

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini merupakan suatu aset bagi kedua orang tua bahkan bagi suatu negara. Sebutan “masa keemasan” (*golden period*), “jendela kesempatan” (*window of opportunity*), dan “masa kritis” (*critical period*) menjadi sangat lekat pada anak usia dini sebab mereka berada pada masa lima tahun pertama kehidupan. Pada masa tersebut anak-anak sangat peka terhadap lingkungan, namun masa lima tahun pertama kehidupan ini berlangsung cepat dan terbilang sangat pendek serta tidak dapat diulang kembali (Kusbiantoro, 2015). Perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek. Secara umum perkembangan anak usia dini mencakup perkembangan fisik, sosial, emosi, dan kognitif. Namun beberapa ahli mengembangkan menjadi aspek-aspek perkembangan yang lebih terinci. Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 pada pasal 1 ayat 2 menyatakan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni (Permendikbud, 2014). Salah satu perkembangan anak yang perlu diperhatikan diantaranya adalah perkembangan bahasa baik orangtua, guru maupun orang dewasa yang ada di lingkungan sekitar anak dapat mencurahkan perhatiannya dengan pemberian stimulasi.

Perkembangan bahasa anak diperkaya dan dilengkapi oleh lingkungannya (Susanto, 2014). Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang dapat menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain dalam bentuk tulisan, ekspresi muka, isyarat, dan bicara. Menurut Siregar dan Hazizah (2019) anak usia dini perlu diberikan stimulus yang dapat membuat neuron-neuron berfungsi secara optimal, sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak diantaranya yakni perkembangan kognitif, fisik motorik, sosial emosional, spiritual, seni dan keterampilan serta bahasa. Bahasa yang dimiliki oleh anak adalah bahasa yang telah dimiliki dari hasil pengolahan dan telah berkembang.

Bicara merupakan salah satu kompetensi yang dapat diungkapkan dengan menggunakan kata-kata untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Bicara juga merupakan alat komunikasi yang paling efektif karena pada saat ingin menjadi bagian dari kelompok sosial, sebagian besar

anak berbicara untuk berkomunikasi dengan orang lain. Perkembangan bahasa dan bicara merupakan salah satu dimensi yang sangat rentan terhadap lingkungan yang kurang baik (Judarwanto dalam Saputri, 2017). Selaras dengan itu, menurut Siregar dan Hazizah (2019), penyebab keterlambatan bicara sangatlah banyak dan bervariasi. Gangguannya ada yang ringan dan juga berat. Ada yang membaik pada usia tertentu dan ada yang tidak menampakkan kemajuan. Hal ini disebabkan oleh organ tubuh serta lingkungan yang tidak memberi stimulasi atau disebabkan oleh adanya penggunaan dua bahasa. Maka penting bagi orang dewasa khususnya orang tua yang berada di sekitar anak untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dalam memberikan stimulasi pada anak usia dini.

Hasil-hasil studi di bidang neurologi menjabarkan bahwa perkembangan kognitif anak telah mencapai 50% ketika anak berusia 4 tahun, 80% ketika anak berusia 8 tahun, dan mencapai 100% ketika anak berusia 18 tahun. Studi tersebut ini membuktikan bahwa pendapat para ahli tentang keberadaan masa peka atau masa emas (*golden age*) pada anak- usia dini memang benar-benar terjadi. Masa emas perkembangan anak yang hanya datang sekali seumur hidup tersebut boleh diabaikan. Perkembangan kemampuan kognitif ini memberikan sumbangan yang besar terhadap seluruh kemampuan berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak termasuk aspek perkembangan bahasa. Pada usia dini anak belajar kata pertama yang diikuti ribuan kata berikutnya (Sit, 2015). Berdasarkan hal tersebut perkembangan bahasa dan berbicara menjadi sangat penting, terutama bagi orang tua sebagai orang dewasa yang paling dekat dengan anak sudah semestinya memberikan stimulasi yang tepat sehingga perkembangan anak dapat optimal.

Flash card merupakan media visual yang memiliki dua dimensi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wardani, Koyan dan Wirya (2013) juga menunjukkan peningkatan kemampuan bercerita pada anak kelompok B dalam penerapan pembelajaran bilingual berbantuan *flash card*. Selain itu, hasil pada penelitian yang dilakukan Habibi (2017) menyatakan “...using flash cards (in bilingual language) in vocabulary teaching and learning successfully improves students’ score in vocabulary test. It can be seen that all students improved their score after the implementation of flash cards and it reached the standard minimum adequacy (KKM).” Dengan menggunakan *flash card* dalam pembelajaran bilingual dapat meningkatkan kosakata yang dimiliki anak dengan ditunjukkan melalui nilai anak yang meningkatkan pada tes yang diadakan. Menurut Sagita (2018) *flash card* adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks

atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, pada penelitiannya sebuah hasil menunjukkan bahwa media *flash card* dapat memperbaiki proses pembelajaran kemampuan berbicara anak autis kelas TK B. Berdasarkan penjabaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flash card* dapat mendukung pada pembelajaran yang melibatkan pengembangan keterampilan berbicara anak dengan peningkatan kosakata hingga bercerita.

