

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sudah dipakai oleh berbagai negara di belahan dunia. Di Indonesia, pembelajaran bahasa Inggris sudah dilakukan sejak usia dini. Anak usia dini membutuhkan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak agar proses tumbuh kembangnya dapat tercapai secara optimal (Sujiono, 2009, hlm. 10).

Menurut Virdyna (2015, hlm.116) Pembelajaran bahasa Inggris penting untuk diajarkan sejak usia dini. Menurut Chomsky (Virdyna, 2015, hlm. 115) seorang anak memiliki masa penting yang disebut dengan *critical period* dimana ia dapat dengan mudah dan cepat mempelajari bahasa saat ia belum memasuki masa pubertas. Menurut Plunket dalam observasi yang dilakukan terhadap anak-anak dari keluarga imigrasi yang menetap di USA, mengemukakan bahwa anak yang belum memasuki masa pubertas memiliki kemampuan pelafalan yang bagus seperti *native speaker*, sedangkan orang tuanya dapat berbicara lancar namun mereka mengalami kesulitan dalam pelafalan, pemilihan kata, dan *grammar* yang digunakan (Virdyna, 2015, hlm. 115).

Pernyataan tersebut didukung oleh para ahli bahwa kemampuan belajar bahasa anak akan lebih baik jika dia belajar sebelum usia 10 tahun (Virdyna, 2015, hlm. 116). Maka dari itu, bahasa Inggris sebaiknya dikenalkan sejak dini, karena pada usia dini merupakan masa keemasan yaitu fase dimana anak dapat berkembang dengan pesat sesuai dengan bakat dan minatnya (Indrawati, 2017, hlm.1). Menurut Sujiono (2009, hlm.6) Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani proses perkembangan secara pesat dan fundamental.

Berdasarkan Undang – undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal I ayat 14 dalam Depdiknas (2004) bahwa pendidikan anak usia dini adalah “upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Pemberian stimulus berupa pembelajaran bahasa pada anak biasanya terdiri dari membaca, menulis, dan berhitung. Sebelum ke tahap belajar menulis dan berhitung, modal utama yang perlu dimiliki adalah proses membaca. Membaca (Haryanto, 2009, hlm. 14) adalah suatu penafsiran yang bermakna dari cetakan atau simbol verbal tulisan. Langkah utama yang perlu dilakukan sebelum mampu membaca adalah pengenalan konsep alfabet.

Menurut Safitri (2018, hlm. 3) konsep huruf alfabet adalah proses awal seorang anak dalam membedakan karakter simbol antar huruf. Proses ini adalah tahap dimana anak mulai mengidentifikasi bunyi yang ada dalam alfabet, setelah itu barulah dapat diajarkan bagaimana huruf-huruf alfabet itu dapat membentuk sebuah kata yang memiliki makna. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebelum anak belajar membaca, maka terlebih dahulu dikenalkan jenis - jenis dan karakter huruf alfabet. Pembelajaran bahasa Inggris khususnya alfabet bagi anak usia dini diperlukan perlakuan khusus karena alfabet sendiri merupakan simbol yang sifatnya abstrak bagi anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti masih menemukan banyak anak-anak yang kesulitan dalam mengenal kosakata bahasa Inggris khususnya alfabet, banyak dari mereka yang masih kebingungan dalam hal pelafalan. Pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan anak untuk mengenal alfabet dan cara pelafalannya.

Menurut John Dewey (Charlotte, 2014, hlm. 64) “anak usia dini memerlukan media belajar yang bersifat aktif dan interaktif serta berpusat pada anak”. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar anak dengan pembelajaran yang menarik sehingga anak tidak mudah jenuh dalam menerima materi ajar (Fitria, 2014, hlm. 59). Media pembelajaran bahasa Inggris yang sangat dianjurkan oleh para ahli adalah penggunaan media kombinasi fonem (bunyi) dengan media kartu bergambar (*Flashcards*). Media kartu bergambar (*flashcards*) dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bunyi dan kata. Dalam hal ini, media pengenalan alfabet bahasa Inggris *Augmented Reality* adalah media yang sangat sesuai dengan pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini (Cooper, 2009, hlm. 88).

*Augmented Reality* menurut Haryani & Triyono (2017, hlm. 810) merupakan sebuah teknologi interaktif yang mampu memproyeksikan objek maya ke dalam objek nyata secara *real time*. Menurut Sinduningrum, dkk. (2019, hlm. 145) dengan penggunaan teknologi *Augmented Reality*, anak dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pengenalan huruf dan kosakata yang membosankan dapat diminimalisir, menyenangkan dan dapat menarik perhatian anak.

Media pengenalan alfabet bahasa Inggris *Augmented Reality* merupakan media berbasis teknologi yang terdiri dari 2 komponen yaitu *marker* yang biasanya berupa *flashcards* dan bunyi yang diproyeksikan ke dalam bentuk 3D. Media ini sangat cocok jika digunakan pada anak usia dini karena materi pada media ini sesuai dengan anak-anak usia 5 – 6 tahun. Materi yang diajarkan dalam media ini adalah pengenalan kosakata alfabet, dan cara pelafalannya dalam bahasa Inggris.

