

DAMPAK FITUR APLIKASI SELULER TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA ANAK

RENY., CHADIJAH., PURNAMAWATI

Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Negeri Makassar

Email: reny.azraenyy@gmail.com dijaskapat@gmail.com purnamawati@unm.ac.id

ABSTRAK

Aplikasi seluler berbasis layar sentuh saat ini, memberikan kesempatan baru untuk anak – anak belajar Bahasa. Penelitian pada kasus ini telah diterbitkan sejak 2010 dengan percobaan pada anak – anak berusia 3 tahun sampai 11 tahun menguji 4 fitur dari aplikasi seluler, termasuk narasi bawaan, percakapan, penggabungan realitas dan fitur yang terhubung pada internet. Fitur narasi bawaan memberi dampak yang sangat positif pada pemahaman cerita dan pemahan kata atau kalimat dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat mandiri. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian pustaka (*library research*), dimana kegiatannya meliputi mencari, membaca, dan menelaah laporan-laporan penelitian dan bahan pustaka yang memuat teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Harapan dari *study* literatur ini adalah mampu memberikan informasi secara visual dan memberikan gambar yang bergerak sehingga pemahaman pada anak menjadi lebih baik.

Kata Kunci: Aplikasi Seluler, Pembelajaran Bahasa Anak

ABSTRACT

Touch screen-based mobile applications today, provide new opportunities for children to learn languages. This case study has been published since 2010 with trials on children aged 3 to 11 years testing 4 features of a mobile app, including built-in narration, conversation, reality fusion and internet-connected features. The built-in narrative feature has a very positive impact on story comprehension and word or sentence comprehension compared to independent learning. This research is a research that uses library research, where its activities include searching, reading, and reviewing research reports and library materials that contain theories relevant to the research to be carried out. The hope of this literature study is to be able to provide information visually and provide moving images so that children's understanding will be better.

Keywords: Mobile Application, Children Language Learning.

PENDAHULUAN

Bermain di luar ruangan dianggap sebagai aspek penting dari 'masa kanak-kanak yang layak'. Namun, bermain di luar tanpa pengawasan semakin menurun, penurunan dikaitkan dengan kecemasan orang tua tentang keselamatan anak-anak (Rixon et al., 2019). Enam aspek dari perkembangan harus dikuasai oleh anak seiring dengan perkembangannya, yaitu: Aspek fisik dari keterampilan motorik yang memiliki cakupan motorik kasar dan motorik prima; Aspek anak-anak bahasa yang meliputi kemampuan berbicara; Mulai membaca; Menulis naskah dasar; Pendengaran; Aspek kognitif yang meliputi kemampuan matematis dan ilmiah; Aspek sosial-emosional yang mencakup lingkungan sosial dan psikologis anak; Aspek agama dan moral yang meliputi pengembangan pendidikan karakter dan aspek seni yang terdiri dari musik, tari dan seni rupa (Nahdi & Yunitasari, 2019).

Tanggung jawab untuk memberikan pemahaman dasar bergantung pada orang tua atau pengasuh, dalam menentukan kualitas lingkungan anak sehingga kemampuan untuk belajar dan memahami Bahasa yang diucapkan serta dituliskan menjadi penyebab utama pembentuk karakteristik anak (Nguyen & Cutting, 2021). Teknologi sudah tidak dapat dipisahkan dari generasi muda sekarang, sehingga untuk mendukung suksesnya pembelajaran, sekolah harus siap dengan tren pemanfaatan TIK (Nurfaeda, 2019). Literasi dalam perkembangan bahasa

anak menentukan kualitas dan kuantitas bahasa yang terkait dengan kinerja berbahasanya, meskipun hubungan antara awal pengalaman bahasa dan perkembangan bahasa masih kurang jelas. Karena Bahasa ada di mana-mana di lingkungan, hampir semua anak dikelilingi dalam lingkungan yang kaya akan bahasa sejak lahir (Cheng et al., 2018).

Hadirnya teknologi baru selalu memberikan kesempatan baru untuk berkembang, terlebih keahlian berbahasa dan kemampuan menulis dan membaca untuk orang dewasa dan anak – anak. Keterampilan dalam menguasai bahasa dan memahaminya sangat penting bagi banyak aspek perkembangan psikologi dan kognitif pada anak – anak, keterampilan Bahasa juga memberikan landasan untuk Pendidikan formal anak (Hjetland et al., 2020).

