

**EFEKTIVITAS BERMAIN *DESCRIBE AND PICK* TERHADAP
PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
DI TAMAN KANAK-KANAK ADHYAKSA XXVI PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**AMRAN MASWAL
NIM : 2013/1305209**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

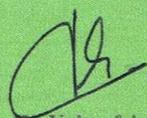
**Efektivitas Bermain *Describe and Pick* terhadap Pengenalan Kosakata
Bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI
Padang**

Nama : Amran Maswal
NIM : 1305209
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Januari 2017

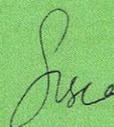
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

Pembimbing II



Rismareni Fransiska, M. Pd
NIP. 19820128 200812 2 003

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

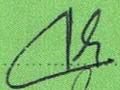
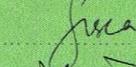
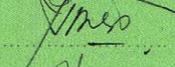
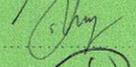
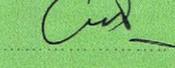
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Efektivitas Bermain *Describe and Pick* terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang

Nama : Amran Maswal
NIM : 1305209/2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Januari 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Yulsyofriend, M.Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Rismareni Pransiska, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd.	3. 
4. Anggota	: Dr. Nenny Mahyudin, M.Pd.	4. 
5. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd.	5. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Amran Maswal
NIM / BP : 1305209 / 2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Efektivitas Bermain *Describe and Pick* terhadap
Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris di Taman Kanak-
kanak Adhyaksa XXVI Padang

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Padang, 26 Januari 2017

Peneliti



(Amran Maswal)

ABSTRAK

Amran Maswal. 2017. Efektivitas Bermain *Describe and Pick* terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini diawali dengan kurang berkembangnya kemampuan anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris karena kegiatan yang digunakan kurang menarik, selama ini kegiatan yang digunakan dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris anak adalah *flashcard*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektifkah bermain *Describe and Pick* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Eksperiment*. Populasi penelitian adalah seluruh murid Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang, dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster sampling*, yaitu kelas B4 dan kelas B2 masing-masingnya berjumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 4 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 91,66 dan SD sebesar 8,43 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 78,75 dan SD sebesar 7,5. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 4,274 dan t_{tabel} sebesar 2,03224 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 28$. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan *Describe and Pick* sangat efektif terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Efektivitas Bermain *Describe and Pick* terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang”**. Tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat untuk menyelesaikan strata satu pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Karena itulah pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Yulsyofriend, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, SS, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag M.Pd selaku Dosen Penguji I yang telah memberi masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Nenny Mahyudin, M. Pd selaku Dosen Penguji II yang telah memberi masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku Dosen Penguji III yang telah memberi masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini.
7. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga dalam penyelesaian proposal penelitian ini.
8. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak/Ibu Dosen serta Staff Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi dan kemudahakan pada penulis penyelesaian proposal penelitian ini.
10. Ibu Fartimah, S.pd sebagai Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang serta guru-guru yang mengajar di Taman Kanak-

kanak Adhyaksa XXVI Padang yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini

11. Anak-anak Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang yang mau mengikuti arahan dari peneliti dalam kegiatan yang dilakukan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Orang tua, dan adik serta keluarga besar tercinta yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
13. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, khususnya BP 2013 atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan dan selalu memberikan dukungan.

Peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Konsep Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini	11
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	13
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	14
c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	16
3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	20
a. Pengertian Bahasa	20
b. Sistem Aturan Bahasa	21
c. Karakteristik Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini ..	22
d. Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	24
e. Fungsi Bahasa Bagi Anak	24
f. Teori Pemerolehan Bahasa	27
4. Konsep Dasar Bahasa Asing Anak Usia Dini	28
a. Pengertian Bahasa Inggris.....	28
b. Pengertian Kosakata.....	29
c. Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini.....	30
d. Prinsip Pengenalan Bahasa Inggris Anak Usia Dini	31
e. Teknik dan Strategi Pengenalan Bahasa Inggris AUD	32
5. Konsep Bermain Anak Usia Dini.....	34
a. Pengertian Bermain.....	34
b. Tujuan dan Peran Bermain terhadap Perkembangan AUD	36

c. Jenis-jenis Permainan.....	39
d. Tahapan dan Perkembangan Bermain.....	41
6. Konsep Bermain <i>Describe and Pick</i>	43
a. Pengertian Bermain <i>Describe and Pick</i>	43
b. Media Bermain <i>Describe and Pick</i>	43
c. Langkah-langkah dalam Kegiatan Bermain <i>Describe and Pick</i>	45
B. Penelitian Relevan.....	46
C. Kerangka Konseptual	47
D. Hipotesis.....	50
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Populasi dan Sampel	52
C. Variabel dan Data.....	56
D. Definisi Operasional.....	57
E. Instrumen Penelitian.....	58
F. Teknik Pengumpulan Data.....	67
G. Teknik Analisis Data.....	67
H. Uji Persyaratan Analisis	67
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	73
B. Analisis Data	86
C. Pembahasan.....	96
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	102
B. Implikasi.....	103
C. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 . Rancangan Penelitian.....	52
Tabel 2 . Populasi.....	54
Tabel 3 . Sampel Penelitian.....	55
Tabel 4 . Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	59
Tabel 5 . Instrumen Pernyataan.....	60
Tabel 6 . Rubrik Kriteria Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak	62
Tabel 7 . Kriteria Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak	64
Tabel 8 . Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett.....	70
Tabel 9 . Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Kelompok Eksperimen (B4) Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.....	74
Tabel 10 . Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Kelompok Kontrol (B2) Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.....	76
Tabel 11 . Rekapitulasi Hasil <i>Pre-Test</i> Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris di Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	78
Tabel 12 . Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Kelompok Eksperimen (B4) Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.....	80
Tabel 13 . Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Kelompok Kontrol (B2) Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.....	82
Tabel 14 . Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i> Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris di Kelompok Eksperimen Menggunakan Permainan <i>Describe and Pick</i> dan Kelompok Kontrol Menggunakan Permainan Tebak Gambar <i>Flash card</i>	84
Tabel 15 . Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Pre-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	86
Tabel 16 . Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	87
Tabel 17 . Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	88
Tabel 18 . Hasil Perhitungan <i>Pre-test</i> Pengujian dengan t-test.....	89
Tabel 19 . Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	90
Tabel 20 . Hasil Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	91
Tabel 21 . Hasil Perhitungan Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	92
Tabel 22 . Hasil Perhitungan <i>Post-test</i> Pengujian dengan t-test	93
Tabel 23 . Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	94

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Grafik 1. Data nilai <i>pre-test</i> kelompok eksperimen	75
2. Grafik 2. Data nilai <i>pre-test</i> kelompok kontrol	77
3. Grafik 3 Data perbandingan hasil <i>pre-test</i> pengenalan kosakata bahasa Inggris anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	79
4. Grafik 4. Data nilai <i>post-test</i> kelompok eksperimen.....	81
5. Grafik 5. Data nilai <i>post-test</i> kelompok kontrol.....	83
6. Grafik 6. Data perbandingan hasil <i>post-test</i> pengenalan kosakata bahasa Inggris anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	85
7. Grafik 7. Data perbandingan hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> pengenalan kosakata bahasa Inggris anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Dokumentasi alat dan bahan	
Gambar 1 . Media Gambar Apel (<i>flash card</i> besar)	44
Gambar 2 . Media Gambar <i>Orange</i> (<i>flash card</i> besar)	44
Gambar 3 . Media Gambar Apel (<i>flash card</i> kecil)	45
Gambar 4 . Media Gambar <i>Orange</i> (<i>flash card</i> kecil).....	45
Dokumentasi Validitas Data TK BHAYANGKARI III kelas B4	
Gambar 5 . Guru mengenalkan permainan <i>Describe and Pick</i>	176
Gambar 6 . Guru mengenalkan tema dan subtema dalam permainan <i>Describe and Pick</i>	176
Gambar 7 . Guru mencobakan permainan <i>Describe and Pick</i>	177
Gambar 8 . Anak mendeskripsikan <i>flash card</i> di depan kelas dengan bimbingan guru	177
Gambar 9 . Anak mencari <i>flash card</i> sesuai dengan deskripsi temannya.....	178
Gambar 10 . Anak melihatkan dan mengartikan <i>flash card</i> yang diambilnya	178
Gambar 11 . Anak mendeskripsikan <i>flash card</i> di depan kelas dengan	179
Gambar 12 . Anak melafalkan kosakata bahasa Inggris dari <i>flash card</i> yang diambilnya.....	179
Dokumentasi Kelompok Eksperimen (<i>Pre-test</i>) Kelas B4 di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang	
Gambar 13 . Guru menjelaskan tema dan subtema yang digunakan dalam permainan <i>Describe and pick</i>	213
Gambar 14 . Guru mengenalkan tentang permainan <i>Describe and pick</i>	213
Dokumentasi Kelompok Eksperimen Kelas B4 di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang	
Gambar 15 . Guru menjelaskan tema dan subtema yang digunakan dalam permainan <i>Describe and pick</i>	214
Gambar 16 . Guru mengenalkan tentang permainan <i>Describe and pick</i>	214
Gambar 17 . Guru mengenalkan alat yang digunakan dan langkah-langkah dalam permainan <i>Describe and pick</i>	215
Gambar 18 . Anak mencoba melafalkan kosakata bahasa Inggris sesuai gambar bersama guru	215
Gambar 19 . Anak berusaha menemukan gambar sesuai dengan deskripsi temannya	216
Gambar 20 . Anak sedang mendeskripsikan gambar di depan kelas	216
Gambar 21 . Anak mampu menunjukan gambar dari kosakata bahasa Inggris yang disebutkan oleh guru	217
Gambar 22 . Guru menjelaskan tatacara permainan <i>Describe and Pick</i>	217
Gambar 23 . Guru mengenalkan alat yang digunakan dan langkah-langkah dalam permainan <i>Describe and pick</i>	218

