

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan bahasa Inggris sejak dini memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan kognitif dan komunikasi anak-anak. Penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di luar sekolah, semakin meningkat, menjadikannya keterampilan yang sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi dunia yang semakin terhubung secara global [1]. Oleh karena itu, memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak-anak sejak usia dini akan memberikan manfaat yang besar, baik dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi mereka maupun dalam membentuk pola pikir yang lebih terbuka terhadap budaya internasional.

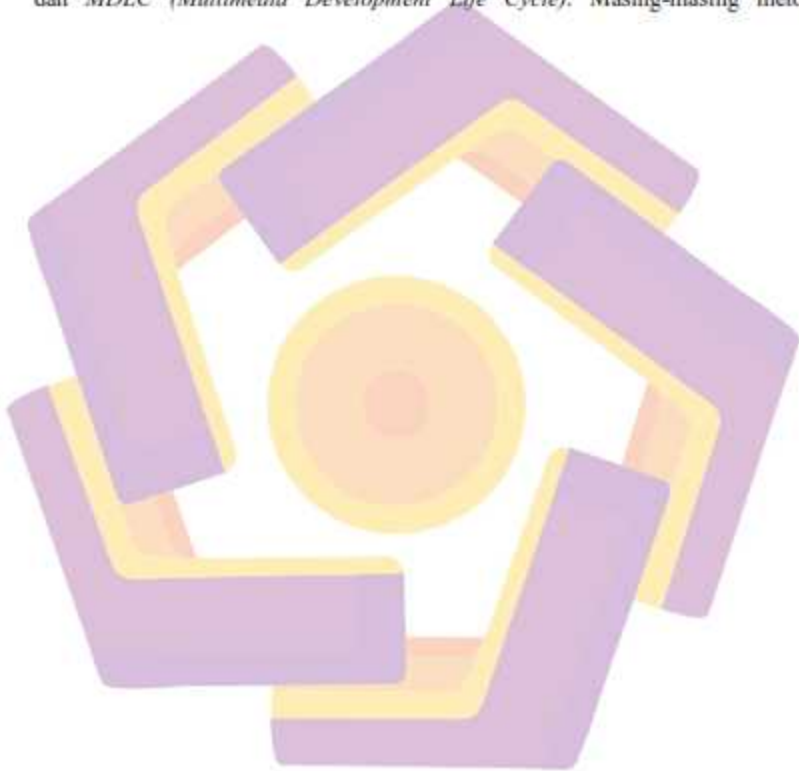
Namun meskipun banyak literatur yang mengakui pentingnya pengajaran bahasa Inggris pada usia dini masih terdapat tantangan dalam metode pembelajarannya. Anak-anak pada usia dini memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda dengan orang dewasa, di mana mereka lebih cepat bosan dengan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menyenangkan [2]. Oleh karena itu diperlukan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif untuk menarik minat mereka dalam mempelajari bahasa asing. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah melalui penggunaan *Game edukasi*, yang menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif.

Augmented Reality (AR) adalah salah satu teknologi yang memiliki potensi besar. AR memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan objek digital ke dunia nyata secara real-time, yang membuat lingkungan belajar menjadi imersif dan interaktif (Anggraini & Apriana, 2025). Dengan integrasi ini, materi pembelajaran yang selama ini disajikan secara statis dalam buku teks atau melalui metode ceramah dapat ditransformasi menjadi pengalaman yang dinamis secara visual dan audio [3]. Inovasi teknologi telah membuka jalan baru untuk pendidikan yang lebih menarik dan bermanfaat.

Game edukasi telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran [4]. *Game edukasi* mampu membangun

keterampilan kognitif, sosial dan emosional yang dibutuhkan dalam perkembangan anak[5]. Selain itu, penggunaan *Game* dalam pembelajaran bahasa Inggris memungkinkan anak untuk belajar secara langsung, tanpa merasa tertekan, serta memberikan umpan balik secara real-time yang mempermudah proses belajar [6].

