

ENGLISH FUN WITH ARDUINO UNO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Oleh :

Ihtiari Prastyaningrum¹⁾, Dian Ratnaningtyas Afifah²⁾, Rengganis Siwi Amumpuni³⁾

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun

¹ihitari.prastya@unipma.ac.id,

²dian.afifah@unipma.ac.id,

³rengganissiwi@unipma.ac.id

Abstrak

Perkembangan era globalisasi menuntut manusia menguasai bahasa asing terutama bahasa inggris. Karena hal ini pembelajaran bahasa inggris sudah dilakukan sejak dini. Pembelajaran bahasa inggris juga dilakukan di lembaga PAUD. Dimana bahasa inggris menjadi muatan lokal. TKIT Nur Mujahidin sebagai salah satu lembaga PAUD juga menerapkan hal yang sama. Namun ada beberapa kesulitan terkait media yang dapat menkolaborasikan antara audio dan visual. Berdasarkan hal ini kami mencoba mengembangkan media pembelajaran *English Fun*. Metode yang kami gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Dimana data kami peroleh dari observasi dan angket. Proses validasi media juga kami lakukan dengan ahli media, ahli materi dan guru di TK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *English Fun* cukup valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di PAUD. Hasil penerapan media *English Fun* menunjukkan bahwa penguasaan materi anak mengalami peningkatan meskipun tidak terlalu signifikan.

Kata Kunci: English Fun, Arduino Uno, Kemampuan Bahasa Usia Dini

1. PENDAHULUAN

Perkembangan era globalisasi saat ini menuntut kita untuk menguasai bahasa asing, terutama bahasa inggris. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan sebagai Bahasa komunikasi di seluruh dunia. Pentingnya penguasaan bahasa inggris memunculkan berbagai upaya untuk menguasai Bahasa asing ini lebih awal (Khairani, 2016). Banyak orang tua yang memasukkan anak mereka ke Lembaga kursus Bahasa inggris atau ke sekolah bertaraf internasional dengan harapan anak-anak mereka mampu menguasai Bahasa inggris dengan baik.

Pendidikan formal bagi anak diawali dengan PAUD, dalam hal ini stimulasi dan pendidikan Bahasa inggris tepat bagi anak dilakukan dari sejak dini (Zahroh & Na'imah, 2020). Proses pembelajaran Bahasa inggris di lingkungan pendidikan anak usia dini akan berjalan efektif jika didukung tenaga pendidik (guru) yang mumpuni. Guru harus memiliki kemampuan mengemas pelajaran Bahasa inggris dalam bentuk permainan yang menyenangkan (Sopya, 2018). Karena pada dasarnya anak usia dini lebih menyukai permainan (Krisnawan, 2015). Beberapa guru menerapkan metode menyanyi dan bermain peran dengan kosakata ringan dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa inggris. Metode ini cukup diminati oleh siswa karena bersifat interaktif (Andini, dkk. 2017).

Beberapa penelitian terkait pembelajaran Bahasa inggris pada anak usia dini telah dilakukan. Berbagai media dan metode pembelajaran juga telah

dikembangkan. *Speaking Pyramid*, salah satu media pembelajaran Bahasa inggris anak usia dini yang berisi materi kosakata dalam Bahasa inggris untuk anak usia dini juga cukup efektif digunakan dalam pembelajaran (Astien dan Mozes, 2019). Selain itu metode fonik juga banyak diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa inggris anak usia dini. Metode fonik di lingkungan PAUD digunakan untuk mengenalkan bunyi huruf dan hasilnya cukup efektif (Sharina, 2019).

Salah satu Lembaga pendidikan anak usia dini yang ada di Kota Madun adalah TKIT Nur Mujahidin. Sebagai lembaga PAUD Swasta TKIT memiliki jumlah anak didik yang relatif banyak, kelompok A dan B yang terbagi dalam empat rombongan belajar, masing-masing rombongan belajar sebanyak 15-16 anak sehingga total anak didik kurang lebih 120 anak.

