

**PENINGKATAN PENGENALAN BAHASA INGGRIS MELALUI
PERMAINAN KOTAK BUAH DI TK AISYIYAH TALAOK
KECAMATAN BAYANG KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**AHEMKASTA
NIM: 2009/95707**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Peningkatan Pengenalan Bahasa Inggris melalui Permainan Kotak Buah di TK Aisyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan**

Nama : Ahemkasta
NIM/TM : 2009/95707
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 16 Juli 2012

Disetujui Oleh:

Pembimbing I


Dr. Rakimahwati, M.Pd
NIP. 19580305 198003 2 003

Pembimbing II


Drs. Indra Jaya, M.Pd.
NIP.19580505 198203 1 005

Ketua Jurusan,


Dra. H. Yuliyofriend, M.Pd
NIP 19620730 198803 2 002

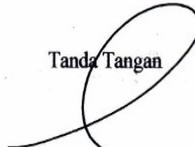
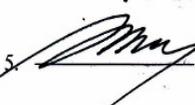
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Pengenalan Bahasa Inggris melalui Permainan Kotak Buah
di TK Aisyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan**

Nama : Ahemkasta
NIM : 2009/95707
Jurusan : PG-PAUD
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 16 Juli 2012

Tim Penguji		Tanda Tangan
Nama		
1. Ketua : Dr. Rakimahwati, M.Pd.		1. 
2. Sekretaris : Drs. Indra Jaya, M.Pd.		2. 
3. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd.		3. 
4. Anggota : Nurhafizah, M.Pd.		4. 
5. Anggota : Dra. Rivda Yetti		5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 16 Juli 2012

Yang menyatakan,

Ahemkasta

ABSTRAK

AHEMKASTA. 2012. Pengenalan Bahasa Inggris melalui Permainan Kotak Buah di TK Aisyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengenalan Bahasa Inggris di kelas B2 TK Aisyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan masih rendah yaitu anak belum mampu menyebutkan nama benda secara sederhana dalam Bahasa Inggris. Banyak faktor yang diduga sebagai penyebabnya seperti pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang tidak bervariasi, sehingga dalam belajar anak kurang bersemangat dan anak bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pembelajaran pengenalan Bahasa Inggris melalui permainan kotak buah di TK Aisyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak TK Aisyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan yang berjumlah 16 orang anak pada tahun ajaran 2011/2012. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus dilakukan 3 pertemuan.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata peningkatan pengenalan Bahasa Inggris anak melalui permainan kotak buah pada kondisi awal sebesar cukup, pada siklus I meningkat menjadi baik, dan pada siklus II meningkat menjadi amat baik pengenalan Bahasa Inggris anak telah meningkat. Artinya media permainan kotak buah terbukti dapat meningkatkan pengenalan Bahasa Inggris pada anak TK Aisyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Peningkatan Pengenalan Bahasa Inggris melalui Permainan Kotak Buah di TK Aisyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan**”. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Proses penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya perkembangan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada :

1. Ibu Dr. Rakimahwati, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penelitian skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penelitian skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penelitian skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan.
5. Dosen dan staf TU Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Kepala UPTD Kecamatan Bayang yang telah member izin dalam melakukan penelitian.
7. Kepala Sekolah TK Aisyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan yang telah memberi izin melasanakan penelitian tindakan kelas ini.
8. Para Guru dan anak didik TK Aisyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan yang telah bekerja sama dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Khususnya (Kedua orang tua tercinta dan saudara) yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang, tenaga dan waktu yang tidak ternilai harganya bagi peneliti hingga selesainya skripsi ini.
10. Teman-teman angkatan 2009 atas kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa perkuliahan.

Semoga jasa dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti selama ini mendapat balasan dari Allah SWT. Dalam penelitian skripsi ini, peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan peneliti pada khususnya.