Gambar 24 .	Anak melafalkan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan <i>flash card</i>	218
Gambar 25 .	Anak sedang mendeskripsikan gambar di depan kelas	219
Gambar 26 .	Guru membantu anak dalam melafalkan kosakata bahasa Inggris yang disebutkan oleh temannya	219
Gambar 27 .	Anak mampu menunjukkan gambar dari kosakata bahasa Inggris yang disebutkan oleh guru	220
Gambar 28 .	Anak mampu menyebutkan arti kosakata bahasa Inggris dari <i>flash card</i> yang dideskripsikan temannya	220

Dokumentasi Kelompok Eksperimen (*Post-test*) Kelas B4 di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang

Gambar 29 .	Anak sedang melafalkan kosakata bahasa inggris	221
Gambar 30 .	Anak sedang mengartikan kosakata bahasa Inggris	221
Gambar 31 .	Anak sedang mencari gambar yang sesuai dengan deskripsi temannya	222

Dokumentasi Kelompok Kontrol (*Pre-test*) Kelas B2 di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang

Gambar 32 .	Guru menjelaskan tema dan subtema pada permainan dan mengenalkan tentang permainan tebak gambar <i>flash card</i>	222
Gambar 33 .	Guru menjelaskan tema dan subtema pada permainan dan mengenalkan tentang permainan tebak gambar <i>flash card</i>	223
Gambar 34 .	Guru menjelaskan tema dan subtema pada permainan dan mengenalkan tentang permainan tebak gambar <i>flash card</i>	223
Gambar 35 .	Anak memperhatikan guru ketika permainan tebak gambar <i>flash card</i>	224
Gambar 36 .	Anak mampu menyebutkan gambar yang dilihat pada <i>flash card</i>	224
Gambar 37 .	Anak mampu melafalkan kosakata bahasa Inggris dari gambar yang ditebak anak	225

Dokumentasi Kelompok Kontrol Kelas B2 di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang

Gambar 38 .	Guru menyebutkan kosakata bahasa Inggris dari gambar yang diperlihatkan dan meminta anak untuk mengulang yang disebutkan oleh guru anak	225
Gambar 39 .	Anak mengartikan kosakata bahasa Inggris	226
Gambar 40 .	Anak melafalkan kosakata bahasa Inggris setelah menebak gambar yang diperlihatkan oleh guru	227
Gambar 41 .	Anak mampu menyebutkan arti dari kosakata bahasa Inggris yang disebutkan oleh guru	227

Dokumentasi Kelompok Kontrol (*Post-test*) Kelas B2 di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang

Gambar 42 .	Guru sedang menggali pengetahuan anak tentang permainan yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu permainan tebak kartu gambar <i>flash card</i>	228
Gambar 43 .	Anak mampu menyebutkan kosakata bahasa inggris yang dilihat pada gambar	228
Gambar 44 .	Anak mampu melafalkan kosakata bahasa Inggris dari gambar yang ada pada kartu bergambar.....	229
Gambar 45 .	Anak mengartikan kosakata bahasa Inggris	229
Gambar 46 .	Gambar Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.....	230
Gambar 47 .	Gambar halaman Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang	230

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 . Rencana Kegiatan Harian kelompok eksperimen	107
Lampiran 2 . Rencana Kegiatan Harian kelompok kontrol	125
Lampiran 3 . Kisi-kisi Instrumen Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris.....	143
Lampiran 4 . Instrumen Pernyataan	145
Lampiran 5 . Rubrik untuk Item Pernyataan	146
Lampiran 6 . Skor anak tahap uji validitas instrumen	148
Lampiran 7 . Tabel analisis item untuk perhitungan validitas item.....	163
Lampiran 8 . Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 1	164
Lampiran 9 . Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 2	166
Lampiran 10 . Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 3	168
Lampiran 11 . Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 4	170
Lampiran 12 . Hasil analisis item Instrumen Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris	172
Lampiran 13 . Tabel perhitungan mencari reliabilitas	173
Lampiran 14 . Perhitungan mencari reliabilitas dengan rumus alpha	174
Lampiran 15 . Dokumentasi validasi	176
Lampiran 16 . Tabel Nilai <i>pre-test</i> kelompok eksperimen (B4).....	180
Lampiran 17 . Tabel nilai <i>pre-test</i> kelompok control (B2).....	181
Lampiran 18 . Tabel nilai <i>pre-test</i> pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan urutan dari yang terkecil sampai yang terbesar	182
Lampiran 19 . Perhitungan banyak kelas, interval kelas mean dan varians skor pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak kelompok eksperimen (B4) di TK Adhyaksa XXVI Padang untuk nilai <i>pre-test</i>	183
Lampiran 20 . Perhitungan banyak kelas, interval kelas mean dan varians skor pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak kelompok kontrol (B2) di TK Adhyaksa XXVI Padang untuk nilai <i>pre-test</i>	185
Lampiran 21 . Persiapan uji normalitas (<i>liliefors</i>) dari nilai <i>pre-test</i> anak pada kelompok eksperimen (B4) di TK Adhyaksa XXVI Padang	187
Lampiran 22 . Persiapan uji normalitas (<i>liliefors</i>) dari nilai <i>pre-test</i> anak pada kelompok kontrol (B2) di TK Adhyaksa XXVI Padang .	189
Lampiran 23 . Uji homogenitas nilai <i>pre-test</i> (uji barlet).....	191
Lampiran 24 . Uji hipotesis nilai <i>pre-test</i>).....	193
Lampiran 25 . Tabel Nilai <i>post -test</i> kelompok eksperimen (B4)	194
Lampiran 26 . Tabel Nilai <i>post -test</i> kelompok kontrol (B2)	195
Lampiran 27 . Tabel nilai <i>post-test</i> pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan urutan dari yang terkecil sampai yang terbesar ...	196
Lampiran 28 . Perhitungan banyak kelas, interval kelas, mean dan varians skor pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak kelompok	

	eksperimen (B4) di TK Adhyaksa XXVI Padang untuk nilai <i>post -test</i>	197
Lampiran 29 .	Perhitungan banyak kelas, interval kelas, mean dan varians skor pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak kelompok kontrol (B2) di TK Adhyaksa XXVI Padang untuk nilai <i>post -test</i>	199
Lampiran 30 .	Persiapan uji normalitas (<i>liliefors</i>) dari nilai <i>post -test</i> anak pada kelompok eksperimen (B4) di TK Adhyaksa XXVI Padang	201
Lampiran 31 .	Persiapan uji normalitas (<i>liliefors</i>) dari nilai <i>post -test</i> anak pada kelompok kontrol (B2) di TK Adhyaksa XXVI Padang	203
Lampiran 32 .	Uji homogenitas nilai <i>post -test</i> (uji barlet).....	205
Lampiran 33 .	Uji hipotesis nilai <i>post -test</i>	207
Lampiran 34 .	Tabel harga kritik dari r product-moment.....	208
Lampiran 35 .	Tabel nilai z.....	209
Lampiran 36 .	Tabel nilai kritis untuk uji liliefors.....	210
Lampiran 37 .	Tabel nilai chi kuadrat.....	211
Lampiran 38 .	Tabel nilai t (untuk uji dua ekor).....	212
Lampiran 39 .	Dokumentasi Kelompok Eksperimen (<i>Pre-test</i>) Kelas B1 di TK Adhyaksa XXVI Padang.....	213
Lampiran 40 .	Dokumentasi Kelompok Eksperimen (Kelas B4) di TK Adhyaksa XXVI Padang	214
Lampiran 41 .	Dokumentasi Kelompok Eksperimen (<i>Post-test</i>) Kelas B1 di TK Adhyaksa XXVI Padang.....	221
Lampiran 42 .	Dokumentasi Kelompok Kontrol (<i>Pre-test</i>) Kelas B2 di TK Adhyaksa XXVI Padang	223
Lampiran 43 .	Dokumentasi Kelompok Kontrol (Kelas B2) di TK Adhyaksa XXVI Padang	226
Lampiran 44 .	Dokumentasi Kelompok Kontrol (<i>Post-test</i>) Kelas B2 di TK Adhyaksa XXVI Padang	228
Lampiran 45 .	Dokumentasi Keadaan Sekolah TK Adhyaksa XXVI Padang	230

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pasal 1 angka 14 dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan sebagai suatu proses pembentukan pribadi, pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik. Pola pendidikan harus dirancang dengan tepat dan dilaksanakan secara benar sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Pendidikan berlangsung dalam tiga jenis, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal dan pendidikan non formal. Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki Sekolah Dasar, lembaga ini dianggap penting karena anak berada diusia *golden age* yang didalamnya terdapat “masa peka” yang hanya datang sekali seumur hidup. Anak pada usia ini mempunyai potensi yang besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya. Oleh sebab itu perlu

diberikan rangsangan yang tepat untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan anak.

