

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi, penyampaian informasi pada saat ini dapat dilakukan dengan mudah dan cepat kapan saja dan dari waktu ke waktu[1]. Hal ini dikarenakan semakin majunya teknologi maka akan muncul berbagai macam inovasi baru dalam proses pengajaran, seperti inovasi di bidang pendidikan. Proses pengajaran biasanya menggabungkan media verbal dan audiovisual untuk membuat pembelajaran dan pengajaran lebih efisien, efektif, dan mudah [2]. Oleh karena itu, salah satu penerapan teknologi pendidikan adalah media interaktif. Media interaktif biasanya mengacu pada teknologi digital seperti aplikasi pada smartphone Android (aplikasi mobile) yang sangat mudah digunakan dimana saja. Menggunakan smartphone dapat mendorong konsentrasi dan motivasi anak dalam belajar[3]. Media interaktif berpengaruh positif terhadap perkembangan bahasa anak[4]. Bahasa sendiri merupakan alat yang dibutuhkan manusia untuk berkomunikasi satu sama lain. Dengan berkembangnya teknologi, khususnya dalam komunikasi, masyarakat Indonesia mulai mempelajari bahasa Inggris yang merupakan bahasa global[5]. Bahasa Inggris digunakan sebagai alat komunikasi antar bangsa di seluruh dunia. Namun, menurut EPI (English Proficiency Index), Indonesia menempati peringkat ke-80 dari 112 negara di dunia pada tahun 2021. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa Inggris di Indonesia termasuk dalam kelompok profisiensi rendah. Oleh karena itu, semua orang Indonesia berusaha untuk menguasai bahasa Inggris.

Salah satu upaya menguasai bahasa Inggris adalah dengan mengenalkannya sejak dini. Menurut Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2003, anak usia 0-6 tahun berada pada masa keemasan, yaitu masa keemasan otak anak, dan usia ini juga merupakan proses tumbuh kembang yang paling cepat bagi anak secara fisik dan mental. Pada usia tersebut, anak cepat menyerap dan menerima berbagai macam informasi[6]. Bahasa Inggris perlu diterapkan sejak usia dini untuk memudahkan anak-anak mengembangkan bahasa Inggris ketika menginjak usia remaja (masuk SD, SMP, atau jenjang yang lebih tinggi). Bahasa Inggris yang diajarkan oleh guru akan melekat pada ingatan dan sulit untuk dilupakan dibandingkan dengan anak-anak yang tidak diajarkan Bahasa Inggris di Taman Kanak-Kanak.

Pengenalan bahasa Inggris pada anak usia taman kanak-kanak diawali dengan pemberian materi pengantar berupa kosakata sederhana dan mengajarkannya dengan melafalkan bahasa tersebut secara berulang-ulang. Guru akan menjelaskan kosakata di sekolah dengan mendengarkan, berbicara, dan membaca[7]. Belajar pada anak usia TK akan lebih mudah menggunakan media penunjang kegiatan belajar mengajar. Hal ini karena anak-anak menyukai sesuatu yang visual. Media yang digunakan pada umumnya adalah kertas gambar, namun media ini kurang optimal karena bentuk visual gambar seringkali tidak mengikuti kondisi aslinya[7]. Solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media interaktif. Media interaktif berperan penting dalam proses pemberian stimulus kepada anak karena dapat memperkuat pemahaman dan memperkuat daya ingat anak. Media interaktif juga tidak membosankan karena tidak ada unsur gambar, suara, animasi, bahkan video yang ditampilkan di dalamnya, sehingga suasana menjadi lebih interaktif[7]. Saat ini terdapat media interaktif berupa aplikasi dengan berbagai jenis dengan tujuan yang sama yang disediakan pada aplikasi play store Android. Aplikasi pengenalan ini umumnya menawarkan fitur belajar sambil bermain.