Meskipun TKIT Nur Mujahidin sebagai lembaga pendidikan anak usia yang berbasis agama islam, namun juga tetap melakukan pembelajaran umum. Hal ini dimaksudkan agar murid memiliki kesiapan untuk memasuki sekolah formal (sekolah dasar). Selain menerapkan pembelajaran yang sudah ditentukan oleh Dinas Pendidikan, juga memiliki muatan lokal, yang salah satunya adalah Bahasa Inggris.

Sejauh ini proses pembelajaran bahasa inggris di sekolah ini dilaksanakan dengan berbantuan media gambar. Hal itu membuat seringkali merasa kesulitan untuk mengulangi informasi dari guru karena dari bahasa dan pelafalan yang berbeda. Para

guru belum mampu merancang media yang mampu mengintegrasikan antara visual dan audio dengan jelas.

Berdasarkan kondisi ini, kami mencoba merancang sebuah media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan antara visual dan audio dengan jelas. Sehingga mampu meminimalkan kesalahan pelafalan. Media yang kami kembangkan memanfaatkan teknologi Arduino Uno. Dimana kami mendesain media pembelajaran ini dengan menggunakan modul running text. Melalui media ini diharapkan para guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi pada para siswa.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang kami gunakan adalah deskriptif kualitatif. Dimana proses pengambilan data kami lakukan dengan menggunakan angket dan lembar observasi. Observasi kami lakukan dengan melakukan wawancara kepada para guru di TKIT terkait media pembelajaran Bahasa Inggris yang selama ini digunakan di sekolah. Jenis kesulitan yang dihadapi dalam mengajarkan materi Bahasa Inggris, serta antusiasme siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris. Dari hasil observasi dan angket nantinya dapat ditarik kesimpulan apakah media yang kami beri nama *English Fun*, dapat diterima masyarakat dengan baik, serta dimanfaatkan untuk kepentingan Bersama.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *English Fun* berbasis Arduino Uno kami lakukan di TKIT Nur Mujahidin. Materi yang kami ambil untuk media *English Fun* adalah tentang Body dan Number.

Observasi yang kami lakukan di TKIT Nur Mujahidin menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris anak masih sangat kurang. Selain itu media pembelajaran juga belum memadai. Para guru berharap ada media pembelajaran yang interaktif dan mampu mengkolaborasi antara audio dan visual, sehingga anak tidak kebingungan dengan pronunciation yang dilafalkan.

Selanjutnya adalah proses pembuatan media, dimana media kami buat di Laboratorium Pendidikan Teknik Elektro UNIPMA. Media yang telah kami buat kemudian dilakukan validasi oleh tim ahli. Setelah dilakukan validasi oleh tim ahli yaitu ahli media (dari Teknik dan PAUD), ahli materi (dari B. Inggris dan PAUD) serta dari Guru TK, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

No	Validator	Hasil
1.	Ahli Media	
	Validator 1	Valid Media <i>English Fun</i> cukup komunikatif dan sederhana namun berdaya guna tinggi
	Validator 2	Valid Media <i>English Fun</i> layak digunakan di sekolah anak usia dini. Medianya cukup interaktif.
2.	Ahli Materi	
	Validator 1	Valid

		Pemilihan materi tepat dan sesuai dengan porsi anak usia dini
	Validator 2	Valid Pronunciation yang digunakan tepat sehingga tidak menimbulkan kebingungan pada anak usia dini.
3.	Guru TK	
	Guru 1	Valid Media sangat mudah digunakan
	Guru 2	Valid Media cukup interaktif, apalagi isi materi dalam media dapat kita set sesuai keinginan kita
	Guru 3	Valid Materi sangat sesuai untuk anak usia dini. Pembelajaran didukung media <i>English Fun</i> menjadi lebih menyenangkan karena ada kolaborasi antara visual dan audio

Tabel 1. Hasil validasi media *English Fun*

Berdasarkan hasil validasi baik dari tim ahli maupun pengguna, diperoleh hasil bahwa media *English Fun* valid dan layak digunakan. Kolaborasi antara audio dan visual pada media merupakan kesatuan yang lengkap. Hal ini menjadikan anak tidak rancu atau bingung saat mendengar pelafalan dari sebuah kata dalam Bahasa Inggris. Selain itu media yang menggunakan layer cukup besar menjadikan media ini dapat menjangkau hingga kursi paling belakang siswa, sehingga media dapat digunakan oleh semua siswa baik yang didepan maupun di belakang.