Beberapa tahun terakhir desain dan perilisan aplikasi seluler yang berkonsep pembelajaran pada tahun - tahun awal memiliki pertumbuhan terbesar di toko aplikasi online dengan 72% dari aplikasi pendidikan yang menargetkan usia prasekolah atau sekolah dasar anak-anak (Herodotou, 2018). Evaluasi model aplikasi sebagai pembelajaran anak - anak pada 1.728 aplikasi dari Google Play dan mencapai akurasi 95% (Liu et al., 2016) sehingga orang tua pun tidak akan merasa khawatir dengan apa yang tersedia dan yang diakses oleh anak – anaknya. Aplikasi seluler ini memberikan kemudahan pada pembelajaran Bahasa menggunakan teknologi digital untuk orang dewasa, dan kolaborasi dari penelitian seluler, layar sentuh seperti pada tablet pintar dan telepon pintar. Dengan menggunakan cara untuk berinteraksi dengan perangkat layar sentuh, pengguna usia muda dapat mengekspresikan diri secara alami, meningkatkan komunikasi dan kolaborasi di antara mereka (Papadakis & Kalogiannakis, 2020).

Selain itu, untuk meningkatkan kemampuan perangkat seluler, kami menggunakan data yang terintegrasi dengan smartphone dan mengembangkan aplikasi pembelajaran Bahasa yang menerapkan strategi desain ke lingkungan dimana anak- anak seharusnya berinteraksi (Kim & Smith, 2017). Seluruh anak – anak pada usia 4 tahun di Amerika telah memiliki perangkat ini dan bahkan anak – anak di Inggris yang menggunakan perangkat ini lebih banyak dibandingkan dengan perangkat komputer jinjing maupun komputer desktop (Ofcom, 2019).

Usia anak – anak adalah factor penting untuk dipertimbangkan karena data yang ada menunjukkan kegagalan pada saat pengujian pada perbedaan intensitas membaca dan menulis yang dapat menjadi masalah internal (Donolato et al., 2021), Akses dan penggunaan teknologi digital, termasuk aplikasi seluler berkaitan dengan kemampuan berbahasa, sebagai contoh permainan seluler (Sundqvist, 2019) dan penggunaan jejaring internet (Arndt & Woore, 2018) demikian pula kemampuan Bahasa ibu anak – anak sangat berhubungan dengan aplikasi tentang kemampuan menulis dan sebagai contoh (Neumann, 2018) mendapati bahwa anak – anak usia Pendidikan usia dini yang menggunakan tiga aplikasi menulis dan membaca dengan durasi 30 menit setiap minggunya selama Sembilan minggu berhasil meningkatkan kemampuan memahami huruf, dan fonem.

Beberapa anak mungkin memiliki kebutuhan khusus dalam berbahasa yang disebabkan karena Bahasa ibu yang digunakan pada saat dirumah atau lingkungannya berbeda dan mereka tidak cukup memahami Bahasa yang digunakan oleh sekolah (Bishop et al., 2017) penelitian terkait masalah internal dan eksternal tidak jarang menggunakan Penilaian dari hasil yang menggunakan metode pengumpulan informasi untuk mengevaluasi perilaku anak – anak diberbagai konteks semisal dirumah, sekolah, dan lingkungan sosialnya (Achenbach, 2017) yang dapat berdampak pada kemampuan berbahasa dan pemahaman nalar anak. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk menggabungkan kritikal – kritikal penelitian yang telah ada tentang imbasnya fitur dari aplikasi pada perangkat seluler berlayar sentuh dalam pembelajaran Bahasa pada anak-anak; (2) Untuk menggunakan penggabungan – penggabungan dari penelitian-penelitian ini sebagai instruksi yang menyediakan pemahaman tentang Pendidikan, desain, acuan, dan untuk investigasi lebih lanjut.

Penelitian telah dibatasi pada usia sekolah anak – anak antara 3 sampai 11 tahun karena pada usia ini anak – anak telah siap untuk belajar dan selalu berkembang kemampuan

berbahasanya, dan sebagai dasar kemampuan membaca dan dimana kemampuan berbahasa dan kebutuhan dukungan yang berbeda – beda. Kesalahan umum guru kelas adalah menganggap bahwa kesalahan adalah masalah perilaku tanpa terlebih dahulu mempertimbangkan kemungkinan bahwa mungkin ada kebutuhan sensorik anak yang tidak terpenuhi (Merritt, 2014) sehingga dengan adanya teknologi ini membantu guru dikelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Pustaka (library research). Pencarian database menggunakan proses berulang yang berdasarkan penjabaran dari abstrak pada artikel-artikel sebelumnya, serta penambahan dan pengurangan pada kata kunci pencarian. Beberapa pencarian menghasilkan artikel yang tidak berkaitan dengan tujuan artikel. Pencarian ini bertujuan untuk mendapatkan jangkauan Bahasa dan pemahaman menulis dan membaca yang luas termasuk untuk teknologi dan kelompok usia tertentu. Pencarian yang telah diterapkan pada abstrak, judul, dan kata kunci serta dilakukan penyaringan pada artikel dan jurnal antara 2014 – 2021.

