



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

ANALISIS TIGA APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK MENGENALKAN ALFABET BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI

Fisca Azhar Silfanny*, Finita Dewi*

*Prodi PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

Email : fiscazhr@student.upi.edu

ABSTRACT

Article History:

Submitted/Received 07 Sep
2020

First Revised 21 Sep 2020

Accepted 18 Nov 2020

Publication Date 30 Nov 2020

Kata Kunci :

Anak usia dini,
Augmented Reality,
Alfabet

This research was conducted to determine the features of relevant applications as a learning media and the introduction of the English alphabet for early childhood. In practice, this research uses a qualitative approach to content analysis. Objects in this study consisted of three Augmented Reality applications, namely Alphanum, AR Flashcards, and AR Animals. Based on the research results, it is known that three Augmented Reality applications are included in the category of learning media suitable for early childhood. Concerned with the introduction of the English alphabet for early childhood, AR Flashcards is a learning media that is very suitable for learning the English alphabet for early childhood. The two other applications, namely Alphanum and AR Animals, are suitable for learning media in the introduction of the English alphabet for early childhood.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui fitur-fitur aplikasi yang relevan sebagai media pembelajaran dan pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Penelitian ini pada prakteknya menggunakan pendekatan kualitatif dengan *analysis content*. Obyek dalam penelitian ini terdiri dari ketiga aplikasi *Augmented Reality* yaitu *Alphanum*, *AR Flashcards*, dan *AR Animals*. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa tiga aplikasi *Augmented Reality* termasuk dalam kategori media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini. Berkaitan dengan pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini *AR Flashcards* merupakan media pembelajaran yang sangat sesuai dalam pembelajaran alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Adapun kedua aplikasi lainnya yaitu *Alphanum* dan *AR Animals* sebagai media pembelajaran yang sesuai dalam pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sudah dipakai oleh berbagai negara di belahan dunia. Di Indonesia, pembelajaran bahasa Inggris sudah dilakukan sejak usia dini. Periode paling sensitif dalam perkembangan bahasa anak ialah umur dua sampai tujuh tahun (Khairani, 2016, hlm.6). Menurut Chomsky (Anggraini, V. 2019) Otak manusia memiliki kapasitas bawaan untuk memperoleh bahasa. Anak memperoleh bahasa dengan LAD (*Language Acquisition Device*) yaitu kemampuan alamiah anak untuk berbahasa. Perkembangan Bahasa merupakan sebuah proses kematangan sistem berpikir yang menghasilkan persepsi, Komunikasi, dan interaksi sosial.

Pemberian stimulus berupa pembelajaran bahasa pada anak biasanya terdiri dari membaca, menulis, dan berhitung. Perkembangan bahasa anak berkembang dengan mendengar dan memahami bahasa secara lisan dimana mereka belajar bahwa bahasa melekat dalam sistem bahasa-simbol (Fatmawati, F. 2017). Perkembangan kemampuan bahasa ini mengharuskan anak menguasai simbol yang dapat mewakili bunyi bahasanya dalam penulisan dan untuk membaca simbol (Lieberman, 1973, dalam Scarborough, 2002, dalam Otto, 2015, hlm. 7). Sebelum ke tahap belajar menulis dan berhitung, modal utama yang perlu dimiliki adalah kemampuan membaca. Membaca (Mu'alimah, S. 2020) adalah suatu penafsiran yang bermakna dari cetakan atau simbol verbal tulisan. Langkah utama yang perlu dilakukan sebelum mampu membaca adalah pengenalan konsep alfabet.

Safitri, D. I. (2019) menjelaskan, berkaitan dengan perencanaan pembelajaran dalam pengenalan alfabet, ada beberapa capaian perkembangan bagi anak usia 4 – 5 tahun, diantaranya mengenal simbol huruf, dan membuat coretan bermakna. Sedangkan bagi anak usia 5 – 6 tahun terdiri dari, menyebutkan simbol – simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda sekitar, dan menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi / huruf awal yang sama (Asmawati, 2014, hlm. 78).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti masih menemukan banyak anak-anak yang kesulitan dalam mengenal kosakata bahasa inggris khususnya alfabet, banyak dari mereka yang masih kebingungan dalam hal pelafalan. Pengenalan alfabet bahasa inggris bagi anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan anak untuk mengenal alfabet dan cara pelafalannya.

Menurut John Dewey (Charlotte, 2014, hlm. 64) “anak usia dini memerlukan media belajar yang bersifat aktif dan interaktif serta berpusat pada anak”. Penggunaan media

pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar anak dengan pembelajaran yang menarik sehingga anak tidak mudah jenuh dalam menerima materi ajar (Fitria, 2014, hlm. 59). Menurut Wulansari, B. Y. (2017) media pembelajaran pada dasarnya memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya sebagai berikut.

Media pembelajaran dapat menjadikan konsep materi abstrak menjadi konkret, media pembelajaran bukan merupakan benda yang sifatnya berbahaya, terintegrasi dengan lingkungan anak, meningkatkan motivasi, kreativitas, dan inovatif anak, seragam pengamatan dan fokus anak, serta mengontrol arah belajar anak.