Dalam pengembangan *Game* edukasi, terdapat beberapa metode pengembangan multimedia yang dapat diterapkan, seperti *Waterfall Model*, *Agile*, dan *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Masing-masing metode



memiliki kelebihan dan kekurangan, tergantung pada kompleksitas proyek dan kebutuhan pengguna. *Waterfall Model*, misalnya, adalah pendekatan yang lebih linear dan terstruktur, cocok untuk proyek dengan spesifikasi yang sudah jelas sejak awal [7]. Sementara itu, *Agile* memungkinkan pengembangan yang lebih fleksibel dengan iterasi dan feedback yang terus menerus, cocok untuk proyek dengan perubahan yang dinamis [8]. Namun, metode MDLC dipilih karena sifatnya yang lebih sistematis dan lengkap, dengan tahapan yang jelas dan terukur mulai dari perencanaan hingga implementasi, yang memfasilitasi pengembangan *Game* edukasi yang sesuai dengan karakteristik anak-anak usia dini [9].

Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) memiliki langkah-langkah yang terdiri dari perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, dan implementasi yang terstruktur dengan baik. Keunggulan dari MDLC adalah kemampuannya untuk menghasilkan produk yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Inggris [10]. MDLC juga memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang lebih fokus pada kebutuhan pengguna, dalam hal ini anak-anak usia dini, dengan memperhatikan aspek interaktivitas dan pengalaman pengguna yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut skripsi ini bertujuan untuk melakukan penerapan *Game* edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak usia dini dengan menggunakan metode MDLC. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris melalui media yang lebih menyenangkan dan interaktif, serta memberikan wawasan lebih dalam tentang pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan anak.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diajukan berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan adalah:

1. Bagaimana melakukan penerapan *Game* AR edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak usia dini menggunakan metode MDLC dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak?.

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah penelitian *Penerapan Game AR Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak-Anak Usia Dini Menggunakan Metode MDLC*:

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu lokasi yang terpilih, yaitu pada lembaga pendidikan PAUD TUNAS MELATI yang memiliki program pengajaran bahasa Inggris untuk anak-anak usia dini. Oleh karena itu hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasi untuk seluruh lembaga pendidikan atau wilayah yang lebih luas.

2. Pengguna *Game*

Penelitian ini terbatas pada anak-anak usia dini, yaitu anak-anak yang berada pada rentang usia 3-6 tahun. Tidak akan membahas anak-anak di luar rentang usia tersebut, meskipun *Game* edukasi ini dapat diterapkan pada berbagai kelompok usia.

3. Jenis *Game* yang Digunakan

Penelitian ini hanya akan mengkaji *Game* edukasi berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk pembelajaran bahasa Inggris. Tidak akan membahas jenis *Game* edukasi lainnya atau teknologi selain AR yang dapat digunakan untuk tujuan serupa.

4. Metode Pengembangan *Game*

Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam pengembangan *Game* edukasi. Metode pengembangan lain seperti Waterfall Model atau Agile tidak akan menjadi fokus dalam

penelitian ini, meskipun metode tersebut juga dapat digunakan dalam pengembangan *Game* edukasi.

5. Variabel yang Diteliti: Variabel yang diteliti meliputi:

- Pengaruh *Game* AR edukasi terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris pada anak-anak usia dini.
- Pengaruh *Game* AR edukasi terhadap keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran bahasa Inggris.
- Pengaruh *Game* AR edukasi terhadap pemahaman bahasa Inggris anak-anak usia dini.

6. Parameter yang Diabaikan:

- Penelitian ini tidak akan mengkaji aspek pembelajaran bahasa Inggris selain melalui penggunaan *Game* AR, seperti pengajaran konvensional dengan metode ceramah atau pengajaran berbasis teks.
- Aspek psikologis atau sosial lainnya yang mungkin mempengaruhi perkembangan bahasa anak di luar penggunaan *Game* edukasi, seperti lingkungan keluarga, tidak akan menjadi fokus penelitian ini.
- Pengembangan *Game* AR dengan menggunakan teknologi lain yang lebih canggih seperti VR (Virtual Reality), tidak termasuk dalam penelitian ini.

7. Durasi Penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan dalam jangka waktu yang terbatas dan tidak akan mencakup analisis jangka panjang mengenai dampak penggunaan *Game* AR edukasi terhadap perkembangan bahasa Inggris anak-anak.

