

Quiver Sebagai Media Pengajaran Alfabet pada Sekolah Dasar: Studi Deskriptif

Abdul Aziz^{1*}, Herry Wahyudi Susanto², Widyawati³, Yuliana Nurhayati⁴, M. Agus Safrian Nur⁵, Febri Irwandi⁶

^{1,4,5}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin, Jl. Sultan Adam Komplek Malkon Temon No. 12 RT. 33, Kode Pos. 70122

²Universitas Sains dan Teknologi Jayapura, Jl. Sosial Padang Bulan, Hedam, Kec. Abepura, Kota Jayapura, Papua

³SDIT Imam Syafi'i Banjarmasin, Jl. AMD XII, Pemurus Dalam, Kec. Banjarmasin Sel., Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan

⁶SMAN 1 Kaubun, Jl. D Towuti No.desa, Bumi Rapak, Kec. Kaubun, Kabupaten Kutai Timur, Kalimantan Timur

E-mail: azisabdul322@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1445>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 14 June 2025

Revised: 20 June 2025

Accepted: 26 June 2025

Kata Kunci:

Quiver, Media, Alphabets.

Keywords:

Quiver, Media, Alphabet.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Quiver berbasis augmented reality (AR) dalam pembelajaran alfabet di sekolah dasar. Inovasi teknologi dalam dunia pendidikan telah membuka berbagai peluang, termasuk penggunaan media interaktif seperti Quiver yang memungkinkan visualisasi huruf secara tiga dimensi. Studi ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas awal di salah satu sekolah dasar. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap aktivitas pembelajaran yang menggunakan Quiver. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quiver dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa, mempermudah pengenalan bentuk dan bunyi alfabet, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, guru menyatakan bahwa media ini memudahkan proses penyampaian materi karena menyatukan elemen visual, audio, dan kinestetik. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan Quiver sebagai alternatif media pembelajaran alfabet yang efektif, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Ke depan, pengembangan media sejenis dapat difokuskan pada konten-konten literasi dan numerasi dasar lainnya.

This study aims to describe the use of Quiver, an augmented reality (AR)-based media, in teaching the alphabet at the elementary school level. Technological innovation in education has opened various opportunities, including the use of interactive media such as Quiver, which enables the three-dimensional visualization of letters. This study employed a qualitative descriptive approach, with early grade elementary school students as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation of learning activities involving the use of Quiver. The results indicate that the use of Quiver enhances students' learning enthusiasm, facilitates the recognition of letter shapes and sounds, and creates a more interactive and engaging learning atmosphere. Moreover, teachers reported that the media supports the delivery of material effectively by integrating visual, auditory, and kinesthetic elements. This study recommends Quiver as an effective alternative media for teaching the alphabet, particularly at the elementary level. In the future, the development of similar media can be directed toward basic literacy and numeracy content.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Abdul Aziz, et al (2025). Quiver Sebagai Media Pengajaran Alfabet pada Sekolah Dasar: Studi Deskriptif, 3(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1445>

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal alfabet merupakan fondasi utama dalam proses belajar membaca dan menulis, terutama pada jenjang sekolah dasar. Sayangnya, praktik pembelajaran alfabet di kelas-kelas awal masih banyak menggunakan pendekatan tradisional seperti penggunaan papan tulis, kartu huruf, atau buku cetak yang bersifat satu arah dan minim interaksi. Media pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat anak-anak kurang termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya dapat menghambat penguasaan huruf dan perkembangan literasi awal, Ellsworth dkk., (2004). Kondisi ini mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran alfabet secara menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Kebutuhan tersebut dapat dijawab dengan pemanfaatan teknologi pendidikan yang semakin berkembang, salah satunya melalui augmented reality (AR). Teknologi AR mampu memadukan dunia nyata dan digital secara real-time, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Salah satu contoh media berbasis AR yang relevan untuk pembelajaran alfabet adalah Quiver, aplikasi edukatif yang mengubah gambar dua dimensi hasil mewarnai menjadi objek tiga dimensi yang dapat bergerak melalui perangkat seluler, Sapitri dkk.,(2023). Penggunaan Quiver tidak hanya menghadirkan pengalaman visual yang unik, tetapi juga melibatkan aspek auditori dan kinestetik, yang menjadikannya sangat sesuai dengan pendekatan pembelajaran multisensori. Seperti yang dikemukakan oleh Lee dkk.,(2024), teknologi AR memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menyediakan pengalaman belajar yang langsung dan bermakna.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media Quiver dalam pembelajaran alfabet pada siswa sekolah dasar serta mengeksplorasi sejauh mana media ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami secara menyeluruh bagaimana media ini digunakan di kelas dan bagaimana dampaknya terhadap proses belajar siswa. Penelitian ini tidak hanya menggambarkan praktik pembelajaran, tetapi juga menelaah persepsi guru dan siswa terhadap pemanfaatan Quiver sebagai media pembelajaran.