Padang, Juli 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PENYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Rancangan Pemecahan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Definisi Operasional.....	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.	9
2. Perkembangan Bahasa Anak	11
3. Bermain.....	13
a. Pengertian Bermain	13
b. Tujuan Bermain	15
c. Karakteristik Bermain.....	17
d. Manfaat Bermaian	18
e. Arti Bermain bagi Anak Usia Dini	19
4. Fungsi Bahasa Inggris	23
5. Konsep Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini	22
B. Penelitian Yang Relevan	23
C. Kerangka Konseptual	25
D. Hipotesis Tindakan.....	26
BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	27
B. Subjek Penelitian	27
C. Prosedur Penelitian	28
D. Instrumentasi	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data	34

G. Indikator Keberhasilan.....	36
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	37
1. Deskripsi Kondisi Awal	37
2. Deskripsi Siklus I.....	39
3. Deskripsi Siklus II.....	56
B. Analisis Data.....	71
C. Pembahasan	77
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	79
B. Implikasi	80
C. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Format Observasi	33
Tabel 2. Hasil Observasi Pengenalan Bahasa Inggris Anak Pada Kondisi Awal.....	37
Tabel 3. Hasil Observasi Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah Pada Siklus I Pertemuan I.....	42
Tabel 4. Hasil Observasi Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah Pada Siklus I Pertemuan II.....	45
Tabel 5. Hasil Observasi Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah Pada Siklus I Pertemuan III	49
Tabel 6. Rekapitulasi Pengenalan Bahasa Inggris Anak Siklus I Pertemuan I, II, dan III.....	52
Tabel 7. Hasil Observasi Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah Pada Siklus II Pertemuan I.....	59
Tabel 8. Hasil Observasi Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah Pada Siklus II Pertemuan II	62
Tabel 9. Hasil Observasi Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah Pada Siklus II Pertemuan III.....	65
Tabel 10. Rekapitulasi Pengenalan Bahasa Inggris Anak Siklus II Pertemuan I, II, dan III.....	68
Tabel 11. Analisis Data Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah Kategori Amat Baik.....	71
Tabel 12. Analisis Data Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah Kategori Baik.....	73
Tabel 13. Analisis data Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah Kategori Cukup.....	75

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	26
Bagan 2. Siklus Prosedur Penelitian	29

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Pengenalan Bahasa Inggris Anak (Sebelum Tindakan) Pada Kondisi Awal.....	38
Grafik 2. Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah pada Siklus I Pertemuan I.....	43
Grafik 3. Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah pada Siklus I Pertemuan II.....	46
Grafik 4. Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah pada Siklus I Pertemuan III.....	50
Grafik 5. Rekapitulasi Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah Siklus I Pertemuan I, II, dan III.....	53
Grafik 6. Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah pada Siklus II Pertemuan I.....	60
Grafik 7. Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah pada Siklus II Pertemuan II.....	63
Grafik 8. Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah pada Siklus II Pertemuan III.....	66
Grafik 9. Rekapitulasi Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah Siklus II Pertemuan I, II, dan III.....	69
Grafik 10. Analisis Data Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah Kategori Amat Baik.....	72
grafik 11. Analisis Data Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah Kategori Baik.....	74
Grafik 12. Analisis data Pengenalan Bahasa Inggris Anak melalui Permainan Kotak Buah Kategori Cukup.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Lembar Pengamatan Kondisi Awal.....	85
Lampiran 2. Lembar Pengamatan Siklus I.....	86
Lampiran 3. Lembar Pengamatan Siklus II.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya di Taman Kanak-kanak (TK) sangat penting sekali dan merupakan salah satu jenjang pendidikan yang perlu diperhatikan. TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyediakan program pendidikan anak umur 4 sampai 6 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 bab I, pasal I, butir 14 yaitu, 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.

Pendidikan TK mengupayakan program pengembangan perilaku atau pembiasaan dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. Pada masa ini anak memasuki tahap pra operasional konkret dalam berpikir dari aktivitas kegiatan di TK. Pada saat ini, sifat egosentris pada anak semakin nyata, anak memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada di sekitarnya. Dengan demikian maka perlu dikembangkan kemampuan Anak Usia Dini

sesuai perubahan dalam pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Depdiknas (2004:3) bahwa KBK membagi ruang lingkup pengembangan pembelajaran di TK menjadi bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan terus-menerus dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menjadi kebiasaan yang baik sedangkan bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan di TK adalah Bahasa. Bahasa merupakan suatu bentuk komunikasi yang dilakukan baik secara lisan maupun tulis berupa kata-kata, simbol maupun isyarat untuk mempelajari hal-hal lain dalam kehidupan sehari-hari yang digunakan dalam masyarakat agar dapat dipahami dengan baik. Bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Bahasa merupakan sebuah sistem yang diciptakan dan harus dipelajari oleh setiap generasi karena bahasa bersifat alami dan natural.

