

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Inventaris suatu bangsa adalah dengan memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan negara-negara lain, karena pesatnya perkembangan zaman dan interaksi global telah menempatkan bahasa sebagai salah satu keharusan yang mutlak dibutuhkan setiap manusia, tanpa kemampuan berbahasa yang memadai, pastilah akan muncul banyak problem pelik dalam menjalani interaksi tersebut mempengaruhi seluruh aspek dalam kehidupan manusia. Sedangkan keberhasilan yang besar terjadi dengan melakukan upaya kecil dan dimulai sejak dini, dimana pendidikan anak usia dini merupakan suatu persiapan kematangan anak dalam menghadapi masa demi masa untuk perkembangannya di masa yang akan datang (Madyawati, 2017)

Dilihat dari perkembangan anak pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 pada pasal 1 ayat 2 menyatakan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini disebut dengan STPPA merupakan indikator tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, terdapat aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni (Permendikbud, 2014). Perkembangan anak yang perlu penting untuk diperhatikan adalah perkembangan bahasa, karena bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang dapat menyampaikan pikiran dan perasaan serta respon diri kepada orang lain dalam bentuk tulisan, ekspresi muka, isyarat, dan bicara.

Perkembangan bahasa adalah suatu bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan makna (Santrock, 2012), karena bahasa memungkinkan kita untuk merencanakan sesuatu di masa depan dan mendeskripsikan sesuatu dari masa lalu, kita membutuhkan bahasa untuk berbicara dan mendengarkan suara orang lain, membaca dan menulis, karena bahasa dimulai dari manusia dilahirkan yang berawal dengan tangisan maupun dengkur. Perkembangan bahasa untuk anak taman kanak-kanak berdasarkan Kemendikbud, terdapat mengembangkan tiga aspek yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Perkembangan bahasa anak diperkaya dan dilengkapi oleh lingkungannya (Susanto, 2014). Menurut Rubin dan Wilson (1995), anak usia 4 - 6 tahun memiliki kosa kata yang sangat banyak, seringkali terdiri dari ribuan kata. Bahasa lisan mereka kompleks, seperti yang ditunjukkan dalam kalimat yang mereka gunakan pada usia lima tahun. Seperti yang

Etha Salaza Titiana, 2021

Analisis Konten Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini

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

termuat dalam pembelajaran anak usia dini di PAUD, dimana anak usia 5 – 6 tahun sudah mulai dikenalkan dengan keterampilan berpikir, pengembangan bahasa lisan, persiapan membaca dan menulis dan lainnya. (Madyawati, 2013).

Kosakata yang harus dikenalkan pada anak, akan menjadi gambaran ketika ia berbicara dan bertindak. Pemahaman kosakata memiliki fungsi yang sangat penting untuk perkembangan anak, karena jika anak mempunyai kosakata yang kompleks, maka anak bisa cenderung mempunyai tingkat percaya diri dan mampu mempengaruhi teman seumurnya untuk bertingkah laku yang diharapkannya, dari pada anak yang kurang kosa katanya (Hamboro, 1993). Menurut Harlock (1993) Banyaknya jumlah kosakata pada anak-anak tidak hanya disebabkan dari mempelajari kata-kata baru, tetapi lebih dari itu anak-anak juga mempelajari arti baru dari kata-kata lama dan selanjutnya akan menguasai semakin banyak jumlah kata. Masa – masa awal perkembangan anak inilah yang membuat anak memiliki banyak kosakata, karena ia memasuki masa kritis dengan kecenderungan dapat meniru kata dan pengucapan bahasa lain, maka anak usia dini sangat tepat untuk memperoleh bahasa kedua (*second language*), terutama pengenalan bahasa Inggris.

Indonesia adalah negara yang menempatkan bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang dipelajari oleh anak Indonesia di jenjang pendidikan. Cakupan bahasa pada anak usia dini dalam Standar Nasional Anak Usia Dini, dijelaskan bahwa “menyimak perkataan orang lain (bahasa Ibu atau bahasa lainnya)”. Bahasa yang diajarkan anak usia dini tidak hanya bahasa Ibu saja, tetapi bisa menjadi bahasa lain yang mampu dikenalkan kepada anak. Pada usia dini anak belajar kata pertama yang diikuti ribuan kata berikutnya (Sit, 2015). Menurut survei dari EF EPI (*English Proficiency Index*) tahun 2020, Indeks kecakapan bahasa Inggris warga Indonesia ternilai rendah, dengan menduduki peringkat 4 dari 100 negara, dan Peringkat 13 dari 20 negara di Asia (Dipa, 2020). Tidak sedikit anak yang kurang bisa memahami bahkan membedakan kosakata baru dari bahasa Inggris dengan kosa kata lamanya, sehingga pemberian sarana belajar dalam membantu meraih kosa kata baru sering terabaikan, seperti yang dikatakan pada saat ini berikanlah alat edukatif yang bersifat dapat memberikan stimulasi bagi anak, agar ia dapat banyak mengingat kosakata dalam bahasa serta mengungkapkannya kembali.

Menurut Dewey (Charlotte, 2014) anak usia dini memerlukan sarana belajar yang bersifat aktif dan interaktif serta berpusat pada anak. Dilanjut dengan hasil kajian

para ahli bahwa bahasa Inggris bagi anak di tingkat PAUD sebenarnya kemampuan anak usia dini lebih cemerlang daripada yang dibayangkan oleh orang dewasa. Berdasarkan penjelasan tersebut perkembangan bahasa dan kosakata menjadi sangat penting, terutama bagi orang tua dan guru sudah semestinya memberikan stimulasi yang sesuai sehingga perkembangan anak dapat optimal dengan mengedepankan media yang sesuai dan tentunya dapat dikaitkan dengan teknologi yang saat ini berkembang. Sebagaimana rekomendasi dari penjelasan (Sumardinono, 2013) yang mengungkapkan secara rinci tentang cara orang dewasa yang meliputi orang tua atau guru mampu mengambil peran dalam penggunaan teknologi sebagai bagian dari sumber dan media pembelajaran bagi putra – putrinya, agar perkembangan teknologi dapat memiliki banyak peluang kebaikan.

Kemudian Wong, K. T., Muhammad, M. M., Abdullah, N, & Hamdan (2020) mengatakan bahwa integrasi dengan teknologi dalam pembelajaran merupakan hal sangat penting dalam meningkatkan interaksi dan ketertarikan anak. Sehingga pada akhirnya perubahan paradigma pembelajaran abad 21 lebih fokus pada integrasi teknologi dan pemanfaatan di berbagai bidang. *Augmented Reality* (AR) merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan dengan video, gambar, audio, dan sebagainya (Parker, 2011). Penggunaan teknologi AR anak dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pengenalan huruf dan kosakata yang kurang menyenangkan dapat diminimalisir, menyenangkan dan menarik perhatian anak (Sinduningrum, 2012)

Augmented Reality (AR) memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi, sehingga anak merasa nyaman dan antusias untuk terlibat di dalam kegiatan. Terkait penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa Inggris di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sudah mulai banyak dilakukan, baik dari sisi pengembangan aplikasi AR, berbagai aspek yang dicapai, maupun dari penerapan AR dalam kegiatan pembelajarannya. Hal ini dilakukan oleh penelitian dari (Widodo dkk, 2019) yang menunjukkan bahwa dapat AR mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak-anak retardasi mental ringan mulai dari nilai-nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, fisik-motorik, emosi sosial, dan artistik.

Penelitian lebih spesifik dari (Saputri, 2017) merujuk pada sejumlah hasil penelitian dan kajian dalam penerapan AR di pendidikan bahwa pembelajaran berbasis AR dapat mempengaruhi penguasaan kosakata siswa dan hasil belajar siswa, dan hasil belajar dengan pembelajaran berbasis AR berbeda secara signifikan dengan

pembelajaran konvensional. Zubaidah (2004) mengatakan bahwa umur anak yang lebih muda akan lebih berhasil dalam menyerap informasi baru, karena anak usia dini berada di dalam tahap golden age dan dikategorikan sebagai generasi Alpha, generasi yang lahir setelah generasi Z, yang dimana anak-anak generasi alpha lahir dari tahun 2010-2025. Ciri khas dari generasi Alpha adalah melek digital sejak usia dini, generasi ini terus menerus terpapar oleh teknologi dari usia dini. Terlebih masih lemahnya pengenalan bahasa Inggris pada anak yang merupakan bahasa internasional, sehingga dibutuhkan sebuah media untuk mendukung penguatan pada pengenalan tersebut.

Menurut kajian Professor C Richard dalam (Putra, 2019) sarana pembelajaran bahasa Inggris untuk anak seperti poster, *flashcard*, buku cerita bergambar, dan berbagai media yang berbahasa Inggris adalah bentuk-bentuk *language support* yang berguna sebagai sumber belajar. Pembelajaran bahasa Inggris banyak metode dan teknik yang dapat digunakan, seperti bercerita, bermain peran, seni dan kerajinan tangan, permainan, dan musik (Khairani, 2016). Selain itu ide lain untuk aktivitas yang dapat dilakukan dalam mempelajari bahasa Inggris bagi anak usia dini di antaranya yaitu games lagu yang disertai dengan gerakan total *physical response* atau pembelajaran yang berkaitan seperti cara menggunting, mewarnai, menempel dan mendengarkan cerita yang diulang-ulang. (Philips, 1993; Aharun & Ananthia, 2018, Suyanto, 2009; Printer, 2006)

Pemilihan buku cerita sebagai media pembelajaran sudah banyak digunakan oleh orang tua di rumah maupun pendidik di sekolah, terlebih buku cerita yang memiliki gambar yang menarik perhatian anak, sehingga muncul antusias yang lebih dari anak dalam proses mengenal berbagai hal. Buku cerita bergambar merupakan buku cerita yang dilengkapi dengan gambar-gambar sebagai pembantu dalam menjelaskan jalan cerita (Adipta. dkk, 2016). Membaca cerita bermanfaat bagi anak-anak dalam dua cara dengan memberi mereka penguasaan bahasa dan literasi. Tidak hanya anak-anak memperoleh keterampilan bahasa dan literasi, tetapi mereka juga mengalami pertumbuhan kosa kata, pengetahuan dalam menangani buku, dan banyak keterampilan lainnya (Snow, 1983) Berdasarkan penjelasan tersebut perkembangan bahasa dan kosa kata menjadi sangat penting, terutama bagi orang tua dan guru sudah semestinya memberikan stimulasi yang sesuai sehingga perkembangan anak dapat optimal dengan mengedepankan media yang sesuai.

