

ANALISIS KONTEN POTENSI BUKU CERITA BERBASIS AUGMENTED REALITY DALAM PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI

Etha Salaza Titiana¹, Finita Dewi², Jojor Renta Maranatha³

ethasalazatitiana@upi.edu, finita@upi.edu, jojor.renta@upi.edu

Abstrak

Gencarnya usaha membentuk generasi yang berkualitas dengan adanya kemampuan penguasaan bahasa asing terutama bahasa Inggris adalah hal yang harus dikenalkan sejak anak usia dini, karena pembentukan pemahaman tentang bahasa pada anak usia dini akan lebih mudah dilakukan pada masa golden agenyanya. Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat yang mulai diterapkan dalam proses pembelajaran di bidang pendidikan, pada akhirnya dunia memunculkan hal baru bahwa media *Augmented Reality* (AR) mampu menjadi media bantu pembelajaran untuk mempermudah proses belajar pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian buku cerita berbasis AR sebagai media bantu pembelajaran anak usia dini dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris. Metode yang digunakan berupa kualitatif deskriptif dengan analisis konten, penelitian ini menggunakan tiga buah buku cerita AR sebagai objek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan studi dokumentasi. Dengan melakukan pengidentifikasian berbagai aspek kekuatan dan kelemahan buku cerita AR sebagai media bantu pembelajaran dan pengenalan kosakata bahasa Inggris yang ada didalam Buku cerita AR. Hasil penelitian menunjukkan adanya kesesuai yang terdapat dalam buku cerita AR sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris untuk anak usia dini, serta perlunya penelitian lebih lanjut terkait penggunaan AR dalam buku cerita berbasis AR dalam buku cerita anak yang berbahasa Inggris untuk diimplementasikan kepada anak usia dini di sekolah atau di rumah.

Kata Kunci : *Buku Cerita Berbasis Augmented Reality, Kosakata Bahasa Inggris, Anak Usia Dini*

Pendahuluan

Inventaris suatu bangsa adalah dengan memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan negara-negara lain, karena pesatnya perkembangan zaman dan interaksi global telah menempatkan bahasa sebagai salah satu keharusan yang mutlak dibutuhkan setiap manusia, tanpa kemampuan berbahasa yang memadai, pastilah akan muncul banyak problem pelik dalam menjalani interaksi tersebut mempengaruhi seluruh aspek dalam kehidupan manusia. Sedangkan keberhasilan yang besar terjadi dengan melakukan upaya kecil dan dimulai sejak dini, dimana pendidikan anak usia dini merupakan suatu persiapan kematangan anak dalam menghadapi masa demi masa untuk perkembangannya di masa yang akan datang (Madyawati, 2017)

Perkembangan bahasa adalah suatu bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan makna (Santrock, 2012), karena bahasa memungkinkan kita untuk merencanakan sesuatu di masa depan dan mendeskripsikan sesuatu dari masa lalu, kita membutuhkan bahasa untuk berbicara dan mendengarkan suara orang lain, membaca dan menulis, karena bahasa dimulai dari manusia dilahirkan yang berawal dengan tangisan maupun dengkur. dimana anak usia 5 – 6 tahun sudah mulai dikenalkan dengan keterampilan berpikir, pengembangan bahasa lisan, persiapan membaca dan menulis dan lainnya. (Madyawati, 2013).

Indonesia adalah negara yang menempatkan bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang dipelajari oleh anak Indonesia di jenjang pendidikan, Menurut survei dari EF EPI (*English Proficiency Index*) tahun 2020, Indeks kecakapan bahasa Inggris warga Indonesia ternilai rendah, dengan menduduki peringkat 4 terbawah dari 100 negara, dan Peringkat 13 dari 20 negara di Asia (Dipa, 2020). Tidak sedikit anak yang kurang bisa memahami bahkan membedakan kosakata baru dari bahasa Inggris dengan kosa kata lamanya, sehingga pemberian sarana belajar dalam membantu meraih kosa kata baru sering terabaikan, seperti yang dikatakan pada saat ini berikanlah alat edukatif yang bersifat dapat memberikan stimulasi bagi anak, agar ia dapat banyak mengingat kosakata dalam bahasa serta mengungkapkannya kembali.