Dengan pengadaan teknologi dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat membantu untuk menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas tinggi melalui media yang bervariasi seperti teks, grafik, suara, animasi, termasuk *Augmented Reality*. Sebuah hasil penelitian oleh Bacca (2014) menyatakan “*The main purpose of using Augmented Reality has been for explaining a topic interest as well as providing additional information. Augmented Reality educational games and Augmented Reality for lab experiments are also growing fields. The main advantages for Augmented Reality are: learning gains, motivation, interaction, and collaboration.*” Teknologi *Augmented Reality* (AR) merupakan salah satu teknologi yang kini sudah trend sejak 2016 melalui sebuah *game*. Pemanfaatan AR dalam pembelajaran telah terbukti memiliki dampak positif pada proses belajar mengajar, menjadi suatu proses yang interaktif bahkan lebih efektif dari metode pembelajaran tradisional (Mabrur, Maulana, & Andriansyah, 2019). Pembelajaran interaktif berbasis AR dikombinasikan dengan petunjuk guru maka dapat mendorong kemampuan anak dalam mengakuisisi pengetahuan dan keterampilan, salah satu kemampuannya yakni berbicara bagi anak usia dini.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian “**analisis potensi media *flash card* berbasis *augmented reality* untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun**”. Penelitian ini nantinya akan menggunakan 3 media *flash card* berbasis teknologi AR sebagai objek penelitian. Penelitian ini berusaha untuk memahami potensi *flash card* berbasis teknologi AR serta mendeskripsikan fitur-fitur yang ada pada *flash card* berbasis teknologi AR untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun. Sebagai anggapan dasar dalam suatu penelitian ini, penulis berasumsi jika *flash card* berbasis teknologi AR memiliki potensi dalam mengembangkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana media *Flash card* berbasis AR relevan sebagai media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun?
- b) Bagaimana fitur-fitur media *Flash card* berbasis AR dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas, secara khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui relevansi media *Flash card* berbasis AR sebagai media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun.
- b) Untuk mengetahui fitur-fitur media *Flash card* berbasis AR dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan maupun manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini adalah untuk menambah pemahaman pengetahuan mengenai optimalisasi perkembangan bahasa anak usia dini khususnya keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun dengan memanfaatkan media *Flash card* berbasis *Augmented Reality*.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Menambah pengalaman serta wawasan keilmuan dalam upaya mengembangkan perkembangan bahasa anak usia dini khususnya keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun dengan memanfaatkan media *Flash card* berbasis *Augmented Reality*.

b) Bagi Siswa

Melalui pemanfaatan media *Flash card* berbasis *Augmented Reality* dapat mengembangkan perkembangan bahasa anak khususnya keterampilan berbicara.

c) Bagi Guru

Membuka wawasan guru sebagai orang tua anak di sekolah bahwa pemanfaatan media *Flash card* berbasis *Augmented Reality* dapat mengembangkan perkembangan bahasa anak usia dini khususnya keterampilan berbicara.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika yang digunakan disesuaikan dengan buku pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia 2019. Berikut uraian struktur skripsi:

BAB I PENDAHULUAN

Pada dasarnya Bab pendahuluan dalam skripsi ini merupakan bab perkenalan yang berisi 1) latar belakang penelitian, bagian ini penulis memposisikan topik yang akan diteliti dalam konteks penelitian yang lebih luas. Penulis juga menyatakan adanya gap (rumpang) yang perlu diisi dengan melakukan pendalaman terhadap topik yang akan diteliti. 2) Rumusan masalah penelitian. Bagian ini memuat identifikasi spesifik mengenai permasalahan yang akan diteliti. Penulis merumuskan masalah penelitian dalam bentuk pertanyaan. 3) tujuan penelitian, bagian ini nantinya akan tercermin dari perumusan permasalahan yang disampaikan sebelumnya. 4) Manfaat penelitian, pada bagian ini penulis memberikan gambaran mengenai nilai lebih atau kontribusi yang dapat diberikan oleh hasil penelitian yang dilakukan. Adapun manfaat penelitian perlu dijabarkan dalam berbagai aspek yang meliputi: a) dalam segi teori (mengatakan apa yang belum atau kurang diteliti dalam kajian pustaka yang merupakan kontribusi penelitian) dan b) dalam segi praktik (memberikan gambaran bahwa hasil penelitian dapat memberikan alternatif sudut pandang atau solusi dalam memecahkan masalah spesifik tertentu). Selain itu, pada bab ini juga terdapat struktur organisasi skripsi, bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisannya, serta keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab kajian pustaka membahas 2 hal, yaitu: landasan teori dan studi pustaka. Landasan teori berisi uraian tentang teori-teori, persamaan, hukum, dan lain-lain yang digunakan sebagai alat memecahkan permasalahan studi pustaka berisi uraian tentang penemuan dan hasil penelitian orang lain yang diperoleh dari penelaahan berbagai referensi. Hasil penelitian orang lain yang dirujuk merupakan penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Hasil yang

dirujuk dalam studi pustaka merupakan rangkuman singkat dari penelitian yang terkait. Telah dalam studi pustaka harus mencantumkan perbedaan penelitian orang lain dengan penelitian yang telah dilakukan dalam skripsi. Hasil studi pustaka merupakan landasan untuk melakukan penelitian. Uraian dalam kajian pustaka diperlukan dalam rangka menyusun kerangka pendekatan atau konsep yang diterapkan dalam penelitian. Isi dari studi pustaka dan landasan teori sama dengan proposal skripsi atau bertambah selama pelaksanaan penelitian. Setiap pustaka yang dirujuk dalam bab kajian pustaka, dibuat daftarnya dalam bagian akhir daftar rujukan dengan menggunakan aturan buku.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini berisi rancangan alur penelitian sehingga bagian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural. Adapun penelitian dengan pendekatan kualitatif memiliki kecenderungan alur pemaparan metode penelitian untuk skripsi relatif lebih cair dan sederhana, dengan berisikan unsur-unsur diantaranya yakni desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, serta analisis data

BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V . SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan yakni penulis menyajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.