

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 rentangan anak usia dini adalah 0 sampai dengan 6 tahun .

Di Indonesia sendiri masih banyak orang yang belum menguasai bahasa Inggris dikarenakan kurangnya pembelajaran yang mereka dapatkan atau baru mendapatkan pembelajaran bahasa asing ketika usia mereka sudah dewasa, sehingga daya tangkap otak sudah kurang optimal.

Banyak yang tidak mengetahui bahwa sebenarnya mengajarkan bahasa asing pada anak-anak sejak usia dini sangat diperlukan. Bahkan, pendidikan bahasa asing akan sangat ideal jika dimulai sejak usia dini, terutama sebelum mereka menginjak umur 12 tahun. Salah satu bahasa asing yang dapat diajarkan adalah bahasa Inggris. Selain sebagai salah satu bahasa internasional, bahasa Inggris juga sudah dimasukkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran pada penyelenggara pendidikan anak usia dini. Dibandingkan dengan bahasa asing lainnya seperti bahasa Arab, Jepang atau Mandarin, bahasa Inggris lebih mudah untuk dipelajari karena penulisan dan pelafalan hurufnya hampir sama dengan bahasa Indonesia, sehingga anak-anak akan lebih mudah untuk mempelajarinya.

Dalam upaya ikut membantu mengajarkan bahasa Inggris pada anak usia dini, salah satunya adalah dengan pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris yang memanfaatkan teknologi komputer. Pembelajaran dengan komputer akan lebih membantu anak-anak untuk memahami materi yang disajikan dalam bentuk bahasa Inggris seperti pengenalan hewan, warna, angka , menyebutkan anggota keluarga dan lain sebagainya. Media pembelajaran ini juga akan lebih mempermudah anak- anak dalam belajar , karena menggunakan gambar serta audio untuk melatih mereka bagaimana cara rr 1 ca dan melafalkan huruf-huruf dalam bahasa Inggris

dengan benar. Selain itu dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan kesan yang baik sehingga anak-anak ingin mempelajari bahasa Inggris dalam jangka waktu yang lama dan berkelanjutan sampai mereka dewasa.

Media pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai salah satu penerapan metode *Quantum Teaching*, yaitu salah satu metode pembelajaran yang efektif dan tergolong masih relatif baru untuk PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), karena pada umumnya metode ini digunakan untuk pendidikan formal. Metode pembelajaran menggunakan CD Interaktif ini dapat dimasukkan kedalam metode Quantum teaching, karena media pembelajaran ini lebih menarik dibandingkan dengan media pembelajaran yang hanya menggunakan media manual seperti gambar-gambar yang dibuat pada media karton. Selain itu media pembelajaran ini juga dapat membantu anak-anak untuk belajar mengoperasikan komputer sejak usia dini.

Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran adalah *Adobe Flash CS3*. Adobe Flash CS3 merupakan sebuah program aplikasi standar authoring tool profesional yang dikeluarkan oleh perusahaan internasional Adobe yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembangunan animasi, media interaktif dan pembuatan situs web.

Dalam beberapa kemudahan itulah Adobe Flash CS3 sangat mendukung dalam penerapannya sebagai pengembang media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif. Dengan menggunakan media ini diharapkan proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa khususnya anak-anak usia dini. Berdasarkan uraian diatas serta dengan perkembangan masalah yang ada maka penulis membuat judul “MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI SEBAGAI PENERAPAN METODE QUANTUM TEACHING”.

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Saat ini banyak negara di dunia, termasuk Indonesia, telah memulai pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing pada anak usia dini. Hal ini disebabkan banyak orang percaya bahwa pembelajaran bahasa Inggris apabila dimulai pada usia dini sebelum anak mencapai masa kritis, yakni usia 12-13 tahun, akan memberikan hasil yang lebih baik, meskipun sampai sekarang belum ada bukti empiris yang memperkuat pendapat tersebut (Nunan, 1999).

Menurut penelitian jika diajarkan dengan benar , belajar lebih dari satu bahasa (multibahasa) pada usia dini dapat memacu perkembangan anak secara keseluruhan. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa anak yang belajar multibahasa sejak usia dini biasanya lebih sukses dalam kehidupannya, karena sudah terbiasa berhubungan dengan bermacam-macam bahasa. Hal ini disebabkan karena bahasa menjadi media komunikasi saat anak menjadi dewasa. Namun tingkat kemahiran berbahasa seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh faktor usia tapi juga faktor-faktor lainnya, seperti tipe program dan kurikulum, lamanya pembelajaran, teknik dan aktivitas yang digunakan (Rixon, 2000).

1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Dari uraian tersebut diatas, maka didapatkan perincian tentang pentingnya pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini yang berbentuk multimedia interaktif yaitu : pembelajaran melalui media visualisasi dalam bentuk penyajian materi yang dilengkapi dengan simbol atau gambar-gambar yang menarik dan suara, serta permainan sederhana untuk membantu merangsang kecerdasan dan daya ingat anak. Sehingga dapat menumbuhkan minat, perhatian, perasaan dan meningkatkan motivasi belajar.