Aspek perkembangan pada anak meliputi aspek perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosional, nilai-nilai agama dan moral, serta fisik dan motorik. Anak sebagai generasi penerus perlu dibekali kemampuan untuk mengoptimalkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak, salah satunya aspek bahasa.

Bahasa merupakan suatu sistem lambang yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh anggota masyarakat untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, serta sikap manusia. Bahasa sebagai fungsi dari komunikasi memungkinkan dua individu atau lebih mengekspresikan berbagai ide, perasaan, arti, dan pengalaman. Bahasa sebagai sarana berpikir dan bernalar. Dengan bahasa, manusia dapat menyampaikan hasil pemikiran atau penalaran, serta perasaannya.

Periode paling sensitif terhadap bahasa dalam kehidupan seseorang adalah antara dua sampai tujuh tahun. Segala macam aspek dalam berbahasa harus diperkenalkan kepada anak sebelum masa sensitive ini berakhir. Pada periode ini sangat penting diperkenalkan cara berbahasa yang baik dan benar, karena keahlian ini sangat berguna untuk berkomunikasi dengan lingkungannya baik dalam bahasa ibu maupun bahasa asing. Bahasa asing yang diperkenalkan kepada anak adalah bahasa Inggris yang dibiasakan sejak anak usia dini.

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa Internasional yang digunakan hampir disegala bidang kehidupan. Bahasa Inggris juga telah menjadi bahasa dunia yang mendominasi era komunikasi untuk menghubungkan dan mentransfer ilmu ke seluruh dunia. Hal ini memberikan asumsi bahwa penguasaan bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat modern sekarang ini karena penguasaan terhadap bahasa Inggris memudahkan seseorang untuk memperluas pergaulannya di dunia internasional.

Kedudukan Bahasa Inggris di Indonesia merupakan bahasa asing pertama (*the first foreign language*). Kedudukan tersebut berbeda dengan bahasa kedua. Dalam hal ini bahasa kedua adalah bahasa yang dipelajari anak setelah bahasa ibunya dengan ciri bahasa tersebut digunakan dalam lingkungan masyarakat sekitar. Sedangkan bahasa asing adalah bahasa negara lain yang tidak digunakan secara umum dalam interaksi sosial.

Kedudukan bahasa Inggris di Indonesia tersebut mengakibatkan jarang digunakannya bahasa Inggris dalam interaksi sosial di lingkungan masyarakat sehingga bahasa Inggris merupakan bahasa yang sulit untuk dipelajari karena bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang tidak digunakan sehari-hari dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Kesulitan berbahasa Inggris di Indonesia dapat diatasi dengan memperkenalkan bahasa Inggris sedini mungkin kepada anak dengan menggunakan media ataupun metode yang menarik agar bahasa Inggris tidak menjadi beban bagi anak.

Pengenalan bahasa Inggris sejak usia dini sangat penting dalam memasuki era globalisasi saat ini. Bahasa Inggris tidak dianggap sesuatu hal yang asing lagi di Indonesia. Perkembangan teknologi yang semakin maju seperti; *cellphone*, *laptop*, *computer* dan teknologi lainnya yang menggunakan bahasa Inggris di dalam fiturnya menuntut kebutuhan untuk menguasai bahasa Inggris. Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa Inggris sudah digunakan di tempat tertentu seperti; hotel, swalayan, bank, dan lembaga lainnya sebagai bahasa petunjuk.

Pengenalan bahasa asing atau bahasa Inggris pada anak diawali dengan kosakata sederhana. Kosakata merupakan aspek yang sangat penting dalam keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki anak maka akan semakin terampil pula anak dalam berbahasa. Anak dilahirkan dengan perangkat perolehan bahasa (*Language Acquisition Devices LAD*). LAD merupakan suatu warisan biologis yang memungkinkan anak mendeteksi gambaran dan aturan bahasa, termasuk fonologi, sintaksis, dan semantik. Anak mempunyai kemampuan untuk mendeteksi bunyi bahasa, mengikuti aturan bahasa dan wujudnya seperti apa ditentukan oleh input dari sekitarnya dan tidak selalu tergantung pada bahasa ibunya.

Salah satu kegiatan yang disukai anak di Taman Kanak-kanak adalah kegiatan bermain karena bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Di Taman Kanak-kanak bermain selalu ada pada setiap kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak mengutamakan belajar seraya melakukan dan belajar seraya bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan bagi anak. Selain itu bermain juga dapat menghilangkan rasa bosan dan kejenuhan anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan bermain dapat tercipta bagi anak suasana komunikasi yang baik antara anak sebagai pembentukan kecerdasan bahasa anak.

Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang merupakan salah satu lembaga pendidikan taman kanak-kanak yang menyelenggarakan pendidikan anak usia dini atau taman kanak-kanak berorientasi kedepan dengan menerapkan pembelajaran secara terpadu, terprogram dan terencana yaitu dengan mengajarkan materi pelajaran bahasa Inggris kepada anak.

Berdasarkan observasi awal, permasalahan yang terjadi di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang, terlihat bahwa perkembangan bahasa Inggris anak, anak belum bisa mengucapkan bahasa Inggris seperti; anak mengucapkan bahasa Inggris *two* dibaca anak *cwu*, kosa kata anak masih belum berkembang dan ada anak yang belum bisa mengucapkan salam dalam bahasa Inggris. Hal ini terjadi karena pengenalan bahasa Inggris oleh guru hanya menggunakan gambar yang bertulisan bahasa Inggris atau didiktekan kepada anak tanpa ada unsur bermain.

Berdasarkan observasi awal tersebut disimpulkan bahwa pengembangan bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang kurang berkembang karena kegiatan yang digunakan guru kurang menarik. Upaya yang telah dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris pada anak kelompok B secara langsung belum dapat

memberi perubahan pada kemampuan berbahasa Inggris anak. Berdasarkan kondisi di atas, peneliti akan menggunakan permainan *Describe and Pick* untuk mengembangkan bahasa Inggris anak agar bahasa Inggris meningkat dan mudah dipahami oleh anak.

Berdasarkan hal di atas peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris anak dengan judul “**Efektivitas Bermain *Describe and Pick* terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Anak kurang mampu berbicara bahasa Inggris
- b. Kurang variatifnya kegiatan yang digunakan guru dalam pengenalan bahasa Inggris anak usia dini
- c. Anak mudah bosan dan kurang bersemangat ketika belajar bahasa Inggris

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu kurang variatifnya kegiatan yang digunakan guru dalam pengenalan bahasa Inggris kepada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Seberapa Efektifkah Permainan *Describe and Pick* terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Seberapa Efektifkah Permainan *Describe and Pick* terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

a. Bagi anak

Anak dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris sederhana

b. Bagi guru

Sebagai acuan dalam mengajar dalam mengenalkan bahasa Inggris kepada anak usia dini

c. Bagi peneliti

Memberikan pembaruan dan pengalaman baru dalam pengenalan bahasa Inggris anak usia dini

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan bagi peneliti yang lain yang tertarik melakukan penelitian pada aspek yang berbeda di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian anak usia dini

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Usia dini sering disebut juga dengan *golden age* yang mana semua potensi anak berkembang sangat cepat, oleh sebab itu diperlukan stimulasi yang maksimal untuk mengoptimalkan berkembangnya semua aspek perkembangan anak. Stimulasi yang diberikan berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan anak karena anak usia dini bersifat unik yang mana tidak ada satupun anak yang sama, meskipun lahir kembar, mereka memiliki potensi, minat, dan bakat yang berbeda serta memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.

Suyanto (2005:6) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Sedangkan menurut Mulyasa (2012: 16):

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.

