

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa perkembangan zaman sekarang, negara-negara di dunia termasuk Indonesia yang mengalami perkembangan teknologi dan informasi dengan cepat. Salah satu buktinya yaitu cepatnya sebaran informasi yang terjadi dalam setiap kehidupan. Perkembangan teknologi dan informasi ini juga menyebar sampai ke dunia pendidikan yang akhirnya berdampak pada pembelajaran di sekolah.

Salah satu komponen penting yang ada dalam proses pembelajaran di PAUD yaitu tersedianya media pembelajaran yang baik sebagai penunjang pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah pastinya mengalami perubahan dan perkembangan seiring dengan berjalannya waktu. Ketika perkembangan teknologi belum secepat saat ini, sekolah biasanya menggunakan buku atau benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran di sekolah. Saat ini, media yang digunakan sudah berkembang dengan beragam, seperti menggunakan *flashcard*, video animasi, permainan edukasi dan sebagainya yang berbasis digital.

Menurut Suyadi (2013) mengatakan bahwa PAUD merupakan jenjang pendidikan bagi anak mulai usia 0 sampai 6 tahun. Usia anak ini dikatakan juga sebagai masa keemasan dimana anak mengalami tumbuh kembang yang cepat dan sangat efektif dalam hidupnya. Di PAUD, aspek perkembangan anak seperti kognitif, seni, fisik motorik, moral agama, bahasa serta sosial emosional dikembangkan dengan maksimal. Semua aspek perkembangan ini sangat penting dikembangkan pada masa usia dini, terutama aspek bahasa.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. Menurut Firdaus (2020) komunikasi dapat dijelaskan sebagai cara untuk menyampaikan ide, gagasan ataupun informasi kepada orang lain. Sejak usia dini, sangat penting untuk memperkenalkan suatu bahasa atau kata-kata baru pada anak sebagai bagian utama dalam berkomunikasi. Apabila aspek perkembangan bahasa anak tidak dikembangkan secara optimal,

nantinya proses komunikasi anak dengan orang lain tidak akan berlangsung dengan baik sehingga informasi yang ingin disampaikan menjadi kurang jelas.

Pada dasarnya, anak usia dini dikenalkan dengan bahasa ibu atau bahasa yang digunakan sehari-hari, sebenarnya bahasa asing seperti bahasa Inggris juga perlu diajarkan kepada anak sejak dini mengingat zaman sekarang yang mengalami perkembangan dalam teknologi dan informasi. Bahasa Inggris yang dikenalkan kepada anak dimulai dari pengenalan kosakata secara dasar, seperti kata sifat, kata benda, kata kerja dan lainnya seperti anggota tubuh, warna dan angka. Asmin (2013) berpendapat bahwa apabila seorang anak menguasai kosakata secara luas maka kemampuan berbahasa anak tersebut juga lebih baik jika dibandingkan dengan anak yang menguasai sedikit kosakata.

Selain mengenalkan bahasa Inggris kepada anak sejak usia dini, di era globalisasi seperti saat ini juga harus memperkenalkan anak dengan teknologi yang terus berkembang dengan sangat cepat. Perkembangan teknologi di masa sekarang ini memiliki beberapa dampak positif dan negatif bagi masyarakat, khususnya bagi anak usia dini. Salah satu dampak negatif dari teknologi bagi anak yaitu membuat anak menjadi kecanduan dengan teknologi yang ada, seperti bermain *games* di *smartphone* secara terus-menerus.

Apabila teknologi digunakan dengan benar, akan bermanfaat bagi anak usia dini. Dalam pendidikan anak usia dini, anak lebih suka bermain daripada belajar, jadi prinsip pembelajaran sambil bermain harus diterapkan. Anak-anak saat ini pasti akan lebih tertarik dengan permainan yang tersedia di dalam perangkat teknologi seperti *handphone* dan *gadget* lainnya dibandingkan dengan permainan tradisional.

Saat proses kegiatan belajar mengajar, teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) No. 65 tahun 2013, menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Dengan menyediakan fasilitas teknologi sebagai media pembelajaran bagi anak di

sekolah tentunya akan meningkatkan motivasi belajar anak karena suasana belajar akan menjadi lebih menarik. Menurut Ulfa (2017), penerapan pendekatan yang tepat kepada anak dapat memberikan peluang yang besar untuk anak dapat berprestasi, misalnya dengan penerapan bermain menggunakan teknologi digital dengan memanfaatkan *gadget*.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menerapkan pendekatan yang tepat serta memberikan dampak positif dari teknologi kepada anak, tetapi tetap memberikan ketertarikan yang tinggi bisa dilakukan dengan pemanfaatan permainan edukasi yang bisa dimainkan di *gadget*. Aplikasi *Wordwall* adalah salah satu aplikasi permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Selain memberikan dampak positif dari teknologi, aplikasi *Wordwall* ini juga dapat mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak, seperti misalnya dalam pembelajaran bahasa Inggris kepada anak usia dini.

Aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi yang memiliki berbagai fitur menarik bagi pembelajaran anak usia dini. Aplikasi ini juga memiliki beberapa kelebihan, seperti digunakan secara gratis untuk beberapa jenis permainannya. Walaupun demikian, permainan gratis yang diberikan cukup beragam dan menarik sebagai media pembelajaran. Selain itu aplikasi ini juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak serta dapat dimainkan dimanapun dan kapanpun selama memiliki akses jaringan internet.

Pemilihan aplikasi *Wordwall* sebagai media yang digunakan dalam penelitian ini dikarenakan aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi yang mudah untuk digunakan, baik digunakan oleh pendidik dalam pembuatannya maupun digunakan oleh anak sebagai pengguna permainannya. Aplikasi *Wordwall* ini juga memiliki jenis permainan dan juga tema yang dapat disesuaikan dengan minat serta kebutuhan pembelajaran anak sehingga aplikasi ini menjadi media pembelajaran yang menarik bagi anak. Sejalan dengan penelitian Wati (2022) yang membandingkan aplikasi *Wordwall* dengan aplikasi lainnya menyatakan bahwa aplikasi *Wordwall* ini

Penulis mencoba membuat permainan edukasi menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai media untuk mengenalkan kosakata dalam bahasa Inggris.

Nantinya permainan ini dapat dimainkan di *gadget* atau *smartphone* masing-masing yang terhubung dengan koneksi internet. Adanya permainan edukasi dengan aplikasi *Wordwall* ini, diharapkan anak dapat memperoleh pembelajaran yang membuat suasana belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengetahuan kosakata Bahasa Inggris AUD sebelum belajar dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*?
2. Bagaimana pengetahuan kosakata Bahasa Inggris AUD sesudah belajar dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*?
3. Apakah pemanfaatan aplikasi *Wordwall* ini efektif untuk mempengaruhi pengenalan kosakata Bahasa Inggris bagi anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengetahuan kosakata dalam Bahasa Inggris sebelum belajar dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*
2. Untuk mengetahui pengetahuan kosakata dalam Bahasa Inggris sesudah belajar dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*
3. Untuk mengetahui efektifitas aplikasi *Wordwall* dalam mempengaruhi pengenalan kosakata Bahasa Inggris bagi anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari segi teori, penelitian ini bermanfaat untuk melihat keefektifan penggunaan teknologi sebagai inovasi dalam perkembangan media pembelajaran yang dapat digunakan bagi anak usia dini di era modern seperti saat ini serta untuk melihat keefektifan aplikasi *Wordwall* sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris kepada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa penting penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar anak usia dini. Selain itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik dan menarik anak-anak untuk belajar menggunakan media digital, seperti aplikasi *Wordwall*.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini dapat memberikan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar

anak usia dini serta mendorong pendidik untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan lebih kreatif.

- c. Bagi anak-anak, penelitian ini dapat mengajarkan anak-anak untuk menggunakan perangkat elektronik sebagai media pembelajaran dan meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka melalui permainan media digital Wordwall.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur dalam laporan akhir penelitian ini terdiri atas lima bab yang diawali dengan BAB I yang berupa pendahuluan dan diakhiri dengan BAB 5 yang berupa simpulan, implikasi dan rekomendasi. Selain itu terdapat juga bagian seperti lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian laporan, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar lampiran pada awal sebelum BAB I serta terdapat daftar pustaka dan lampiran pada bagian akhir setelah BAB 5. Berikut merupakan rincian dari struktur laporan akhir penelitian tersebut:

1. Bab 1 berupa pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi
2. Bab 2 berupa kajian pustaka yang terdiri dari anak usia dini dan perkembangan digital, perkembangan bahasa anak usia dini, pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini, aplikasi pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini dan Aplikasi *Wordwall*
3. Bab 3 berupa metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data
4. Bab 4 berupa temuan dan pembahasan yang terdiri dari temuan penelitian dan pembahasan penelitian
5. Bab 5 berupa simpulan, implikasi dan rekomendasi yang terdiri dari simpulan, implikasi dan rekomendasi
6. Daftar Pustaka
7. Lampiran