Menurut Dewey (Charlotte, 2014) anak usia dini memerlukan sarana belajar yang bersifat aktif dan interaktif serta berpusat pada anak, kajian Professor C Richard dalam (Putra, 2019) sarana pembelajaran bahasa Inggris untuk anak seperti poster, *flashcard*, buku cerita bergambar, dan berbagai media yang berbahasa Inggris adalah bentuk-bentuk *language support* yang berguna sebagai sumber belajar pada akhirnya perubahan paradigma pembelajaran abad 21 lebih fokus pada integrasi teknologi dan pemanfaatan di berbagai bidang. *Augmented Reality* (AR) merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan dengan video, gambar, audio, dan sebagainya (Parker, 2011). Penggunaan teknologi AR anak dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pengenalan huruf dan kosakata yang kurang menyenangkan dapat diminimalisir, menyenangkan dan menarik perhatian anak (Sinduningrum, 2012).

Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tersebut. Peneliti ingin mendapatkan lebih dalam mengenai analisis buku cerita teknologi AR dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris bagi anak usia 5-6 tahun.

Kajian Teori

Anak usia dini dapat dianalogikan sebagai kertas putih yang siap untuk ditulis dengan tinta untuk mewarnai kehidupannya dan lingkungan menjadi faktor penting, yang akan membentuk semua perilaku kemahiran serta pengetahuannya. Proses ini yang dimaksud dengan belajar, proses pembelajaran anak usia dini sangatlah unik, tingkat rasa ingin tahunya bisa melebihi apa yang dibayangkan orang dewasa.

Perkembangan bahasa adalah suatu bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan makna (Santrock, 2012) Kosakata merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut (Kasihani, 2007). Kosakata biasanya berkembang seiring bertambahnya usia, dan berfungsi sebagai alat yang berguna dan mendasar untuk berkomunikasi dan memperoleh pengetahuan. Kosakata juga menjadi salah satu kunci utama untuk anak menguasai suatu bahasa, baik kemampuan menyimak, mendengarkan, bicara, membaca dan menulis (Hidayati, 2017). Dengan kata lain, kosakata sebagai awalan dalam mempelajari bahasa dengan tingkatan lebih kompleks. Bisa dikatakan bahwa keterampilan bahasa seseorang akan lebih mudah jika mampu mengenal kosakata dengan baik. Bahasa Inggris sebaiknya dikenalkan sejak usia dini agar anak mempunyai banyak penguasaan kata, sehingga anak memiliki kesiapan untuk kehidupan dimasa mendatang (Rostini dkk, 2020)

Bercerita adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan suatu pesan, informasi/ sebuah dongeng belaka yang bisa dilakukan secara lisan/ tertulis (Rodiyah, 2013). Bercerita menjadi metode yang menarik dan menyenangkan untuk dilakukan sebagai langkah guru atau orang tua kepada anak. Fungsi kegiatan bercerita bagi anak adalah untuk membantu perkembangan kemampuan bahasa anak dengan menambah perbendaharaan kosakata, mengucapkan sebuah kata-kata, melatih menyusun kalimat sesuai dengan tahap perkembangannya (Rodiyah, 2013).

Salah satu media bercerita adalah dengan menggunakan buku cerita, buku cerita pada dasarnya merupakan salah satu buku teks bacaan yang dibuat untuk proses pembelajaran media yang dicetak seperti gambar, simbol huruf yang disajikan di papan atau pun di buku merupakan cara terbaik untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran dengan anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis isi (*content analysis*), Analisis konten merupakan teknik penelitian untuk membuat kesimpulan yang dapat diteliti ulang dan valid berdasarkan konteks penggunaannya.

Objek pengamatannya adalah 3 buku cerita *Augmented Reality* yaitu *Cinderella*, *Winnie The Pooh Fun With First Word*, *Little Red Riding Hood*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menganalisis kesesuaian konten tiga buku cerita AR sebagai alat bantu belajar dan pengenalan kosakata bahasa Inggris untuk anak usia dini, yaitu dengan dokumentasi dan observasi.