Suryana (2013:25) anak usia dini merupakan periode awal paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan. Selanjutnya menurut Yulsofriend (2013:3):

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia dini sebagai usia penting bagi pengembangan intelegensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada di rentangan usia 0-6 tahun, dimana pada usia ini semua aspek perkembangan tumbuh, berkembang, matang dan sempurna secara bertahap dan berkesinambungan yang menentukan tahap perkembangan anak selanjutnya karena merupakan

masa peka dan masa emas dalam kehidupan anak. Hal ini mengisyaratkan bahwa semua pihak perlu memahami akan pentingnya masa usia dini untuk optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Usia 0-6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan kepribadian anak dan sangat penting mengetahui karakteristik anak agar anak berkembang sesuai dengan aspek perkembangannya. Adapun beberapa karakteristik anak usia dini menurut Mutiah (2010:7) adalah : 1) anak berada pada masa peka, 2) anak bersifat egosentris, 3) anak suka berkelompok, 4) anak suka meniru, 5) anak berada pada masa eksplorasi.

Suryana (2013:31) juga menjelaskan anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya, karakteristik unik tersebut adalah : 1) Anak bersifat egosentris, 2) Anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*), 3) Anak bersifat unik, 4) Anak kaya imajinasi dan fantasi, 5) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek.

Keberagaman anak usia dini mengakibatkan anak usia dini mempunyai karakteristik yang berbeda diantara mereka, sehingga anak perlu perlakuan khusus sesuai dengan karakteristiknya. Menurut Ibid dalam Fadlillah (2012:57-58), karakteristik anak usia dini dapat

dijabarkan sebagai berikut: 1) unik, yaitu sifat anak itu berbeda satu dengan yang lainnya, 2) egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri, 3) aktif dan enegik, yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas, 4) rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, yaitu anak cenderung memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya terutama terhadap hal-hal yang baru, 5) eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal baru, 6) spontan yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relative asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya, 7) senang dan kaya fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif, 8) masih mudah frustrasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan, 9) masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan, 10) daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan, 11) bergairah dalam belajar dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku bagi dirinya, 12) semakin

menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan beberapa karakteristik anak usia dini adalah anak berada dalam masa peka, anak bersifat unik, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, egosentris, memiliki daya konsentrasi yang pendek atau mudah bosan, eksploratif, spontan, penuh fantasi, mudah frustrasi, suka meniru dan suka berkelompok.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Selanjutnya Yulsyofriend (2013:2) menjelaskan:

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan prilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Mulyasa (2012: 43) Pendidikan Anak Usia Dini merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, maupun kemandirian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan anak sejak lahir sampai enam tahun yang diberikan stimulus agar berkembang potensi anak baik jasmani maupun rohani untuk persiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Hasan (2009:17) ada dua tujuan diselenggarakan pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

- (1) Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa;
- (2) Membantu

menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Trianto (2011:25) adapun secara khusus, pendidikan anak usia dini bertujuan :

- a) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.
- b) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Menurut UNESCO ECCE (*Early childhood Care and education*) dalam Suyadi (2014: 20) tujuan pendidikan anak usia dini antara lain sebagai berikut :

- 1) Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membangun fondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan lebih tinggi, menurunkan angka mengulang kelas dan angka putus sekolah.

- 2) Pendidikan anak usia dini bertujuan menanam investasi SDM yang menguntungkan baik bagi keluarga, bangsa, negara, maupun agama.
- 3) Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menghentikan roda kemiskinan.
- 4) Pendidikan anak usia dini bertujuan turut serta aktif menjaga dan melindungi hak asasi setiap anak untuk memperoleh pendidikan yang dijamin oleh undang-undang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan semua potensi yang ada pada anak usia dini, baik itu dari segi aspek kognitif, sosial emosional, seni, bahasa, dan fisik motorik. Sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan dapat melanjutkan pendidikan kejenjang selanjutnya.

c. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Trianto (2011:25) dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini hendaknya menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak. Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek

perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosial emosional.

- 2) Belajar melalui bermain. Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan dan mengambil kesimpulan mengenai benda disekitarnya.
- 3) Lingkungan yang kondusif. Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.
- 4) Menggunakan pembelajaran terpadu. Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan kontekstual. Hal ini dimaksud agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.
- 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup. Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksud agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri dan bertanggung jawab serta memiliki disiplin diri.

- 6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar. Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik atau guru.
- 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang. Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak. Agar konsep dapat dikuasai dengan baik hendaknya guru menyajikan kegiatan-kegiatan dilakukan secara berulang-ulang.
- 8) Aktif, kreatif, inovatif, afektif dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, afektif dan menyenangkan dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara demokratis, mengingat anak merupakan subjek dalam proses pembelajaran.
- 9) Pemanfaatan teknologi informasi. Pelaksanaan stimulasi pada anak usia dini dapat memanfaatkan teknologi untuk kelancaran kegiatan, misalnya tepe, radio, televisi dan komputer. Pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran dimaksud untuk memudahkan anak memenuhi rasa ingin tahunya.

Dalam Undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 pasal 14 dalam Fadlillah (2012:76) dinyatakan bahwa ada beberapa prinsip dalam penyelenggaraan pendidikan, diantaranya sebagai berikut:

(a) Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural dan kemajemukan bangsa; (b) Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu kesatuan yang sistematis dengan sistem terbuka dan multimakna; (c) Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat; (d) Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran; (e) Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat; (f) Pendidikan diselenggarakan dengan memperdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip pendidikan anak usia dini harus berorientasi pada kebutuhan anak, belajar melalui bermain, lingkungan yang kondusif, menggunakan pembelajaran terpadu, mengembangkan kecakapan hidup, menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar, dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang, aktif, kreatif, inovatif, afektif, menyenangkan dan pemanfaatan teknologi informasi.

3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian bahasa

Bahasa memiliki peran yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Dengan bahasa manusia dapat berinteraksi, menyelesaikan masalah, dan membuat maupun meneruskan kebudayaan. Bahasa merupakan suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain yang meliputi daya cipta dan sistem aturan. Dengan daya cipta tersebut manusia dapat menciptakan berbagai macam kalimat yang bermakna dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas.

Menurut Alwasilah (2010:14) bahwa bahasa tidak sekedar urutan bunyi yang dapat di cerna secara empiris, tetapi juga kaya dengan makna yang sifatnya non-empiris. Bahasa adalah sarana vital dalam berfikir, yakni sebagai alat untuk mengejawantahkan pikiran tentang fakta dan realitas yang direpresentasi lewat simbol bunyi. Bahasa sebagai alat mengungkapkan pikiran memungkinkan individu mengekspresikan berbagai ide, arti, perasaan dan pengalaman.

Chaer (2009:30) menyatakan bahwa bahasa sebagai suatu sistem lambang bunyi yang bersifat *arbitrer* yang digunakan oleh sekelompok anggota masyarakat untuk berinteraksi dan mengidentifikasi diri. Bahasa sebagai alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya.

Bahasa sebagai suatu sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer (lambang yang berupa bunyi tidak memiliki hubungan wajib dengan konsep yang dilambangkan) digunakan masyarakat dalam rangka untuk bekerja sama, berinteraksi dan mengidentifikasi diri.

Menurut Santrock (2011: 265) bahasa adalah suatu bentuk komunikasi baik lisan maupun tulisan atau isyarat berdasarkan pada suatu sistem pada simbol-simbol. Bahasa terdiri dari susunan kata-kata yang digunakan oleh masyarakat yang disertai aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi baik dalam bentuk lisan maupun tulisan atau isyarat berdasarkan pada suatu sistem pada simbol-simbol.

b. Sistem Aturan Bahasa

Menurut Ralph dalam Santrock (2011: 266) menjelaskan lima sistem pengaturan bahasa, yaitu:

- 1) Fonologi. Setiap bahasa terdiri dari bunyi dasar. Fonologi adalah sistem bunyi bahasa, termasuk bunyi yang digunakan dan bagaimana mereka dapat dikombinasikan.
- 2) Morfologi. Morfolologi mengacu pada unit makna yang terlibat dalam pembentukan kata. Sebuah *morfem* adalah unit minimal makna kata yang tidak dapat dipecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil yang bermakna

- 3) Sintaksis. Sintaksis merupakan bagaimana kata-kata dapat digabungkan untuk membentuk frasa dan kalimat yang dapat diterima.
- 4) Semantik. Semantik mengacu pada makna kata dan kalimat. Setiap kata memiliki seperangkat elemen semantik yang membutuhkan atribut yang terkait dengan makna.
- 5) Pragmatik. Seperangkat akhir aturan bahasa melibatkan pragmatik, pragmatik merupakan penggunaan bahasa yang sesuai dalam konteks yang berbeda.

c. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Bahasa memiliki karakteristik yang menjadikannya sebagai sebagai bentuk khas komunikasi. Ada beberapa karakteristik bahasa menurut Berko Glaeson dalam Santrock (2011: 266) karakteristik bahasa antara lain adalah generatif tak terbatas dan aturan organisasi. Generatif tak terbatas (*infinite generativity*) adalah kemampuan untuk memproduksi kalimat-kalimat penuh makna yang tak terbatas dengan menggunakan seperangkat kata-kata dan aturan yang terbatas.