Artikel – artikel yang cocok dengan judul review. Artikel tidak digunakan jika satu atau lebih pengecualian ditemukan: (1) Kelompok usia yang diteliti dibawah 3 tahun dan lebih dari 11 tahun; (2) Memiliki kekurangan atau keadaan memiliki keterbatasan (Diseleksia, Autism, keterbatasan berbicara atau berbahasa, keterbatasan penglihatan atau pendengaran); (3) Pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan berbahasa (Matematika, Sains, Music, Seni); (4) Teknologi selain aplikasi seluler dan perangkat berlayar sentuh yang di gunakan (CD-ROMs, Laptop). Perkembangan dalam pencarian ini berdasar untuk pengembangan oleh Gall, Borg, dan Gall (1989), dimana dibatasi oleh beberapa tahap. Tahap – tahap diantara lain: (a) Tahap pengumpulan informasi; (b) Tahap perencanaan; (c) Tahap pengembangan aplikasi; (d) Tahap uji coba.

Penelitian ini secara sistematis dilakukan dengan mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan kajian pustaka untuk memberikan informasi yang benar dan tepat yang digunakan untuk menjawab dari permasalahan yang diperoleh. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian pustaka adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data yang sesuai dengan literatur-literatur yang mendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Semua jurnal terbit antara tahun 2014 – 2021 adalah penggabungan dari berbagai pencarian. Jurnal – jurnal ini juga diterbitkan pada disiplin ilmu berbeda seperti, psikologi, komputer sains, semua jurnal ini diterapkan pada konteks sekolah formal juga, dimana berfokus pada keahlian dalam pembelajaran Bahasa pada anak – anak. Berikut temuan dalam kajian tersebut disajikan dan direfleksikan atas *study* literatur yang dilakukan. Hasil penelitian disajikan pada tabel 1 dibawah ini:

No	Artikel Pendukung	Temuan	Refleksi
1.	<i>Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments.</i> Kim, Y., & Smith, D. (2017)	Penelitian ini mengusulkan enam strategi pedagogik berbasis pada teori – teori sebagai panduan untuk mendesain sebuah <i>software</i> atau aplikasi seluler yang langsung berinteraksi untuk anak – anak. Pada penelitian ini juga menggunakan robot humanoid yang memiliki	Pada aplikasi seluler yang berbasis pada teori ini akan lebih baik jika disertakan dengan penilain dari orang tua anak. Sehingga pengembangan yang dilakukan kedepannya akan lebih efektif.

	kecerdasan buatan (AI) untuk mengembangkan strategi desain yang sesuai.	
2. <i>Young children and tablets: A systematic review of effects on learning and development.</i> Herodotou, C. (2018)	Aplikasi seluler populer di kalangan anak kecil, namun masih sedikit penelitian yang meneliti dampaknya terhadap pembelajaran dan perkembangan. Sebagian besar studi ini melaporkan efek positif pada perkembangan literasi, matematika, sains, pemecahan masalah, dan pengembangan diri. kemandirian. Di antara faktor-faktor yang menjelaskan efek yang diamati adalah fitur desain, peran orang dewasa, dan kesamaan antara aplikasi dan konteks pembelajaran.	Meskipun memiliki kesimpulan yang tegas, topik ini tetap menjadi tantangan, beberapa tinjauan ini membentuk langkah pertama menuju penelitian sistematis di lapangan dan dapat memberikan kontribusi untuk penelitian masa depan.
3. <i>Inside-Outside Circle: An Early Childhood Language and Literacy Development Method.</i> Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019)	Perkembangan kemampuan berbahasa dan literasi, khususnya kemampuan berbicara bagi anak dapat dioptimalkan dengan menggunakan kegiatan dan pembelajaran yang sesuai dengan anak. Penelitian ini mengkategorikan nilai rata-rata keseluruhan persentase anak pada penilaian pretest sebagai "Mulai Berkembang."	Penggunaan metode <i>Inside-Outside Circle</i> yang diterapkan dikelas memperoleh hasil signifikan dalam perkembangan Bahasa dan literasi anak. Dapat dilihat dengan persentase yang ditunjukkan, 25% "berkembang seperti yang diharapkan" dan 75% berkembang sangat baik".
4. <i>Using tablets and apps to enhance emergent literacy skills in young children.</i> Neumann, M. M. (2018)	Tablet layar sentuh (mis., iPad) semakin banyak digunakan oleh anak-anak karena fitur multimodal yang merangsang dan antarmuka berbasis sentuhan yang intuitif. Studi terkontrol acak pra-pasca-tes ini mengeksplorasi efek penggunaan aplikasi literasi pada keterampilan literasi emergent pada anak-anak.	Penelitian ini menunjukkan bahwa tablet atau perangkat seluler dapat secara positif mendukung pembelajaran mengenal huruf dan bunyi sebuah huruf dan aspek pengembangan tulisan yang muncul. Sehingga guru dapat memanfaatkan teknologi digital ini dengan baik di ruang kelas anak usia dini untuk mendukung kebutuhan literasi emergent.