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah anak mengenal berbagai bahasa. Selain bahasa pertama atau bahasa ibu dan bahasa nasional (Indonesia), anak-anak juga mengenal bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang diajarkan di TK adalah bahasa Inggris. Kemampuan anak untuk mengetahui dan menguasai

bahasa Inggris menjadi kebutuhan untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat. Alwasiah dalam Lestari (2007:2) menyatakan “Peranan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua di Indonesia yang berfungsi sebagai alat untuk membantu persaingan dan kerja sama ditataran global baik itu melalui pendidikan, perdagangan, pemanfaatan sains dan teknologi serta kegiatan interaksi manusia lainnya”.

Melihat pentingnya bahasa Inggris tersebut, kini bahasa Inggris menjadi bahasa wajib kedua yang mesti dikuasai. Menguasai bahasa Inggris diperlukan pengenalan lebih awal. Pembelajaran bahasa Inggris telah diterapkan mulai dari pendidikan TK sampai dengan pendidikan baik. Pembelajaran bahasa Inggris di TK diberikan sebagai pelajaran muatan lokal yaitu pemberian materi bahasa Inggris diluar kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan lingkungan sekitarnya.

Meskipun pembelajaran bahasa Inggris tidak secara eksplisit tertulis dalam garis-garis besar dalam program pembelajaran di TK, pembelajaran bahasa Inggris di TK berfungsi sebagai proses pengenalan bahasa Inggris. Hal ini didukung oleh Lenneburg dalam Santrock (2007:371) bahwa: “sebelum masa puberitas, daya pikir atau otak anak lebih lentur, sehingga akan memudahkan anak untuk belajar bahasa selain bahasa ibu (bahasa pertama) sedangkan setelah masa itu, pencapaiannya belum maksimal”.

Berdasarkan hal di atas maka bahasa Inggris perlu diperkenalkan mulai usia dini di sekolah formal maupun non-formal. Hal ini dikarenakan bahwa belajar bahasa Inggris di usia dini akan lebih berhasil daripada belajar bahasa

Inggris di usia dewasa. Anak-anak cenderung lebih mudah menirukan hal-hal yang mereka sukai, misal acara televisi khususnya program anak-anak banyak film kartun yang menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Pelaksanaan pembelajaran pengenalan Bahasa Inggris di TK menggunakan buku pedoman pembelajaran yang ada di sekolah tersebut yakni, menggunakan permainan kartu bergambar yang dipilih dan disesuaikan dengan tema-tema yang ada. Contohnya menyebutkan besarnya bilangan. Dengan menggunakan kartu bertulisan angka 0-9, gambar benda dengan jumlah tertentu. Mengenalkan berbagai macam binatang dengan permainan kartu bergambar binatang. Menyebutkan nama-nama kendaraan dengan menggunakan kartu bergambar kendaraan. Mengenalkan dan menyebutkan waktu tertentu dengan kartu bergambar jam. Sedangkan pada tema buah-buahan menggunakan kartu bergambar buah-buahan.

Kenyataan yang terjadi dilapangan pada proses pembelajaran Bahasa Inggris di TK, guru seringkali mengenalkan Bahasa Inggris kepada anak dengan media yang tidak menarik, dan juga guru kurang menguasai bahan ajar tentang pengenalan Bahasa Inggris. Pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini seharusnya dilakukan kegiatan-kegiatan yang kongkret atau anak dikenalkan dengan benda-benda yang sebenarnya (*Taough in object*) dengan menyentuh dan melihat benda-benda yang nyata maka pembelajaran atau pengenalan Bahasa Inggris dapat menjadi bermakna bagi anak.

