

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data terbaru dari *EF English Proficiency Index* (EF EPI) tahun 2023, kemampuan bahasa Inggris di Indonesia masih tergolong rendah. Indonesia menempati peringkat ke-79 dari 113 negara yang disurvei dengan skor 473, dan berada di peringkat ke-13 dari 23 negara di Asia dalam kategori kemampuan rendah (Ef.co.id, 2023). Data ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris di Indonesia perlu ditingkatkan untuk dapat bersaing di kancah internasional. Bahasa Inggris bukanlah suatu penambahan dalam hidup, namun sudah menjadi kewajiban. Tanpa adanya pengetahuan yang baik dalam bahasa Inggris akan mengancam karir kesuksesan seseorang dimasa depan (Noge, Wau and Lado, 2020). Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang dominan dalam komunikasi global, budaya, ilmu pengetahuan, teknologi, dan bisnis. Bahasa Inggris digunakan untuk menghubungkan orang-orang dari berbagai negara dengan latar belakang yang berbeda. Belajar bahasa Inggris sejak dini penting karena membantu anak-anak memahami dan mengaplikasikan bahasa tersebut dengan lebih baik di masa depan, serta memotivasi mereka untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris (Warniati dan Hanum, 2020).

Anak-anak tidak menyadari bahwa saat mereka bermain, mereka sebenarnya sedang belajar. Bermain sambil belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak dengan sukacita, tanpa tekanan, tetapi dengan pola tertentu yang diharapkan akan menghasilkan perkembangan positif bagi mereka (Rokhman dan Ahmadi, 2020). Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia hingga 6 tahun. Anak-anak dengan usia 4–6 tahun, mengalami peningkatan kemampuan berbahasa yang signifikan. Anak sudah bisa memahami pembicaraan orang lain dan menyampaikan pikirannya dalam batas tertentu, misalnya melalui peniruan dan pengulangan percakapan (Purwanti, 2024). Menurut (Noge, Wau dan Lado, 2020) menyebutkan bahwa semakin dini usia seseorang diperkenalkan dengan bahasa target, maka semakin cepat dan bagus juga penguasaannya.

Teknologi digital sekarang mulai digunakan dalam bidang pendidikan sebagai sarana dan solusi untuk mendukung pembelajaran. Perkembangan IPTEK yang sangat pesat ini telah menghasilkan peralatan dan aplikasi yang sangat mudah dipelajari dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Fitri Mulyani, 2021). Perkembangan teknologi *smartphone* yang pesat dan harganya yang terjangkau mendukung peningkatan penggunaannya. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi seluler dikenal sebagai *mobile learning*, yang merupakan alternatif pengembangan media pembelajaran. *Mobile learning* melengkapi pembelajaran dan memungkinkan untuk belajar di mana saja dan kapan saja (Hingide, Mewengkang dan Munaiseche, 2021).

Menciptakan pembelajaran bahasa Inggris agar lebih menyenangkan dengan menggunakan teknologi akan membantu anak-anak untuk meningkatkan minat belajar mereka. Usia 5–6 tahun merupakan tahap perkembangan awal bahasa yang sangat penting, di mana anak-anak berada dalam masa peka terhadap bahasa dan mampu menyerap kosakata baru dengan cepat. Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang sesuai dengan karakteristik usia tersebut. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi bernama *English Education Learning (EDUL)* untuk membantu anak-anak usia 5–6 tahun dalam belajar bahasa Inggris dengan cara yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka.

Aplikasi EDUL dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, memanfaatkan fitur *drag and drop* yang memungkinkan anak-anak belajar secara aktif menggunakan gambar, audio, dan teks guna memperkaya pengalaman belajar mereka. Fitur *drag and drop* dipilih karena dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak selama proses pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Wu dkk., 2024) menyebutkan bahwa menggunakan *drag and drop* lebih efektif dibandingkan dengan gestur sentuhan (*tap*). Hal ini disebabkan oleh gestur *drag and drop* yang lebih sesuai dengan representasi anak-anak usia 5-6 tahun, karena memberikan respon terhadap stimulus yang lebih cepat serta memungkinkan waktu manipulasi yang lebih lama. Kondisi ini menunjukkan adanya eksplorasi yang lebih mendalam sehingga anak-anak dapat mengerjakan soal dengan akurasi jawaban yang lebih tinggi.

Pengembangan aplikasi EDUL menggunakan metode *waterfall* untuk perancangan sistemnya. Metode *waterfall* dipilih karena setiap tahapannya mudah diikuti dan sistem terdokumentasi dengan baik. Memiliki pendekatan yang terstruktur dan sistematis, dimana setiap tahapan mulai dari analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan berurutan dan jelas. Hal ini memungkinkan perancangan sistem menjadi lebih fokus pada setiap tahap yang ada (Usnaini, Yasin dan Sianipar, 2021).

