

PEMANFAATAN *SOUND BILINGUAL PRINT MEDIA* UNTUK MENGEMBANGKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

¹Inka Amalia, ²Finita Dewi, ³Risty Justicia

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

e-mail: inka.amalia@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kekhawatiran ibu pada aktivitas bermain anak yang sering terpapar layar gadget, sehingga memotivasi ibu untuk memberikan *Sound Bilingual Print Media*, yang terdiri dari *Sound Bilingual Book* dan *Sound Bilingual Poster*. Media ini dilengkapi dengan tombol suara dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses anak memanfaatkan *Sound Bilingual Print Media*, keterlibatan ibu pada aktivitas anak, dan perkembangan kosakata Bahasa Inggris anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, dengan metode penelitian studi kasus. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah dua orang, seorang anak berusia tiga tahun yang bermain *Sound Bilingual Print Media* dan ibu dari anak tersebut. Pengambilan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan temuan dan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa pemanfaatan *Sound Bilingual Print Media* mampu meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak, yang meliputi kosakata nama hewan, alfabet dan angka. Kemudian, keterlibatan ibu cukup berpengaruh pada peningkatan kosakata Bahasa Inggris anak. Selain itu, proses anak memanfaatkan *Sound Bilingual Print Media* mampu mendorong perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif anak.

Kata Kunci: Perkembangan Kosakata Bahasa, Keterlibatan Ibu

Pendahuluan

Sebelum memasuki jenjang sekolah, anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain sambil belajarnya bersama keluarga. Banyak media yang digunakan orang tua untuk mewujudkan pembelajaran bahasa yang unik dan menggembirakan untuk anak (Siregar et al., 2018, hal. 109). Pada suatu kasus, orang tua menyediakan *Sound Bilingual Print Media* sebagai media pembelajaran yang membantu untuk menambah kosakata Bahasa Inggris anak. *Sound Bilingual Print Media* yang dipakai terdiri dari *Sound Bilingual Book* dan *Sound Bilingual Poster*, dengan tema yang berbeda dari masing-masing media.

Pentingnya penanaman Bahasa Inggris sejak usia dini, menurut teori mekanisme otak (*Theory Of Brain Mechanism*) (Penfield dalam Na'imah, 2022, hal. 2565), usia dini merupakan usia yang tepat untuk melatih diri memiliki perbendaharaan kata selain bahasa ibu (bahasa pertama), karena otak anak masih fleksibel dan elastis serta berfungsi secara otomatis, sehingga proses penyerapan kosa kata bahasa lebih baik. Salah satu syarat pembelajaran bahasa kedua adalah anak sudah menguasai bahasa pertama (Pransiska, 2020, hal. 65).

Pada penelitian Annisa & Muryanti (2022, hal. 220) di TK Hangtuah Padang, pengenalan kosakata Bahasa Inggris efektif diterapkan dengan bantuan video animasi, ditandai oleh peningkatan sebanyak 85%. Lalu pada penelitian Ismawanti et al., 2021, hal. 322 menunjukkan bahwa aplikasi *Augmented Reality* mampu menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini, ditandai dengan peningkatan rata-rata 97,5%. Perkembangan teknologi yang semakin maju turut andil mengambil peran dalam menyediakan pembelajaran Bahasa Inggris anak yang efektif, yang sebagian besar dilakukan berkenaan dengan *smartphone/ gadget*.

Berdasarkan data survey yang dilakukan oleh APJII (2019) juga menyatakan bahwa Indonesia menjadi negara yang cukup tinggi, dengan persentase 79,9% anak usia dini dan remaja menggunakan *gadget* (Nurhidayah et al., 2021, hal. 130). Penggunaan *gadget* yang keterusan pada anak usia dini akan menimbulkan dampak negatif, seperti radiasi *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf otak anak dan

gangguan kesehatan mata pada anak (Chusna, 2017, hal. 6–7).

