

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini di Indonesia memiliki batasan usia 0-6 tahun, sedangkan menurut NAEYC (*National Association Education for Young Children*) anak usia dini adalah anak yang berada pada batasan usia 0-8 tahun (Hamzah, 2015: 1). Dimana pada usia ini adalah penentu dalam pembentukan karakter serta kepribadian anak. Usia ini populer dengan sebutan *golden age* atau masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia karena pada masa ini anak mengalami periode sensitif yaitu anak menjadi lebih peka terhadap lingkungan sekitarnya dalam artian anak dapat dengan mudah menerima stimulus-stimulus yang ada melalui organ sensoris dan diprosesnya melalui otak. Pada fase kepekaan inilah terjadi proses bertambah matangnya fungsi-fungsi tubuh dan psikisnya sehingga mampu memberikan timbal balik dari stimulus yang diberikan. Stimulus harus disamakan dengan tahapan perkembangan anak sesuai usianya (Sujiono, 2013:6).

Pemberian stimulus anak beserta capaian perkembangannya telah diatur dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang pada umumnya digunakan lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini sebagai pedoman. Melalui Pendidikan Anak Usia Dini atau bisa disingkat dengan PAUD akan mengurangi resiko tidak tepatnya stimulus yang diberikan kepada anak. PAUD adalah pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan

dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Siibak dan Vinter dalam Madyawati, 2017 : 3). Program PAUD tidak dimaksudkan untuk mendahului apa yang semestinya anak dapatkan pada jenjang pendidikan dasar, hanya saja untuk memberikan fasilitas pendidikan yang sesuai dengan anak, supaya anak dapat secara fisik memiliki kesiapan, mental, bahasa, maupun sosial emosionalnya dalam menapaki pendidikan lebih lanjut (Latif, Mukhtar, dkk. 2013: 3). Interaksi dengan lingkungan turut andil dalam penentuan hasil proses perkembangan anak. Anak menggunakan bahasa sebagai alat untuk melakukan interaksi dengan orang lain pada masa-masa perkembangannya.

Pemerolehan bahasa yang yang anak dapatkan di rumah dan bahasa yang dipelajari anak di sekolah tidaklah sama. Krashen memberikan definisi yang berbeda mengenai pemerolehan bahasa (*language acquisition*) dengan pembelajaran bahasa (*language learning*). Pemerolehan bahasa merupakan proses alamiah dalam perkembangan seseorang untuk menguasai bahasa pertama atau bahkan bahasa kedua yang dipakai untuk berkomunikasi. *Language learning* ialah pengajaran bahasa yang dilakukan dalam kelas menggunakan pendekatan formal (Ratri, 2018 : 4). Guna mencapai hasil yang maksimal, pembelajaran bahasa perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Anak dalam rentang usia 3-6 tahun menurut Ytreberg (dalam Ratri, 2018: 9) disebut juga dengan *very young learners*, dimana usia ini pada umumnya berada pada jenjang PAUD. Di usia ini, anak mempelajari kemampuan berbahasa dalam mendengarkan dan berbicara, mengenal kosakata yang berhubungan dengan objek nyata yang anak kenal. Pengenalan kosakata adalah tentang mempelajari kata-kata dan mempelajari

tentang frasa dan menemukan lebih banyak lagi kata-kata di dalamnya (Cameron, 2001: 73). Gorys Keraf (2009: 65) menuturkan pendapatnya bahwa agar komunikasi dalam masyarakat menjadi mudah, setiap orang perlu memperluas kosakatanya, serta perlu mengetahui sebanyak banyaknya perbendaharaan kata dalam bahasanya.

Mulanya anak akan belajar berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata mengikuti bahasa ibunya (*mother tongue*) yang pertama didengar anak. Saat anak mulai berinteraksi dengan berkomunikasi dengan orang lain yang berada di luar lingkungan keluarganya, anak akan belajar bahasa yang berbeda dengan bahasa ibu yang digunakan saat di rumah (*second language*). Kedua pemerolehan bahasa tersebut diharapkan dapat berjalan beriringan agar anak tidak mengalami kesulitan dalam mengaplikasikannya saat berkomunikasi secara verbal maupun nonverbal sehingga di kemudian hari dapat dijadikan bekal bagi anak untuk mempelajari bahasa asing (*foreign language*) (Kristianti, 2022: 11-12).