Menurut O'gtady (2007) dalam Mazhabi (2016, hlm. 58) anak memerlukan interaksi dengan lingkungan untuk dapat memahami konteks dan makna dari bahasa itu sendiri.

Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran konkret adalah media berupa benda sesungguhnya untuk menstimulasi anak dalam belajar. Namun, tidak semua benda konkret dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, sehingga untuk memahami materi yang bersifat abstrak dapat dibantu dengan media pembelajaran seperti gambar, film, dan lain sebagainya. Warsita (2014, hlm. 84) menyatakan bahwa media visual yang sifatnya abstrak dapat diatasi dengan visualisasi berbentuk gambar, foto, lukisan, kartun, maupun tulisan hias.

Media pembelajaran bahasa Inggris yang sangat dianjurkan oleh para ahli adalah penggunaan media kombinasi fonem (bunyi) dengan media kartu bergambar (*Flashcards*). Media kartu bergambar (*flashcards*) dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bunyi dan kata. Dalam hal ini, media pengenalan alfabet bahasa Inggris *Augmented Reality* adalah media yang sangat sesuai dengan pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini (Rahmawati, F. (2021).

Augmented Reality menurut Mustaqim & Kurniawan (2017, hlm. 37) merupakan teknologi interaktif berupa objek diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata secara *real time*. Menurut Sinduningrum, dkk. (2019, hlm. 145) dengan penggunaan teknologi *Augmented Reality*, anak dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pengenalan huruf dan kosakata yang membosankan dapat diminimalisir, menyenangkan dan dapat menarik perhatian anak.

Dunleavy dan Dede (dalam Saputri, 2017, hlm. 1360) menyatakan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dapat meningkatkan pengalaman belajar yang didasari oleh dua kerangka teoritis antara lain *situated learning theory* and *constructivist learning theory*. "*Situated learning theory* merupakan kegiatan pembelajaran yang terjadi dalam konteks tertentu dan kualitas pembelajaran adalah hasil dari interaksi antara manusia, tempat, benda, proses dan budaya terhadap konteks tertentu" (Saputri, 2017, hlm. 1360). Sedangkan *constructivist*

learning theory merupakan suatu proses belajar secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman realita melalui pengamatan dan interaksi mereka (Waseso, 2018, hlm. 63).

Penelitian terkait media pembelajaran *Augmented Reality* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini sudah banyak dilakukan baik dari sisi pengembangan aplikasi *Augmented Reality* maupun penerapannya. Moeis dan Pangala (2016) mengembangkan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk mengenalkan bahasa inggris pada anak usia dini. Dari penelitian ini dihasilkan sebuah perangkat lunak aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android. Selain itu, Wahyuni, dkk. (2016) mengembangkan sebuah aplikasi *Smartphone Augmented Reality* untuk pengenalan alat transportasi dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris bagi anak usia dini.. Berdasarkan hasil penelitian, Media pembelajaran *Augmented Reality* ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran mengenal alat transportasi. Penelitian dari Sinduningrum, dkk. (2019) Penelitian ini berfokus pada pelatihan kepada guru-guru dan orang tua murid terkait aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android sebagai media alfabet pada usia dini. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat peningkatan nilai dari *Pretest* dan *Posttest* sehingga aplikasi ini terbukti dapat membantu Guru dan orang tua untuk mempraktekan model belajar Alfabet untuk anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tersebut. Peneliti ingin menggali lebih dalam terkait aplikasi *Augmented Reality* dalam pengenalan Alfabet bahasa Inggris pada anak usia dini. Penelitian ini berfokus pada analisis media *Augmented Reality* dalam pengenalan Alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Adapun aplikasi yang akan dianalisis antara lain *Alphanum*, *AR Flashcards*, dan *AR Animal*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini pada prakteknya menggunakan pendekatan kualitatif dengan *analysis content*. Menurut Arikunto (2009) dalam Novianto & Mustadi (2015, hlm.8) penelitian analisis konten digunakan untuk memahami pesan simbolis terhadap sebuah informasi dalam bentuk dokumen, lagu, artikel, lukisan, karya, dan lain sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Tujuan dari penelitian analisis konten adalah untuk mendeskripsikan fitur-fitur yang tersedia dalam media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk mengenalkan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini.

Objek dalam penelitian ini adalah tiga aplikasi *Augmented Reality* untuk mengenalkan alfabet bahasa Inggris anak usia dini yang terdiri dari *Alphanum*, *AR Flashcards*, dan *AR Animals*. Peneliti memilih tiga aplikasi tersebut karena dalam fitur aplikasinya berisi tentang pengenalan alfabet bahasa Inggris anak usia dini. Setiap aplikasi yang dipilih memiliki karakteristik dan keunggulannya masing – masing.