Berdasarkan fenomena di atas peneliti melakukan penelitian upaya pengenalan Bahasa Inggris melalui permainan kotak buah dengan harapan, melalui permainan kotak buah anak dihadapkan pada kegiatan-kegiatan yang kongkret, atau pada benda yang sebenarnya. Sehingga upaya pengenalan Bahasa Inggris Lebih efektif. Disamping pengenalan Bahasa Inggris melalui permainan kotak buah, anak dapat juga dikenalkan pada bentuk, ukuran, warna, dan rasa serta dapat membedakan berat dan ringan, perbedaan halus dan kasar kulit buah-buahan. Sehingga dengan demikian pembelajaran pengenalan Bahasa Inggris melalui permainan kotak buah menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan observasi, peneliti menemukan berbagai fenomena sebagai berikut: Kurangnya minat anak terhadap pembelajaran pengenalan bahasa Inggris. Ini Nampak ketika dalam proses pembelajaran bahasa Inggris selama ini guru seringkali memberikan materi kepada anak tidak sesuai dengan usia perkembangan anak. Kurangnya media yang dapat meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran pengenalan bahasa Inggris. Kurang berkembangnya kemampuan bahasa Inggris anak. Guru kurang menguasai metode pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran pengenalan bahasa Inggris.

Peneliti mencermati fenomena tersebut secara mendetail dan menarik kesimpulan bahwa fenomena tersebut perlu diminimalisir dengan cara mengoptimalkan media kotak buah di TK Aisyiyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan.

Alasan peneliti untuk meneliti aspek tersebut dilandaskan pada beberapa alasan yaitu: Kemajuan teknologi saat ini menuntut sumber daya manusia yang berilmu dan mampu berkomunikasi dalam berbagai bahasa, terutama Bahasa Inggris. Dengan mengenalkan Bahasa Inggris semenjak dini akan menumbuhkan minat anak untuk belajar bahasa Inggris pada jenjang berikutnya. Usia dini merupakan masa yang peka terhadap pendidikan yang sering disebut *golden age* (periode emas) sehingga sangat tepat untuk menerima rangsangan pengenalan Bahasa Inggris

Berdasarkan fenomena di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Pengenalan Bahasa Inggris melalui Permainan Kotak Buah di TK Aisiyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan”. Pemilihan permainan kotak buah diharapkan dapat meningkatkan ketelitian dan kecermatan anak dalam mengenal bahasa Inggris.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran pengenalan bahasa Inggris.
2. Kurang berkembangnya kemampuan bahasa Inggris anak.
3. Kurang minat anak dalam pengenalan bahasa Inggris.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan tidak melenceng maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji

dalam penelitian ini adalah kurang berkembangnya kemampuan bahasa Inggris anak di TK Aisyiyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dirumuskan permasalahan. Bagaimanakah permainan kotak buah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bahasa Inggris.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Rancangan pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu: Kegiatan permainan kotak buah diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengenalkan bahasa Inggris khususnya usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengenalan Bahasa Inggris melalui Permainan Kotak Buah di TK Aisyiyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait, seperti:

1. Bagi anak didik hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman anak tentang bahasa Inggris.
2. Bagi guru, permainan kotak buah dapat menjadi salah satu alternatif untuk memperkenalkan bahasa Inggris pada Anak Usia Dini.

3. Bagi TK Aisyiyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.
4. Bagi dinas pendidikan agar dapat menjadi perhatian dalam kurikulum pembelajaran dan memberikan penyuluhan kepada guru-guru TK untuk menerapkan cara pengenalan bahasa Inggris pada Anak Usia dini.
5. Bagi peneliti lainnya, yang tertarik pada peningkatan pengenalan bahasa Inggris, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi untuk meneliti hal yang sama dengan aspek yang berbeda.

H. Definisi Operasional

Ada dua hal dalam penelitian tindakan kelas ini yang perlu mendapat penjelasan yaitu pengenalan bahasa Inggris dan permainan adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan bahasa Inggris adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang kepada Anak Usia Dini dalam menambah pengetahuan anak.
2. Bermain adalah dunia kerja anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan sosial dan emosional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

Suyanto (2005: 3) Ilmu pendidikan pada saat ini sudah berkembang pesat dan salah satunya adalah PAUD yang membahas pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun. Anak usia ini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya sehingga pendidikan untuk Anak Usia Dini tersebut dipandang perlu dikhususkan, PAUD berkembang dengan pesat dan mendapat perhatian yang luar biasa terutama di negara-negara maju karena mengembangkan sumber daya manusia lebih mudah dilakukan sejak usia dini.