Hal inilah yang menyebabkan penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran berupa CD Interaktif dibandingkan dengan jenis karya lain, karena dapat membantu para pendidik memberikan pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini dengan memahami hal-hal yang mendasar tentang perkembangan diri anak dalam hubungannya dengan proses pembelajaran bahasa Inggris, sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang diatas, maka penulis mencoba membahas pokok permasalahan pada suatu program rancangan pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris yang dapat digunakan sebagai alat penyampaian materi bagi anak –anak usia dini agar lebih menarik minat anak-anak tersebut, sehingga mereka dapat dengan mudah mempelajari dan memahami materi yang disampaikan. Beberapa permasalahan yang dapat penulis rumuskan adalah sebagai berikut :

1. Sulitnya siswa atau anak-anak untuk memahami materi karena metode belajar yang digunakan kurang menarik.

2. Penyampaian materi pembelajaran yang masih menggunakan metode manual yang hanya memindahkan materi dari buku ke papan tulis, sehingga membuat anak-anak kurang memperhatikan materi yang disampaikan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, tidak semua diteliti karena keterbatasan waktu dan tenaga yang dimiliki oleh penulis, maka dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini hanya difokuskan pada pengenalan beberapa binatang berdasarkan jenis maknanya, pengenalan warna, menyebutkan anggota keluarga dan permainan mencocokkan gambar yang sesuai dengan soal. Dari beberapa materi yang akan disampaikan ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

1.4 Tujuan dan Manfaat Pembuatan Proyek Akhir

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah:

- 1). Dengan pembuatan media pembelajaran ini diharapkan dapat mengukur seberapa besar kemampuan yang dimiliki oleh penulis.
- 2). Menciptakan integritas karya selama melaksanakan studi di UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG.
- 3). Dengan media pembelajaran ini diharapkan anak-anak akan lebih mudah mempelajari bahasa Inggris dan lebih bersemangat lagi untuk belajar.
- 4). Untuk membentuk anak yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar .
- 5). Untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah :

a. Bagi Penulis :

- 1) Pembuatan media pembelajaran yang berbentuk CD Interaktif ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman bagi penulis tentang proses pembuatan media pembelajaran.
- 2) Menerapkan pengetahuan yang telah penulis peroleh dari bangku kuliah .

b. Bagi Akademik :

- 1) Sebagai tolak ukur yang telah di capai selama mengikuti perkuliahan agar dapat menerapkan ilmu yang di dapat dan siap terjun ke dunia kerja.
- 2) Dapat menjadi tolak ukur sampai dimana keberhasilan akademik melakukan visi dan misi dalam proses belajar mengajar serta penelitian diperkuliahan.
- 3) Dapat menambah bahan referensi dan koleksi maupun bahan pertimbangan yang berhubungan dengan proyek akhir ataupun tugas didalam perkuliahan.

c. Bagi Instansi Pendidikan

- 1) Memberikan masukan kepada guru pengampu pelajaran untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran baru yang seiring dengan perkembangan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga tujuan dari kegiatan tersebut dapat tercapai dengan baik dan optimal.
- 2) Membantu guru dalam menyampaikan materi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data , mengolah data dan analisis data dengan teknik tertentu. Pada penyusunan Proyk Akhir ini, adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah :

Data Primer yaitu data atau fakta yang diperoleh langsung dari sumbernya (Subagyo P. Joko, 1991).

Data Sekunder yaitu data yang diperoleh melalui sumber – sumber yang tidak berkaitan langsung dengan objek penelitian, data ini diperoleh melalui internet atau buku - buku literatur yang berhubungan dengan objek. (Jogiyanto HM,1995) .

1.5.1 Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan, antara lain :

a. Dokumentasi

Mengumpulkan bahan atau data yang ada.

b. Studi Pustaka

Suatu cara untuk memperoleh data melalui buku-buku atau literatur yang berkaitan dengan penyusunan Proyek Akhir

1.5.2 Pemilihan Responden / Target Audien

Target audien dari produk Proyek Akhir ini adalah anak-anak dengan rentangan usia 2 sampai 6 tahun, para pendidik yang memberikan pembelajaran pada lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD), serta para orang tua yang mempunyai anak berusia dini, dikarenakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini berisikan tentang materi-materi bahasa Inggris dasar yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif yang berisikan objek gambar, teks dan suara yang memungkinkan suatu bentuk media pembelajaran yang membawa pesan-pesan atau informasi menarik.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran singkat tentang laporan Proyek Akhir ini, maka diberikan sistematika penulisan dengan rincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menerangkan atau menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan masalahnya, alasan pemilihan tema dan jenis karya, tujuan dan manfaat proyek akhir, metode pengumpulan data yang digunakan serta sistematika penulisan laporan Proyek Akhir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori serta definisi-definisi yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini dengan Adobe Flash CS3.

BAB III: METODE PENCIPTAAN KARYA

Pada bab ini dijelaskn tentang pemilihan alat dan bahan, teknik dan proses pembuatan proyek, serta prosedur berkarya.

BAB IV : HASIL KARYA

Bab ini menjelaskan dan menguraikan hasil akhir berupa diskripsi, analisis dan tutorial karya.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran-saran yang berhubungan dengan permasalahan yang telah dibahas.