Kekhawatiran orang tua akan dampak negatif *gadget* serta pentingnya mengenalkan kosakata Bahasa Inggris sejak usia dini, menjadi latar belakang untuk penelitian ini. Oleh karena itu, rumusan masalah dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses AUD memanfaatkan *Sound Bilingual Print Media*, untuk mengetahui bagaimana keterlibatan ibu pada aktivitas AUD memanfaatkan *Sound Bilingual Print Media*, untuk mengetahui bagaimana perkembangan kosakata Bahasa Inggris anak setelah memanfaatkan *Sound Bilingual Print Media*, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pemanfaatan *Sound Bilingual Print Media* Untuk Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini**”.

Kajian Teori

Menurut Tarigan (1993) (dalam Agisty Fitriani et al., 2019, hal. 30) yang termasuk dalam keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Menurut Hurlock, 2013, hal. 113 tahap keterampilan berbahasa anak, pertama, anak belajar mengucapkan kata. Kedua, menggunakan kosakata yang dikaitkan dengan pengertiannya. Ketiga, menggabungkan kata-kata menjadi suatu kalimat.

Menurut Prasetya, dkk (2016) (dalam Sephiana et al., 2023, hal. 193) buku cerita yang disajikan dalam bentuk digital mengandung teks, gambar, suara dan video yang mampu menghadirkan tampilan media belajar yang menarik bagi anak dan efisien untuk belajar dirumah. Dalam penelitian Dewi, 2020, hal. 6, flashcard berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu media bagi kegiatan literasi awal dan membantu anak mengenal huruf dan mengenal bunyi huruf sambil bermain. Penelitian (Yansyah et al., 2021, hal. 1458) menyebutkan bahwa penggunaan *big book* dwibahasa dan metode *storytelling* mampu meningkatkan literasi anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

Peran orang tua pada pendampingan belajar dirumah adalah sebagai motivator (secara aktif memberikan perhatian dan mengusahakan untuk terlibat), fasilitator (menyediakan sarana dan prasarana belajar anak), tutor dan evaluator (menyediakan informasi yang relevan dengan kebutuhan anak, orang tua harus memilah dan memilih informasi yang diperlukan sesuai usia anak). Pemanfaatan sarana teknologi informatika untuk mendapatkan informasi baru, perlu diperiksa dengan ketat (Lestari et al., 2022, hal. 3604).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan desain penelitian studi kasus, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana dan mengapa kasus dapat terjadi dan memiliki pola serta unsur kesengajaan (Yin, 2019, hal. 4). Partisipan pada penelitian ini adalah anak usia 3 tahun 6 bulan dengan jenis kelamin laki-laki yang bernama Andra (nama samaran), karena seringkali melakukan aktivitas bermain dengan *Sound Bilingual Print Media*. Untuk mendukung proses penelitian yang dijalankan bersama Andra, peneliti juga melibatkan orang tua dari Andra yang bernama Ibu Luna (nama samaran), bertujuan untuk membantu peneliti mendapatkan hasil dari hal-hal yang tidak dapat dijelaskan oleh anak. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan bersama Andra dan dilakukan secara non partisipan. Wawancara dilakukan bersama dengan Ibu Luna, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam dan memperkuat hasil observasi bersama Andra. Wawancara dilakukan dengan dua cara, yaitu wawancara tidak terstruktur dan wawancara terstruktur. Dokumentasi berupa foto dan video anak saat bermain *Sound Bilingual Print Media*, serta rekaman suara saat melakukan wawancara bersama Ibu dari anak. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis tematik, dengan tahapan diantaranya: memahami data, menyusun kode, mencari tema, dan menginterpretasikan hasil temuan (Braun & Clarke, dalam Kiger & Varpio, 2020, hal. 1).

Temuan dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan selama satu bulan dari bulan April - Mei 2023, yang bertempat di kediaman Ibu Luna dan Andra, di Kota Bandung. Andra belum pernah mendapatkan pendidikan formal pada satuan pendidikan, hanya mendapat pendidikan informal dari keluarga, terutama Ibu. Mulanya aktivitas Andra hanya bermain mobilannya dan menonton tayangan mobilan di *gadget*, dan sesekali anak menonton *blippi*. Dari menonton tayangan *blippi* di *gadget* anak mengetahui kosakata Bahasa Inggris angka dan warna (WWCT4_19623).