Alphanum adalah sebuah aplikasi *Augmented Reality* untuk mengenal simbol simbol huruf dan angka beserta cara pelafalannya. *AR Flashcards* dan *AR Animal* adalah aplikasi *Augmented Reality* yang digunakan untuk mengenal huruf dan kosakata binatang beserta pelafalannya. Perbedaan antara aplikasi *AR Flashcards* dan *AR Animal* terletak pada fiturnya. *AR flashcards* memiliki fitur berupa audio pelafalan huruf dan kosakata, sedangkan pada fitur audio *AR Animal* hanya berupa kosakatanya saja. Namun, pada *AR Animal* memiliki beberapa fitur lain mengurutkan huruf, dan fitur pengetahuan yang lebih dalam tentang binatang.

Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara menganalisis fitur dari tiga aplikasi *Augmented Reality* sehingga diperoleh kumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data berupa studi dokumentasi dan observasi. Studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengkaji dokumen yang berkaitan dengan ketiga aplikasi *Augmented Reality* untuk memperoleh gambaran mengenai ketiga aplikasi yang dianalisis. Adapun Dokumen yang dikumpulkan berupa identitas aplikasi dimulai dari pengembang, target pengguna, hingga latar belakang dari pembuatan aplikasi. Observasi dilakukan dengan cara menganalisis indikator yang sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian. Adapun Aspek yang diamati terdiri dari kesesuaian fitur dengan indikator pemilihan media pembelajaran bagi anak usia dini dan indikator pencapaian perkembangan anak usia dini dalam aspek keaksaraan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi dokumentasi dan observasi yang dilakukan terhadap tiga aplikasi *Augmented Reality*, setiap aplikasi memiliki karakteristiknya masing - masing. Berikut merupakan deskripsi dari tiga aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini.



Gambar 1. Logo Aplikasi *Alphanum*

Alphanum merupakan aplikasi berbasis *Augmented Reality* yang dirancang untuk mengenalkan alfabet dan angka dalam bahasa Inggris kepada anak. *Alphanum* merupakan aplikasi *Augmented Reality* yang dikembangkan oleh MSAHKOO Studios. MSAHKOO Studios merupakan sebuah perusahaan asal India yang bergerak dibidang jasa berupa periklanan, pembuatan konten media sosial, animasi dua dimensi, animasi tiga dimensi dan film studio. Aplikasi *Alphanum* terdiri dari dua fitur utama, yaitu fitur pengenalan alfabet dari A sampai Z dan fitur pengenalan angka dari 0 sampai 9 dalam bahasa Inggris.



Gambar 2 Logo Aplikasi *AR Flashcards*

AR Flashcards merupakan aplikasi *Augmented Reality* yang memproyeksikan objek *flashcards* menjadi bentuk tiga dimensi dan diikuti audio berupa cara pelafalan objek. *AR Flashcards* dikembangkan oleh Heath Mitchell dan David Callahan pada tahun 2012. *AR Flashcards* merupakan aplikasi *flashcards* pertama yang ada di *App Store*. Saat ini aplikasi *AR Flashcards* telah memiliki berbagai jenis *flashcards* baik yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar. Adapun jenis *flashcards*nya terdiri dari *AR Flashcards Addition*, *AR Flashcards Space*, *AR Flashcards Animals Alphabet*, *AR Flashcards Shapes and Colors*.



Gambar 3 Logo Aplikasi *AR Animals*

Aplikasi *AR Animals* dikembangkan oleh GRINTEAM LTD. *AR Animals* adalah aplikasi *Augmented Reality* yang dirancang khusus untuk mengenal hewan. Penggunaan *object marker* pada aplikasi ini dibagi menjadi dua, yaitu menggunakan *flashcards* yang dapat diunduh secara gratis dan menggunakan buku yang dapat dipesan langsung dalam halaman

website *AR Animals*. *AR Animals* memiliki beragam fitur yang dapat membantu anak dalam mengenal lebih jauh mengenai materi binatang.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis tiga aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran anak usia dini yang terdiri dari aplikasi *Alphanum*, *AR Flashcards*, dan *AR Animals*, hampir memiliki nilai persentase yang tidak jauh berbeda. *AR Flashcards* dan *AR Animals* memperoleh hasil persentase yang sama sebagai aplikasi media pembelajaran anak usia dini berbasis *Augmented Reality*. *AR Animals* memperoleh hasil tertinggi sebagai media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini yaitu sebesar 81,25%. Adapun kedua aplikasi lainnya, *AR Flashcards* memperoleh sebesar 75% dan *Alphanum* memperoleh hasil 68,75%.

Aplikasi *Augmented Reality* termasuk ke dalam jenis media pembelajaran semi konkret. Sejalan dengan Arsyad (2014, hlm. 5) bahwa media pembelajaran konkret adalah benda asli yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi *Augmented Reality* terdiri dari *Object* maya yang diproyeksikan ke dalam dunia nyata secara *real time*. Anak tidak akan memperoleh pengalaman indera peraba karena *object* tidak dapat dirasakan teksturnya. Adapun gambar yang diproyeksikan dapat diamati oleh anak dari berbagai sudut karena berupa visualisasi secara nyata.