Pengenalan media kepada para guru kami lakukan dengan terlebih dahulu melakukan workshop tentang *English for Young Learner* dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi Arduino. Selanjutnya guru menerapkan hasil dari workshop dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya berkaitan dengan materi pengenalan bahasa Inggris.

Jika awalnya bahasa Inggris hanya dijadikan sebagai ice breaking, setelah dilaksanakan workshop guru mulai memberikan pada kegiatan pembiasaan pagi. Hal dikarenakan untuk mengenalkan bahasa asing sebaiknya sejak usia dini dan dilakukan melalui proses pembiasaan, sehingga kemampuan anak benar-benar menguasai karena terbiasa bukan terkesan “karbitan” karena terpaksa (Khairani, 2016). Lebih lanjut (Khairani, 2016) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini sebaiknya dengan menggunakan ilustrasi, model, gambar dan kegiatan lainnya.

Setelah dilakukan workshop dan pelatihan pada guru TKIT, para guru diminta mengajar dan melakukan penilaian terhadap anak. Hasil penilaian penguasaan Bahasa Inggris pada anak dengan menggunakan media *English Fun* ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Penguasaan Bahasa Inggris anak

Aspek yang dinilai adalah fluency yaitu kelancaran dalam mengucapkan bahasa Inggris, pronunciation yaitu ketepatan dalam pelafalan bahasa Inggris, vocabulary yaitu perolehan kosakata yang dimiliki serta motivation yaitu dorongan atau kemauan untuk mengucapkan bahasa Inggris. Dari hasil penilaian di atas diperoleh informasi bahwa secara umum terjadi peningkatan penguasaan bahasa Inggris pada peserta didik TKIT Nur Mujahidin yaitu 11% untuk aspek fluency, 8% untuk aspek pronunciation, 14% untuk aspek vocabulary serta 16% untuk aspek motivation. Memang belum terlihat peningkatan yang signifikan, namun demikian anak-anak ketika proses pembelajaran terlihat sangat antusias, ditunjukkan dengan langsung menebak kata dari gambar yang disajikan pada media kemudian guru mengucapkan bahasa Inggris dari kata tersebut dan dengan bersemangat anak-anak mengulangi kembali kata yang disampaikan oleh guru. Sementara itu, untuk pronunciation anak-anak masih belum menunjukkan peningkatan yang signifikan karena anak-anak masih dalam taraf perkembangan.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media *English Fun* dinyatakan valid dan dapat digunakan di lingkup sekolah anak usia dini. Penerapan media *English Fun* ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan penguasaan Bahasa Inggris anak, meskipun peningkatannya belum begitu signifikan.

5. REFERENSI

- Andini Dwi Arumsari, Bustomi Arifin dan Zulidyana Dwi Rusnalasari. 2017. Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di kecamatan Sukolilo Surabaya. *Jurnal PG - PAUD Trunojoyo*, Volume 4, Nomor 2, Oktober 2017, hal 82-170
- Astien Liyana dan Mozes Kurniawan. 2019. Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 3 Issue 1 (2019) Pages 225 – 232. DOI: 10.31004/obsesi.v3i1.178
- Khairani, A. I. (2016). Pendidikan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini. *Digital Repository Universitas Negeri Medan*, 1-12.
- Krisnawan, G. N. A. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android. *Konferensi Nasional Sistem Dan Informatika (KNS&I)*, (86), 955–960.
- Sharina Munggaraning Westhisi. 2019. Metode Fonk dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*. Vol.5 No.1.
- Sopya, I. V. (2018). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu Pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul*

- Athfal*, 1(1), 1.
<https://doi.org/10.21043/thufula.v1i1.4236>
- Zahroh, S., & Na'imah, N. (2020). Peran Lingkungan Sosial terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di Jogja Green School. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.21107/pgpauddtrunojoyo.v7i1>