Berdasarkan observasi awal mengenai pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia Taman Kanak-Kanak (TK) yang dilakukan dengan mengamati guru bahasa Inggris di TK Pertiwi Bandar Jaya Lampung Tengah ditemukan bahwa proses pengenalan bahasa Inggris masih menggunakan media kertas gambar dan kurang optimal, karena menyebabkan siswa tidak memperhatikan dan bosan, yang disebabkan oleh kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan proses belajar mengajar menjadi pasif dan kurangnya interaksi antara guru dan siswa[8]. Metode pembelajaran menggunakan flashcards tidak digunakan karena dianggap kurang efektif untuk kelompok besar dan hanya akan fokus pada beberapa siswa saja. Selain itu dilakukan observasi kepada orang tua dan anak siswa TK Pertiwi Bandar Jaya mengenai pengenalan bahasa Inggris di luar sekolah. Pengamatan ini menemukan bahwa proses pengenalan di luar sekolah menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran bahasa Inggris. Namun, masih terdapat beberapa kekurangan dalam aspek usability dari aplikasi pembelajaran bahasa Inggris. Kekurangannya terletak pada tingkat efisiensi, kemampuan belajar, dan daya ingat yang rendah karena pengguna yang masih anak-anak masih kesulitan untuk mengingat dan membedakan fungsi ikon pada setiap fitur yang ada. Selain itu, terdapat bug (saat aplikasi dibuka), sehingga membutuhkan waktu lama untuk berhasil membuka aplikasi. Inilah kendala utama yang dihadapi orang tua dalam mengenalkan bahasa Inggris pada anak usia dini, dan diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan dukungan aplikasi digital yang mampu kegunaan dan kemudahan fitur aplikasi yang digunakan.

Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dasar adalah Child-Centered Design (CCD). Child-Centered Design adalah pendekatan User-Centered Design (UCD) yang berfokus pada anak-anak[9]. Dalam metode UCD, pengguna akhir sistem adalah orang dewasa, sedangkan CCD berfokus pada pengguna akhir anak-anak[9]. Perspektif dan hak-hak anak dimasukkan ke dalam setiap fase proses pembangunan sistem dan pada akhirnya menjadi elemen penting dari sistem. Metode ini melibatkan peran orang tua dan guru sebagai mediator dan sebagai bagian dari proses pemodelan sistem.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyediakan dan memodelkan User Interface aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dasar dengan menggunakan metode Child-Centered Design (CCD), dimana metode

ini menjadikan pengguna yaitu anak-anak sebagai pusat dari proses pengembangan sistem berdasarkan pengalaman pengguna[14]. Untuk mengukur tingkat kegunaan dari prototype aplikasi pengenalan materi bahasa Inggris dasar yang dibuat menggunakan metode USE Questionnaire, yang memiliki aspek sesuai dengan latar belakang masalah seperti tingkat efisiensi yang rendah dan masalah dengan daya ingat dan bug (kesalahan). Diharapkan dapat menghasilkan model UI yang baik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia TK.

Topik dan Batasannya

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional, maka kemampuan untuk menguasai bahasa Inggris sangat dibutuhkan, peran orangtua adalah untuk mendampingi pengenalan bahasa Inggris terhadap anak dengan baik serta dibutuhkan metode pembelajaran yang bagus dengan didukung aplikasi digital yang mumpuni secara aspek usability dan kemudahan fitur-fitur aplikasi yang digunakan. Model UI yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia TK dapat membuat anak dapat nyaman saat mengenal bahasa Inggris. Adapun metode yang akan digunakan yaitu metode Child Centered Design (CCD). Batasan masalah dari penelitian yang dilakukan, yaitu :

1. Target pengguna adalah anak-anak, dengan memprioritaskan anak-anak berusia TK.
2. Objek penelitian adalah hasil dari observasi guru, beberapa siswa dan orangtua dari siswa yang bersekolah di TK Pertiwi Bandar Jaya, Lampung Tengah.
3. Perancangan user interface disesuaikan dengan tampilan mobile.
4. Hasil akhir dari penelitian ini berupa prototype dari aplikasi pengenalan bahasa Inggris untuk anak usia TK.

Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah sebelumnya, maka dapat didapat tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Membuat rancangan model UI yang lebih efisien, mudah dipelajari dan menyampaikan task sesuai dengan pengalaman dari user menggunakan metode Child Centered Design (CCD) untuk anak usia TK.
2. Membuat rancangan model UI dengan tingkat usability yang baik berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode USE Questionnaire.

Organisasi Tulisan

Pada bab 2 membahas studi terkait dengan penelitian ini. pada bab 3 membahas teori dan rancangan sistem penelitian. Hasil dan analisis dibahas pada bab 4. Kemudian pada bab 5, membahas kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan.