

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam waktu yang sangat singkat, perkembangan teknologi kian meledak sehingga penggunaannya semakin meningkat drastis. Bahkan sampai membuat banyak orang yang tidak dapat hidup tanpa teknologi. Teknologi hadir dan menjadi bagian hidup manusia. Manusia seperti tidak berfungsi jika tanpa ponsel (*gadget*), laptop, dan komputer yang merupakan alat-alat produk teknologi modern.

Peradaban manusia telah berubah dari masa ke masa. Teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan manusia pada masa ini. Tidak dapat dipungkiri jika perkembangan teknologi yang sangat pesat kini telah membawa perubahan yang sangat besar bagi manusia bila dibandingkan dengan kehidupan di zaman dahulu sebelum teknologi menjadi sebuah kebutuhan bagi manusia. Berbagai aspek keseharian yang dilakukan manusia mulai dari bekerja, belanja, belajar, hingga mencari berbagai informasi semuanya dilakukan dengan bantuan teknologi.

Salah satu aspek keseharian yang ada di kehidupan manusia adalah berkomunikasi. Perkembangan teknologi merubah gaya hidup manusia dalam berkomunikasi. Pola komunikasi pada zaman dahulu cenderung lambat, namun sekarang sudah menjadi cepat. Teknologi membantu memudahkan manusia dalam berkomunikasi, sehingga mendekatkan yang jauh, serta mampu menambah wawasan dalam menambah pengetahuan. Manusia juga dapat berkenalan dan berkomunikasi dengan siapapun di seluruh penjuru dunia tanpa adanya hambatan melalui berbagai cara menggunakan teknologi yang digabungkan dalam berkomunikasi menggunakan *video call*, *video conference*, dan sebagainya.

Setiap perkembangannya, teknologi baru selalu digabungkan dengan teknologi yang ada untuk menciptakan sesuatu yang lebih baik dari yang sebelumnya digunakan. Dan hal ini berlangsung dalam dunia pendidikan. Menggabungkan antara teknologi dengan dunia pendidikan, sehingga dunia

pendidikan juga turut andil dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih dan tidak tertinggal zaman.

Berbagai tingkatan dunia pendidikan menggunakan teknologi yang memiliki dampak positif dalam penggunaannya dalam pembelajaran. Terutama di dalam tingkatan Pendidikan Anak Usia Dini yang juga menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran di kelas, anak usia dini yang berusia 4-6 tahun sudah diperkenalkan teknologi yang bertujuan untuk memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga anak bisa mendapatkan pengalaman menggunakan teknologi sejak usia dini.

Gaya belajar anak usia dini berubah seiring berkembangnya teknologi. Sebelumnya anak belajar hanya menggunakan media pembelajaran yang seadanya dari buku, sehingga kurangnya motivasi dan pengalaman belajar bagi anak sejak dini. Namun sekarang, anak usia dini mendapatkan pengalaman belajar yang terbaik dengan menggunakan teknologi. Apalagi ketika masa pandemic covid-19 anak belajar dari rumah. Gaya belajar anak usia dini menggunakan teknologi pada saat ini dengan menggunakan media pembelajaran digital yang bisa diakses di internet dengan memperlihatkan video pembelajaran yang tentunya dibimbing oleh orang yang lebih dewasa. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat yang baik, begitu pula dalam mengembangkan aspek perkembangan anak.

Perkembangan teknologi dapat membantu mengembangkan semua aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting untuk diperhatikan. Hal ini karena bahasa merupakan salah satu aspek proses pencapaian dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak sebagai acuan. Ada dampak dari teknologi yang bisa dirasakan saat membangun aspek perkembangan bahasa yaitu dengan mengenalkan anak dalam kemampuan berbicara dan berkomunikasi. Salah satu fungsi bahasa bagi perkembangan anak usia dini adalah sebagai alat komunikasi dan menumbuhkan interaksi sosial dalam lingkungannya. Dengan memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan perkembangan bahasa anak tersebut, anak bisa diberikan stimulus menggunakan teknologi. Ada banyak aplikasi pada teknologi

yang membantu anak mengembangkan perkembangan bahasa. Oleh karena itu, bisa membantu anak untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa serta membantu anak untuk mendapatkan pengalaman yang baru di dalam kehidupannya.

Ketika mengenalkan perkembangan bahasa, langkah utama yang harus dilakukan adalah dengan cara mengenalkan kosakata kepada anak saat berada di sekolah maupun di rumah. Dalam mempelajari suatu bahasa, tidak terlepas dengan adanya kosakata. Kosakata merupakan kekayaan kata yang ada pada suatu bahasa tersebut.

Permasalahan dalam penelitian dengan media pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang diteliti oleh (Riyan, 2021) "*Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi*". Penelitian ini menggunakan desain penelitian metode deskriptif. Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah situasi pembelajaran saat masa pandemi memberlakukan pembelajaran jarak jauh sehingga perlu adanya sebuah inovasi pembelajaran yang akan membantu proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Android untuk mengembangkan Teks Eksposisi peserta didik. Hasil penemuan ini menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran berbasis android ini memiliki kelayakkan yang baik untuk digunakan sebagai variasi media pembelajaran baru dalam pembelajaran bahasa indonesia.

