

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada era saat ini media pembelajaran bagi anak usia dini sudah cukup banyak dan bervariasi, maka dari itu guru PAUD dituntut untuk kreatif dalam membuat berbagai media pembelajaran. UU Nomor 20 Tahun 2003 dalam buku tentang Sistem Pendidikan Nasional Mursid (2017), pada pasal 28 ayat 1 menyebutkan bahwa “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar” Pada bab 1 pasal 1 ayat 14 menyatakan pendidikan anak usia dini yaitu suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak dari lahir sampai dengan usia enam tahun yaitu dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Maulidya (2013) mempertegas bahwasannya pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Menurut Asmani (dalam Firdaus & Muryanti, 2020) pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk membantu anak agar berkembang secara optimal dalam segi fisik, emosional, kognitif, perilaku, sosial, spiritual, bahasa, dan komunikasi.

Perkembangan anak usia dini mencakup enam aspek perkembangan yang meliputi Perkembangan Nilai Agama dan Moral, Kognitif, Bahasa, Fisik Motorik, Sosial Emosional, dan Seni. Perkembangan bahasa pada anak sangat

penting dikembangkan, dikarenakan bahasa merupakan alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Firdaus & Muryanti, 2020). Bahasa yang dikenalkan kepada anak seharusnya bukanlah bahasa ibu semata, namun anak juga bisa dikenalkan bahasa asing seperti bahasa Inggris. Pengenalan bahasa Inggris pada anak bertujuan agar anak dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman saat ini. Pengenalan bahasa Inggris juga telah dimulai dalam pendidikan formal anak usia dini (Azizah dkk, 2018). Pembelajaran bahasa Inggris yang perlu dikenalkan pada anak usia dini hanya sebatas pengenalan kosakata dasar-dasarnya saja, misalnya huruf-huruf abjad bahasa Inggris, angka, macam buah-buahan, macam-macam hewan, macam-macam warna, dan sedikit percakapan yang simple dan mudah (Jazuly, 2016).

Menurut Jazuly, (2016) beberapa alasan mengapa anak sejak dini harus dituntut untuk menguasai bahasa Inggris, yaitu karena faktor geografis menjadi alasan pertama mengapa anak harus belajar bahasa Inggris. Indonesia dikelilingi oleh negara-negara yang kebanyakan penduduknya menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pertama atau kedua. Negara-negara tersebut antara lain Singapura, Malaysia, Filipina, Thailand, Australia, dan lain sebagainya. Bahasa Inggris perlu dipelajari karena penggunaannya secara luas sebagai bahasa komunikasi Internasional dan juga agar dapat berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda latar belakang budaya dan kenegaraannya. Informasi yang terdapat di dunia juga kebanyakan menggunakan bahasa Inggris, misalnya internet yang sebagian besar menggunakan bahasa Inggris, buku-buku juga tidak sedikit yang memakai bahasa Inggris. Maka dari itu, diketahui bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa yang

sangat penting dipelajari, dengan lancar berbahasa Inggris sangat membantu anak dalam menjelajah dan mengakses sumber pengetahuan.

Sehingga, dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan aspek kebahasaan anak dapat dikembangkan melalui komunikasi. Perkembangan bahasa pada anak tidak harus hanya diajarkan bahasa ibu saja, tetapi anak juga perlu diajarkan bahasa asing seperti bahasa Inggris, karena bahasa Inggris sangat bermanfaat bagi anak untuk kedepannya dan menjadi modal dasar kepada anak dalam persaingan di era global

Menurut Firdaus & Muryanti, (2020) Pengenalan bahasa Inggris dapat dimulai dari pengenalan kosakata bahasa Inggris terlebih dahulu kepada anak. Agustina (2012) menegaskan, pengenalan kosakata sangat penting bagi anak dalam belajar bahasa Inggris. Jika anak memiliki banyak kosakata bahasa Inggris, mereka dapat memahami dan belajar bahasa Inggris. Kosakata merupakan bagian penting dari pembentukan bahasa, dan juga merupakan salah satu pembelajaran tambahan yang harus diajarkan kepada anak sesuai standar kemampuannya.

Pendidikan anak pada dasarnya merupakan tanggung jawab orang tua. Hanya karena keterbatasan kemampuan orang tua, maka perlu adanya bantuan dari orang-orang yang mampu dan mau membantu orang tua dalam pendidikan anak-anaknya, terutama dalam mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan. Banyak orang tua yang mengajarkan anaknya belajar bahasa Inggris sejak usia dini, memang tidak mudah untuk mengajarkan anak usia dini, bukan hanya bahasa Inggris saja tetapi hal-hal yang lainnya. Dalam mengajarkan bahasa Inggris pada anak usia dini tentu mempunyai cara yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan remaja atau dewasa. Pada anak usia dini, pengajaran bahasa Inggris hanyalah sebatas

pengenalan. Jadi, anak usia dini hanya bisa diajarkan dasar dasarnya saja dan mereka diajarkan dengan cara bermain, tetapi bukan hanya sekedar bermain. Bermain di sini adalah bermain yang diarahkan. Dengan cara inilah mereka bisa mengetahui banyak hal. Maka dari itu diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat untuk dapat mendukung perkembangan kosakata bahasa Inggris pada anak.