Aplikasi *AR Flashcards* terdiri dari *flashcards* animasi huruf dan binatang yang dapat diproyeksikan oleh *Augmented Reality*. *AR Flashcards* juga terintegrasi oleh audio berupa pelafalan alfabet dan kosakata. Berbeda dengan *Alphanum* dan *AR Animals*, dimana pada kedua aplikasi ini sudah terintegrasi oleh gambar yang divisualisasikan ke dalam objek nyata, namun hanya diikuti oleh satu jenis audio. Pada aplikasi *Alphanum* dan *AR Animals* memiliki perbedaan pada konten materi, dimana dalam aplikasi *Alphanum* lebih memfokuskan kepada pengenalan huruf alfabet, dan pada *AR Animals* berfokus pada pengenalan kosakata binatang. Hal ini sejalan Saurina (2016, hlm. 97) *Augmented Reality* dirancang untuk membangkitkan persepsi pengguna dalam memahami informasi dari sebuah objek. Aplikasi *Augmented Reality* merupakan jenis media pembelajaran berbasis audio visual dimana didalamnya terdapat animasi yang diproyeksikan secara *real time*. Ketiga aplikasi ini sudah memiliki animasi yang dapat divisualisasikan secara tiga dimensi, sehingga dapat memudahkan anak dalam memahami konsep materi yang sifatnya abstrak dengan mengenal bentuk

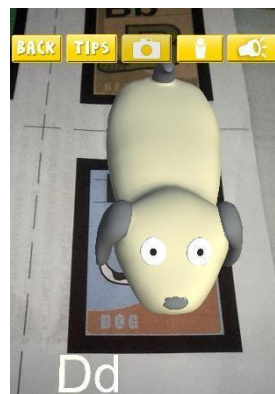
Pemilihan media pembelajaran bagi anak usia dini harus mempertimbangkan aspek keamanan anak. Ketiga aplikasi *Augmented Reality* ini memiliki komponen berupa *object marker* yang dapat dicetak. Dalam hal ini, harus memperhatikan penggunaan bahan yang tidak

berbahaya bagi anak. Misalnya jika ingin mencetak *flashcards* dan dilaminating, maka harus dipastikan masing – masing sudutnya tidak tajam agar tidak membahayakan anak.

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* merupakan jenis media yang memanfaatkan kemajuan teknologi dalam penerapannya. Ketiga aplikasi ini dirancang dengan tujuan untuk membantu anak dalam pembelajaran. Dalam aplikasi ini tidak ditemukan konten yang berbahaya bagi anak.

Adapun dalam penggunaannya, ketiga aplikasi *Augmented Reality* ini membutuhkan bantuan *Smartphone* untuk mengakses aplikasi tersebut. Ketiga aplikasi ini dapat diakses secara *offline*, namun dalam penerapannya tetap diperlukan adanya pengawasan dan bimbingan dari orang dewasa agar tidak terjadi hal yang diinginkan. Bimbingan dari orang dewasa juga dapat membantu anak memperoleh pengetahuan baru dengan lebih optimal. Hal ini sesuai dengan Chusna (2017, hlm. 328) yang menyatakan bahwa fungsi dari pengawasan itu sendiri agar tidak terjadi kecanduan terhadap *gadget* dan membantu anak untuk tetap bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Aplikasi *AR Flashcards* dan *AR Animals* dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak karena berisi konten yang sangat sesuai dengan lingkungan belajar anak. Kedua aplikasi ini berisi materi tentang binatang. Binatang sendiri merupakan salah satu tema yang tercantum dalam pembelajaran di PAUD.



Gambar 4 *AR Flashcards* sebagai media pengenalan alfabet dan binatang

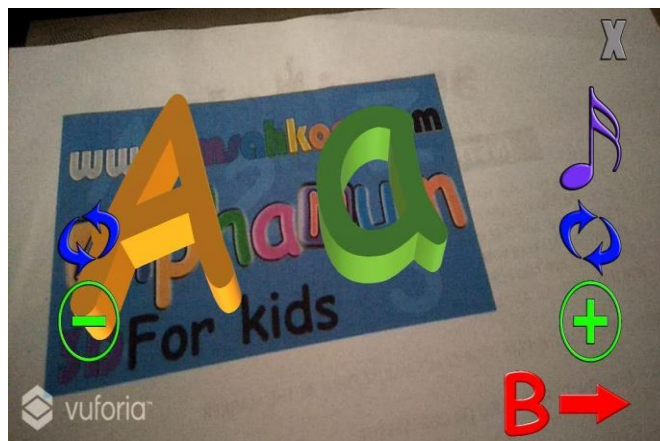
Aplikasi *AR Flashcards* dan *AR Animals* memiliki *flashcards* untuk pengenalan alfabet dan kosakata berbagai jenis binatang, seperti binatang darat, air, dan unggas. Urutan *flashcards* dalam aplikasi *AR Flashcards* disesuaikan dengan huruf alfabet dari A hingga Z. Perbedaan dari kedua aplikasi ini terletak pada animasinya, dimana *AR Flashcards*

menggunakan gambar kartun binatang sebagai animasi yang diproyeksikan, *AR Animals* menggunakan gambar binatang yang lebih realistis dalam mengenalkan binatang.