Menurut Jamaris dalam Susanto (2014: 78) karakteristik kemampuan bahasa anak usia empat tahun yaitu:

- 1) Terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak. Anak telah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar.
- 2) Menguasai 90 persen dari fonem dan sintaksis bahasa yang digunakannya.

- 3) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.

Selanjutnya, karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata.
- 2) Lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus).
- 3) Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.
- 4) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan.
- 5) Percakapan yang dilakukan oleh anak 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia 5-6 tahun ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca, dan bahkan berpuisi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata, dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik, dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan, dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca, dan bahkan berpuisi.

d. Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Menurut Jamaris dalam Susanto (2014:77) aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak dibagi dalam tiga aspek, yaitu:

- 1) Kosakata. Seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya, kosakata anak berkembang dengan pesat.
- 2) Sintaksis (tata bahasa). Walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak di lingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik.
- 3) Semantik. Semantik maksudnya penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak di Taman Kanak-kanak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan, dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek perkembangan bahasa anak yaitu kosakata, sintaksis (tata bahasa), dan semantik (penggunaan kata sesuai dengan tujuan).

e. Fungsi Bahasa Bagi Anak

Menurut Alwasilah (2010: 24-25) terdapat lima fungsi bahasa yaitu:

- 1) Fungsi kognitif. Dengan bahasa manusia menjelaskan apa yang dipikirkannya, apakah benar atau salah; sehingga ia dapat

menerima atau menolaknya secara rasional. Bahasa memudahkan kita untuk mengingat kembali suatu informasi dan menghubungkannya dengan informasi yang baru diperoleh. Bahasa merupakan sistem dimana kita menambah pengetahuan serta dapat mengetahui informasi secara lebih mendalam. Ketika menulis dan membaca, atau membicarakan sebuah topik dapat menghasilkan sebuah pengetahuan yang baru.

- 2) Fungsi emotif. fungsi ini mencakup fungsi ekspresif dan evokatif. Fungsi ekspresif mengacu pada peran menyatakan perasaan sedangkan fungsi evokatif mengacu pada suasana yang menyebabkan orang lain memberi respon terhadap suasana. Anak usia dini menyatakan perasaan sedih mereka dengan menangis. Mendengar tangisan anak, maka orang disekitar anak akan memberikan respon terhadap tangisan tersebut dengan cara menggendong anak dan memmbuat anak tersebut tertawa
- 3) Fungsi imperatif. Dengan bahasa manusia dapat mempengaruhi orang lain untuk melakukan sesuatu. Bahasa dapat mengubah dan mengontrol prilaku. Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dan mengarahkan prilaku orang dewasa dengan menggunakan bahasa. Anak usia dini yang mengatakan “ciluk ba” memahami makna kata-kata tersebut bahwa ia menyembunyikan wajahnya dan orang

dewasa dapat melihat wajah anak setelah beberapa saat. Anak dan orang dewasa yang melakukan permainan tersebut akan mengerti perilaku apa yang harus dikerjakan oleh masing-masing pihak.

- 4) Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain. Bahasa dapat menjelaskan pikiran, perasaan dan perilaku. Bahasa digunakan untuk berkomunikasi dalam kelompok dan berpartisipasi dengan masyarakat. Bahasa berperan dalam kesuksesan sosialisasi individu.
- 5) Bahasa mengekspresikan keunikan individu. Anak usia dini sering kali mengkomunikasikan pengetahuan, pemahaman dan pendapatnya dengan cara yang khas yang merupakan refleksi perkembangan kepribadian mereka.

Selanjutnya Jahja (2011: 53) menyatakan:

Dalam berbahasa anak diharapkan mampu: 1) Pemahaman kemampuan memahami makna ucapan orang lain, 2) Menambah pembendaharaan kata, 3) Menyusun kata-kata menjadi kalimat, 4) Anak mampu mengucapkan dengan benar dan jelas lafal kata-kata tertentu yang mulanya dirasa sulit seperti huruf R, Z, W, G.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan fungsi dari bahasa untuk anak usia dini adalah bahasa menjelaskan keinginan individu, bahasa dapat merubah dan mengontrol perilaku, bahasa membantu perkembangan kognitif, bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain, serta bahasa mengekspresikan keunikan individu.

f. Teori Pemerolehan Bahasa

Sudarna (2014: 28-29) mengatakan bahwa teori perkembangan dan pemerolehan bahasa yaitu:

1. Teori behavioristik

Tokoh dalam aliran behavioristik adalah B.F.Skinner. Orang dewasa sebagai pengguna bahasa memberikan model perilaku bahasa yang standar. Contoh, jika orang dewasa mengatakan “saya minta minum” kemudian ditirukan oleh anak “minta minum” maka respon anak tersebut dapat diterima. Namun, secara bertahap orang dewasa akan mendorong anak agar dapat mengucapkannya secara lengkap apabila menghendaki minum. Dengan demikian, pada dasarnya bahasa adalah berdasarkan pada proses modelling, imitasi, praktif, *reinforcement* selektif.

2. Teori genetik

Menurut teori ini, belajar bahasa lebih merupakan proses instingtif dari pada proses imitasi. Semua anak dilahirkan dengan memiliki kemampuan untuk menggunakan bahasa. Menurut teori genetik, bahasa anak pada dasarnya telah terstruktur. Akibatnya, anak memproses tata bahasa disekitarnya, membuat kaidah yang diuji, kemudian merevisi kaidah dengan *feedback* yang diterima. Dengan cara ini pembicaraan anak secara perlahan akan mendekati pembicaraan orang dewasa.

3. Teori sosiokultural

Teori sosio-kultural menekankan bahwa penguasaan pragmatik merupakan kenyataan yang interaktif yang menekankan pentingnya lingkungan sosial dimana bahasa tersebut dibutuhkan dan interaksi yang terjadi antara anak dan orang dewasa.

4. Konsep Dasar Bahasa Asing Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah bahasa Internasional yang digunakan hampir disegala bidang kehidupan global. Bahasa Inggris juga telah menjadi bahasa dunia yang mendominasi era komunikasi untuk menghubungkan dan mentransfer ilmu ke seluruh dunia. Hal ini memberikan asumsi bahwa penguasaan bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat modern sekarang ini karena penguasaan terhadap bahasa Inggris memudahkan seseorang untuk memperluas pergaulannya di dunia internasional.

Kedudukan Bahasa Inggris di Indonesia merupakan bahasa asing pertama (*the first foreign language*). Kedudukan tersebut berbeda dengan bahasa kedua. Bahasa kedua adalah bahasa yang dipelajari anak setelah bahasa ibunya dengan ciri bahasa tersebut digunakan dalam lingkungan masyarakat sekitar. Sedangkan bahasa asing adalah bahasa negara lain yang tidak digunakan secara umum dalam interaksi sosial. Keahlian berbahasa asing ini diperlukan untuk menguasai ilmu pengetahuan, memiliki pergaulan luas dan karir yang

baik. Hal ini membuat semua orang dari berbagai kalangan termotivasi untuk menguasai bahasa Inggris.

b. Pengertian Kosakata

Kosakata atau perbendaharaan kata adalah jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa, yang juga merupakan kemampuan kata-kata yang dimiliki, diketahui, dan digunakan seseorang dalam berbicara, mendengar, membaca atau menulis. Penguasaan kosakata yang cukup, penting untuk bisa belajar bahasa dengan baik.

Abu & Syafri. (1986:6) dalam Pulukadang dan Laiya, menyatakan kosakata berasal dari bahasa Sanskerta koca dan katha. Kedua kata tersebut diserap kedalam bahasa Indonesia sebagai kata majemuk. Depdikbud (1989:462), kosakata adalah perbendaharaan kata.

Menurut Berk (2006:218) dalam Pulukadang dan Laiya, *“Vocabulary is the content and function on words of a language which are learned so through that they become a part of a child's understanding, speaking, and later, reading, and writing. Vocabulary is the words having meaning when heard or seen though proceed even not proceed by the individual himself to communicate with other.”*

Dari penjelasan di atas kita dapat mengetahui Berk berpendapat bahwa kosakata adalah kata-kata yang bermakna dan berfungsi dalam suatu bahasa yang dapat di pelajari anak, melalui mendengar dan berbicara dan selanjutnya membaca dan menulis. Kosakata juga

merupakan kata-kata yang memiliki arti ketika di lihat dan di dengar baik melalui proses maupun tidak oleh individu untuk berkomunikasi dengan yang lain. Hornby (1995: 1) dalam Pulkadang dan Laiya berpendapat bahwa kosakata adalah daftar kata-kata dengan maksud/arti terutama dalam membantu pemahaman kata-kata yang berbahasa asing.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah sejumlah kata yang bermakna dan di pergunakan dalam berkomunikasi dengan orang lain baik melalui suatu proses pemerolehan bahasa maupun secara langsung.

c. Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini

Comsky (1967) dalam Santrock (2007: 370) berpendapat bahwa manusia secara biologis terprogram untuk belajar bahasa pada suatu waktu tertentu dan dengan cara tertentu. Anak-anak dilahirkan dengan perangkat perolehan bahasa (*Language Acquisition Devices* LAD). LAD merupakan suatu warisan biologis yang memampukan anak mendeteksi gambaran dan aturan bahasa, termasuk fonologi, sintaksis, dan semantik. Anak mempunyai kemampuan untuk mendeteksi bunyi bahasa, mengikuti aturan bahasa dan wujudnya seperti apa ditentukan oleh input dari sekitarnya dan tidak selalu tergantung pada ibunya.