Bahasa Inggris sebagai bahasa asing utama yang wajib dipelajari sebab Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan diberbagai belahan dunia sebagai alat komunikasi utama (Kristianti, 2022: 12). Di Indonesia saat ini Bahasa Inggris menjadi suatu hal yang berdampingan dengan kehidupan masyarakat, misalnya saja panduan penggunaan alat elektronik menggunakan Bahasa Inggris, beberapa perusahaan memberikan persyaratan kepada karyawannya untuk bisa berbahasa Inggris, sehingga secara tidak langsung masyarakat dituntut untuk bisa berbahasa Inggris sebagai tuntutan zaman (Gusrayani, 2014: 1). Seiring meningkatnya kebutuhan Bahasa Inggris, saat ini pelajaran Bahasa Inggris mulai diperkenalkan di lembaga PAUD ataupun taman

kanak-kanak (Fitria, 2022: 67). Penelitian yang dilakukan Hakim dan Chiani pada tahun 2019 menyebutkan bahwa anak yang belum pernah belajar atau belum menguasai dan mengenal bahasa asing khususnya Bahasa Inggris saat dilakukan tes IQ cenderung mendapatkan hasil yang lebih rendah dibandingkan anak yang sudah mengenal dan menguasai Bahasa Inggris. Tidak hanya itu, disebutkan juga di dalam penelitiannya bahwa anak yang mengenal dan menguasai Bahasa Inggris lebih kreatif dibandingkan dengan anak yang belum mengenal Bahasa Inggris, karena lebih banyak referensi yang didapatkan (Hakim & Chiani, 2019: 334-335).

Bahasa Inggris dikenalkan se-awal mungkin terlebih untuk anak usia dini dikarenakan pada fase usia dini anak mudah menyerap dan mempelajari kosakata baru. Pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini atau *English for Young Learners (EYL)* merupakan suatu pembelajaran yang menitikberatkan pada pengenalan dasar berupa kosakata berbahasa Inggris (Kristianti, 2022: 12-13). Kosakata merupakan suatu dasar atau hal utama yang harus dipelajari untuk menguasai suatu bahasa (Tambunsaribu, 2019: 1). Pengenalan kosakata Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan berbagai macam cara seperti melalui membaca, mendengarkan dan menonton. Adapun materi dasar yang dapat diajarkan untuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris seperti pengenalan nama-nama warna, angka, keluarga, binatang, dan lain sebagainya (Nurhadi, 2012: 2).

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, tatanan dunia juga mengalami perubahan, terlebih di bidang pendidikan. Teknologi berkembang dengan pesat dan cepat, sehingga mempengaruhi proses pembelajaran, mempengaruhi materi pembelajaran dan juga metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Saat ini masih terdapat banyak guru PAUD

yang memberikan atau menyampaikan materi ajarnya menggunakan metode pembelajaran menggunakan materi di buku panduan, ataupun memberikan contoh dengan barang yang ada di sekolah, sehingga anak cenderung mudah bosan saat belajar.

Belajar yang mudah dan menyenangkan tergantung dengan bagaimana pendidik dan juga faktor lain seperti media pembelajaran yang dipakai. Maka dari itu digunakanlah media pembelajaran oleh pendidik sebagai solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk membuat pembelajaran semakin bermakna adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik (Suryani, 2018 : 47). Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, jika melihat dari sifatnya media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu media auditif, media visual dan media audio visual. Berdasarkan hal tersebut peneliti berupaya untuk memberikan alternatif inovasi dalam media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media animasi *Motion Graphics* yang berupa video.

Motion Graphics adalah penyatuan gambar, baik berupa foto, ilustrasi, atau bentuk lain dari *artistic digital* yang berbasis visual dengan video (*footage*) dalam sebuah struktur desain serta digabungkan dengan instrument musik (Purwanti, 2015 : 193). Disebutkan di dalam penelitian Chendy Jeane yang mengutip dari buku "*Exploring Motion Graphics*" karya Gallagher & Paldy (2007) bahwa setiap rancangan mempunyai struktur visual atau tampilan yang membuat audiens dapat memahami pesan dan informasi yang ingin disampaikan melalui rancangan atau desain. Oleh sebab itu *Motion Graphics* yang pada umumnya dipakai untuk iklan komersial, dalam pengembangan ini *Motion*

Graphics akan dikemas sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran serta informasi dan pesan-pesan dalam pembelajaran dapat dipahami oleh peserta didik.