PAUD adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan bagi bangsa. Merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, yang tidak ketinggalan dari bangsa-bangsa lain. Oleh karena itu PAUD merupakan investasi bangsa yang sangat berharga dan sekaligus merupakan infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya. Menurut hasil penelitian, usia dini merupakan masa peka yang amat penting bagi pendidikan anak.

Pembelajaran pada Anak Usia Dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi tersebut mencerminkan suatu

hubungan dimana anak-anak akan memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lancar. Menurut Vygotsky dalam Hurlock (1980:235) berpendapat bahwa: “pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang penting bagi anak jika ia dapat melakukan sesuatu atas lingkungannya”.

Hartati (2005: 28) Pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah bermain sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. “Pembelajaran diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan berbahasa, sosial-emosional, motorik dan intelektual”.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran menurut Bredekamp, dkk dalam Solehuddin, 2002:12). Anak merasa aman secara psikologi serta kebutuhan-kebutuhan fisiknya terpenuhi, (2) anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, (3) anak belajar melalui bermain, (4) minat dan kebutuhan anak terpenuhi, (5) unsur variasi individual anak diperhatikan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hakikat pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada arah pertumbuhan dan perkembangan fisik sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

2. Perkembangan Bahasa Anak

Perkembangan bahasa pada anak 4-6 tahun sangat cepat. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan menyerap dan mengingat pembicaraan orang disekitarnya amat baik sehingga periode ini disebut periode merekam. Menurut para penelitian di Amerika Anak Usia Dini telah menguasai dua ribu kata dan penambahan kata-kata sangat tergantung pada rangsangan dari lingkungan sosial.

Sementara anak tumbuh dan berkembang produk bahasanya meningkat dalam kuantitas, keluwesan dan kerumitan. Mempelajari perkembangan bahasa ditunjukkan pada rangkaian percepatan perkembangan faktor-faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa sejak usia bayi dan dalam kehidupan selanjutnya.

Menurut Soemantri (2003:29) dalam perkembangan bahasa terdapat tiga perbedaan yaitu: (1) Perbedaan antara bahasa dan kemampuan berbicara, bahasa biasanya dipahami sebagai sistem kata bahasa yang rumit dan bersifat simantik. Sedangkan kemampuan bicara terdiri dari ungkapan dan bentuk kata. (2) Terdapat dua daerah pertumbuhan bahasa yaitu bahasa yang bersifat pengertian reseptif (*under standing*) dan pernyataan ekspresif (*producing*). Bahasa pengertian misalnya mendengarkan dan membaca menunjukkan kemampuan anak untuk memahami dan berlaku terhadap komunikasi yang ditunjukkan kepada anak tersebut. Sedangkan bahasa ekspresif adalah mengenai bicara dan tulisan. Menunjukkan ciptaan bahasa yang dikomunikasikan kepada orang lain. (3)

Komunikasi diri atau bicara dalam hati juga harus dibahas anak akan berbicara dengan dirinya sendiri, apabila berkhayal pada saat merencanakan, menyelesaikan masalah, dan menyetarakan gerakannya.

Sedangkan menurut pendapat Holiday dalam Depdiknas, 2004:102) mengemukakan 7 fungsi bahasa sebagai berikut : (1) Fungsi instrumental atau penolong. Bahasa untuk memenuhi atau menyatakan kebutuhan. (2) Fungsi regulator atau pengatur. Melalui bahasa anak dapat mengatur tingkah laku orang lain. (3) Fungsi interpersonal atau perseorangan. Bahasa untuk sosial anak. (4) Fungsi personal atau perorangan. Bahasa untuk menyampaikan pandangan dan perasaannya. (5) Fungsi heuristik atau mengapa. Bahasa untuk memahami lingkungannya. (6) Fungsi imajinatif atau khayal. (7) Fungsi informatif atau penerangan. Ketujuh fungsi yang luas bagi anak untuk berkembang, juga mengarahkan pikiran dan membantu ingatan anak.