Pengenalan bahasa Inggris pada anak erat kaitannya dengan kemampuan menggunakan dua bahasa atau *bilingualisme*. Santrock

(2011: 350) bilingualism adalah kemampuan untuk berbicara dalam dua bahasa yang memiliki efek positif bagi perkembangan kognitif anak. Saat memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak, pengajaran secara lisan saja tidak cukup. Kegiatan yang menyenangkan dengan menggunakan gerak tubuh, ekspresi, tindakan, dan gambar dapat mempermudah anak belajar bahasa.

Salah satu tujuan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak adalah untuk menumbuhkan minat anak dalam belajar bahasa Inggris. Anak menyukai pembelajaran melalui bermain, cerita maupun lagu sehingga anak akan lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris walaupun secara tidak langsung.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini untuk menumbuhkan minat anak terhadap bahasa Inggris. Pengenalan bahasa Inggris dapat dilakukan menggunakan pendidikan bilingual atau menggunakan dua bahasa.

d. Prinsip Pengenalan Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Menurut Cameron (2011:19) terdapat empat prinsip pengenalan bahasa Inggris terhadap anak usia dini yaitu:

- 1) Anak secara aktif mencoba untuk mencari makna. Anak usia dini akan mencari tau mengapa orang dewasa menyuruh atau meminta mereka melakukan sesuatu hal yang tidak mereka mengerti.

- 2) Anak membutuhkan ruang untuk perkembangan bahasa. Dalam mengenalkan bahasa Inggris kepada anak usia dini harus dilakukan secara rutinitas. Kebiasaan yang dilakukan secara berulang-ulang akan mempermudah anak dalam mengenal bahasa Inggris.
- 3) Bahasa isyarat yang digunakan harus mempunyai makna yang jelas. Penggunaan bahasa isyarat dalam mengenalkan bahasa Inggris haruslah jelas dan tepat agar tidak mempunyai makna yang ganda seperti; ini, itu, belok kanan, belok kiri, dan lain sebagainya.
- 4) Pengenalan bahasa asing terhadap anak usia dini harus berdasarkan pengalaman yang di alami anak tersebut. Penting bagi guru untuk mengetahui pengalaman apa saja yang telah dimiliki oleh anak dalam mengenalkan bahasa inggris.

e. Teknik dan Strategi Pengenalan Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Menurut Nation dalam Cameron (2011:85) menyatakan bahwa *“listed basic techniques by which teachers can explain the meanings of new word, all of which can be used in the young learner classroom; 1) Using an object, 2) Using a cut-out figure, 3) Using gesture, 4) Performing an action, 5) Photographs, 6) Drawings or diagrams on the board, 7) Pictures from books (to these we might add moving images, from TV, video or computer)”*

Dari pendapat Nation di atas dapat disimpulkan bahwa teknik dasar yang dapat digunakan guru dalam menjelaskan makna dari kata baru pada anak usia dini; 1) Menggunakan obyek, 2) Menggunakan gambar yang di potong, 3) Menggunakan isyarat, 4) Melakukan tindakan, 5) Foto, 6) Gambar atau diagram di papan, 7) Gambar dari buku-buku (Untuk ini kita bisa menambahkan gambar bergerak, dari TV, video atau komputer)

Menurut Schmit dalam Cameron (2011:94-95) terdapat empat strategi pengenalan bahasa Inggris terhadap anak usia dini yaitu:

- 1) Guru sebagai model, dalam pengenalan bahasa Inggris guru harus bisa memberikan contoh bagaimana menemukan arti dari kosakata baru dalam gambar.
- 2) Guru dapat mengajarkan keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan strategi. Misalnya, untuk menggunakan kamus secara efisien membutuhkan pengetahuan tentang urutan abjad. Oleh sebab itu, guru harus mengajarkan urutan abjad ke pada anak usia dini.
- 3) Pengenalan bahasa Inggris dapat dilakukan dengan dialog antara dua individu dengan bantuan daftar pertanyaan.
- 4) Anak usia dini dapat membantu untuk merefleksikan proses pembelajaran melalui evaluasi prestasi mereka. Misalnya, pada akhir pelajaran mereka dapat bertanya berapa banyak kosakata baru yang telah mereka pelajari. Melalui evaluasi secara

teratur, anak dapat memahami lebih lanjut tentang apa yang mereka pelajari.

Teknik dan strategi yang hendak digunakan sebaiknya dipilih dan disesuaikan dengan kemampuan yang ingin dicapai. Profesionalisme seorang pendidik dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknik dan strategi tersebut sangatlah dibutuhkan agar proses belajar mengajar dapat berjalan lebih baik. Teknik dan proses pengajaran dalam konteks yang komunikatif meliputi konteks situasi sosial, kultural, permainan, nyanyian dan musik, pembacaan cerita, pengalaman-pengalaman kesenian, kerajinan dan mengutamakan gerakan fisik atau dengan bermain adalah teknik yang sangat sesuai dan efektif jika digunakan dalam proses belajar bahasa Inggris khususnya bagi anak usia dini.

5. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini, dengan bermain anak dapat bereksplorasi sesuai dengan keinginan anak. Menurut Mutiah (2010:91) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses

belajar pada anak. Bermain merupakan bagian hidup anak usia dini yang melekat pada diri masing-masing anak.

Menurut Triharso (2013: 1):

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Maria montesori dalam Triharso (2013: 2) menekankan bahwa ketika anak bermain, dia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Anak belajar dengan permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda di sekitar anak, anak lainnya, dan dukungan orang dewasa di sekitar anak akan membantu mereka berkembang secara optimal. Bermain bagi anak diperlukan untuk mengembangkan daya cipta, imajinasi, perasaan dan motivasi anak dalam suasana riang dan gembira.

Menurut Santrock dalam Suryana (2013: 138) mengartikan bermain (*Play*) merupakan setiap keinginan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Dengan bermain anak menjadi bebas berkreasi dan bereksplorasi sesuai dengan imajinasinya. Bertelheim juga mengatakan dalam Suryana (2013: 138) bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan

pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Menurut Suyadi (2014:183-184) bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktifitas secara spontan kebutuhan setiap anak. Bermain sering juga dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru, dan keterampilan fisik yang baru. Oleh karena itu, bermain merupakan cara anak untuk belajar, karena dengan bermain anak akan menjadi kreatif dan menemukan hal yang baru dalam kehidupan anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, penuh arti, suka rela dan aktifitas secara spontan bagi anak, dengan bermain anak dapat bereksplorasi sesuai dengan keinginan anak. Bermain yang dilakukan dengan atau tanpa alat serta dilakukan berdasarkan keinginan sendiri tanpa adanya paksaan dari pihak lain diharapkan dapat membantu anak dalam mengembangkan setiap aspek perkembangannya.

b. Tujuan dan Peran Bermain terhadap Perkembangan Anak

Menurut Suryana (2013: 140) tujuan bermain pada dasarnya adalah memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan permainan yang kreatif, imajinatif, dan terintegrasi dengan

lingkungan bermain anak. Selanjutnya menurut Mutiah, tujuan bermain adalah:

- 1) Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan,
- 2) mengemabangkan kemampuan berbahasa,
- 3) mengembangkan pengertian tentang berhitung, yaitu menambah dan mengurangi,
- 4) merangsang daya imajinasi,
- 5) menumbuhkan sportivitas,
- 6) mengembangkan kepercayaan diri,
- 7) mengembangkan kreativitas,
- 8) mengembangkan kemampuan mengontrol emosi, motorik halus dan kasar,
- 9) mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang lain.

Menurut Suryana (2013: 149-150) Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak antara lain sebagai berikut:

- 1) Bermain mengembangkan kemampuan motorik, bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan motoriknya. Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi.
- 2) Bermain mengembangkan kemampuan kognitif, menurut Piaget (1962) anak belajar mengkontruksi pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada disekitarnya. Anak memiliki kesempatan untuk menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari pengindraan tersebut anak

memperoleh fakta-fakta, informasi, dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berpikir abstrak.