Gambar 5 *AR Animals* sebagai media pengenalan binatang

Sejalan dengan Saurina (2016, hlm.96), dalam penelitiannya menyatakan bahwa Binatang merupakan makhluk yang menarik bagi anak usia dini. Saurina (2016, hlm.96), juga menjelaskan bahwa dengan mempelajari binatang anak akan mengenal berbagai jenis binatang. Anak akan memahami binatang sebagai makhluk hidup memerlukan makan dan tempat tinggal sehingga akan tumbuh rasa kasih sayang dan sikap menghargai makhluk hidup.



Gambar 6 *Alphanum* Sebagai media pengenalan alfabet

Aplikasi *Alphanum* juga merupakan media pembelajaran yang sesuai untuk dikategorikan sebagai media pembelajaran terintegrasi dengan lingkungan anak. *Alphanum* tidak berisi fitur yang sesuai dengan tema dan subtema pembelajaran di PAUD, namun alfabet sendiri merupakan salah satu capaian perkembangan anak usia dini khususnya dalam perkembangan bahasa dalam aspek keaksaraan. Aplikasi *Alphanum* dapat diterapkan dalam segala jenis tema pembelajaran PAUD, yaitu dengan mengkombinasikan aplikasi *Alphanum* dengan media lain yang disesuaikan dengan tema pembelajaran dan perkembangan anak usia dini.

Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar sehingga anak tidak mudah jenuh dalam menerima materi (Fitria, 2014, hlm. 59). Aplikasi *Augmented Reality*

mampu memproyeksikan objek maya ke dalam objek nyata sehingga dapat membantu anak meningkatkan fokus belajar. Fitur animasi dari ketiga aplikasi *Augmented Reality* sudah terdiri dari berbagai warna yang dan bentuk yang menarik untuk dapat memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan efektif.



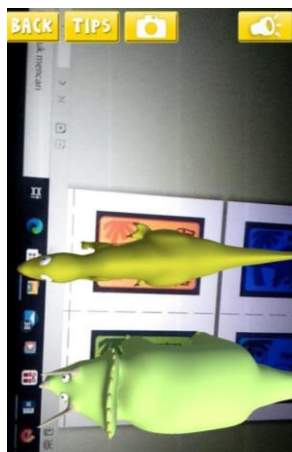
Gambar 7 Fitur *food* dalam mengenalkan jenis makanan binatang

Aplikasi *AR Animals* sangat sesuai dalam membantu meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Dalam aplikasi ini memiliki beberapa fitur tambahan yang memungkinkan anak dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai materi binatang. Adapun fitur tersebut terdiri dari *walk*, *talk*, *food*, dan *animate*. Fitur *walk* digunakan untuk mengenalkan cara binatang berjalan. Fitur *talk* digunakan untuk mengenal suara binatang. Fitur *food* sebagai pengenalan jenis makanan binatang. Fitur *animate* merupakan animasi dimana binatang yang diproyeksikan dapat bergerak. Cara menggunakan fitur – fitur tersebut dapat dilakukan dengan mengklik ikon yang sesuai dengan fitur yang ingin digunakan.



Gambar 8 Aplikasi *Alphanum* dengan Fitur *Rotate* dan *Zoom*

Aplikasi *Alphanum* dan *AR Flashcards* termasuk dalam kategori sesuai dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Aplikasi *Alphanum* memiliki fitur berupa *rotate* dan *zoom*. Fitur *rotate* memungkinkan anak dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai materi huruf alfabet dengan cara memutar objek ke segala arah. Fitur *zoom* berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil objek huruf alfabet.



Gambar 9 Fitur pengenalan dinosaurus dalam *AR Flashcards*

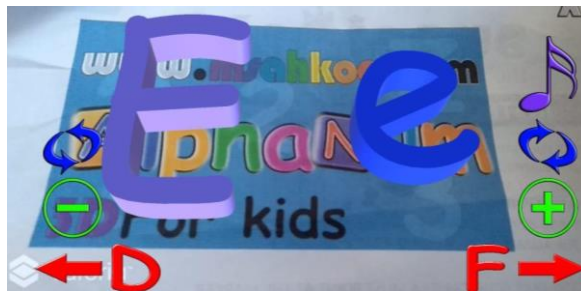
Sedangkan *AR Flashcards* memiliki *flashcards* tambahan berupa gambar macam-macam dinosaurus. Fitur ini memungkinkan anak mengenal lebih dalam mengenai jenis – jenis binatang. *Flashcards* tambahan ini juga dapat ditampilkan ke dalam media *Augmented Reality*.

John Dewey (Charlotte, 2014, hlm. 64) juga menyatakan “anak usia dini memerlukan media belajar yang bersifat aktif dan interaktif serta berpusat pada anak”. Penggunaan ketiga aplikasi ini dapat membantu anak untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur tambahan pada setiap aplikasi tersebut dapat membantu meningkatkan motivasi belajar bagi anak usia dini.