Kajian teori menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif sangat dianjurkan dalam pembelajaran di tingkat dasar. Menurut Sobarudin (2021), pembelajaran berbasis AR secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pengembangan kompetensi anak usia 5–7 tahun karena memberikan konteks belajar yang nyata dan menyenangkan. Hasil serupa ditemukan oleh Rahayu dkk., (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pengenalan konsep binatang bagi siswa berkebutuhan khusus berhasil meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Lebih lanjut, Sofiandira dkk., (2023) menyatakan bahwa media komik interaktif berbasis pendekatan kontekstual terbukti mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa sekolah dasar, terutama karena kombinasi elemen visual, cerita, dan aktivitas mewarnai.

Penelitian yang dilakukan oleh Zhang dkk., (2023) juga menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi dan meningkatkan minat belajar siswa. Dalam kaitan ini, Quiver menawarkan kombinasi visualisasi yang menarik dan keterlibatan langsung yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan pemahaman mendalam pada tahap literasi awal. Munawaroh dkk., (2023) dalam studinya menyoroti perlunya pemanfaatan media berbasis ICT dalam pembelajaran sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21, yang menuntut kreativitas, interaktivitas, dan fleksibilitas dalam penyampaian materi.

Oleh karena itu, berdasarkan tantangan pembelajaran alfabet yang masih bersifat monoton dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang mendukung efektivitas media AR, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dan praktis. Secara konseptual, penelitian ini memperluas kajian tentang penggunaan media AR dalam konteks literasi awal. Secara praktis, temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai rekomendasi bagi guru dan pengembang kurikulum untuk mengintegrasikan media seperti Quiver dalam pembelajaran alfabet di sekolah dasar, guna menciptakan proses belajar yang lebih menarik sesuai dengan perkembangan zaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses penggunaan media Quiver berbasis Augmented Reality(AR) dalam

pembelajaran alfabet di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena peneliti tidak melakukan manipulasi terhadap variabel, melainkan mengamati dan mendeskripsikan fenomena secara alami sebagaimana berlangsung di lingkungan kelas. Dengan fokus pada pengalaman nyata guru, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang kontekstual terhadap efektivitas media Quiver sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya antara bulan Januari sampai dengan bulan Maret 2025. Lokasi penelitian berada di salah satu Sekolah Dasar di Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, yang telah mengintegrasikan penggunaan media digital dalam proses pembelajarannya. Pemilihan lokasi ini mempertimbangkan kesiapan infrastruktur serta keterbukaan sekolah terhadap penggunaan teknologi berbasis AR dalam proses belajar mengajar. Partisipan dalam penelitian ini direkrut melalui teknik purposive sampling, yakni dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Partisipan utama adalah seorang guru sekolah dasar yang telah memiliki pengalaman mengajar selama kurang lebih lima tahun dan secara aktif menggunakan media Quiver dalam proses pengenalan alfabet kepada siswa kelas awal. Guru tersebut dipilih karena dinilai mampu memberikan data yang kaya dan mendalam mengenai praktik penggunaan media tersebut di lapangan.

Pengumpulan data melalui tiga teknik utama, yaitu observasi pada saat proses pembelajaran di kelas, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan beberapa siswa, serta dokumentasi berupa foto dan video selama kegiatan berlangsung. Instrumen penelitian yang digunakan disusun dalam bentuk pedoman observasi dan pedoman wawancara untuk memastikan bahwa data yang diperoleh relevan dan mendalam sesuai dengan fokus penelitian. Observasi bertujuan untuk menangkap interaksi nyata antara guru, siswa, dan media Quiver, sedangkan wawancara menggali pengalaman, pendapat, serta persepsi partisipan terhadap penggunaan media tersebut.