- 3) Bermain mengembangkan kemampuan afektif, dengan bermain anak melatih menaati peraturan dan menyadari pentingnya peraturan.
- 4) Bermain mengembangkan kemampuan sosial, pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana merespons, memberi dan menerima, menolak atau menyetujui ide, dan perilaku anak yang lain.
- 5) Bermain mengembangkan kemampuan bahasa, pada saat anak bermain, anak menggunakan bahasa, baik berkomunikasi dengan temannya atau hanya sekedar menyampaikan pikirannya. Ketika anak saling berkomunikasi dan menggunakan bahasa anak dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa.

Selanjutnya Sujiono dan Sujiono (2010:72) bermain bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, termasuk siap mengikuti pendidikan di sekolah dasar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain pada dasarnya adalah untuk mengembangkan aspek perkembangan anak secara optimal sejak usia dini serta memiliki

peran dalam pengembangan kemampuan motorik, kognitif, afektif, sosial dan bahasa.

c. Jenis-Jenis Permainan

Menurut Triharso (2013: 15-16) menyatakan bahwa:

Permainan dibagi menjadi 2 yaitu, permainan aktif adalah permainan yang menuntut anak agar aktif bergerak dan berperan serta dan permainan pasif adalah permainan dimana anak hanya melihat atau mendengarkan saja tanpa berpartisipasi dalam permainan tersebut.

Suryana (2013: 154) membagi permainan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

1) Permainan fisik, yaitu kegiatan bermain yang banyak menggunakan kegiatan fisik seperti kejar-kejaran, 2) Gerak dan lagu, yaitu menyanyikan lagu sambil bergerak dan berpura-pura menjadi sesuatu, 3) Teka-teki, berpikir logis dan berpikir matematis, yaitu permainan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan matematis, 4) Bermain peran, yaitu anak memainkan peran orang lain, 5) Bermain berdasarkan kemampuan anak, permainan ini dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian yaitu:

a. Bermain eksploratoris, bermain eksplorasi mempengaruhi perkembangan anak melalui 4 cara yang berbeda: (1) eksplorasi memberikan kesempatan pada anak untuk menemukan hal yang baru, (2) eksplorasi merangsang

keingintahuan anak, (3) eksplorasi membantu anak mengembangkan keterampilannya, (4) eksplorasi mendorong anak untuk mempelajari keterampilan yang baru.

- b) Bermain energetik, permainan energik membantu anak menjadi penjelajah aktif dalam lingkungan, membantu anak mengendalikan tubuhnya, membantu anak mengkoordinasikan setiap bagian yang berbeda pada tubuhnya. c) Bermain keterampilan, membantu anak menjadi pembangun, dapat mengurangi keputusasaan, mengarah pada kebergunaan dan kemandirian, mengembangkan keterampilan baru, meningkatkan kepercayaan diri anak, d) Bermain sosial, pentingnya bermain sosial yaitu sebagai sarana untuk belajar dari orang lain, mengembangkan kemampuan anak berkomunikasi, membantu anak mengembangkan persahabatan, membuat anak lebih mampu bersosialisasi, e) Bermain imajinatif, pentingnya bermain imajinatif membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bahasa, membantu anak memahami orang lain, membantu anak mengembangkan kreativitasnya, membantu anak mengendalikan dirinya. f) Bermain teka-teki, pentingnya bermain teka-teki dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir, mendorong rasa ingin tahu anak, mengembangkan kemandirian

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis permainan adalah bermain aktif dan bermain pasif, kemudian dapat dibagi menjadi permainan fisik, gerak dan lagu, teka-teki, bermain peran, serta bermain berdasarkan kemampuan anak yang terbagi atas bermain ekspolarasi, bermain energitik, bermain keterampilan, bermain sosial, bermain imajinatif dan bermain teka-teki

d. Tahapan Perkembangan Bermain Anak Usia Dini

Menurut Piaget dalam Suryana (2013:147-148) tahapan perkembangan bermain anak terdiri dari:

- 1) *Unoccupied* (tidak menetap), anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan-jalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.
- 2) *Onlooker* (penonton/pengamat), pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain, tetapi anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain.
- 3) *Solitary Independent Play* (bermain sendiri), tahap ini anak sudah mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainannya, terkadang anak berbicara dengan temannya yang sedang bermain, tetapi tidak terlibat dengan permainan dengan anak lain.
- 4) *Parallel Activity* (kegiatan paralel), anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya. Pada

tahap ini, anak juga tidak memengaruhi anak lainnya dalam bermain dengan permainannya. Anak masih senang memanipulasi benda dari pada bermain dengan anak lainnya.

- 5) *Associative Play* (bermain dengan teman) pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Anak sudah mulai saling mengingatkan satu sama lain. Terjadi tukar menukar mainan atau anak mengikuti anak lain. Pada tahap ini tidak terdapat aturan yang mengikat dan belum terjadi diskusi untuk mencapai tujuan bersama.
- 6) *Cooperative or Organized Supplementary Play* (kerjasama dalam bermain dengan aturan), saat anak bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan bermain anak terdiri dari *unoccupied* (tidak menetap), *onlooker* (penonton/pengamat), *solitary independent play* (bermain sendiri), *parallel activity* (kegiatan paralel), *associative play* (bermain dengan teman), dan *cooperative or organized supplementary play* (kerjasama dalam bermain dengan aturan).

6. Konsep Bermain *Describe and Pick*

a. Pengertian Bermain *Describe and Pick*

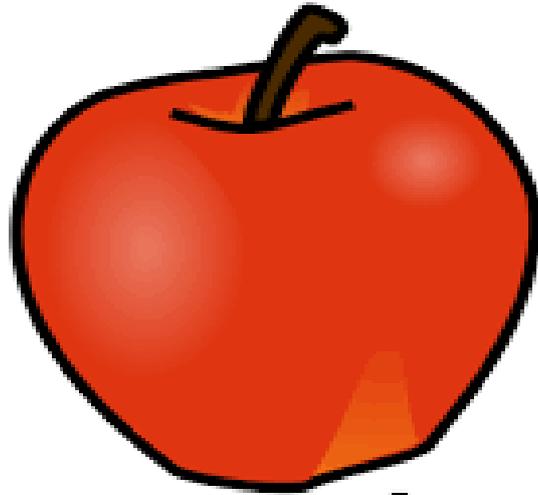
Menurut Priyasudiarja dan Purwaningsih (2014: 6) Permainan *describe and pick* berguna untuk membantu mengaktifkan pengetahuan kosakata dan tata bahasa, dan juga melatih siswa untuk berkomunikasi secara interaktif menggunakan bahasa Inggris. Permainan ini membutuhkan media dan bisa dimainkan oleh 2-4 orang.

Permainan *describe and pick* merupakan salah satu kegiatan pembelajaran untuk mengenalkan bahasa Inggris pada anak usia dini. Berdasarkan kamus bahasa Inggris, *describe* artinya menggambarkan atau menguraikan, sedangkan *pick* artinya memetik, memilih atau mengambil.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *describe and pick* merupakan salah satu kegiatan pembelajaran dalam mengenalkan bahasa Inggris kepada anak usia dini.

b. Media bermain *Describe and Pick*

Permainan *describe and pick* untuk anak usia dini menggunakan media gambar serta kartu bergambar atau *flash card* yang bertuliskan kosakata. *Flash card* diperlukan untuk mengenalkan kosakata dan konsep dari gambar yang akan diperlihatkan kepada anak. Kemudian, gambar berukuran kecil diperlukan ketika bermain *describe and pick* dan menyebarkannya di lantai.



apple

Gambar 1.

Media Gambar Apple (*flash card*)



orange

Gambar 2.

Media Gambar Orange (*flash card*)



Gambar 3.
Media Gambar Apple



Gambar 4.
Media Gambar Orange

c. Langkah-Langkah dalam Kegiatan Bermain *Describe and Pick*

Menurut Priyasudiarja dan Purwaningsih (2014: 8) langkah-langkah dalam kegiatan bermain *describe and pick* yaitu;

- 1) guru membagi siswa menjadi tiga kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa.
- 2) Beri setiap kelompok setumpuk kartu yang sudah di buat tadi untuk diingat dan dideskripsikan.
- 3) Beri waktu beberapa menit supaya siswa bisa berdiskusi dan membagi tugas.

- 4) Setelah siswa selesai berdiskusi, guru guru mengambil kembali gambar-gambar tersebut dan menempelkannya di depan kelas. (sebaiknya memakai *flash card*).
- 5) Salah seorang anggota kelompok, membaca atau mendeskripsikan di depan kelas, sementara perwakilan kelompok lain maju untuk menyebut, mengambil atau menyentuh gambar yang dimaksud.
- 6) Pemenangnya adalah anak yang pertama mengambil kartu. Apabila peserta mengambil kartunya pada saat yang bersamaan, pemenang bisa ditentukan dengan sistem anak- anak atau dengan *suit*.

