

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini bahasa Inggris menjadi bahasa Internasional, banyak negara yang menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa untuk berkomunikasi. Penguasaan bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang sangat penting di era modern ini. Bahasa Inggris dapat memudahkan seseorang untuk memperluas pengetahuannya secara Internasional.

Di Indonesia pembelajaran bahasa Inggris sudah diterapkan semenjak anak menginjak Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (PERMENDIKBUD No. 146 Tahun 2014).

Charlotte (2014, hlm. 64) menyatakan “Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak di tingkat PAUD sejalan dengan pendapat para ahli, para ahli mengatakan bahwa sebenarnya kemampuan anak usia dini lebih cemerlang dari pada yang dibayangkan oleh orang dewasa”. Sejalan dengan itu Zubaidah (2004, hlm. 469) mengatakan bahwa umur anak yang lebih muda akan lebih berhasil dalam belajar bahasa. Hal ini dikarenakan anak ada pada fase golden age. Pembelajaran bahasa anak tidak langsung pada pembelajaran yang berat, dapat dimulai dari hal-hal yang berada disekitar anak seperti binatang atau tumbuhan. Hal-hal yang berada disekitar anak atau yang disukai anak akan lebih memudahkan anak untuk mengingatnya karena hal-hal itu sering anak lihat.

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini membutuhkan metode dan proses yang efektif. Khairani (2016, hlm. 6) mengatakan “Pembelajaran bahasa Inggris banyak metode dan teknik yang dapat digunakan, seperti bercerita, bermain peran, seni dan kerajinan tangan, permainan, dan musik. Anak usia dini belajar

sambil bermain, anak tidak membedakan antara belajar dan bermain”. Dilanjut, menurut Mayesty (dalam Mursid, 2015, hlm. 37) bermain adalah kegiatan yang anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak-anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

Anak-anak PAUD saat ini dapat dikategorikan sebagai Generasi alpha, generasi yang lahir setelah generasi Z, yang dimana anak-anak generasi alpha lahir dari tahun 2010-2025. Tahun 2010 yaitu tahun munculnya Ipad dirilis oleh Apple dan Instagram diluncurkan. (Mccrindle;Widaningsih , 2019, hlm 316). Sejalan dengan itu menurut Satriyo (dalam Indrayana dkk., 2018, hlm. 1) salah satu ciri khas dari generasi alpha adalah melek digital sejak usia dini, generasi ini terus menerus terpapar oleh teknologi dari usia dini. Generasi alpha memiliki pemikiran lebih kritis dari pada generasi sebelumnya, karena generasi ini sangat mudah untuk mendapatkan informasi. Dari ciri khas anak generasi alpha tersebut, mereka membutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi sesuai porsinya.

Pada abad 21 ini teknologi sudah semakin maju. Banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dipakai untuk pembelajaran di PAUD. Salah satunya adalah penggunaan *flashcard* di kombinasikan dengan teknologi saat ini yang sudah berkembang. Salah satu teknologi yang saat ini sudah berkembang adalah *Augmented Reality* (AR). Menurut Lenurra dan Pratiwi, 2017(dalam Fadli dkk., 2019, hlm. 12) mengatakan *Augmented Reality* adalah sebuah istilah untuk lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual yang dibuat oleh komputer sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis. Sistem ini lebih dekat kepada lingkungan nyata (real). Karena itu, reality lebih diutamakan pada sistem ini.

Penelitian terkait media pembelajaran *Augmented Reality* dalam pembelajaran anak usia dini sudah banyak dilakukan. Penelitian *Augmented Reality* saat ini lebih banyak fokus pada perancangan aplikasi seperti penelitian yang dilakukan Fadli dkk. (2019) yang merancang aplikasi *Augmented Reality* berbasis android dengan menggunakan metode *Markerless* untuk pengenalan Alfabetik beserta objek pada anak usia dini. Selain itu Franciska dkk. (2018) juga melakukan penelitian serupa, yaitu merancang media pembelajaran bahasa Inggris berbasis android menggunakan teknologi *Augmented Reality* untuk Sekolah Dasar.

Firda Puspitadewi, 2020

ANALISIS TIGA APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK MENGENALKAN NAMA BINATANG DALAM BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Rosyad (2014) juga melakukan penelitian yang serupa merancang aplikasi *Augmented Reality* berbasis android untuk pengenalan hewan dalam bahasa Indonseia untuk anak usia taman kanak-kanak.

Berbeda dengan penelitian-penelitian diatas, penelitian ini akan difokuskan pada Analisis Aplikasi *Augmented Reality* untuk pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini dengan Aplikasi *Augmented Reality* yang sudah ada.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam mengenai **”Analisis Aplikasi *Augmented Reality* untuk mengenalkan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana fitur aplikasi *Augmented Reality* yang relevan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini ?
- 1.2.2 Bagaimana fitur aplikasi *Augmented Reality* yang dapat digunakan untuk mengenalkan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk mengetahui fitur aplikasi *Augmented Reality* yang relevan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini
- 1.3.2 Untuk mengetahui fitur aplikasi *Augmented Reality* dapat digunakan untuk mengenalkan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini

1.4 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris untuk anak usia dini. Khususnya dalam

penggunaan media *Augmented Reality* untuk pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis yang diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.4.2.1 Bagi penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman langsung mengenai penggunaan *Augmented Reality* untuk pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini.

1.4.2.2 Bagi pengajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengajar dalam menciptakan kegiatan belajar yang menarik untuk pembelajaran bahasa Inggris anak. Sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

1.4.2.3 Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi orangtua dalam mengajarkan bahasa Inggris yang menarik pada anak dirumah sehingga mampu menarik minat anak.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian tentang Analisis tiga aplikasi *augmented reality* untuk mengenalkan nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini terbagi menjadi lima bagian dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN : Bab ini membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika organisasi skripsi

BAB II KAJIAN TEORI : Bab ini menyajikan teori-teori yang berhubungan dengan judul penelitian diantaranya: 1). Perkembangan bahasa anak usia dini. 2). Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usai dini . 3) Pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk anak usia dini. 4). Media pembelajaran mulai dari pengertian media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, ciri-ciri media pembelajaran untuk anak, dan jenis media pembelajaran. 5) Media *Augmented Reality* mulai dari sejarah *Augmented Reality*, manfaat *Augmented Reality* dalam bidang pendidikan,

Augmented Reality sebagai media pembelajaran anak usia dini dan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini.

BAB III METODE PENELITIAN : Bab ini mengemukakan tentang metode penelitian, desain penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN : Bab ini menyampaikan tiga hal utama, yakni (1) Deskripsi tiga aplikasi *Augmented Reality* sesuai dengan karakteristik yang ada pada aplikasi (2) Hasil penelitian berdasarkan hasil analisis dan hasil observasi pada ketiga aplikasi *Augmented Reality* dengan berbagai kemungkinan sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian. (2) Pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN : Bab ini memuat kesimpulan dari hasil analisis yang akan menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian dari hasil pengamatan dan menilainya dari sudut teoritis keilmuan yang relevan dengan tema pembahasan, sehingga dapat menjadi implikasi atau rekomendasi bagi penelitian selanjutnya.