Pembahasan

Fitur aplikasi seluler terhadap pembelajaran bahasa anak.

Menurut data dari kelompok anak – anak pada negara Australia, angka kualitas hidup anak – anak yang diukur pada usia 4 sampai 13 tahun menghasilkan tinggi dan rendah kualitas hidup anak – anak bergantung pada kemampuan berbahasanya sehingga fitur aplikasi seluler ini sangat berpengaruh untuk menjadi daya tarik pada anak – anak belajar dan memahami bahasa. Awal mula melakukan penelitian ini adalah dengan mengetahui desain dari aplikasi seluler yang memenuhi kebutuhan dan mempertimbangkan dampaknya pada pembelajaran berdasarkan pada teori – teori yang telah ada sebagai media pembelajaran bahasa pada anak – anak.

Berdasarkan *study* literatur pada penelitian ini, penggunaan fitur-fitur pada aplikasi seluler sangat membantu anak dalam kemampuan berbicara, khususnya mengenal huruf dan bunyi sebuah huruf. Fitur-fitur aplikasi yang mendukung sebagai fitur aplikasi pembelajaran anak diantaranya narasi bawaan yang terdiri atas rekaman suara dari tulisan – tulisan yang dibuat kedalam aplikasi tersebut. Potensi yang paling menarik dari suara narasi adalah sebagai peyangga dalam pembelajaran menggunakan aplikasi seluler, berguna untuk anak – anak yang belum dapat menulis dan berinteraksi dengan buku dibandingkan dengan orang dewasa. Sementara itu, untuk fitur Percakapan dua arah berupa tulisan atau saran – saran verbal untuk orang dewasa, dan penyampaian pembahasan lebih jauh dengan topik pada anak – anak. Pada kasus pembelajaran menggunakan aplikasi seluler ini berbasis pada tulisan yang tampil dalam aplikasi tersebut. Tulisan yang tampil memberikan pemahaman yang luas dengan berfokus pada informasi untuk memberikan ekspresi anak dan dapat membarikan timbal balik yang didapatkan dari informasi yang diterima. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari fitur ini dapat membantu memberikan kuantitas dan kualitas yang lebih pada percakapan antara orang tua dan anak.

Selain itu, Aplikasi berbasis *Augmented Reality* atau penggabungan realitas untuk media pengajaran kepada anak-anak prasekolah digunakan bersama – sama dengan kamera dan komputer, anak-anak dapat melihat alfabet atau huruf virtual yang dilapiskan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif menggunakan penanda pola sebagai alat interaksi. Umumnya, mengajar anak kecil bisa jadi sulit karena fokus anak kecil berbeda dengan orang tua karena mereka hanya bisa fokus pada sesuatu untuk waktu yang singkat. Memperkenalkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat menarik perhatian sehingga meningkatkan pengajaran dan pembelajaran bagi pelajar muda. Pembelajaran yang menyenangkan menekankan pembelajaran interaktif melalui permainan, lagu; tari, drama dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dalam menggabungkan realitas telah diartikan dengan pandangan yang berbeda, tetapi diambil secara luas diberbagai uji coba dalam konteks virtual, konteks informasi yang dinamis tergabung dengan dunia nyata.

