

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Inggris adalah bahasa yang banyak digunakan di seluruh dunia untuk berkomunikasi antar negara, baik di dunia bisnis maupun pendidikan. Karena itu, Bahasa Inggris sangatlah penting untuk dikuasai. Belajar Bahasa Inggris dapat dimulai dari anak usia dini. Anak-anak pada usia tersebut lebih mudah dan peka terhadap bahasa, sehingga mereka sangat antusias dan positif saat mempelajari hal baru. Pembelajaran Bahasa Inggris diawali dengan mempelajari kosakata dasar yang sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari, dengan fokus menguasai dan memperkenalkan kosakata tersebut (Shafira & Rangkuti, 2022).

Metode pembelajaran kosakata Bahasa Inggris melalui pendekatan permainan adalah salah satu proses belajar yang efektif dan inovatif. Dalam metode ini, konsep permainan digunakan sebagai bagian dari pembelajaran sehingga mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih semangat dalam meningkatkan kemampuan mereka untuk memahami kosakata Bahasa Inggris (Musa dkk., 2022). Salah satu media yang dapat diterapkan dengan konsep belajar dan bermain adalah *flashcard*. *Flashcard* merupakan media gambar yang memuat kata atau kosakata dalam bentuk kartu (Khofifah & Zuhdi, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh (Susantini & Kristiantari, 2021) mengimplementasi media *flashcard* dalam pengenalan kosa kata Bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif dalam bentuk video pembelajaran. Hasil penelitian ini menciptakan media belajar interaktif dengan metode belajar sambil bermain, dan menyimpulkan bahwa media ini layak digunakan untuk anak usia dini. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Khofifah & Zuhdi, 2022) menunjukkan bahwa media *flashcard* dalam bentuk aplikasi *smartphone android* juga sangat efektif untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Kesimpulan dari penelitian sebelumnya yaitu, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran yang interaktif dan membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan banyak manfaat bagi dunia pendidikan, memudahkan dan membuat proses belajar lebih menarik dengan berbagai media seperti aplikasi dan olahan komputer lainnya. TIK juga berperan penting dalam membantu siswa membangun pengetahuan dan nilai-nilai yang berguna dalam kehidupan nyata serta menghadapi perubahan zaman. Penggunaan TIK tidak hanya untuk pendidikan formal, namun juga digunakan dalam pendidikan anak usia dini. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa penggunaan TIK harus dilakukan dengan bijak karena jika tidak bisa menimbulkan dampak negatif pada perkembangan anak seperti sulit berkomunikasi, anak mudah marah serta pengetahuana anak tidak berkembang (Sawitri dkk., 2019). Oleh karena itu, guru dan orang tua harus mengarahkan anak untuk menggunakan teknologi secara positif. Adapun tujuan penerapan TIK dalam pembelajaran adalah membangun masyarakat yang didasarkan pada pengetahuan dan mengembangkan kebiasaan belajar yang baik (Qodra, 2020). Salah satu contoh perangkat TIK yang bisa membantu anak dalam belajar adalah *smartphone* berbasis *android*. *Smartphone* ini memiliki fitur yang memungkinkan anak untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mudah melalui berbagai media seperti gambar, video, dan suara. Selain itu, *smartphone android* juga mudah dibawa dan sangat praktis digunakan. Hal ini membuat anak dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Sistem operasi *android* juga populer saat ini, sehingga anak dapat dengan mudah mempelajari dan menggunakan perangkat tersebut.