Bahasa Inggris yang dikenalkan kepada anak sejak dini, adalah berupa kosa kata. Anak-anak mulai dikenalkan kepada nama-nama benda, binatang, tanaman, dan sebagainya sesuai dengan tema yang ada di TK. Sebagaimana yang kita ketahui prinsip belajar di taman kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain sesuai dengan isi kurikulum TK yang bersifat tidak kaku yaitu disesuaikan dengan ilmu dan teknologi dan perkembangan zaman anak karakteristik perkembangan anak TK bersifat holik atau menyeluruh atau terpadu artinya aspek

perkembangan yang satu dengan yang lain saling berkaitan termasuk bagaimana cara pengenalan bahasa Inggris.

Kurikulum program pengenalan bahasa Inggris untuk TK. Harus direncanakan dengan kebutuhan anak. Maka pengenalan bahasa Inggris dilakukan di TK melalui pembelajaran yang cocok adalah pembelajaran terpadu. Menurut Eldison dan Jenkis dalam Nugraha (1994:27) menegaskan bahwa melalui tema dalam kurikulum terpadu dapat memudahkan anak dalam membangun konsep tentang benda atau peristiwa yang ada di lingkungannya. Sejak dini anak sudah terlatih mengaitkan informasi yang satu dengan yang lainnya sehingga anak menjadi aktif dan terlibat langsung kehidupan nyata. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengenalan bahasa Inggris dapat diajarkan kepada anak melalui tema-tema yang ada. Pengenalan bahasa Inggris dapat dilakukan secara bertahap, sama halnya dengan belajar bahasa Indonesia. Anak tidak langsung berbicara, membaca dan menulis tetapi dilakukan secara bertahap.

3. Bermain

a. Pengertian Bermain

Masa kanak-kanak disebut sebagai masa bermain. Pada masa ini anak-anak dapat mengembangkan daya khayal. Pada masa ini anak-anak berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mandiri.

Meningkatnya kemampuan fisik anak saat usia TK membuat aktifitas fisik motorik mereka juga semakin banyak, mereka bermain

tanpa mengenal lelah, Maxim dalam Sujiono (2005:16) mengatakan bahwa “aktifitas fisik akan meningkat pada rasa keingin tahun anak, dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkannya, menjatuhkannya, mengambil, mengacak-acak dan meletakkan kembali benda-benda kedalam tempatnya”. Sujiono (2005:16) mengatakan jika keadaan fisik seorang anak baik dan sehat dia akan dapat beraktifitas dengan baik pula, kemampuan fisik dan mental anak yang baik nantinya merupakan dasar bagi anak untuk membangun pengetahuan yang lebih baik atau lebih luas lagi.

Bermain adalah dunia kerja anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan sosial dan emosional. Ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan bila salah satu aspek ini diberikan, maka perkembangan anak akan menjadi tidak seimbang.

Para ahli pendidikan anak telah melakukan dalam riset yang dilakukan bertahun-tahun, bahwa yang efektif bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungannya adalah bermain, karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sudono (1995:1) menyatakan bahwa: Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang

menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Mulyadi (2004:53) bahwa: Bermain adalah suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan maupun tidak dilakukan demi kesenangan saja namun bermain juga hal yang sangat serius karena cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan motoriknya dan meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain guru dapat memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak, salah satunya perkembangan bahasa dan daya pikirnya.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa bermain dapat membuat anak senang dan bangga, terampil, sehat dan mengembangkan imajinasi, melatih kognitif dan melatih berbicara. Disamping itu, bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengetahui berbagai konsep dan melatih kesabaran.

b. Tujuan Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Depdiknas (2004: 56) antara lain.

Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh. (1) Melatih kemampuan berbahasa anak agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan. (2) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus. (3) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan. (4) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal. (5) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri. (6) Mengembangkan kemampuan sosial, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat menyesuaikan diri dengan teman.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999:32) menyatakan bahwa: Tujuan bermain dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Tujuan bermain menurut Moeslichatoen (1999:32) dapat disimpulkan dengan pengetahuan yang sudah ada anak mampu menghubungkan dengan pengetahuan yang baru, sehingga dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal. Mengembangkan jasmani dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan anak serta mengembangkan kemampuan sosial dalam membina hubungan dengan anak lain dan masyarakat lingkungannya.