PROSES ANAK MEMANFAATKAN *SOUND BILINGUAL PRINT MEDIA*

1. Aktivitas anak

Aktivitas pertama adalah menekan setiap tombol yang ada pada *Sound Bilingual Book* (AKA_OB1) dan pada *Sound Bilingual Poster* (AKA_OB14) meliputi tombol musik dan tombol pada setiap gambar yang ada. Selain itu, tombol yang dapat anak tekan pada *Sound Bilingual Book* adalah tombol pada setiap gambar hewan (AKA_OB6) dan tombol yang dapat ditekan pada *Sound Bilingual Poster* adalah tombol pada gambar huruf (AKA_OB6). Aktivitas anak menekan tombol pada *Sound Bilingual Print Media* dapat merangsang perkembangan motorik halus anak, yaitu gerakan sederhana yang merupakan hasil interaksi yang kompleks dan terkoordinasi (Khoerunnisa et al., 2022, hal. 50).

Aktivitas kedua adalah bermain peran menggunakan gambar-gambar menarik pada *Sound Bilingual Book*. Terdapat tiga tema cerita yang dimainkan anak, yaitu tema “selamatkan saya” (AKA_OB15), tema “rumah-rumahan” (AKA_OB2), dan tema “ayo kasih makan dan minum hewan” (AKA_OB14). Bermain peran merupakan permainan meniru aktivitas sehari-hari yang pernah anak lihat secara langsung atau melalui tayangan film (Hurlock, 2013, hal. 122).

Aktivitas ketiga adalah aktivitas menunjuk gambar hewan (AKA_OB3), lambang huruf (AKA_OB3) dan lambang angka (AKA_OB11). Salah satu langkah awal merangsang keterampilan membaca permulaan adalah mengenalkan lambang huruf dan angka diikuti dengan pengucapannya (Asmonah, 2019, hal. 30).

Aktivitas keempat adalah aktivitas bernyanyi saat/ setelah anak menekan tombol musik pada *Sound Bilingual Print Media*. Menurut Bonnie dan John (dalam Dhea et al., 2019, hal. 36) menyebutkan bahwa kegiatan bernyanyi dapat menstimulasi perkembangan bahasa, yaitu menambah kosakata baru anak melalui lirik lagu/ nyanyian.

2. Respon Anak

Respon fisik, yaitu salah satu respon yang ditunjukkan dari aktivitas mendengarkan kosakata nama hewan, penjelasan tentang hewan, bunyi dari lambang huruf, dan lagu ABCD, yang berasal dari *Sound Bilingual Print Media* ataupun Ibu Luna. Bentuk respon fisik, yaitu sedikit senyuman (RA_OB3), kontak mata (RA_OB3), sedikit anggukan (RA_OB6), sikap tubuh yang condong pada media (RA_OB6), menekan tombol lain jika suara dari tombol sebelumnya sudah berakhir (RA_OB14). Keterampilan mendengarkan memberikan kesempatan pada anak untuk mengenali berbagai tekanan, intonasi dan bunyi-bunyi bahasa pada setiap kata atau pada suatu kalimat. (Satri Adnyani, 2019, hal. 3301).

Respon mengulang kembali kosakata dan sedikit kalimat dari penjelasan merupakan respon yang dihasilkan dari aktivitas menyimak. Aktivitas menyimak dilakukan saat anak menyimak suara yang keluar dari media (RA_OB4) dan menyimak penjelasan ibu (RA_OB3). Anak dapat dikatakan menyimak ketika anak mampu memberikan respon menjawab pertanyaan dan mengulang kembali kata, yang berpengaruh pada perkembangan berbicara anak (Satri Adnyani, 2019, hal. 3301).

Respon membuat gerakan atau tarian kecil, merupakan respon dari aktivitas mendengarkan lagu atau instrumen lagu (RA_OB7). Gerakan ritmik atau berirama memberi anak kebebasan berekspresi melalui gerakan-gerakan yang bersifat spontan (Suryana, 2016).

Respon meniru ciri fisik hewan atau gerakan hewan, yang disebut juga sebagai proses imitatif (RA_OB2). Dalam penelitian (Hasannah, 2019, hal. 365), proses imitatif diindikasikan

sebagai kemampuan literasi, dimana anak dapat menangkap isi cerita dan dikeluarkan melalui aktivitas meniru gerak.

