

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa merupakan mekanisme yang terjadi atas otak anak, guna mempelajari bahasa kedua setelah anak memperoleh bahasa pertama atau bahasa ibunya. Pembelajaran bahasa dapat juga diartikan sebagai proses pelatihan dan pemberian pengalaman terhadap pembelajaran bahasa yang anak lakukan pada satuan pendidikan.

Sebelum memasuki jenjang sekolah, anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain sambil belajarnya bersama keluarga. Banyak metode dan media yang digunakan orang tua untuk mewujudkan pembelajaran yang unik dan menggemirakan untuk anak, secara spesifik pada pembelajaran bahasa (Siregar et al., 2018, hal. 109). Melalui observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan kasus penggunaan *Sound Bilingual Print Media* sebagai media pembelajaran yang membantu untuk menambah pengenalan kosa kata bahasa kedua anak, dalam hal ini Bahasa Inggris. *Sound Bilingual Print Media* yang dipakai terdiri dari *Sound Bilingual Book* dan *Sound Bilingual Poster*, dengan tema yang berbeda dari masing-masing media. Kemudian peneliti mencoba untuk mewawancarai orang tua dari anak yang berkaitan, ditemukan bahwa pemanfaatan *Sound Bilingual Print Media* memiliki peran terhadap perkembangan Bahasa Inggris anak usia dini.

Sound Bilingual Print Media dipilih sebagai media pembelajaran yang menggabungkan segi visual dan audio serta berbantuan teknologi didalamnya. *Sound Bilingual Book* dipilih karena mampu menyediakan beragam tema pada pembelajarannya, mampu mendekatkan anak pada literasi dini serta efek suara dan musik yang dihasilkan pada *Sound Bilingual Book* membantu anak mengembangkan pemahaman bahasa (Guha, 2020, hal. 39). Sedangkan *Sound Bilingual Poster* merupakan gambar besar, yang berfokus pada satu sampai dua tema pembelajaran, sehingga dapat dimengerti pada kesempatan pertama pembelajaran (Lin, 2016, hal. 2). Keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu dilandasi oleh teori kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) dari Edgar Dale yang menyatakan bahwa anak dapat mengingat informasi sebanyak 20% dalam bentuk

suara yang mereka dengar, dan 10% dalam bentuk teks yang anak baca, sehingga kedua media ini mampu menyediakan pengalaman yang lebih bermakna dan konkrit (Yusuf, 2016, hal. 37).

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang biasa digunakan seluruh negara di dunia untuk berkomunikasi. Pentingnya penanaman Bahasa Inggris selain bahasa ibu sejak usia dini, menurut teori mekanisme otak (*Theory Of Brain Mechanism*) (Penfield dalam Na'imah, 2022, hal. 2565), usia dini merupakan usia yang tepat untuk melatih diri memiliki perbendaharaan kata selain bahasa ibu (bahasa pertama), hal ini dikarenakan, otak anak masih fleksibel dan elastis serta berfungsi secara otomatis, sehingga proses penyerapan kosakata bahasa lebih baik. Sedangkan jika dilakukan pada usia lebih dari itu, otak anak akan lebih lambat, padat dan kurang cakap menerima stimulus bahasa, karena otak lebih siap menerima tugas lainnya (Na'imah, 2022, hal. 2565).

Menurut Elizabeth Allen (dalam Hakim et al., 2022, hal. 66) yang merupakan seorang pengajar bahasa asing mengatakan bahwa usia ideal untuk anak belajar bahasa kedua adalah usia 3 tahun. Sedangkan menurut Rod Ellis (dalam Pransiska, 2020, hal. 65) pemerolehan bahasa kedua pada anak usia dini dapat terjadi, dengan salah satu syarat yaitu anak sudah menguasai bahasa ibunya atau bahasa pertama. Penelitian yang dilakukan Pransiska (2020, hal. 67) menyatakan bahwa anak dengan umur 3-4 tahun di TK Pioneer Montessori Padang, yaitu TK dengan *Bilingual Class*, menerapkan taktik menunjukkan benda sambil menyebutkan namanya tanpa terjemahan dan taktik ini dinilai efektif untuk penanaman kosa kata Bahasa Inggris pada anak umur 3-4 tahun. Selain itu, penanaman kosa kata Bahasa Inggris pada anak usia dini juga dapat dilakukan diluar kelas, namun orang tua dan guru perlu metode dan media yang dapat membantu dan membawa dampak baik jika anak diberikan stimulasi yang tepat.

Menurut Annisa & Muryanti (2022, hal. 220) dalam penelitiannya, didapatkan bahwa mengenalkan kosa kata Bahasa Inggris anak di TK Hangtuh Padang efektif dengan bantuan video animasi, ditandai oleh peningkatan sebanyak 85% dibandingkan dengan sebelumnya. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Putri & Muryanti (2020, hal. 3035) didapatkan bahwa perkembangan kemampuan pengucapan Bahasa Inggris pada anak usia dini berhasil dilakukan dengan cara

mendengar dan mengulang kembali kata yang diucapkan pada *Video Game Series*. Lalu pada penelitian yang dilakukan oleh (Ismawanti et al., 2021, hal. 322) menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbantuan dengan aplikasi *Augmented Reality* mampu menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris yang memikat anak usia dini sehingga mengalami kenaikan dengan rata-rata 97,5%.