Hasil dari pengujian pada anak-anak kelas Taman Kanak-Kanak di sekolah RA Diponegoro Tanjunganom, terbukti bahwa aplikasi EDUL mampu menarik minat anak-anak dalam belajar bahasa Inggris. Bukti ini didukung dari hasil pengujian *user acceptance testing* yang telah dilakukan dengan tingkat penerimaan aplikasi sebesar 88%. Sekolah RA Diponegoro Tanjunganom dipilih sebagai tempat penerapan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris karena sekolah ini mengajarkan dua bahasa asing, yaitu bahasa Arab yang diajarkan melalui aktivitas mengaji dan sholawat, lalu bahasa Inggris yang diajarkan sebagai bahasa Internasional. Pendekatan ini relevan dengan penelitian ini karena fokusnya pada pengembangan keterampilan bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, yang merupakan target utama aplikasi EDUL dalam membantu anak-anak belajar secara efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini meliputi beberapa aspek yang dirinci sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengembangkan pendekatan pembelajaran bahasa Inggris yang menarik bagi anak-anak dengan memanfaatkan teknologi dan konsep bermain, serta mengintegrasikan fitur unggulan seperti pengenalan huruf dan angka, latihan interaktif, dan kuis berjenjang untuk meningkatkan minat dan kemampuan bahasa mereka?
- b. Bagaimana menerapkan metode *waterfall* untuk pengembangan sistem perangkat lunak untuk pembelajaran bahasa Inggris anak-anak?
- c. Bagaimana menerapkan *black box testing* dan *user acceptance testing* pada aplikasi pembelajaran bahasa Inggris anak-anak?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab berbagai rumusan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, yang mencakup beberapa aspek utama sebagai berikut.

- a. Mengembangkan aplikasi interaktif berbasis *Android* dengan pendekatan bermain yang menyenangkan untuk meningkatkan minat dan kemampuan bahasa Inggris anak-anak, serta mengintegrasikan fitur unggulan seperti pengenalan huruf dan angka, latihan interaktif, dan kuis berjenjang untuk memastikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak.
- b. Mengimplementasikan metode *waterfall* dalam pengembangan sistem pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak untuk memastikan proses pengembangan yang terstruktur.
- c. Menerapkan *black box testing* dan *user acceptance testing* untuk memastikan setiap fitur dan fungsionalitas aplikasi pembelajaran bahasa Inggris anak-anak berfungsi sesuai harapan.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang mencakup beberapa aspek penting sebagai berikut.

- a. Manfaat bagi peneliti.
 - 1) Meningkatkan kemampuan dalam pengembangan aplikasi edukatif berbasis *Android*.
 - 2) Memberikan pengalaman dalam penerapan metode pengembangan perangkat lunak, khususnya menggunakan metode *waterfall*.
 - 3) Menjadi referensi atau landasan bagi penelitian sejenis di masa depan, terutama di bidang pendidikan anak usia dini dan teknologi pembelajaran.
- b. Manfaat bagi institusi.
 - 1) Menyediakan media pembelajaran tambahan yang inovatif untuk mendukung proses belajar mengajar bahasa Inggris di tingkat taman kanak-kanak.

- 2) Mendorong pemanfaatan teknologi dalam sistem pembelajaran di lingkungan institusi pendidikan.
 - 3) Meningkatkan kualitas pengajaran melalui metode yang lebih menarik dan interaktif.
- c. Manfaat bagi anak-anak.
- 1) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui aplikasi berbasis permainan.
 - 2) Membantu anak-anak lebih mudah memahami materi dasar bahasa Inggris seperti huruf, angka, dan kosakata sederhana.
 - 3) Meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak terhadap bahasa Inggris melalui pendekatan bermain.
 - 4) Mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik melalui aktivitas interaktif seperti drag and drop serta kuis.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah yang mencakup aspek-aspek berikut.

- a. Penelitian ini ditujukan untuk anak-anak pada usia sekitar 5 hingga 6 tahun, yaitu ketika anak-anak memasuki taman kanak-kanak.
- b. Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan evaluasi aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang menggunakan fitur permainan *drag and drop* untuk meningkatkan minat belajar anak-anak.
- c. Aplikasi yang dikembangkan akan disesuaikan dengan materi yang sesuai dengan materi taman kanak-kanak dan akan memuat konten-konten yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan perkembangan anak-anak.
- d. Materi bahasa Inggris yang akan dibahas mengenai pembelajaran dasar bahasa Inggris, seperti pengenalan alfabet, angka, anggota tubuh, bagian-bagian rumah, nama-nama hewan dan bagian anggota keluarga.
- e. Proses pengujian akan dilakukan di salah satu sekolah yaitu RA Diponegoro Tanjunganom, tempat anak-anak berusia 5–6 tahun biasanya menempuh pendidikan.