Melatih kemampuan berbahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan anak-anak lain beserta lingkungannya dan melatih

emosi dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan serta menumbuhkan kepercayaan diri dengan cara berbagi, menolong dan memberi kesempatan kepada anak yang lain.

c. Karakteristik Bermain

Menurut beberapa pakar pendidikan menyebutkan Montolalu (2005:1.2) ada beberapa karakteristik bermain anak antara lain: (1) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan kecuali anak membuat aturan sendiri. (2) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dilakukan dalam kehidupan nyata (bermain drama). (3) Bermain lebih fokus pada kegiatan dari pada hasil akhir. (4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak.

Menurut Montolalu, dkk (2005:25) karakteristik bermain adalah: (1) Bermain adalah sukarela. (2) Bermain adalah pilihan anak. (3) Bermain adalah simbolik. (4) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Jadi kesimpulan dari karakteristik bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara spontan, bebas, sukarela, tidak ada paksaan, bila sudah ada kepuasan berhenti dengan sendirinya tanpa harus terikat dengan hasil akhir dari permainan tersebut.

d. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak keseluruhan. Dengan bermain anak-anak menemukan keahlian baru dan belajar (*learn*) kapan harus menggunakan keahlian tersebut,

serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi akan berkembang. Menurut Reber dalam Hildayani (2005:4.7). Manfaat bermain dalam perkembangan kognitif adalah aspek kognitif berkaitan dengan daya ingat, daya tangkap, kemampuan memahami suatu informasi, pengetahuan yang dikuasai seseorang, daya nalar, daya analisis, daya imajinasi, dan daya cipta atau kreatifitas.

Menurut Depdiknas (2004:18) manfaat bermain adalah sebagai berikut: (1) Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak. (2) Mengaktifkan semua panca indera anak. (3) Meningkatkan kemandirian pada anak. (4) Memenuhi kebutuhan. (5) Memberikan kesempatan pada anak untuk melatih memecahkan masalah. (6) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan). (7) Memberikan kegembiraan pada anak dan kesenangan pada anak.

Sedangkan menurut Montolalu (2005:19) manfaat bermain adalah: (1) Bermain memicu kreatifitas. (2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak. (3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik. (4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati. (5) Bermain bermanfaat mengasah panca indera. (6) Bermain sebagai media terapi. (7) Bermain itu melakukan penemuan.

Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengenalkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia

miliki tentang dunia dan juga sekaligus dan bisa mendapatkan pengetahuan baru dan semua dilakukan dengan caranya sendiri membuat anak aktif dan menggembirakan hatinya.

Kesimpulan dari manfaat bermain adalah bermain membuat anak aktif, terampil, mandiri termotivasi untuk bereksplorasi dan bereksperimen serta membuat anak merasa gembira. Tidak ada permainan-permainan yang membuat anak bersedih malahan membuat anak dapat menemukan hal baru serta memicu kreatifitas anak itu sendiri.

e. Arti Bermain bagi Anak Usia Dini

Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada umumnya dalam keadaan sakit jasmaniah ataupun rohaniyah.

Aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan pada masa kanak-kanak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa. Dalam kegiatannya melibatkan lingkungan, imajinasi, dan penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan. Sesuai dengan itu Suyudi dalam Mutahir (2004:133) menyatakan bahwa “Apabila anak sudah masuk dalam aktivitas bermain, ia lupa akan waktu dan dan sering melupakan keadaan atau situasi lain karena mereka asyik dalam bermain”.

Anak merupakan individu yang aktif dan selalu mengadakan konfrontasi dengan lingkungannya. Mereka tidak bisa tinggal diam dan selalu bergerak, hampir semua rangsangan yang datang dari lingkungannya dijawab dengan gerakan. Sebagai contoh: saat anak pulang sekolah atau pada waktu istirahat mereka selalu berkejar-berkejaran, berlari, melompat, dan melempar. Contoh lain: lemparkan bola kepada sekelompok anak yang sedang istirahat, tanpa komando mereka akan langsung bereaksi mengejar dan menendang bola tersebut. Bila tidak diatur atau disuruh berhenti oleh guru, maka mereka akan selalu menendang dan memainkan bola tersebut.