Seluruh data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis tematik. Dimana dalam prosesnya, ini dilakukan secara induktif dengan mengidentifikasi tema-tema yang muncul dari data observasi dan wawancara. Tahapan analisis mencakup penyajian data, reduksi data untuk menyaring informasi yang paling relevan, dan penarikan kesimpulan berdasarkan pola-pola temuan yang konsisten. Dengan metode ini, peneliti dapat memetakan berbagai aspek yang muncul dalam penggunaan media Quiver, baik dari sisi efektivitas, keterlibatan siswa, maupun respon guru dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Adapun untuk prosedur penelitian yakni itu dimulai dari tahap perencanaan, yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah untuk memperoleh izin pelaksanaan dan persiapan instrumen penelitian. Setelah itu, kegiatan observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran alfabet yang menggunakan Quiver. Peneliti mencatat perilaku siswa, mencermati interaksi di kelas, serta melakukan dokumentasi visual sebagai pelengkap data. Wawancara dilakukan setelah proses pembelajaran untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam dari sisi pendidik dan peserta didik. Seluruh data dianalisis secara menyeluruh untuk memperoleh gambaran kontekstual dan utuh mengenai pemanfaatan Quiver sebagai media pembelajaran alfabet. Melalui proses ini, peneliti berusaha menangkap kekuatan, tantangan, dan potensi pengembangan media Quiver dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pada tahap literasi awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

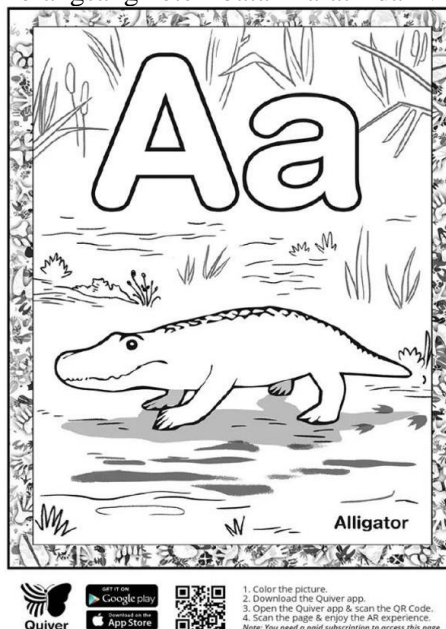
Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan media Quiver berbasis teknologi augmented reality (AR) mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran alfabet pada siswa sekolah dasar. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias ketika berinteraksi dengan media Quiver. Mereka merasa penasaran dan senang saat gambar dua dimensi yang telah mereka warnai ternyata menjadi hidup dimana dalam bentuk animasi tiga dimensi di layar gawai. Hal ini menumbuhkan motivasi belajar dan membuat mereka lebih mudah mengenali serta mengingat bentuk dan bunyi huruf.

Dari wawancara dengan guru, terungkap bahwa penggunaan Quiver sangat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran alfabet. Guru merasa bahwa proses belajar menjadi lebih efisien karena siswa dapat memahami konsep huruf secara visual, auditori, dan kinestetik secara bersamaan. Sesuai dengan teori pembelajaran multisensori yang menyatakan keterlibatan lebih dari satu indra akan meningkatkan efektivitas belajar, terutama pada anak usia dini.



Gambar 1. Penggunaan Quiver

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Lee (2024) yang menemukan bahwa teknologi AR berkontribusi pada pengembangan pembelajaran yang mendalam dan peningkatan kompetensi anak usia 5–7 tahun. Mereka menyatakan bahwa media berbasis AR mampu merangsang keterlibatan aktif anak serta mendukung pengembangan kognitif secara signifikan. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Rahayu dkk., (2021) yang mengembangkan media komik interaktif berbasis konteks untuk pembelajaran di sekolah dasar. Mereka menyimpulkan bahwa media interaktif sangat efektif meningkatkan pemahaman konsep karena anak-anak lebih mudah menangkap materi dalam bentuk visual dan naratif. Dalam konteks pembelajaran alfabet, media Quiver menghadirkan elemen serupa dalam bentuk animasi 3D yang merangsang keterlibatan naratif dan visual siswa secara simultan.



Gambar 2. Contoh Lembar Quiver

Lebih lanjut, Niningsih dkk., (2025) menunjukkan bahwa AR juga efektif digunakan untuk anak dalam pembelajaran pengenalan hewan. Ini memperlihatkan bahwa media AR seperti Quiver memiliki fleksibilitas tinggi untuk digunakan di berbagai kebutuhan belajar, baik reguler maupun inklusif. Penelitian ini memperkaya literatur tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dasar dan membuka ruang baru untuk pemanfaatan AR secara luas di dunia pendidikan. Tidak hanya sebagai alat bantu visual, AR juga terbukti mampu membangun keterlibatan emosional dan kognitif siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan Quiver, siswa tidak hanya melihat huruf, tetapi “mengalami” huruf tersebut melalui interaksi langsung.