Berkaitan dengan hasil analisis tiga aplikasi *Augmented Reality* sebagai pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini, ketiga aplikasi hampir memiliki nilai persentase berbeda. *AR Flashcards* memperoleh hasil persentase tertinggi sebagai aplikasi media pembelajaran anak usia dini berbasis *Augmented Reality*, dimana hasilnya sudah 100% sangat sesuai dengan keempat indikator dalam pengenalan alfabet anak usia dini. *AR Flashcards* merupakan aplikasi yang memiliki fitur lengkap yaitu terdiri dari *flashcards* alfabet dan binatang, Animasi, dan audio pelafalan alfabet beserta kosakata binatang. Adapun dua aplikasi lainnya yaitu, *Alphanum* dan *AR Animal* memperoleh hasil yang sama sebagai media pengenalan alfabet bahasa Inggris. Kedua aplikasi tersebut memperoleh nilai sebesar 75% dengan rincian 50% sangat sesuai, 18,75% sesuai, dan 6,25 % tidak sesuai. Berikut merupakan

pemaparan hasil analisis yang diperoleh dari empat indikator sebagai media pengenalan alfabet bagi anak usia dini:

Konsep huruf alfabet adalah proses awal seorang anak dalam membedakan karakter simbol huruf. Sebelum belajar membaca, anak harus dikenalkan dengan jenis-jenis dan karakter huruf alfabet terlebih dahulu. Pembelajaran bahasa Inggris khususnya alfabet bagi anak usia dini diperlukan perlakuan khusus karena alfabet sendiri merupakan simbol yang sifatnya abstrak bagi anak usia dini.



Gambar 10 Fitur Aplikasi *Alphanum* dalam mengenalkan bentuk huruf besar dan kecil

Aplikasi *Alphanum* dan *AR Flashcards* sangat sesuai dalam mengenalkan simbol huruf bagi anak usia dini. Kedua aplikasi ini memiliki fitur pengenalan huruf alfabet yang terdiri dari huruf besar dan huruf kecil yang tentunya ditampilkan dalam *Augmented Reality*. Aplikasi *Alphanum* memiliki satu *object marker* yang dapat menampilkan huruf alfabet secara tiga dimensi. Sedangkan pada *AR Flashcards* *object marker* yang digunakan berupa *flashcards* pengenalan huruf dan kosakata binatang.



Gambar 11 Fitur Aplikasi *AR Flashcards* dalam mengenalkan bentuk huruf besar dan kecil

Aplikasi *AR Animals* termasuk ke dalam kategori media pembelajaran yang sesuai dalam mengenalkan simbol huruf bagi anak usia dini. *AR Animals* Sama seperti *AR*

Flashcards, *AR Animals* menggunakan *flashcards* sebagai *object marker*. Namun, Aplikasi ini tidak mengenalkan simbol huruf kecil alfabet. Pada aplikasi ini, simbol huruf yang tertera pada *flashcards* hanya berisi kosakata binatang menggunakan huruf kapital. Adapun keunggulan aplikasi *AR Animals* dalam mengenalkan huruf yaitu aplikasi ini memiliki fitur menyusun huruf alfabet dari kosakata binatang. *Flashcards* binatang yang telah *discan* akan menampilkan huruf – huruf alfabet yang melayang secara acak. Adapun cara menyusunnya yaitu dengan menekan huruf secara berurutan.



Gambar 12 Fitur aplikasi *AR Animals* dalam menyusun huruf

Penggunaan aplikasi *Augmented Reality* memudahkan anak dalam mengenal simbol huruf. *Augmented Reality* dapat memproyeksikan objek gambar berupa alfabet maupun kosakata binatang secara nyata. Hal ini sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan bahasa anak, khususnya dalam aspek keaksaraan dimana anak usia 4 – 5 tahun dapat mengenal simbol huruf alfabet (Sahaswati, 2019, hlm. 3).

Pengenalan alfabet merupakan tahap dimana anak mulai mengidentifikasi bunyi dalam alfabet. Perkembangan bahasa berupa pengenalan alfabet ini menuntut anak mampu menggunakan simbol huruf alphabet (Lieberman, 1973, dalam Scarborough, 2002, dalam Otto, 2015, hlm. 7). Adapun indikator capaian perkembangan bahasa anak usia 5 – 6 tahun dalam aspek keaksaraan salah satunya terdiri dari menyebutkan simbol – simbol huruf yang dikenal (Asmawati, 2014, hlm. 78).



