pembelajaran pramembaca

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendelaporan jurnalkan penggunaan media *Assemblr Edu* dalam pembelajaran pramembaca pada peserta didik dengan hambatan intelektual Fase A di SLB Negeri Langensari, meliputi proses penggunaan media, kemampuan pramembaca yang ditunjukkan peserta didik, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan media *Assemblr Edu* dalam pembelajaran.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui Penggunaan media *Assemblr Edu* dalam pembelajaran pramembaca pada peserta didik dengan hambatan intelektual Fase A di SLB Negeri Langensari.
- b. Untuk mengetahui kemampuan pramembaca peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Assemblr Edu*.
- c. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat

penggunaan media *Assemblr Edu* dalam pembelajaran pramembaca

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibedakan menjadi manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang Pendidikan Luar Biasa, khususnya mengenai penggunaan media *Assemblr Edu* dalam pembelajaran pramembaca pada peserta didik dengan hambatan intelektual Fase A. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan hambatan intelektual. Bagi peserta didik, penggunaan media *Assemblr Edu* diharapkan dapat mendukung keterlibatan dan perkembangan kemampuan pramembaca. Bagi orang tua dan masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan kemampuan pramembaca peserta didik dengan hambatan intelektual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik dengan Hambatan Intelektual

Memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan bermakna sehingga peserta didik dengan hambatan intelektual Fase A dapat menunjukkan kemampuan pramembaca, khususnya dalam mengenal huruf, membedakan bentuk huruf, menirukan bunyi suku kata, serta menghubungkan gambar dengan huruf awal sebagai dasar untuk mengembangkan kemampuan membaca pada tahap selanjutnya.

b. Bagi Guru

Menjadi alternatif dan referensi bagi guru SLB dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran pramembaca yang efektif, menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan hambatan intelektual Fase A melalui penggunaan media *Assemblr Edu*.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran pramembaca di

SLB, khususnya melalui pemanfaatan media *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan hambatan intelektual Fase A, sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas layanan pendidikan bagi peserta didik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi bahan referensi bagi penelitian sejenis yang berkaitan dengan penggunaan media *Assemblr Edu* dalam pembelajaran pramembaca serta pengembangan kemampuan pramembaca pada peserta didik dengan hambatan intelektual Fase A.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka beberapa istilah pokok dijelaskan secara operasional sebagai berikut.

1. Hambatan Intelektual

Hambatan intelektual dalam penelitian ini adalah kondisi peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif sehingga memengaruhi kemampuan belajar, berpikir, berkomunikasi, serta menyelesaikan tugas-tugas akademik. Peserta didik yang menjadi subjek penelitian merupakan peserta didik hambatan intelektual Fase A di SLB Negeri Langensari yang sedang mengikuti pembelajaran pramembaca. Karakteristik yang diamati meliputi kemampuan memahami instruksi sederhana, memusatkan perhatian, mengenali simbol huruf, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pembelajaran Pramembaca

Pembelajaran pramembaca dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan dasar yang menjadi prasyarat membaca permulaan pada peserta didik hambatan intelektual. Pembelajaran difokuskan pada pengenalan huruf, pengenalan bunyi huruf, kemampuan membedakan bentuk huruf, kemampuan menghubungkan gambar dengan huruf awal, serta membaca suku kata sederhana melalui penggunaan media *Assemblr Edu*.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pramembaca kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami. Media yang dimaksud dibatasi pada penggunaan media digital berbasis Augmented Reality, yaitu aplikasi *Assemblr Edu*.

4. Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) dalam penelitian ini adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual tiga dimensi dengan lingkungan nyata secara waktu nyata (real-time) melalui perangkat digital seperti telepon pintar. Teknologi AR digunakan untuk menampilkan objek visual yang mendukung pembelajaran pramembaca sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif.

5. *Assemblr Edu*

Assemblr Edu dalam penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang digunakan sebagai media pembelajaran pramembaca. Media ini dimanfaatkan untuk menampilkan objek tiga dimensi yang berkaitan dengan materi pengenalan huruf, bunyi huruf, gambar, dan suku kata sederhana. Analisis penggunaan *Assemblr Edu* difokuskan pada aspek perencanaan, pelaksanaan, respons guru, respons peserta didik, faktor pendukung, dan faktor penghambat selama pembelajaran berlangsung.

G. Pertanyaan Penelitian

Berpedoman pada tujuan yang ingin dicapai, maka peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *Assemblr Edu* dalam pembelajaran pramembaca pada peserta didik dengan hambatan intelektual Fase A di SLB Negeri Langensari?
2. Bagaimana kemampuan pramembaca peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Assemblr Edu*?
3. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat penggunaan media *Assemblr Edu* dalam pembelajaran pramembaca?