Selain itu, dari sisi praktis, media ini relatif mudah digunakan dan diakses melalui perangkat seluler atau tablet dengan spesifikasi standar. Hal ini menjadikan Quiver sebagai media yang layak dan terjangkau untuk diimplementasikan di lingkungan sekolah dasar, terutama yang mulai menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis digital, Ibrohim (2023).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini tidak hanya menjawab rumusan masalah dan menunjukkan bagaimana data diperoleh dan dianalisis, tetapi juga memperkuat posisi teknologi augmented reality sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan literasi awal di kalangan anak-anak.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Quiver berbasis augmented reality efektif digunakan dalam pembelajaran alfabet di sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mempercepat pemahaman huruf dan bunyinya, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, guru merasa terbantu dengan adanya visualisasi dan audio pelengkap yang disediakan oleh aplikasi ini. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru-guru di tingkat dasar mempertimbangkan penggunaan media AR seperti Quiver dalam proses pembelajaran literasi dasar. Temuan ini juga membuka peluang untuk pengembangan media serupa dalam pengajaran kosakata, membaca permulaan, hingga numerasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi kepada pihak yang memberikan dukungan serta kontribusi selama pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini. Rasa terima kasih secara khusus kepada kepala sekolah, para guru, dan siswa di sekolah dasar tempat penelitian berlangsung, atas kesediaan, waktu, dan keterbukaan yang telah diberikan dalam mendukung proses pengumpulan data. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan sejawat atas saran dan semangat yang diberikan selama penelitian ini. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat serta bersumbangsiah positif dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di jenjang pendidikan dasar.

REFERENSI

- Ellsworth, C. C., Fenwick, J. B., & Kurtz, B. L. (2004). *The Quiver System*. 36(1), 205–209. <https://doi.org/10.1145/1028174.971374>
- Ibrohim. (2023). *Quiver Sebagai Media Pembelajaran Mewarnai. Guru Inovatif*. Diakses dari <https://guruinovatif.id/artikel/quiver-sebagai-media-pembelajaran-mewarnai>
- Lee, S., Kim, H., & Park, J. (2024). *The Impact of Augmented Reality on Creativity and Learning Engagement in Elementary Education*. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 19(3), 45-58. <https://doi.org/10.3991/ijet.v19i03.12345>
- Munawaroh, L., Rokmanah, S., & Syachruraji, A. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30833–30838. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11988>
- Niningsih., Salam, Agus., & Ramadhan, Syahru. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini di TKN 26 Lelamase, 2 (1). <https://doi.org/10.61798/galon.v2i1.275>
- Rahayu, Dwi., Utami, Fitria., Nur, Ismail., Laili, Nada., Yuniati, Respati & Mulia, Sabrina. (2021). *My Alphabet Application: Alphabet Introduction Learning Media for 1st-grade Elementary School using Augmented Reality Technology*. *Jurnal UPI: Journal of Software Engineering, Information & Communication Technology (SEICT)*.
- Sapitri, Megawati Windi., Indihadi, Dian & Rahman, Taupik. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Alphabet Match Dalam Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 7 (1). <https://doi.org/10.17509/jpa.v7i1.59930>

- Sobarudin. (2021). *Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Anak Sekolah Dasar (SDN 2 Kutanagara)*. Jurnal Universitas Pasundan : Jurnal Informatika, Manajemen dan Teknologi, 3 (2) <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/infomatek.v23i2.4581>
- Sofiandira, Vegi Teria., Anindia, Desy & Widiasttuti, Sripit. (2023). *Development of Alphabet Block Media for Beginning Reading Learning in Class I Elementary School*. JOSAR: Journal of Students Academic Research. <https://doi.org/10.35457/josar.v8i2.3146>
- Zhang, Y., Wang, X., & Chen, Z. (2023). *Enhancing Student Engagement and Learning Outcomes Through Augmented Reality Applications in Primary Education*. Journal of Educational Technology & Society, 26(2), 78-92. <https://doi.org/10.2307/jeductechsoci.26.2.78>