

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi bagi setiap orang, termasuk anak-anak. Bahasa yang pertama dikenali anak adalah bahasa ibu. Maka dari itu pemerolehan bahasa merupakan proses yang berlangsung di dalam otak seorang anak-anak ketika ia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Agar dapat berbahasa dengan baik dan lancar , anak-anak memerlukan latihan yang intensif dan bertahap. Kemajuan kemampuan berbahasa mereka berjalan seiring dengan perkembangan fisik, mental, intelektual, dan sosialnya.

Perkembangan bahasa pada anak ditandai oleh suatu rangkaian kesatuan yang bergerak dari bunyi-bunyi atau ucapan yang sederhana menuju tuturan yang lebih kompleks. Perkembangan bahasa anak itu dipengaruhi oleh bakat bawaan, lingkungan atau faktor lain yang menunjang, yaitu perkembangan fisik dan intelektual. Kemampuan berbahasa sangat penting bagi anak-anak karena anak-anak akan dapat mengembangkan kemampuan sosialnya melalui berbahasa. Keterampilan bergaul dalam lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan kemampuan berbahasa. Melalui bahasa, anak dapat mengekspresikan pikiran, sehingga orang lain memahaminya dan menciptakan suatu hubungan sosial.

Seiring dengan perkembangan teknologi, ada kecenderungan membutuhkan bahasa lain salah satunya Bahasa Inggris. Menurut (N. Erna Marlia, 2021) Bahasa Inggris adalah bahasa Internasional, bahasa yang sangat mendominasi masyarakat era digital seperti sekarang ini. Bahasa yang banyak digunakan penduduk dunia untuk berkomunikasi dan bertukar informasi. Selain itu, Bahasa Inggris juga mempunyai peran penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Dalam pembelajaran bahasa Inggris membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat dan keinginan anak dalam menggunakan bahasa Inggris dalam aktivitas belajar serta pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Teori *second language acquisition* terbaru menyebutkan bahwa semakin dini anak belajar bahasa asing, semakin cepat mereka menguasainya karena alasan kemampuan *short and long term memory* yang lebih baik. disebutkan pula tekanan psikologis yang lebih sedikit dan faktor interaksi yang intens sangat disarankan untuk membantu anak – anak belajar bahasa asing. disatu sisi, pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini sangat menggembirakan, tetapi di sisi lain ada muncul juga kekhawatiran karena masih terdapat banyak kekurangan dalam hal metode dan materi yang sesuai.

Mengenalkan Bahasa Inggris untuk anak sejak dini tidak sama dengan mengenalkan bahasa inggris untuk orang dewasa dan harus

dilakukan secara bertahap, maka untuk lebih mempermudah mengenalkannya kita bisa menggunakan media lagu anak-anak berbahasa Inggris sebagai media pembelajaran. Mengenalkan kosa kata Bahasa Inggris melalui lagu dapat memberikan kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan bagi anak sehingga anak dapat mempelajari, menguasai dan mendorong anak untuk belajar lebih giat tentang berkosa kata Bahasa Inggris, juga ritme yang terdapat pada sebuah lagu dapat membantu untuk mengingat kata-kata lebih baik, anak akan mengingat lebih dalam dan akan diingat dalam jangka waktu yang cukup lama dengan menggunakan komponen tersebut.

Menurut Brewster (2002:162) ada banyak keuntungan menggunakan lagu sebagai *learning resource*. Pertama, lagu merupakan *linguistic resource*. Dalam hal ini lagu menjadi media pengenalan bahasa baru, sekaligus media untuk penguatan tata bahasa dan kosakata. Lagu juga mepresentasikan bahasa yang sudah dikenali anak dalam bentuk yang baru dan menyenangkan. Lagu juga memungkinkan terjadinya pengulangan bahasa secara alamiah dan menyenangkan. Lagu bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan semua keterampilan bahasa secara integratif, termasuk meningkatkan kemampuan pronunciation siswa.

Kedua, lagu merupakan *affective/psychological resource*. Selain menyenangkan, lagu juga mampu memotivasi anak sekakigus memupuk attitude yang positif terhadap bahasa Inggris. Lagu bukan merupakan hal

yang menakutkan atau mengancam bagi anak. Bahkan lagu bisa membantu meningkatkan rasa percaya diri anak. Sebagai bukti bahwa mereka sudah menguasai sesuatu dalam bahasa Inggris, anak dapat dengan bangga menyanyikan lagu bahasa Inggris di depan orang tua mereka.