Seperti yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa salah satu komponen pembelajaran bahasa asing adalah pemahaman kosakata, tetapi kebanyakan tidak semua orang tua bisa mengajarkan anaknya bahasa Inggris karena ada beberapa orang tua yang belum mampu mengajarkan bahasa Inggris kepada anak. Mencermati hal ini, maka diperlukan bimbingan dari guru agar anak dapat meningkatkan dan menguasai kosakata bahasa Inggris. Masa pandemi seperti sekarang ini, guru mengalami kesulitan untuk membimbing anak-anak dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak. Terkait dengan hal ini maka perlu dilakukan upaya untuk dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak yaitu berupa strategi atau media yang mampu mengembangkan kosakata bahasa Inggris pada anak ke arah yang lebih baik dengan kerja sama antara guru dan orang tua yang nantinya dapat membimbing anaknya ketika belajar dari rumah.

Pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyalurkan pesan dan informasi belajar kepada anak. Media pembelajaran yang dirancang secara tepat bisa membantu anak dalam memahami dan mencerna materi pembelajaran. Setiap jenis media pembelajaran memiliki ciri, kekurangan dan kelebihan, oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus

direncanakan secara sistematis (Muhson, 2010). Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pengajaran berdampak signifikan pada fungsi sensorik anak. Media pembelajaran juga dapat membawa mereka pada suasana hati bahagia dan gembira, dimana anak terlibat secara emosional dan psikologis. Hal ini tentunya dapat mempengaruhi semangat mereka untuk belajar secara aktif, yang memberikan kesan belajar yang hidup dan pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman belajar anak (Asmariansi, 2016). Pembelajaran adalah suatu proses interaktif antara guru dan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam hal ini guru memegang peranan yang amat penting, selain sebagai fasilitator, pembimbing, guru juga berperan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar (Wulandari, dkk 2014)..

Berdasarkan pernyataan yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan media pembelajaran bukan hanya sekedar alat peraga untuk guru tetapi juga sebagai pembawa informasi atau pesan dalam pembelajaran. Media yang digunakan harus dapat menarik minat dari anak untuk belajar kosakata bahasa Inggris dan bisa digunakan dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini. tujuan akhir dari media tidak hanya memudahkan guru dalam mengajar, tetapi juga memudahkan anak dalam memahami kosakata bahasa Inggris.

Hotimah, (2010) menyatakan bahwa media *flashcard* dianggap sebagai suatu media yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan anak dalam pembelajaran kosakata, karena *flashcard* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, sehingga disukai oleh anak dan dapat disajikan dalam bentuk

permainan. Menurut Riyana, dkk (2009) Media *Flashcard* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Beberapa kelebihan media *flashcard* yaitu mudah dibawa kemana-mana, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Pengembangan media *flashcard* dipilih berdasarkan atas beberapa pertimbangan antara lain, pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* dapat digunakan untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris, dengan menggunakan media *flashcard* dapat memudahkan anak dalam belajar kosakata bahasa Inggris, pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* lebih efisien waktu, biaya dan tempat serta lebih efektif dalam mewujudkan tujuan pembelajaran (Kusumawati & Mariono, 2016).

Berdasarkan pernyataan yang sudah dipaparkan media *Flashcard* merupakan suatu alternatif yang dapat diperkirakan dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata pada anak, terutama kemampuan dalam menyimak kosakata (Listening skill) dan berbicara (speaking skill). Masa sekarang ini pembuatan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi cukup menarik bagi anak, karena masa sekarang ini anak lebih senang bermain melalui smartphone dan juga laptop, sehingga dikembangkan sebuah media yang berbasis multimedia interaktif.

Faroqi & Maula, (2014) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat berperan membantu pengajar dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran, khususnya untuk mengatasi masalah kurangnya alat peraga. Selain itu pemanfaatan teknologi bagi anak dapat dijadikan sebagai suatu pengembangan baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dapat dipadukan dengan adanya unsur

permainan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya (Lestari, 2020).

Berdasarkan pernyataan yang sudah dipaparkan yaitu berkenaan dengan pembelajaran menggunakan teknologi multimedia interaktif dapat dimanfaatkan untuk mengubah pola pembelajaran konvensional ke pola pembelajaran digital, salah satunya melalui software aplikasi pembelajaran, untuk itu diperlukan peningkatan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana dengan dibuatnya suatu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pradnyandari II Kerobokan Kelod, dimana dengan adanya pengembangan media *flashcard* berbasis multimedia interaktif, dapat membantu orang tua dan guru dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada anak di masa pandemi. Materi pada media *flashcard* berbasis multimedia interaktif berfokuskan kepada kosakata bahasa Inggris yang secara umum yang mudah diingat oleh anak dan sering ditemui disekitar anak yaitu macam-macam buah (fruits), sayur (vegetables), binatang (animals), pakaian (clothes), mainan (toys), .