Penggunaan fitur ini dalam aplikasi pembelajaran Bahasa pada anak usia dini memiliki dampak yang sangat positif karena memberikan informasi secara visual dan memberikan gambar yang bergerak sehingga pemahaman pada anak menjadi lebih baik. Hasilnya anak – anak jadi lebih paham bagaimana pengucapan, penulisan, membaca kata yang lebih banyak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa fitur aplikasi seluler membawa dampak positif bagi anak-anak dalam kemampuan berbicara, khususnya mengenal huruf dan bunyi sebuah huruf. Pembelajaran anak dengan menggunakan animasi atau video yang berhubungan dengan kata-kata dan disajikan dalam *Augmented Reality* untuk peningkatan bahasa anak, motivasi anak meningkat, dan pengucapan kata dan pembelajaran kosa kata meningkat. Fitur tertentu dari aplikasi layar sentuh seluler (seperti narasi bawaan dan real-time percakapan) mendukung beberapa aspek pembelajaran bahasa, sementara yang lain (hotspot interaktif) memiliki efek terbatas atau memainkan peran melalui peningkatan motivasi (seperti AR). Agar tujuan pembelajaran dengan menggunakan fitur

aplikasi seluler tercapai, hendaknya dengan keberadaan telepon seluler yang menggunakan aplikasi layar sentuh digunakan secara efektif dalam pembelajaran untuk membangun keterampilan bahasa dan literasi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achenbach, T. M. (2017). Multi-informant and multicultural advances in evidence-based assessment of students' behavioral/emotional/social difficulties. *European Journal of Psychological Assessment*.
- Arndt, H. L., & Woore, R. (2018). Vocabulary learning from watching YouTube videos and reading blog posts. *Language Learning & Technology*, 22(3), 124–142.
- Bishop, D. V. M., Snowling, M. J., Thompson, P. A., Greenhalgh, T., Consortium, C., Adams, C., Archibald, L., Baird, G., Bauer, A., & Bellair, J. (2017). Phase 2 of CATALISE: A multinational and multidisciplinary Delphi consensus study of problems with language development: Terminology. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 58(10), 1068–1080.
- Cheng, Q., Halgren, E., & Mayberry, R. (2018). Effects of early language deprivation: Mapping between brain and behavioral outcomes. *Proceedings of the 42nd Annual Boston University Conference on Language Development*, 140–152.
- Donolato, E., Cardillo, R., Mammarella, I. C., & Melby-Lervåg, M. (2021). Research Review: Language and specific learning disorders in children and their co-occurrence with internalizing and externalizing problems: a systematic review and meta-analysis. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*.
- Fantozzi, V. B., Johnson, C., & Scherfen, A. (2018). One Classroom, One iP ad, Many Stories. *The Reading Teacher*, 71(6), 681–689.
- Herodotou, C. (2018). Young children and tablets: A systematic review of effects on learning and development. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(1), 1–9.
- Hjetland, H. N., Brinchmann, E. I., Scherer, R., Hulme, C., & Melby-Lervåg, M. (2020). Preschool pathways to reading comprehension: A systematic meta-analytic review. *Educational Research Review*, 30, 100323.
- Kim, Y., & Smith, D. (2017). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, 25(1), 4–16.
- Le, H. N. D., Mensah, F., Eadie, P., McKean, C., Sciberras, E., Bavin, E. L., Reilly, S., & Gold, L. (2021). Health-related quality of life of children with low language from early childhood to adolescence: Results from an Australian longitudinal population-based study. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 62(3), 349–356.
- Liu, M., Wang, H., Guo, Y., & Hong, J. (2016). Identifying and analyzing the privacy of apps for kids. *Proceedings of the 17th International Workshop on Mobile Computing Systems and Applications*, 105–110.
- Merritt, J. M. (2014). Alternative seating for young children: Effects on learning. *American International Journal of Contemporary Research*, 4(1), 12–18.
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Inside-outside circle: An early childhood language and literacy development method. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(6), 325–335.
- Neumann, M. M. (2018). Using tablets and apps to enhance emergent literacy skills in young children. *Early Childhood Research Quarterly*, 42, 239–246.
- Nguyen, T. Q., & Cutting, L. E. (2021). Commentary: Dimensionality in environmental adversity, mechanisms of emotional socialization, and children's characteristics and cognitive growth—a reflection on Miller et al.(2020). *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 62(4), 392–395.
- Nurfaeda, N. (2019). *Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam*

Proses Pembelajaran pada SMK Negeri Se-kota Makassar. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.

- Papadakis, S., & Kalogiannakis, M. (2020). A research synthesis of the real value of self-proclaimed mobile educational applications for young children. *Mobile Learning Applications in Early Childhood Education*, 1–19.
- Rambli, D. R. A., Matcha, W., & Sulaiman, S. (2013). Fun learning with AR alphabet book for preschool children. *Procedia Computer Science*, 25, 211–219.
- Rixon, A., Lomax, H., & O'Dell, L. (2019). Childhoods past and present: Anxiety and idyll in reminiscences of childhood outdoor play and contemporary parenting practices. *Children's Geographies*, 17(5), 618–629.
- Sundqvist, P. (2019). Commercial-off-the-shelf games in the digital wild and L2 learner vocabulary. *Language Learning & Technology*, 23(1), 87–113.