Penelitian oleh Daesang Kim & David A. Gilman (2008) dalam jurnal Teknologi Pendidikan dan sosial tentang *Effects of Text, Audio, and Graphic Aids in Multimedia Instruction for Vocabulary Learning*. Menyimpulkan bahwa hasil penelitian penggunaan teks, audio, dan gambar efektif. Andi Kristanto menyimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dalam uji lapangan dalam penelitiannya mampu meningkatkan pemahaman materi dan sudah memenuhi kategori “sangat baik” dan layak digunakan dalam pembelajaran. *Motion Graphics* yang akan dikembangkan peneliti akan di inovasikan dalam bentuk aplikasi sehingga dapat dipasang di *handphone* sehingga lebih mudah dioperasikan. Dengan perkembangan teknologi ini seharusnya mampu memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Penggunaan media animasi dalam bentuk *Motion Graphics* ini tidak hanya digunakan pada tingkat sekolah dasar ataupun menengah saja melainkan pada tingkat taman kanak-kanak juga. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Siahaan, dkk. ketika melakukan penelitian di sebuah lembaga taman kanak-kanak tentang pembelajaran Bahasa Inggris, didapati pendidik di lembaga tersebut masih menggunakan media papan tulis untuk menuliskan materi-materi pembelajarannya. Siahaan, dkk. mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Motion Graphics*, kemudian dilakukanlah pretest sebelum menggunakan media *Motion Graphics* dan sesudah menggunakan *Motion Graphics*. Hasil dari penelitian tersebut menampilkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman peserta

didik sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan bentuk video dapat bermanfaat dengan baik serta membantu guru dalam beradaptasi dengan perkembangan zaman (Siahaan et al., 2021).

RA Al-Azhar merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di desa Srabi Barat Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, lembaga PAUD ini belum menjadikan Bahasa Inggris sebagai bagian dari tema pembelajarannya. Pengenalan Bahasa Inggris hanya dilakukan sebagai selingan diantara tema pembelajaran utama. Lembaga ini lebih fokus pada pembelajaran berbasis agama, sehingga tidak terlalu mementingkan Bahasa Inggris untuk dikenalkan kepada anak sebagai bekal sebelum memasuki pendidikan dasar, serta sebagai bekal untuk kesiapan beradaptasi dengan kemajuan global.

RA Al-Azhar dalam pembelajarannya menggunakan beberapa media untuk mendukung pembelajaran. Pengenalan kosakata Bahasa Inggris di RA Al-Azhar masih menggunakan metode konvensional dan menggunakan media gambar *flashcard*. *Flashcard* yang digunakan hanya ada tiga macam, yaitu *flashcard* untuk pengenalan hewan, warna dan angka. Penggunaan media *flashcard* tidak efektif ketika digunakan dalam pembelajaran dengan kelompok besar terlebih ketika ketersediaan *flashcard* yang terbatas hanya ada beberapa unit saja. Menggunakan *flashcard* juga menuntut guru untuk dapat memberikan penjelasan yang lebih kompleks dengan gambar yang ada di *flashcard*. Saat di wawancara, guru menyampaikan bahwa karena tidak semua anak memiliki *flashcard* yang sama untuk dipelajari ulang saat di rumah, sehingga masih banyak anak yang belum

bisa mengucapkan kosakata Bahasa Inggris (hewan, warna, angka) yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik mengembangkan sebuah inovasi media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yaitu media dengan bentuk aplikasi dan *game digital* yang dapat mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan sebuah aplikasi *Motion Vocabulary* yang akan disusun secara detail dalam penelitian ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media berbasis aplikasi *Motion Vocabulary* dapat mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana kelayakan media berbasis aplikasi *Motion Vocabulary* sebagai media pembelajaran pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana efektivitas media berbasis aplikasi *Motion Vocabulary* sebagai media pembelajaran pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media berbasis aplikasi :