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, maka perlu adanya pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak, oleh karena itu penulis melakukan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang berjudul **“Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif untuk**

## **Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Kelompok B TK Pradnyandari II”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Dilihat dari latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalahnya yaitu:

- 1.2.1 Kurangnya media sarana dan prasarana yang digunakan saat belajar bahasa Inggris pada anak
- 1.2.2 Guru belum mampu dalam menghadirkan bentuk pembelajaran menggunakan komputer sebagai media pembelajaran, sehingga Guru kesulitan dalam mengajarkan bahasa Inggris pada anak di masa pandemi
- 1.2.3 Adanya orang tua yang masih belum mampu mengajarkan kosakata bahasa Inggris pada anak saat pembelajaran di rumah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini dibatasi pada upaya pengembangan Media “*Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif” untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B dengan model ADDIE, khususnya pada anak TK Pradnyandari II berupa *Flashcard* Multimedia Interaktif. Terhadap media pembelajaran ini dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran), uji coba perorangan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Maka rumusan masalah yang dapat diajukan sesuai dengan latar belakang masalah diatas yaitu:

1.4.1 Bagaimana rancang bangun media *flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B TK Pradnyandari II

1.4.2 Bagaimana kelayakan media *flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B TK Pradnyandari II

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media *flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B TK Pradnyandari II

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media *flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B TK Pradnyandari II

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dengan dilaksanakannya peneltian ini yakni sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara umum penelitian ini bisa memberikan pengalaman kegiatan belajar yang bermakna kepada dunia pendidikan PAUD dan media *flashcard* berbasis multimedia interaktif memberi manfaat untuk memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak dan dapat menjadi bahan kajian dalam pendidikan di PAUD.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis pada penelitian yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

#### 1.6.2.1 Bagi siswa

Adapun manfaat bagi siswa yaitu, dalam menggunakan media *flashcard* berbasis multimedia Interaktif sebagai media pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan bahasa Inggris anak dan memudahkan anak untuk mengingat kosakata bahasa Inggris yang ada dan dapat menambah wawasan kosakata bahasa Inggris anak .

#### 1.6.2.2 Bagi Guru

Adapun manfaat bagi guru yaitu salah satu sebagai bahan masukan terutama dalam penggunaan media pembelajaran, salah satunya pengembangan media *flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak dan memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan mengajar.

### 1.6.2.3 Bagi Orang Tua Murid

Adapun manfaat bagi orang tua murid yaitu Memudahkan orang tua dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada anak pada saat di rumah dengan berbantuan media *flashcard* berbasis multimedia interaktif di masa pandemi ini.

### 1.6.2.4 Bagi Peneliti

Adapun manfaat Bagi peneliti penelitian ini sangat diperlukan dalam rangka menambah wawasan dalam penelitian ilmiah.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan media ini, menghasilkan sebuah media *Flashcard* kosakata bahasa Inggris, Berikut adalah uraian secara singkat :

- 1.7.1 Media *flashcard* kosakata bahasa Inggris merupakan hasil pengembangan mengarahkan anak agar lebih mudah dalam mengenalkan bahasa Inggris pada anak dan dapat dipelajari secara mandiri serta fleksibel dalam penggunaannya.
- 1.7.2 Media *flashcard* kosakata bahasa Inggris adalah sebuah media yang bersifat elektronik yang dikemas untuk pembelajaran mandiri dan media ini juga dapat menggantikan peran guru dalam pembelajaran serta dapat dioperasikan menggunakan smartphone dan komputer/laptop.
- 1.7.3 media *flashcard* kosakata bahasa Inggris ini memadukan unsur multimedia interaktif dalam pengembangannya seperti: teks, gambar, video dan suara.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media *flashcard* kosakata Bahasa Inggris untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak, media ini dapat memudahkan dan membantu anak dalam belajar kosakata bahasa Inggris. Selain itu anak bisa lebih mudah dalam memahami kosakata bahasa Inggris dan dapat membantu guru dan orang tua selama pembelajaran daring berlangsung.

## 1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1.9.1 Media *flashcard* kosakata bahasa Inggris ini mampu untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris untuk anak kelompok B TK Pradnyandari II pada masa pandemi seperti sekarang dan membangkitkan gairah belajar anak agar memperoleh pengetahuan dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata di lingkungannya

Adapun keterbatasan dari pengembangan media *flashcard* kosakata bahasa Inggris yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1.9.2 Pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak usia dini.
- 1.9.3 Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah media yang berupa *flashcard* kosakata bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif dan hasilnya dapat berupa aplikasi game.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1.10.1 Media *flashcard* kosakata bahasa Inggris merupakan seperangkat media pengajaran digital berupa game aplikasi dan non cetak yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris yang sararnya adalah anak kelompok B TK Pradnyandari II.

1.10.2 Kosakata bahasa Inggris merupakan kata-kata penting dalam bentuk bahasa Inggris. Salah satu alasan mengapa anak belajar kosakata bahasa Inggris yaitu untuk memfasilitasi anak dalam meningkatkan pemahaman bahasa Inggris.