Siswa di Taman Kanak-Kanak Budi Utomo Tegal Besar, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember menggunakan metode pembelajaran pengenalan kosakata Bahasa Inggris menggunakan penyayian lagu belum terjadi pemanfaatan potensi penggunaan teknologi *smartphone* secara optimal dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan keterbatasan akses siswa terhadap sumber belajar digital yang dapat memperkaya pembelajaran pengenalan kosakata. Saat ini, banyak anak usia dini yang menggunakan *smartphone* sebagai media hiburan dan hanya memanfaatkan aplikasi seperti *game*, video *YouTube*, dan *TikTok* tanpa adanya unsur edukatif.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi terkait pembelajaran pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini serta penggunaan teknologi *smartphone* yang tidak tepat dan berdampak negatif pada perkembangan anak, maka diperlukan sebuah teknologi informasi dan komunikasi yang mampu menggabungkan unsur edukasi dan hiburan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan efektivitas belajar pada anak-anak secara menyeluruh. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan teknologi *smartphone* dengan mengimplementasikan media *flashcard* kosakata Bahasa Inggris berbasis aplikasi *android*. Metode ini diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak, serta dapat meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap kosakata Bahasa Inggris secara efektif. Dengan bantuan dan panduan dari orang tua di rumah serta guru di sekolah, diharapkan dapat memberikan arahan yang tepat dalam penggunaan media pembelajaran yang diusulkan. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* yang efektif dan menarik bagi anak-anak usia dini dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Media ini akan dirancang dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* berbasis *android*, dan menggunakan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* untuk mengacak urutan kartu pada daftar kosakata. Penelitian terdahulu dilakukan oleh (Diharjo dkk., 2020) “*Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game*” Dalam penelitian ini, diterapkan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* dimana algoritma tersebut memanfaatkan fungsi acak untuk menghasilkan nilai yang sulit diprediksi dan digunakan untuk mengacak posisi kata sehingga permainan tidak membosankan. Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* dapat mengacak urutan suatu data yang dimasukkan ke dalam *array*. Algoritma ini banyak digunakan pada *game* yang membutuhkan proses pengacakan seperti *game puzzle* dan kartu. Karena algoritma ini bersifat bias (kecil kemungkinan tampil dengan urutan atau posisi yang sama (Yusfrizal, 2020). Jadi

algoritma ini akan membantu menciptakan variasi dalam permainan dan mencegah kartu yang sama muncul secara berulang, sehingga membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan bagi anak-anak.(Diharjo dkk., 2020). Dengan demikian, diharapkan aplikasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi penggunanya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini akan membahas beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi *game flashcard* pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris yang interaktif dan menarik berbasis *android* dengan algoritma *Fisher-Yates Shuffle*?
2. Bagaimana cara mengevaluasi efektivitas penggunaan *flashcard* interaktif sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang menarik pada anak?.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang dan mengembangkan aplikasi *game flashcard* pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris yang interaktif dan menarik berbasis *android* dengan algoritma *Fisher-Yates Shuffle*.
2. Mengevaluasi penggunaan efektivitas *flashcard* interaktif sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang menarik pada anak.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Aplikasi *game flashcard* yang dikembangkan dapat menjadi alternatif pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang lebih menarik dan efektif.
2. Penelitian ini dapat memberikan ide pengembangan aplikasi *game flashcard* Bahasa Inggris yang lebih inovatif dan interaktif.

## 1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki Batasan Penelitian sebagai berikut:

1. Aplikasi *flashcard* hanya dapat dijalankan pada sistem operasi *Android*
2. Aplikasi *flashcard* memiliki tampilan 2D dan dapat dimainkan secara offline oleh satu pemain
3. Aplikasi *flashcard* dirancang khusus untuk anak-anak dalam rentang usia 4-6 tahun
4. Aplikasi *flashcard* dibangun menggunakan *Game Engine Unity* dengan menggunakan bahasa pemrograman *C#*
5. Sistem pengacakan kartu menggunakan algoritma *Fisher-Yates Shuffle*
6. Gambar kartu yang digunakan pada aplikasi ini gambar dari situs *canva.com*
7. Aplikasi *flashcard* hanya berisi kosakata Bahasa Inggris dengan tingkat kesulitan yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun
8. Pengujian aplikasi dilakukan dengan jumlah sampel 28 anak di TK Budi Utomo Jember