Gambar 1 Objek Penelitian: Buku Cerita berbasis AR *Hippo Magic Book*

Instrumen pengumpulan data dengan menggunakan kisi-kisi instrumen yang termasuk kedalam lembar observasi. Lembar observasi merupakan pedoman terperinci bagi penulis dalam melakukan pengamatan untuk mengumpulkan data. Data yang dibuat dalam kisi-kisi instrumen adalah:

- a. Konten yang terdapat dalam buku cerita berbasis AR memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini
- b. Fitur-fitur buku cerita berbasis Ar dapat digunakan sebagai pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak.

Table 1 Kisi-kisi Instrumen Media Pembelajaran Buku Cerita Berbasis *Augmented Reality*

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan
1.	Memberikan perhatian (Dewi, 2017)	Menampilkan gambar yang dapat menarik perhatian dengan mengkombinasikan	Buku cerita AR dapat menarik perhatian anak dengan menampilkan objek 3 dimensi di tiap halaman

		dunia nyata dan dunia maya, serta menampilkan suara, warna – warna dan gerakan	Buku cerita AR dapat menarik perhatian anak dengan menampilkan warna – warna, suara dan gerakan yang sesuai dengan karakter cerita
2.	Memberikan Informasi (Dewi, 2017)	Memberikan informasi berupa unsur cerita serta memberikan informasi arahan dalam mengoperasikannya	Buku cerita AR memberikan informasi berupa unsur cerita yang pengguna dapatkan dari isi cerita Buku cerita AR memberikan informasi berupa arahan dalam mengoperasikannya dan manfaat
3.	Memberikan Instruksi (Dewi, 2017)	Memberikan instruksi berupa interaksi melalui permainan interaktif yang sesuai dengan usia pengguna	Buku cerita AR memberikan instruksi melalui permainan interaktif yang muncul pertanyaan maupun pernyataan pada halaman buku Buku cerita AR memberikan instruksi yang sesuai dengan usia pengguna, melalui pengenalan kata, benda, warna dan angka

Table 2 Kisi-kisi Instrumen Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan
1.	Pelafalan yang diulang-ulang (Sophya, 2014)	Mengandung kosakata yang diucapkan dengan mengeluarkan suara, dan diperlihatkan dengan simbol yang diulang ulang	Buku cerita AR mengandung pengulangan kosakata dengan suara Buku cerita AR mengandung simbol kata yang diulang-ulang
2.	Berbagai Kosakata (Lestari, 2012)	Mengandung berbagai kosakata	Buku cerita AR Mengandung berbagai kosakata umum

		umum dan khusus	Buku cerita AR mengandung bermacam kosakata khusus
3.	Menghubungkan (Hidayati, 2017)	Pengguna dapat menghubungkan kata dengan objek gambar, serta dapat menghubungkan objek gambar dengan kehidupan sehari-hari	Buku cerita AR dapat membuat pengguna menghubungkan kata dengan objek gambar
			Buku cerita AR dapat membuat pengguna menghubungkan kata dengan objek dikehidupan sehari-hari
4.	Literasi awal (Wartomo, 2017)	Pengguna dapat melakukan aktivitas membaca dan berbicara	Buku cerita AR terdapat literasi awal dengan aktivitas membaca melalui pengenalan kata pada kalimat disetiap halamannya
			Buku cerita AR terdapat fitur permainan sederhana yang dapat memicu adanya aktivitas berbicara antar anak dan orang dewasa

Penulis menggunakan teknis analisis data, tujuan analisis kualitatif untuk menemukan makna dari data yang dianalisisnya. Metode ini terdiri atas tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