Ketiga, lagu merupakan *cognitive resource*. Lagu membantu meningkatkan daya ingat, konsentarsi jujga koordinasi. Anak menjadi lebih sensitif terhadap tanda rima sebagai alat bantu untuk memaknai makna. Keempat lagu bisa menjadi *culture resource* dan *social resource*. Karena lagu memberi manfaat yang luar biasa bagu pemebelajaran pronunciation. Beberapa fitur penting pronunciation seperti stress dan rhytm juga intonasi bisa dilatihkan secara natural melalui lagu.

Maka dirancanglah *sound book* berisi kumpulan kosa kata Bahasa Inggris menggunakan lagu untuk memperkenalkan kosa kata baru dan meningkatkan ketertarikan anak dalam mengenal dan mempelajari Bahasa Inggris. *Sounds book* adalah buku yang berisikan pembelajaran, atau informasi tertentu yang dapat berbunyi atau mengeluarkan suara dan ritme ketika salah satu bagian buku, tulisan atau gambar ditekan. namun pada perancangan kali ini lagu pada *sounds book* dapat diakses melalui kode QR karena mengikuti perkembangan zaman. Media *sounds book* ini bertujuan untuk menarik perhatian dan minat anak dalam belajar atau membaca.

Dengan adanya media pembelajaran *sounds book* dapat membantu anak dalam berkomunikasi dan berliterasi. Perkembangan bahasanya pun meningkat, seperti hal nya setelah memainkan media *sounds book* anak mampu menirukan pengucapan yang benar dalam mengenal nama huruf, angka, binatang, tanaman dan menghafal surat-surat pendek dengar benar. Sehingga orang tua dan pendidik lebih mudah dalam mengajarkan bahasa pada anak karena media *sounds book* dilengkapi tampilan audio visual yang menarik dan praktis. Anak akan merasa lebih senang belajar menggunakan media *sounds book*. Dalam *sounds book* tersebut dihadirkan elemen-elemen visual serta ilustrasi yang menarik dan menyenangkan bagi anak disertai dengan audio yang dapat diakses melalui *QR code*. Di samping itu membuat anak tidak gagap teknologi di zaman yang serba canggih ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas,maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Anak-anak membutuhkan pendekatan yang lebih intens dalam memahami kosa kata Bahasa Inggris.
2. Penggunaan *sound books* dirasakan dapat memudahkan anak-anak dalam mengenal pelafalan kata dalam Bahasa Inggris.

3. Penambahan ilustrasi akan menjadi interaksi yang mendukung bagi anak-anak dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
4. Keterbatasan buku pembelajaran Bahasa Asing secara konversional.
5. Inovasi buku ilustrasi dalam pengenalan kosa kata Bahasa Inggris masih minim ditemukan.
6. *Sound book* pengenalan kosa-kata Bahasa Inggris bisa menjadi solusi sebagai media pembelajaran di era modern ini.

C. Batasan Masalah

1. Perancangan *sound book* yang dapat diakses melalui QR kode menimbulkan pendekatan yang lebih intens dalam memahami kosa kata Bahasa Inggris.
2. Penambahan ilustrasi pada *sound book* yang memudahkan anak untuk memahami kosa kata yang akan ditampilkan.
3. Lagu yang ditampilkan dalam *sounds book* merupakan lagu anak Bahasa Inggris yang *easy listening*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah pokok yang menjadi fokus perancangan yaitu :

Bagaimana perancangan *sound book* pengenalan kosa kata bahasa inggris dapat menjadi media belajar yang berguna dan inovatif di era modern ini?

E. Tujuan Perancangan

1. Agar anak mengetahui pelafalan yang tepat pada kosa kata Bahasa Inggris.
2. Untuk memberikan pengalaman multisensori anak dalam belajar.
3. Untuk meningkatkan daya tarik belajar dan interaksi menyenangkan yang mudah dipahami anak.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Penulis

- a. Mengembangkan kemampuan penulis yang telah didapatkan semasa perkuliahan.
- b. Meningkatkan kreatifitas dan pengembangan ide dalam lingkup komunikasi visual.
- c. Merancang media edukasi yang inovatif dan fungsional.

2. Bagi Target Audience

- a. Dapat belajar sambil melatih ingatan dengan baik.
- b. Mendapatkan pengalaman membaca yang menyenangkan.
- c. Mengenal kosa kata baru.

3. Bagi Universitas

- a. Bermanfaat bagi civitas akademika Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang dan seluruh perguruan tinggi lainnya.
- b. Menambah referensi Jurusan Desain Komunikasi Visual maupun Universitas mengenai perancangan buku edukasi yang inovatif.
- c. Menjadi referensi untuk mahasiswa/mahasiswi baru dalam berkarya nantinya.