

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lembaga pendidikan Bahasa Inggris dunia EF English First mengemukakan laporan risetnya pada tahun 2017 mengenai indeks kemampuan Bahasa Inggris atau EF English Proficiency Index (EF EPI) di 44 negara yang tidak menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa nasionalnya. Hasil riset tersebut menunjukkan bahwa kemampuan Bahasa Inggris masyarakat Indonesia berada pada index yang cukup rendah yakni berada di urutan ke-39. Pengenalan Bahasa Inggris sejak dini diperlukan mengingat pentingnya peran Bahasa Inggris di era globalisasi saat ini. Pengenalan Bahasa Inggris kepada anak usia dini haruslah menggunakan cara yang menarik dan menyenangkan.

Seto mulyadi (2016) psikolog anak, menjelaskan bahwa “anak-anak bukanlah orang dewasa mini, dunia mereka adalah dunia bermain. Anak selain tumbuh secara fisik ia juga berkembang secara psikologis, ia kreatif dan suka meniru”. Maka dari itu cara belajar harus disesuaikan dengan cara-cara bermain yang menyenangkan agar yang dipelajarinya dapat ditiru dan dimengerti.

Pada umur 4-6 tahun anak-anak akan memulai pendidikan TK (taman kanak-kanak), dari hasil wawancara kepada guru, untuk mengenalkan bahasa inggris kepada anak-anak metode belajar yang di pakai adalah metode belajar sambil bermain. Namun pada prosesnya anak-anak kerap merasa bosan saat belajar di kelas dan kurang termotivasi. Untuk itu diperlukan metode

pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan dapat membuat anak menjadi termotivasi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media belajar yang menarik dan menyenangkan yang dapat menarik minat anak-anak.

Dengan kemajuan teknologi di era saat ini *smartphone* dan tablet menjadi benda yang wajib dimiliki oleh banyak orang. Dengan banyaknya fitur pada *smartphone* beberapa aspek kehidupan menjadi lebih mudah, seseorang dapat berkomunikasi, belajar, belanja, ataupun bermain *game*. Karena ukurannya yang relatif kecil bila dibandingkan dengan perangkat komputer lain membuatnya mudah di bawa. Selain itu menurut hasil dari kuisioner yang telah penulis berikan mendapatkan hasil bahwa 7 dari 10 orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *smartphone*, sehingga aplikasi yang diusulkan nantinya akan di bangun untuk *smartphone*.

Karena hal tersebut penulis berinisiatif untuk membuat "**Aplikasi Pengenalan Bahasa Inggris Dengan Metode Abjad Untuk Usia Dini Berbasis Android**". Dengan adanya aplikasi ini penulis berharap dapat merangsang ketertarikan anak terhadap bahasa inggris dan memberikan dampak baik bagi anak-anak di masa mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membangun aplikasi pengenalan bahasa inggris pada anak usia dini (4-6 tahun).
2. Bagaimana merancang aplikasi edukasi yang menarik perhatian untuk anak usia dini tentang pengenalan bahasa inggris berbasis android.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini penulis memberikan batasan-batasan masalah seperti :

1. Aplikasi edukasi hanya mencakup pengenalan kosakata dasar bahasa inggris
2. Aplikasi ini di khususkan untuk anak usia 4-6 tahun dan aplikasi ini di rancang sesederhana mungkin dalam tampilan tatap muka agar dapat digunakan dengan mudah.
3. Aplikasi ini hanya berbentuk pengenalan bahasa inggris.
4. Aplikasi ini dibuat untuk *smartphone* berbasis android.

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengenalkan pembelajaran dasar tentang bahasa inggris dengan menggunakan android yang dapat memudahkan proses pembelajaran terhadap anak usia dini.

1.5 Manfaat dan Kontribusi Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat bagi anak
sebagai alat bantu belajar di luar sekolah yang menyenangkan, mengasah daya ingat anak.
2. Manfaat bagi orangtua
Untuk membantu orang tua dalam mengajak anak untuk rajin belajar tanpa memaksa anak.

3. Manfaat bagi guru

Dapat membantu proses pembelajaran agar lebih efisien.

4. Bagi peneliti

Dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian yang akan datang.