Penelitian terkait media pembelajaran *Augmented Reality* pada pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini sudah banyak dilakukan baik dari sisi pengembangan aplikasi *Augmented Reality* maupun penerapannya. Moeis dan Pangala (2016) mengembangkan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk mengenalkan bahasa Inggris pada anak usia dini. Dari penelitian ini dihasilkan sebuah perangkat lunak aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android. Selain itu, Wahyuni, dkk. (2016) mengembangkan sebuah aplikasi *Smartphone Augmented Reality* untuk pengenalan alat transportasi dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris bagi anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian, Media pembelajaran *Augmented Reality* ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran mengenal alat transportasi. Penelitian dari Sinduningrum, dkk. (2019) Penelitian ini berfokus pada pelatihan kepada guru-guru dan orang tua murid terkait aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android sebagai media alfabet pada usia dini. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat peningkatan nilai dari *Pretest* dan *Posttest* sehingga aplikasi ini terbukti dapat membantu Guru dan orang tua untuk mempraktekan model belajar Alfabet untuk anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tersebut. Peneliti ingin menggali lebih dalam terkait aplikasi *Augmented Reality* dalam pengenalan Alfabet bahasa Inggris pada anak usia dini. Penelitian ini berfokus pada analisis media *Augmented Reality* dalam pengenalan Alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Adapun aplikasi yang akan dianalisis antara lain *Alphanum*, *AR Flashcards*, dan *AR Animal*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

1.2.1 Bagaimana fitur aplikasi *Augmented Reality* relevan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini?

1.2.2 Bagaimana fitur aplikasi *Augmented Reality* dapat digunakan untuk mengenalkan alfabet bahasa Inggris pada anak usia dini?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

1.3.1 Untuk mengetahui fitur aplikasi yang relevan sebagai media pembelajaran anak usia dini.

1.3.2 Untuk mengetahui fitur aplikasi yang dapat digunakan dalam mengenalkan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian *Analisis Content* yang berjudul “Analisis Tiga Aplikasi *Augmented Reality* untuk Mengenalkan Alfabet Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini” dilihat dari perkembangan bahasa yang diharapkan dapat muncul sesuai dengan apa yang anak alami.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Adapun secara praktis diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1.4.2.1 Bagi Penulis**

Dapat mengetahui pemahaman mengenai aplikasi *Augmented Reality* untuk mengenalkan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini

#### **1.4.2.2 Bagi Siswa**

Aplikasi *Augmented Reality* untuk mengenalkan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini diharapkan dapat sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak khususnya pada perkembangan bahasa anak usia dini.

#### **1.4.2.3 Bagi Masyarakat**

Penggunaan aplikasi *Augmented Reality* diharapkan dapat memberi kontribusi bagi peningkatan kualitas proses pembelajaran pengenalan alfabet bahasa Inggris baik di sekolah maupun di rumah khususnya bagi anak usia dini.

### **1.5. Struktur Organisasi Skripsi**

Dalam penelitian ini untuk mengetahui pokok-pokok yang terdapat dalam isinya, maka perlu dikemukakan dengan jelas struktur organisasi skripsi. Adapun struktur organisasi skripsi sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah tahun 2019 sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan yang membahas tentang bagaimana pokok permasalahan sebagai topik yang diambil oleh peneliti. Dalam pendahuluan akan membahas latar belakang yang berisi penjelasan terkait penelitian yang memaparkan terkait hal-hal yang menjadi sebab kenapa mengangkat topik penelitian tersebut, rumusan masalah yang dibuat berupa pertanyaan dari permasalahan serta bagaimana memaparkan solusi yang akan diberikan, tujuan berupa hal-hal yang ingin dicapai dalam penelitian dan manfaat yang akan diperoleh dari beberapa sisi.

BAB II : Kajian Teori yang menjelaskan dan menguraikan kerangka teori yang dipakai secara jelas, sistematis dan logis. Memaparkan hasil-hasil dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh orang lain dengan bahasan yang sama.

BAB III : Metodologi merupakan gambaran umum yang menjelaskan dan memaparkan terkait dengan susunan dan sistematika penelitian yang akan digunakan. Dalam bab ini berisi metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian dan pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV : Berisi hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan pengamatan saat penelitian serta pengolahan data. Dalam bab ini peneliti memberikan penjelasan dan interpretasi atas hasil penelitian yang telah dianalisis yang akan menjawab pertanyaan dalam penelitian.

BAB V : Berisi kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang disajikan oleh peneliti sebagai bentuk penafsiran dan pemaknaan terhadap analisis temuan dan mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

Daftar pustaka yang berisikan semua sumber teori yang dikutip dalam penulisan skripsi.

Lampiran yang berisi seluruh dokumen yang digunakan dalam peneliti