B. Penelitian yang Relevan

Dalam penyempurnaan hasil penelitian yang peneliti lakukan, peneliti juga melakukan studi pustaka terhadap penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, penelitian yang relevan dengan yang akan peneliti lakukan adalah :

1. Hasil Penelitian Saidah (2011) yang berjudul “efektivitas media video *brainy baby* terhadap pengenalan bahasa Inggris anak di taman kanak-kanak kemala Bhayangkari 1 Padang”. Penelitian ini mengatakan bahwa melalui video *brainy baby*, sangat efektif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris anak di taman kanak-kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang.
2. Hasil Penelitian Meilina (2014) yang berjudul “efektivitas metode *music and movement* terhadap pengenalan bahasa Inggris anak di taman kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang”. Penelitian ini mengatakan bahwa dengan

menggunakan metode *music and movement* terbukti berpengaruh sangat signifikan terhadap pengenalan bahasa Inggris anak di taman kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.

Dari penelitian yang relevan di atas peneliti sama-sama meneliti tentang kemampuan bahasa Inggris anak. Namun dalam penelitian ini menggunakan permainan *describe and pick* dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

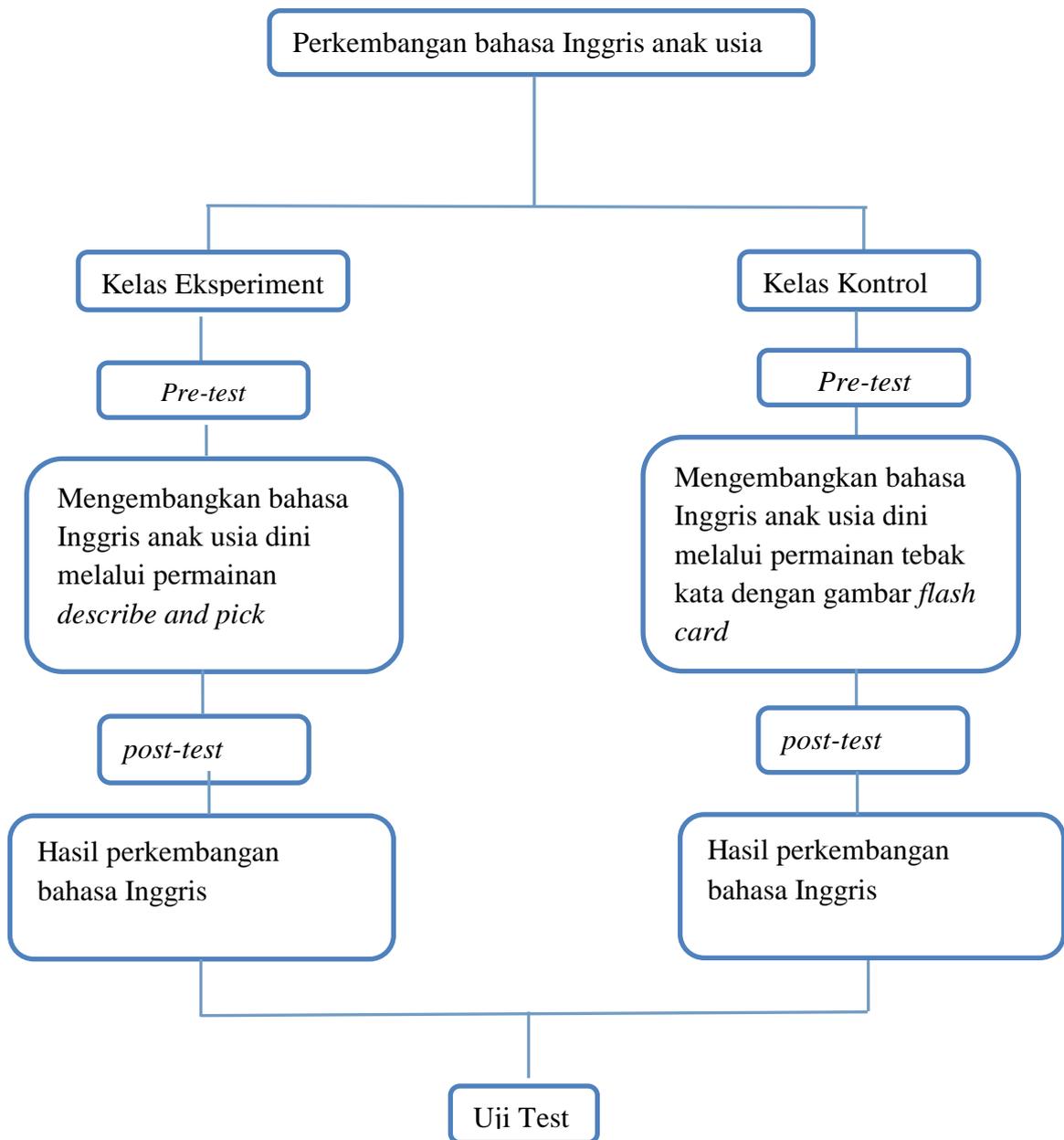
C. Kerangka Konseptual

Anak usia dini adalah yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, kreatifitas dan bahasa. Dalam masa perkembangannya anak usia dini perlu diberikan stimulasi dalam membentuk pribadi yang lebih baik. Pendidikan anak usia dini secara umum bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, salah satunya mengenalkan kosakata anak.

Bahasa merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia dalam setiap aktivitasnya, manusia tidak dapat terlepas dari peran bahasa didalamnya mulai dari berbicara, menulis sampai mengungkapkan bahasa yang semuanya itu tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelompok anak untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan *describe and pick*

sedangkan kelompok kontrol dengan menggunakan permainan tebak kata dengan gambar *flash card*. Selanjutnya diberikan *post test* (tes akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing *post test* dianalisis dengan uji t.

Sesuai dengan penjelasan di atas maka kerangka konseptual efektivitas bermain *describe and pick* terhadap pengenalan bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang, digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1.

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Menurut Kelinger (1986,2000) dalam Setyosari (2013:123) hipotesis adalah pernyataan yang bersifat dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Pernyataan ini selalu diungkapkan dalam bentuk kalimat pernyataan dan menghubungkan baik secara umum maupun secara khusus tentang variabel yang satu dengan variabel lain.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat efektifitas yang signifikan permainan *describe and pick* terhadap kemampuan bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang pada taraf nyata 0,05

H_a : Terdapat efektifitas yang signifikan permainan *describe and pick* terhadap kemampuan bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang pada taraf nyata 0,05

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan instrument pernyataan; Anak mampu melafalkan kosakata bahasa Inggris yang diucapkan oleh guru dalam permainan *describe and pick*, Anak mampu melafalkan kosakata bahasa Inggris dari gambar yang diambil oleh temannya dalam permainan *describe and pick*, Anak mampu mengartikan kosa kata bahasa Inggris melalui gambar yang diperlihatkan oleh guru dalam permainan *describe and pick*, Anak mampu mengartikan kosa kata bahasa Inggris dari gambar yang diambil oleh temannya dalam permainan *describe and pick* di kelompok eksperimen (B4) yang menggunakan permainan *describe and pick* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (B2) yang menggunakan permainan tebak kartu bergambar *flash card* Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar **4,2890** dibandingkan dengan α 0,05 ($t_{tabel} = \mathbf{2,0484}$) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=28$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,2890 > 2,0484$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **diterima** atau H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa permainan *describe and pick* sangat efektif dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris anak, karena terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang. Hal ini dapat dilihat dari senangnya anak mengenal bahasa asing khususnya bahasa Inggris, dan anak memiliki banyak perbendaharaan kata dari

kegiatan pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui permainan *Describe and Pick* tersebut.

B. Implikasi

Penelitian “Efektivitas Bermain *Describe and Pick* terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang” merupakan sebuah penelitian pendidikan yang telah dilakukan, sehingga implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan *Describe and Pick* dapat digunakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak, karena melalui kegiatan ini anak diajarkan mengenal kosakata-kosata bahasa Inggris melalui permainan yang sangat menarik, dalam permainan ini anak akan berkompetisi menjadi pemenang. Dengan kegiatan demikian, anak akan lebih mudah mengingat kosakata bahasa Inggris karena mengenalkan gambar terlebih dahulu kemudian anak mencari gambar tersebut yang sesuai dengan deskripsi dan anak mengucapkan kosakata, karena dengan kegiatan tersebut anak berperan aktif dalam pengenalan tersebut.
2. Permainan *Describe and Pick* dapat dijadikan salah satu pilihan kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi anak, diharapkan agar pengenalan kosakata bahasa Inggris anak dapat berkembang dengan baik melalui kegiatan permainan *Describe and Pick*.
2. Bagi guru, dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris anak hendaknya guru merancang kegiatan dan menggunakan media yang bervariasi untuk mengenalkan bahasa Inggris kepada anak. Melalui aktivitas yang lebih menarik anak lebih mudah dapat mengenal dan juga mengingat kosakata bahasa Inggris . Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan adalah Permainan *Describe and Pick*.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti dan menyampaikan gagasan tentang pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris anak serta menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.