Gambar 13 Ikon Audio pada Aplikasi *Alphanum*

Aplikasi *Alphanum* dan *AR Flashcards* memungkinkan anak untuk dapat melafalkan huruf. Kedua aplikasi ini memiliki fitur audio pelafalan huruf alfabet dalam bahasa Inggris. Fitur audio ini dapat diputar berulang kali dengan cara mengetuk layar pada aplikasi *AR Flashcards* dan ikon audio dalam aplikasi *Alphanum*. Sesuai dengan pernyataan menurut

O'gtady (dalam Mazhabi, 2016, hlm. 58), dimana anak perlu mendalami sendiri pengetahuan yang ia butuhkan dan mengoreksi kesalahannya. Anak dapat berlatih cara pelafalan alfabet berulang – ulang hingga akhirnya ia mampu melafalkan huruf dengan benar.

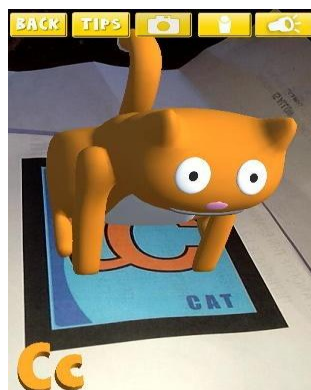
Berbeda dengan kedua aplikasi tersebut, *AR Animals* tidak terdiri dari audio pelafalan huruf. *AR Animal* lebih berfokus pada pengenalan binatang beserta kosakatanya dalam bahasa Inggris. *AR Animals* hanya memiliki audio cara pelafalan kosakata binatang dalam bahasa Inggris.

Indikator capaian perkembangan bahasa anak usia 5 – 6 tahun dalam aspek keaksaraan salah satunya terdiri dari mengenal suara huruf awal Dewi (2017) .Perkembangan bahasa anak berkembang dengan mendengar dan memahami bahasa secara lisan (Otto, 2015, hlm 5). Dalam hal ini, media pembelajaran *Augmented Reality* dapat membantu anak mempelajari kosakata secara konkret dan pelafalan yang benar.



Gambar 14 Fitur audio pelafalan kosakata binatang pada *AR Animals*

Aplikasi *AR Flashcards* dan *AR Animals* sudah memiliki fitur yang sangat sesuai dalam mengenal suara huruf awal benda sekitar. Aplikasi ini memiliki fitur yaitu berupa pelafalan kosakata binatang dalam bahasa Inggris. Fitur audio ini dapat diputar berulang kali dengan cara mengetuk layar pada aplikasi *AR Flashcards* dan ikon audio dalam aplikasi *AR Animals*. Hal ini sejalan dengan O'gtady (dalam Mazhabi, 2016, hlm. 58) bahwa anak akan belajar cara melafalkan kata dengan baik apabila sumber belajarnya dapat memberikan contoh pelafalan kata dengan benar.



Gambar 15 Fitur *AR Flashcards* dalam pengenalan suara huruf awal kosakata binatang

Cooper (2009, hlm. 88) menyatakan bahwa media pembelajaran bahasa Inggris yang sangat dianjurkan oleh para ahli adalah kombinasi fonem (bunyi) dengan media kartu bergambar (*Flashcards*). Ketiga aplikasi ini sudah cukup sesuai dengan pernyataan tersebut dimana terdapat gambar yang diproyeksikan diikuti dengan audio pelafalan dalam bahasa Inggris. *AR Flashcards* dan *AR Animals* sudah terdapat kombinasi *Flashcards* dan audio.

Berbeda dengan kedua aplikasi tersebut, aplikasi *Alphanum*, tidak menggunakan *flashcards* sebagai *object marker*. Aplikasi *Alphanum* tidak memiliki fitur yang sesuai untuk pengenalan suara huruf awal benda sekitar. Aplikasi *Alphanum* lebih berfokus pada pengenalan alfabet dalam bahasa Inggris dari mulai simbol hingga cara pelafalan hurufnya.



Gambar 16 Aplikasi *AR Flashcards* memungkinkan anak dapat berinteraksi dengan menyentuh objek

Menurut O'gtady (dalam Mazhabi, 2016, hlm. 58) anak memerlukan interaksi dengan lingkungan untuk dapat memahami konteks dan makna dari bahasa itu sendiri. Aplikasi *AR Flashcards* dan *AR Animals* merupakan aplikasi yang sangat sesuai untuk membantu anak belajar mengenal alfabet bahasa Inggris khususnya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Pada aplikasi *AR Flashcards* anak dapat berinteraksi dengan menyentuh objek huruf dan animasi yang diproyeksikan secara tiga dimensi. Sedangkan pada *AR Animals*, anak dapat berinteraksi dengan cara menyusun huruf yang ditampilkan dari kosakata binatang dan menyentuh objek animasi binatang yang diproyeksikan.



Gambar 17 Aplikasi *AR Animals* memungkinkan anak dapat berinteraksi dengan menyentuh objek

Aplikasi *Alphanum* juga termasuk ke dalam kategori media pembelajaran yang sesuai dalam membantu anak berinteraksi dengan lingkungan khususnya dalam pengenalan simbol

alfabet. Aplikasi ini tidak terdapat objek animasi benda, karena konten dalam aplikasi ini hanya mengenalkan simbol huruf. Namun, dalam aplikasi ini, anak dapat berinteraksi dengan menyentuh simbol huruf, memutar huruf ke segala arah, serta memperbesar dan memperkecil huruf.