1. Untuk mengetahui media berbasis aplikasi *Motion Vocabulary* sebagai media pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui kelayakan media berbasis aplikasi *Motion Vocabulary* sebagai media pembelajaran pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun.
3. Untuk mengetahui efektivitas media berbasis aplikasi *Motion Vocabulary* sebagai media pembelajaran pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk yang berupa media aplikasi *Motion Vocabulary*. Animasi yang dibuat memiliki tujuan sebagai media pembelajaran pengenalan kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan perkembangan bahasa anak. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan peneliti sebagai berikut:

1. *Motion Vocabulary* dikembangkan menggunakan *Motion Graphics* dalam bentuk aplikasi. *Motion Graphics* dipilih karena melalui audio visual pembelajaran anak akan terasa lebih menarik dan menyenangkan.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi ini memiliki beberapa menu sesuai dengan topik pembelajaran yang sudah ditentukan pengembang.
3. Aplikasi *Motion Vocabulary* memuat animasi dengan ilustrasi gambar yang disesuaikan dengan tema, agar anak dapat melihat visual benda yang ditampilkan seperti nyata

4. Terdapat penambahan suara/*dubbing* dan teks (bahasa Indonesia/Bahasa Inggris) agar materi yang ditampilkan dalam video dapat dipahami dengan baik.
5. Terdapat *game* edukasi (seperti memilih gambar yang sesuai dengan perintah) untuk mengevaluasi pengetahuan anak.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan diatas dan untuk memfokuskan serta memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Maka pembatasan masalah peneliti ini dibatasi pada :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Motion Vocabulary*
2. Pembelajaran bahasa asing (Bahasa Inggris) pada materi nama-nama buah, nama-nama hewan ternak, dan anggota wajah.
3. Penggunaan media pembelajaran *Motion Vocabulary* untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris
4. Fokus pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun
5. empat penelitian di RA Al-Azhar dan lembaga pendidikan anak usia dini lain yang memiliki permasalahan yang sesuai dengan penelitian jika diperlukan

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat baik manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah khazanah ilmu pengetahuan dan menambah wawasan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan mengikuti perkembangan zaman. Serta

sebagai bahan referensi untuk mata kuliah Animasi Pembelajaran Anak Usia Dini, Perkembangan Bahasa Anak, dan sebagainya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan kemudahan dalam penyampaian materi pembelajaran
- 2) Membantu meningkatkan kreativitas dan jiwa inovatif pendidik dalam mengimplementasikan media pembelajaran aplikasi *Motion Vocabulary*.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran pengenalan kosakata Bahasa Inggris dengan bantuan media pembelajaran aplikasi *Motion Vocabulary*.
- 2) Membantu meningkatkan antusiasme peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

c. Bagi Peneliti

- 1) Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai tambahan bahan kajian terobosan dalam pengembangan media pembelajaran.
- 2) Dapat menjadi acuan dan bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

G. Definisi Istilah

1. Media Animasi *Motion Graphics*

Media animasi adalah suatu media yang dapat menampilkan suara, gambar, dan gerak (Munar, 2021 : 159). Sedangkan *Motion Graphics* dapat

didefinisikan sebagai grafis yang menampilkan ilustrasi gerak. *Motion Graphics* merupakan infografis yang dibuat bergerak seperti media audio visual berupa film, video, dan animasi dalam komputer (Fauzyah, 2018 : 160). Maka dapat disimpulkan bahwa media animasi *Motion Graphics* adalah media audio visual yang mampu menciptakan ilustrasi gerak sehingga terlihat nyata yang mengandung informasi-informasi (infografis bergerak).

2. Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris

Pengenalan kosakata Bahasa Inggris yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kosakata-kosakata dasar yang ada disekitar anak seperti nama-nama buah, benda, tumbuhan dan lain-lain. Pemilihan kosakata tersebut adalah agar memudahkan anak untuk mengingat karena visualisasinya ada disekitar mereka.

3. Anak Usia Dini

Pada penelitian ini, anak usia dini yang dimaksudkan adalah anak usia taman kanak-kanak yang 5-6 tahun. Dimana pada usia ini menurut M. Kasir Ibrahim merupakan fase pesatnya perkembangan anak dalam penguasaan tugas pokok dalam berbicara yaitu menambah kosakata. Penguasaan kosakata anak meningkat pesat ketika ia belajar kata-kata baru. Anak usia 5-6 tahun umumnya sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosakata (Maretsya, 2013 : 6).