Respon mengajukan pertanyaan seputar materi pada *Sound Bilingual Print Media*, kepada Ibu Luna/ orang sekitar anak (RA_OB14). Menurut Siantajani (dalam Reswari, 2021, hal. 2) anak dengan kemampuan berpikir kritis adalah anak yang mampu mengeksplorasi keingintahuan intelektualnya dengan mengajukan pertanyaan, mengumpulkan bukti, berani mengemukakan pendapat, dsb.

KETERLIBATAN IBU PADA AKTIVITAS ANAK MEMANFATKAN *SOUND BILINGUAL PRINT MEDIA*

1. Stimulasi Awal Kegiatan

Ibu memberikan *Sound Bilingual Book* pada anak bertujuan untuk pengalihan dari aktivitas *gadgetnya* (WWC2_3523). Keberhasilan anak belajar juga ditentukan oleh pemahaman orang tua akan prinsip belajar sambil bermain dan menstimulus pancaindera anak (Trisnawati & Sugito, 2020, hal. 825).

Ibu menyediakan *Sound Bilingual Book* di tempat bermain anak, sehingga ketika anak melihat, anak dapat langsung memainkannya atau membukanya (SAK_OB10). Peran orang tua sebagai motivator adalah memberikan perhatian secara aktif. Peran orang tua sebagai fasilitator adalah menyediakan media belajar, dll (Kurniawaty et al., 2021).

Ibu berusaha mengaitkan hal yang ditonton anak pada *gadget* dengan materi yang ada pada *Sound Bilingual Book*-nya (SAK_OB6). Menurut Edy (2015) (dalam Asmawati, 2021, hal. 90), orang tua dapat melatih berpikir kritis anak melalui proses bercerita.

2. Stimulasi Saat Kegiatan

Ibu mengajak anak untuk mencari gambar asli dari hewan yang ada di *Sound Bilingual Book* melalui *google* atau *youtube*, bertujuan agar anak mengetahui bagaimana bentuk asli dari hewan (WWC2_3523). Peran orang tua selama mendampingi belajar adalah menyediakan informasi yang relevan dengan kebutuhan anak (Lestari et al., 2022, hal. 3604).

Ibu menekan tombol lain ketika anak hanya ingin menekan tombol *music* saja, bertujuan agar anak mengenal bahwa tombol yang ada di dalam *Sound Bilingual Print Media* tidak hanya tombol musik saja (WWCT5_20723). Orang tua dengan pola asuh demokratis saat mendampingi pembelajaran anak, berusaha menyeimbangkan pemikiran, sikap dan tindakan (Anggraeni et al., 2021, hal. 106).

Ibu mengajukan pertanyaan pada anak, bertujuan ingin mengetahui apakah anak menangkap informasi baru dari media tersebut (WWCT5_20723). Menurut Durand, dkk (2011) (dalam Boonk et al., 2018) kegiatan pengayaan meliputi kegiatan bercerita, kegiatan pemecahan masalah, menyanyikan lagu mampu meningkatkan keterampilan literasi.

PERKEMBANGAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK SETELAH MEMANFAATKAN *SOUND BILINGUAL PRINT MEDIA*

1. Kosakata yang Diingat Tanpa Stimulasi

Anak dapat mengucapkan dan mengingat kosakata dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia, seperti: *lion, bear, elephant, giraffe, zebra* (PTS_OB15) dan lambang angka (1-10) (PTS_OB11). Sedangkan, lambang huruf (A-Z) anak dapat mengucapkan dan mengingat dalam Bahasa Inggris saja (WWC3_10523).

2. Kosakata yang Diingat Dengan Stimulasi

Anak dapat mengucapkan dan mengingat kosakata dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia, seperti: *owl, fox* dan *leopard* (PDS_OB14) dan lambang angka (11-20) (PDS_OB11). Sedangkan, lambang huruf (A-Z) anak dapat mengucapkan dan mengingat dalam Bahasa Indonesia (PDS_OB17).