Dalam penelitian oleh Mardhotillah & Rakimahwati (2021) dengan jurnal yang berjudul "*Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini*". Penelitian ini menggunakan desain penelitian R&D. Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah ketika proses pembelajaran saat di sekolah terlihat banyak anak yang pasif dan guru yang menyampaikan materi pembelajaran dengan memberikan tulisan di papan tulis tanpa alat peraga. Hasil penelitian ini adalah pengembangan game interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk mengembangkan perkembangan bahasa anak usia dini.

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dipaparkan. Belum adanya penelitian terkait pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan perkembangan kosakata bagi anak usia dini. Peneliti mencoba dan tertarik melakukan sebuah penelitian tentang “*Pembelajaran Kosakata Melalui Aplikasi LearningApps Bagi Anak Usia Dini*”. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Single Subject Research* (SSR). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen tunggal SSR. Teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di dalam penelitian ini adalah aplikasi *LearningApps*.

Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di TK S Purwakarta terhadap anak usia 5-6 tahun ketika dalam pembelajaran lalu diberikan kosakata pada materi yang disampaikan oleh guru sudah cukup dikategorikan baik, sehingga rata-rata anak sudah memiliki kosakata dengan baik. Namun permasalahan yang ditemukan di lapangan bahwa ada beberapa anak usia 5-6 tahun yang kurang menyerap kosakata dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru saat di kelas. Dalam menyampaikan kosakata guru menggunakan media flashcard sehingga media pembelajaran oleh guru tersebut menjadikan anak menjadi cepat bosan. Hal tersebut membuat beberapa anak tersebut kurang dapat menerima dan merespon kosakata dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlunya media pembelajaran yang menarik perhatian beberapa anak yang kurang menyerap kosakata dalam pembelajaran.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana pengetahuan kosakata anak dalam tahapan Baseline-1 sebelum menggunakan Aplikasi *LearningApps*?
- 1.2.2 Bagaimana stimulus pengetahuan kosakata dalam tahapan Intervensi menggunakan Aplikasi *LearningApps* yang dilakukan oleh guru dan anak?
- 1.2.3 Bagaimana pengetahuan kosakata anak dalam tahapan Baseline-2 setelah menggunakan Aplikasi *LearningApps*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Untuk mengetahui pengetahuan kosakata anak dalam tahapan Baseline-1 sebelum menggunakan Aplikasi *LearningApps*.
- 1.3.2 Untuk mengetahui stimulus pengetahuan kosakata dalam tahapan Intervensi menggunakan Aplikasi *LearningApps* yang dilakukan oleh guru dan anak
- 1.3.3 Untuk mengetahui pengetahuan kosakata anak dalam tahapan Baseline-2 setelah menggunakan Aplikasi *LearningApps*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian sebagai berikut.

#### **1.4.1 Bagi Anak**

Untuk membuat motivasi dalam kemampuan kosakata anak agar kosakata di usianya semakin banyak, serta bermanfaat dalam menggunakan aplikasi *LearningApps* ketika dalam pembelajaran sehingga anak mengetahui teknologi.

#### **1.4.2 Bagi Peneliti**

Untuk menambah wawasan dalam hasil penelitian ini yang membuat peneliti semakin tertarik untuk memperdalam wawasan dalam penelitian.

#### **1.4.3 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Sebagai dasar acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan aplikasi *LearningApps* terhadap pembelajaran kosakata anak usia 5-6 tahun.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penelitian ini agar lebih diketahui mengenai pokok-pokok isinya maka akan dikemukakan dengan jelas susunan sistematika pembahasannya. Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari 5 bab yang dapat diuraikan sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan, bagian ini merupakan gambaran secara umum, yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian teori, di dalam penelitian ini terdapat kajian teori yang meliputi teori tentang perkembangan bahasa anak, teknologi untuk anak usia dini, media pembelajaran interaktif, dan *LearningApps*.

BAB III Metode penelitian, pada bab ini berisi tentang jenis penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, lokasi penelitian, prosedur penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian mencakup gambaran umum penelitian dan deskripsi penelitian. Pembahasan hasil penelitian mencakup analisis dalam kondisi, analisis antar kondisi, pengetahuan kosakata sebelum intervensi, pengetahuan kosakata setelah intervensi, proses pengetahuan kosakata tahap baseline dan intervensi serta pengaruh aplikasi *LearningApps* terhadap pengetahuan kosakata.

BAB V Kesimpulan, pada bab ini merupakan hasil kesimpulan yang peneliti sampaikan sebagai hasil penelitian, serta dengan pemaparan implikasi penelitian lalu rekomendasi bagi pihak-pihak yang bersangkutan.