8. Fokus Konten Pembelajaran

Penelitian ini hanya akan fokus pada pengajaran kosakata, frasa, dan keterampilan bahasa Inggris dasar. Tidak akan mencakup topik-topik pembelajaran bahasa Inggris yang lebih kompleks seperti tata bahasa atau percakapan tingkat lanjut.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, tujuan penelitian *Penerapan Game AR Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak-Anak Usia Dini Menggunakan Metode MDLC* adalah sebagai berikut:

1. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk melakukan penerapan *Game* edukasi berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak usia dini dalam pembelajaran bahasa Inggris.
2. Mengembangkan sebuah *Game* edukasi berbasis AR yang sesuai dengan karakteristik anak-anak usia dini menggunakan metode MDLC, yang meliputi perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, dan implementasi *Game*.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana *Game* edukasi berbasis AR yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman anak-anak usia dini terhadap kosakata, frasa, dan keterampilan dasar bahasa Inggris.
4. Memvalidasi apakah penggunaan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) efektif dalam menghasilkan *Game* edukasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Inggris secara efektif.
5. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak usia dini, serta memberikan wawasan tentang pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan bahasa Inggris pada usia dini.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat penelitian dari skripsi yang berjudul *Penerapan Game AR Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak-Anak Usia Dini Menggunakan Metode MDLC*:

1. Manfaat Teoritis

- a. Kontribusi terhadap Pengembangan Teori Pembelajaran Bahasa Inggris:
Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori

pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam konteks pembelajaran usia dini, dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran. Penelitian ini akan memperkaya pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa asing untuk anak-anak.

- b. Peningkatan Pemahaman tentang Metode MDLC dalam Pengembangan *Game* Edukasi: Secara teoritis, penelitian ini akan memperdalam pemahaman tentang penerapan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam pengembangan *Game* edukasi. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.
- c. Wawasan mengenai Penggunaan *Game* AR dalam Pendidikan: Penelitian ini juga akan memperluas wawasan tentang penerapan teknologi AR dalam konteks pendidikan, khususnya untuk anak-anak usia dini, serta memberikan perspektif baru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih efektif.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan manfaat langsung bagi pengembangan metode pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak usia dini. *Game* AR edukasi yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman anak dalam mempelajari bahasa Inggris secara menyenangkan dan interaktif.
- b. Bagi para pendidik dan lembaga pendidikan hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, yang memanfaatkan teknologi AR untuk memperkaya pengalaman belajar anak-anak usia dini dalam pembelajaran bahasa Inggris.
- c. Penelitian ini juga bermanfaat bagi pengembang media pembelajaran dan *Game* edukasi. Dengan mengembangkan *Game* AR edukasi berdasarkan MDLC, pengembang dapat mengaplikasikan metode yang lebih sistematis dalam menciptakan produk pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik anak-anak.

- d. Memberikan solusi atas tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak usia dini yang cenderung cepat bosan dengan metode tradisional. *Game* edukasi berbasis AR dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan interaktif untuk menarik minat belajar mereka.
 - e. Memperkenalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang lebih luas, membuka peluang bagi lebih banyak anak untuk belajar bahasa Inggris dengan cara yang inovatif, tidak terbatas pada metode konvensional, dan meningkatkan aksesibilitas pendidikan berbasis teknologi.
3. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya
- a. Referensi untuk Penelitian Lanjutan: Penelitian ini dapat dijadikan dasar atau referensi untuk penelitian lebih lanjut terkait penggunaan AR dalam pendidikan bahasa Inggris atau pengembangan *Game* edukasi lainnya. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lebih lanjut konsep *Game* berbasis AR untuk meningkatkan keterampilan bahasa lainnya, atau untuk kelompok usia yang berbeda.
 - b. Pemahaman yang Lebih Mendalam Tentang Pembelajaran Anak Usia Dini: Penelitian ini juga memberikan wawasan bagi peneliti selanjutnya tentang bagaimana anak-anak usia dini belajar dan bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran mereka. Hal ini membuka peluang penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang dari penggunaan media berbasis AR dalam pendidikan anak-anak.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (menggambarkan) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang

digunakan dan penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN didalamnya terdapat alur penelitian, data dan alat yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