Daya ingat merupakan salah satu bagian dari perkembangan kognitif anak. Pembelajaran tidak hanya antara stimulus dan respon, tapi juga melibatkan proses berpikir, maksudnya anak aktif berpikir, menyusun konsep/ simbol dan memberi makna terhadap sesuatu yang dipelajari anak (Okfia & Jaya, 2021, hal. 164).

Saat anak belum dapat menyebutkan abjad dalam Bahasa Indonesia, disebut sebagai kebingungan bahasa, yang terjadi saat anak belum mampu menyerap bahasa dengan sempurna karena anak belum memiliki pegangan kuat dalam berbahasa (Utama, 2020, hal. 23). Untuk mengenalkan bahasa asing pada anak disarankan ketika anak sudah paham dan kenal dengan bahasa ibu (Munawaroh et al., 2022, hal. 4058).

Kesimpulan

Dalam proses anak usia dini memanfaatkan *Sound Bilingual Print Media* melibatkan aktivitas dan respon. Aktivitas yang dilakukan anak meliputi aktivitas menekan tombol, aktivitas bermain peran, aktivitas menunjuk gambar/ lambang, dan aktivitas bermain. Sedangkan respon yang dilakukan meliputi respon fisik, mengulang kembali kosakata, membuat gerakan kecil, meniru gerakan/ ciri fisik hewan, dan mengajukan pertanyaan. Aktivitas dan respon yang ditunjukkan berkaitan dengan perkembangan bahasa reseptif dan bahasa ekspresif.

Keterlibatan ibu pada aktivitas anak memanfaatkan *Sound Bilingual Print Media* terlihat pada awal dan saat kegiatan. Keterlibatan ibu pada stimulasi awal yaitu memberikan media kepada anak atau menyediakannya di tempat bermain anak dan mengaitkan hal yang sedang ditonton oleh anak dengan materi yang ada pada *Sound Bilingual Print Media*. Keterlibatan ibu pada stimulasi saat anak memainkan *Sound Bilingual Print Media* adalah mengajak anak untuk mencari gambar asli dari hewan yang ada di *Sound Bilingual Book* melalui google atau youtube, menekan tombol-tombol lain dan mengajukan pertanyaan pada anak.

Perkembangan kosakata Bahasa Inggris yang terlihat setelah memanfaatkan *Sound Bilingual Print Media* yaitu pada beberapa kosakata nama hewan, alfabet dan angka. Terdapat kosakata yang diingat anak tanpa stimulasi, contohnya: beberapa nama hewan (*lion, bear, elephant, giraffe, zebra*), alfabet (A-Z) dalam Bahasa Inggris saja dan angka (1-10). Kemudian, terdapat kosakata yang diingat anak dengan stimulasi, contohnya: beberapa nama hewan (*owl, fox dan leopard*), alfabet (A-Z) dalam Bahasa Indonesia, dan angka (11-20).

Referensi

- Agisty Fitriani, Adjie, N., Dewi, F., & Risty Justicia, R. (2019). Studi Kasus Perkembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Penerapan Metode Bercerita. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(1), 29–37. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.825>
- Boonk, L., Gijsselaers, H. J. M., Ritzen, H., & Brand-Gruwel, S. (2018). A review of the relationship between parental involvement indicators and academic achievement. *Educational Research Review*, 24(February), 10–30. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.02.001>
- Dewi, F. (2020). Augmented Reality for Young Learners. *Technology Enhanced Language Learning*, 4(May).
- Hurlock, E. B. (2013). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Hidup*. Erlangga.
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2022). Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun. 4(2), 49–58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>
- Kiger, M. E., & Varpio, L. (2020). Thematic analysis of qualitative data: AMEE Guide No. 131. *Medical Teacher*, 42(8), 846–854. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2020.1755030>
- Na'imah, N. (2022). Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>
- Sephiana, R. S., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Analisis Buku Cerita Digital Sebagai Media

Penanaman Nilai Moral Spiritual Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 2(1), 192–196.

Yansyah, Y., Hamidah, J., & Ariani, L. (2021). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1449–1460. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1779>

Yin, R. K. (2019). *Studi Kasus: Desain & Metode*. PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.