Selain penggunaan buku cerita yang sudah ternilai konvensional karena hanya menampilkan gambar 2 dimensi saja dan kebutuhan anak dalam belajar pun harus dipenuhi dengan fasilitas perkembangan teknologi. Mengingat fenomena pesatnya perkembangan teknologi hari ini telah masuk ke berbagai tingkatan usia. Generasi milenial, dewasa bahkan anak-anak hari ini seakan tidak tabu dengan teknologi. Konsep perpaduan pembelajaran berbantuan teknologi semakin diminati di dunia pendidikan, sehingga banyak negara-negara mengadopsi konsep tersebut. Terlebih pembelajaran yang mengedepankan ragam visualisasi untuk membantu para siswa menangkap maksud dari materi tersebut.

Pembelajaran berbasis AR saat ini menjadi alternatif utama dalam mendukung pengenalan bahasa Inggris dan sebagai upaya untuk pemahaman teknologi kepada anak usia dini. Dengan penggunaan buku cerita berbahasa Inggris dengan teknologi AR ini membuat lebih banyak kelebihan-kelebihan yang bisa anak dapatkan terutama dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris. Terlebih hal utama yang membuat pembelajaran berbasis AR dibutuhkan untuk anak usia dini, karena anak usia dini lebih senang dengan hal – hal yang menarik atau inovatif (Wiyani & Barnawi, 2012). Adanya teknologi AR yang sudah teruji di bidang bidang lain seperti kedokteran, industri, infrastruktur menjadi acuan bahwa AR mampu memberi solusi dalam kemajuan di pendidikan.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tersebut. Peneliti ingin mendapatkan lebih dalam mengenai analisis buku cerita teknologi AR dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris bagi anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini akan menggunakan 3 media buku cerita berbasis teknologi Augmented Reality sebagai objek penelitian. Untuk memahami potensi positif yang terjadi pada buku cerita berbasis teknologi AR serta mendeskripsikan fitur-fitur yang ada untuk pemahaman kosa kata bahasa Inggris pada anak.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana buku cerita berbasis *Augmented Reality* dapat relevan sebagai media untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana fitur-fitur media buku cerita berbasis *Augmented Reality* dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendapatkan deskripsi konten dalam buku cerita *Augmented Reality* untuk pemahaman kosakata bahasa Inggris untuk anak usia 5-6 tahun. Untuk lebih memperjelas, tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui buku cerita berbasis *Augmented Reality* dapat relevan sebagai media bantu untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini
2. Untuk mengetahui/mendeskripsikan fitur-fitur media buku cerita berbasis *Augmented Reality* dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Teoritis

Diharapkan hasil penelitian dapat menjadi acuan dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif serta menambah pemahaman penulis di bidang penelitian

2. Praktis

a. Bagi anak

Buku cerita *Augmented Reality* ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran anak yang inovatif sehingga anak dapat tertarik dengan pembelajaran

b. Bagi guru

Membuka wawasan guru sebagai orang tua anak di sekolah bahwa pemanfaatan media buku cerita berbasis *Augmented Reality* dapat memberikan pemahaman kosakata bahasa Inggris pada anak

b. Bagi masyarakat

Diharapkan dapat menambah wawasan serta memberikan pengalaman langsung dalam menentukan media yang baik serta sesuai dengan perkembangan anak

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan yang digunakan pada laporan penelitian ini disesuaikan dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan

Indonesia tahun 2019, terdiri dari bab I sampai bab V, daftar pustaka, dan lampiran. Secara lengkapnya sebagai berikut:

- 1.5.1. Bab I Pendahuluan, terdiri dari: Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Skripsi.
- 1.5.2. Bab II Kajian Pustaka, terdiri dari : Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini, Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini, Bercerita, Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Pengertian Buku Cerita, Manfaat Buku Cerita, *Augmented Reality*, Pengertian dan Karakteristik *Augmented Reality*, Manfaat Media Pembelajaran Menggunakan *Augmented Reality*, Buku Cerita Berbasis *Augmented Reality (Magic Book)*, *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Bahasa Untuk AUD,
- 1.5.3. Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: Jenis Penelitian, Desain Penelitian, Lokasi dan Waktu, Instrumen, Analisis Data
- 1.5.4. Bab IV Temuan dan Pembahasan, menguraikan temuan data hasil penelitian dan pembahasannya. Berisi tentang hasil temuan peneliti yang berdasarkan pengolahan dan analisis data, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya
- 1.5.5. Bab V Kesimpulan
berisi tentang Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi; berisi penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.