Gambar 18 Aplikasi *Alphanum* memungkinkan anak dapat berinteraksi dengan menyentuh objek

Sejalan dengan Saurina (2016, hlm. 98) dalam penelitiannya mengemukakan, *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam belajar menggunakan daya imajinasinya. Ketiga aplikasi ini dapat membantu anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Anak juga dapat memperoleh pemahaman dan pengalamannya dalam menyentuh objek nyata.

KESIMPULAN

Aplikasi *Augmented Reality* merupakan jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan bagi anak usia dini, salah satunya dalam pengenalan alfabet bahasa Inggris. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa tiga aplikasi *Augmented Reality* termasuk dalam kategori media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini. Hal ini dapat terlihat dari hasil analisis yang memaparkan bahwa ketiga aplikasi tersebut sesuai dengan keempat indikator media pembelajaran anak usia dini.

Berkaitan dengan pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini *AR Flashcards* merupakan media pembelajaran yang sangat sesuai dalam pembelajaran alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini karena fitur yang terdapat pada aplikasi *AR Flashcards* sangat sesuai dengan keempat indikator pengenalan alfabet bahasa Inggris anak usia dini. *AR Flashcards* sudah memiliki fitur yang lengkap terdiri dari *flashcards* alfabet dan kosakata binatang yang terintegrasi pada audio pelafalan alfabet beserta kosakatanya.

Adapun kedua aplikasi lainnya yaitu *Alphanum* dan *AR Animals* sebagai media pembelajaran yang sesuai dalam pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Hal ini dapat terlihat dari hasil analisis yang memaparkan bahwa ketiga aplikasi tersebut sesuai dengan

tiga indikator, dan tidak sesuai dengan satu indikator dalam pengenalan alfabet bahasa Inggris anak usia dini. *Alphanum* sendiri aplikasi yang berfokus pada pengenalan huruf, sehingga tidak terdapat fitur yang mengenalkan suara huruf awal dari benda sekitar. Sedangkan *AR Animals*, tidak memiliki fitur yang dapat membantu anak dalam melafalkan huruf alfabet dalam bahasa Inggris.

Ketiga aplikasi ini dapat diakses secara *offline* dengan cara mengunduh aplikasi terlebih dahulu. Penggunaan ketiga aplikasi *Augmented Reality* ini dilakukan dengan bantuan *smartphone*, sehingga dalam penerapannya harus dengan pengawasan dan bimbingan dari orang dewasa agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan. Bimbingan dari orang dewasa juga dapat membantu anak memperoleh pengetahuan baru agar lebih optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, V. (2019). Stimulasi keterampilan menyimak terhadap perkembangan anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 30-44.
- Charlotte, A. H. (2014). Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini versus budaya lokal. *Cakrawala Dini*, 5, (2). 64-65.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 17, (20). 326-328.
- Dewi, Y. A. S. (2017). Korelasi efektivitas komunikasi dan latar belakang etnis/suku orangtua terhadap perkembangan bahasa anak di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 3(1).
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini*. 5, (2), 59.
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan sumber dan media pembelajaran. *Educational*, January, 10.
- Khairani, A. I. (2016). Pendidikan bahasa Inggris untuk anak usia dini. 6.
- Mazhabi, Z. (2016). Pengajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini beberapa hal yang harus diperhatikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1, (2). 53-38.
- Moeis, D. & Pangala, A. P. (2016). Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris untuk anak dengan pemanfaatan *augmented reality* berbasis android. *SIBerPro*, 2, (2). 67.
- Mu'alimah, S. (2020). *Pemanfaatan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal dan menulis huruf hijaiyyah pada anak usia dini di RA Sabilul Khoirot Jojo Mejobo Kudus* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Mustaqim, I & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1, (1). 37-40.
- Novianto. A. & Mustadi, A. (2015). Analisis buku teks muatan tematik integratif, *scientific approach*, dan *authentic assessment* Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 45, (1). 8-15.
- Safitri, D. I. (2019). Pengaruh bermain flashcard dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak surya bahari lampung timur (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan *augmented reality* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan hasil belajar. *JUTISI*, 6, (1). 1359-1361

- Saurina, N.(2016). Pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan *augmented reality*. *Jurnal IPTEK*, 20, (1). 98-
- Sinduningrum, E., Rosalina, R. & Hilda, A. M. (2019). Pemanfaatan teknologi *augmented reality* untuk media pengenalan huruf alfabet pada anak usia dini. *Jurnal SOLMA*, 8, (1), 145-
- Wahyuni, D. S., Saurina, N. & Karyanto, N. W. (2016). *Augmented reality technology* untuk pengenalan alat transportasi pada anak usia dini (Studi Kasus KB Islam Terpadu Wildani 2 Surabaya). *Melek IT: Information Technology Journal*, 2, (1). 27,
- Wulansari, B. Y. (2017). Model pembelajaran berbasis alam sebagai alternatif pengembangan karakter peduli lingkungan. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 5(2), 95-105.