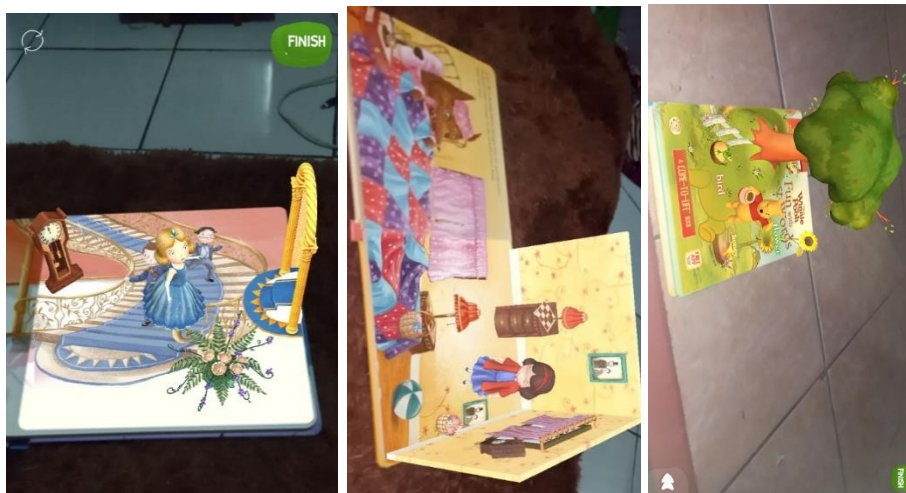
Temuan dan Pembahasan

Berdasarkan atas temuan yang telah dipaparkan sebelumnya dihasil penelitian menunjukkan bahwa pada buku cerita berbasis *Augmented Reality* dapat digunakan sebagai media bantu pembeajaran mengenalkan kosakata bahasa Inggris untuk anak usia dini,

1. Temuan

Buku ini merupakan suatu media buku cerita yang memiliki teknologi AR yang tersambung ke aplikasi *hippo magic book* yang dapat dipasang ke dalam *smartphone* dan *iOs*. Karakter yang ditampilkan yaitu karakter utama dan pendukung seperti *Cinderella*, *Fairy Godmother*, *Little red*, *Wolf*. Gambar yang ditampilkan saat fitur AR muncul dan memiliki warna, terdapat ilusi suara dan gerakan pada karakter, kemudian dapat

memberikan informasi berupa unsur cerita yang pengguna dapatkan dari isi cerita, Pemberian informasi yang tercantumnya arahan dalam mengoperasikan fitur AR yang terdapat di aplikasi *Hippo Magic* dan manfaat dalam buku cerita AR terletak di belakang buku cerita AR. Interaksi dengan memberikan intruksi yaitu mencari objek. Objek dapat ditemukan dengan cara menyentuh objek melalui layar ponsel pengguna yang terhubung di aplikasi *Hippo Magic*. Kemudian buku cerita AR ini memiliki pelafasan kata yang diulang pada warna sebanyak 3 kali saat fitur mewarnai, terdapat bermacam kosakata umum dan khusus, dan terdapat fitur menghubungkan objek dan ata serta terdapat aktivitas yang menunjukkan adanya literasi awal.



Gambar 2. Buku Cerita AR dalam Aplikasi *Hippo Magic*

2. Pembahasan

Data yang didapatkan, buku cerita AR memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan buku cerita pada umumnya. Hal tersebut menjadikan buku cerita pada umumnya kurang menarik perhatian anak untuk mengetahui isi dan mendapatkan manfaat dari buku ceritanya. Buku cerita AR memerlukan bantuan teknologi berupa aplikasi untuk memunculkan *Augmented Reality* di halaman buku cerita AR. Menurut Nurajizah (2016) media pembelajaran yang menarik bagi anak yaitu dengan adanya kemudahan memahami suatu materi serta dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak.

Buku cerita AR memiliki instruksi yang sesuai dengan usia anak, yaitu adanya pengenalan kata, pengenalan objek, pengenalan angka, dan pengenalan musik. Anak usia dini mampu merasakan adanya pengenalan tersebut yang dibutuhkan sesuai dengan usia perkembangannya. Sehingga media buku cerita AR menjadi media bantu pembelajaran relevan dengan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini berorientasi pada kegiatan

bermain,

sebagaimana kita ketahui bahwa anak belajar dan mendapatkan banyak pengalaman melalui bermain, maka adanya fitur permainan sederhana dalam buku cerita AR dapat memicu adanya aktivitas berbicara antar anak dan orang dewasa, terdapat beberapa *fitur* AR seperti terdapat *fitur* merekam dan mengulang suara pengguna, *fitur* mewarnai, *fitur* mencari objek, *fitur* berhitung, dan *fitur* bermain alat musik. *Fitur* tersebut dapat memicu adanya aktivitas berbicara berupa tanya, jawab, instruksi dan diskusi antar anak dan orang dewasa. Kemudian, dikaitkan dengan teori Vygotsky yang mengatakan bahwa anak akan belajar bahasa atau ilmu lain hanya dengan dibantu oleh orang dewasa. Kemudian piaget (orang tua, guru) dan lingkungan mengatakan bahwa anak belajar bahasa asing atau bahasa selain ibunya dengan kemampuan dan kekuatan usahanya sendiri.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa, ketiga buku cerita berbasis AR ini relevan dijadikan sebagai media untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun, hal ini karena terdapat kesesuaian dengan indikator dari pengenalan kosakata bahasa Inggris, Meliputi adanya fitur yang memberikan perhatian, memberikan informasi dan memberikan instruksi, diantar ketiga buku cerita AR yang memiliki kesesuai dan relevan dengan indikator media pembelajaran anak usia dini adalah buku yang berjudul *Cinderella*.

Ketiga buku cerita berbasis AR yang diteliti memiliki fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun. Hal yang sangat menarik yang menjadi kelebihan dari ketiga buku cerita AR yaitu memiliki fitur yang menampilkan beragam kosakata umum maupun khusus, memiliki fitur menghubungkan kata dengan objek, terutama dalam semua halaman buku cerita AR *Winnie The Pooh : Fun With First Word* memiliki fitur menghubungkan objek dan kata yang kompleks dan dapat dihubungkan dengan kehidupan anak. Walaupun buku cerita AR *Cinderella* dan *Little Red Riding Hood* memiliki fitur yang lebih banyak memberikan pengenalan literasi awal yang dengan pemunculan kalimat dan aktivitas membaca, yang memicu adanya aktivitas interaksi bicara antara anak dengan orang dewasa. Sedangkan ketiga buku cerita AR ini kurang memiliki fitur pelafalan yang diulang untuk menambah daya ingat pengguna untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris.

Referensi

- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,
[Http://Jurnal.Radenfatah.Ac.Id/Index.Php/Raudhatulathfal/Article/View/1489](http://Jurnal.Radenfatah.Ac.Id/Index.Php/Raudhatulathfal/Article/View/1489)
- Dipa. (2020). *EF EPI 2020, Indeks Kecakapan Bahasa Inggris Indonesia Rendah, Peringkat 74 Dari 100 Negara*. [Https://Wartakota.Tribunnews.Com/2020/11/19/Ef-Epi-2020indeks-Kecakapan-Bahasa-Inggris-Indonesia-Rendah-Peringkat-74-Dari-100-Negara](https://Wartakota.Tribunnews.Com/2020/11/19/Ef-Epi-2020indeks-Kecakapan-Bahasa-Inggris-Indonesia-Rendah-Peringkat-74-Dari-100-Negara)
- Hidayati, N. N. (2017). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Dengan Kartu Bergambar. *Al-Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 67–86. [Https://Doi.Org/10.35896/Ijecie.V1i1.6](https://Doi.Org/10.35896/Ijecie.V1i1.6)
- Lestari. (2012). *Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Kartu Gambar (Flash Card) Pada Kelompok B Di RA Barokah Klodran Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012*. FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. PT Kharisma Utama.
- Putra. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini: 15 Prinsip Pendekatan Dan Metode Pembelajaran Oleh Professor Jack C. Richard. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Santrock. (2012). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup Edisi 13 Jilid 1*, Erlangga.
- Sophya, I. V. (2014). Desain Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 2(2), 251. [Https://Doi.Org/10.21043/Thufula.V2i2.4639](https://Doi.Org/10.21043/Thufula.V2i2.4639)
- Wartomo. (2017). Membangun Budaya Literasi Sebagai Upaya Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Seminar Nasional PGSD Universitas PGRI Yogyakarta*.
[Http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/36571/2/SAKINAHMAWADAH R-FAH.Pd](http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/36571/2/SAKINAHMAWADAH-R-FAH.Pd)