Dari penelitian diatas dapat dikonklusikan bahwa pada umumnya orang tua dan guru sudah mengetahui bahwa pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini efektif dilakukan dengan metode dan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan. Perkembangan teknologi yang semakin maju turut andil mengambil peran dalam menyediakan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini, sehingga anak tidak merasa jemu saat proses belajar. Seperti *Video Game Series*, *Augmented Reality* dan video animasi merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang sebagian besar dilakukan berkenaan dengan *smartphone/ gadget*.

Berdasarkan data survey yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) (dalam M. Zaini & Soenarto, 2019, hal. 256) menyatakan bahwa di Indonesia penggunaan internet yang diakses menggunakan *gadget* sebanyak 47,6%. Kemudian APJII (2019) juga menyatakan bahwa di Indonesia penyumbang pengguna internet melalui *gadget* tertinggi diduduki oleh remaja dan anak usia dini, dengan persentase 79,9% (Nurhidayah et al., 2021, hal. 130).

Penggunaan *gadget* yang keterusan pada anak usia dini akan menimbulkan dampak negatif. Dampak negatif *gadget* yang sudah banyak diketahui dan disadari oleh sebagian besar orang tua adalah radiasi *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf otak anak dan gangguan kesehatan mata pada anak. Hal ini dikarenakan cahaya yang dihasilkan dari layar *smartphone* terlalu tajam dan jarak yang biasa dilakukan anak terlalu dekat. Dampak negatif lainnya adalah menurunnya tingkat konsentrasi pada anak dan kurangnya keseimbangan motorik kasar dan motorik halus anak, serta menurunkan daya aktif interaksi anak dengan orang lain (Chusna, 2017, hal. 6–7).

Kekhawatiran orang tua akan dampak negatif *gadget* serta pentingnya penanaman dan pengenalan kosa kata Bahasa Inggris sejak usia dini, menjadi latar

belakang untuk sebagian peneliti atau ahli pendidikan untuk mengeluarkan media interaktif yang dapat mengurangi kekhawatiran tersebut. Inovasi itupun hadir dalam *Sound Bilingual Print Media* atau media cetak bersuara dua bahasa. Inovasi ini tentu menjadi solusi dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik bagi anak dan meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Beberapa penelitian terdahulu tentang pembelajaran Bahasa Inggris anak telah dilakukan oleh Alam & Lestari (2019, hal. 278), penanaman kosa kata Bahasa Inggris pada AUD mampu dilakukan dengan media pembelajaran *flashcard*. Kemudian penelitian Wati (2018, hal. 82) eksperimen yang telah dilakukan di TPA Permata Bunda Metro Timur menyebutkan bahwa mendengarkan lagu dan bernyanyi mampu mengembangkan bahasa pada anak usia dini. Selanjutnya pada penelitian Mahardika, (2017, hal. 42), *audiobook* menjadi alternatif untuk membangun kembali budaya *masatua Bali* dan memaparkan bahasa Bali sejak usia dini pada anak-anak di Bali.

Hingga saat ini, penelitian terkait penggunaan *Sound Bilingual Print Media* baik itu berbentuk buku ataupun jenis lainnya untuk anak usia dini masih belum banyak diangkat. Oleh karena itu, penulisan ini bertujuan mengeksplor kasus **“Pemanfaatan *Sound Bilingual Print Media* Untuk Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses anak usia dini memanfaatkan *Sound Bilingual Print Media*?
2. Bagaimana keterlibatan Ibu pada aktivitas anak usia dini memanfaatkan *Sound Bilingual Print Media*?
3. Bagaimana perkembangan kosa kata Bahasa Inggris anak usia dini setelah memanfaatkan *Sound Bilingual Print Media*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses anak usia dini memanfaatkan *Sound Bilingual Print Media*
2. Untuk mengetahui proses keterlibatan Ibu pada aktivitas anak usia dini memanfaatkan *Sound Bilingual Print Media*

3. Untuk mengetahui perkembangan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini setelah memanfaatkan *Sound Bilingual Print Media*

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk menambah ilmu pengetahuan dalam pembelajaran anak usia dini serta menjadi referensi dan pijakan bagi peneliti lain serta penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan *Sound Bilingual Print Media* dan perkembangan bahasa anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menerapkan inovasi pembelajaran di PAUD. Sedangkan bagi orang tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan menjadi tuntunan dalam memberikan media pembelajaran edukatif yang mampu menstimulasi perkembangan bahasa anak.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sub-bab ini memuat tentang sistematika penulisan skripsi yang menggambarkan isi dari setiap bab. Adapun rincian dari masing-masing bab, yaitu sebagai berikut:

- a. BAB I membahas mengenai pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan & manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.
- b. BAB II membahas mengenai kajian teori dengan dua pembahasan besar mengenai perkembangan bahasa anak usia dini dan media pembelajaran anak usia dini
- c. BAB III membahas mengenai metode penelitian yang didalamnya terdapat desain penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan isu etik.
- d. BAB IV membahas mengenai temuan dan pembahasan berdasarkan pengolahan dan analisis data
- e. BAB V membahas mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi
- f. Daftar Pustaka
- g. Lampiran