Hal ini sesuai dengan pendapat Montolalu, dkk (2007:1.2) menyatakan bahwa: Bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Mereka bermain dengan benda apa saja yang ada disekitarnya dengan menggunakan bahan tongkat dari kayu, ranting, sapu, bahkan juga dengan tanah dan lumpur. Justru benda-benda tersebut menjadi daya tarik mengapa anak-anak senang bermain.

Bila diamati dalam kehidupan sehari-hari kegiatan bermain begitu mudah diamati. Namun dalam beberapa situasi tertentu, bermain sulit dibedakan dengan kegiatan yang bukan kegiatan bermain. Hal ini sesuai dengan pendapat Schwartman dalam Mutahir (2004:100) menyatakan bahwa “Bermain bukan bekerja, bermain adalah pura-pura, bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh, bermain bukan suatu kegiatan yang produktif. Ditambahkan bekerja pun dapat juga diartikan bermain,

walaupun sementara bermain dapat dialami sebagai bekerja”. Maka dengan demikian, anak-anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sendiri sehingga seringkali dianggap nyata, sungguh-sungguh produktif dan menyerupai kehidupan yang sebenarnya. Kebutuhan bermain bagi anak sama besarnya terhadap makanan, kehangatan dan cinta.

Bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang secara optimal, karena bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan mencipta sesuatu tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock dalam Musfiroh (2005:2) bahwa “Bermain adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”.

Berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli, Montolalu, dkk (2007:1.3) mengemukakan bahwa bermain itu mempunyai arti penting yaitu sebagai berikut: (1) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya. (2) Anak akan menemukan dirinya yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya, serta juga minat dan kebutuhannya. (3) Memberikan

peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku. (4) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik. (5) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Seiring itu, *Santrock* dalam Kamtini (2005:53) mengemukakan bahwa “Bermain mempunyai beberapa fungsi yaitu bermain dapat meningkatkan afiliasi anak dengan teman sebayanya, meredakan ketegangan, meningkatkan kemampuan eksplorasi anak akan perilaku tertentu”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain bermanfaat bagi fisik dan psikis anak, karena di dalam bermain, anak dapat mengungkapkan macam-macam emosinya sehingga timbul rasa kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan. Disamping itu, pertumbuhan seluruh bagian tubuh seperti tulang, otak, motorik kasar dan motorik halus serta organ-organ tubuh lainnya dapat berkembang secara optimal.

4. Fungsi Bahasa Inggris

Perkembangan politik kebahasaan bahkan selalu diarahkan untuk lebih memperkukuh Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional yang sangat diperlukan untuk penyatuan dan kesatuan bangsa. Setelah Bahasa Indonesia berfungsi dengan baik, muncullah keputusan mendikbud pada bulan Januari 1998 yang mengizinkan Bahasa Inggris dipakai sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan. Adapun fungsi resmi dari Bahasa Inggris itu sendiri adalah sebagai berikut : Sebagai masyarakat dunia,

Indonesia memerlukan pemakaian bahasa asing terutama Bahasa Inggris yang berguna untuk penghubung antarbangsa. Alat pembantu pengembangan Bahasa Indonesia menjadi bahasa modern. Alat pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi modern untuk pembangunan nasional. Bahasa Inggris yang dipakai sebagai ilmu pengetahuan dan teknologi modern dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber untuk kepentingan pengembangan bahasa nasional Indonesia terutama di dalam pengembangan tata istilah. Halim dalam Setiawan (1976:146)

5. Konsep Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini

Pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini TK, guru tidak langsung mengenalkan Bahasa Inggris langsung kepada anak tulisannya. Tetapi hal yang perlu dilakukan seorang guru adalah mengenalkan konsep bahasa Inggris kepada anak melalui permainan kotak buah dan buah tersebut disebutkan dalam bahasa Indonesia kemudian baru kedalam bahasa Inggris atau biasa dilakukan dengan menggunakan dua bahasa (*bilingual*).

Menurut Hurlock (1993:3) menyatakan bahwa “bilingual atau dwi bahasa adalah kemampuan menggunakan dua bahasa yang tidak hanya kemampuan dalam berbicara dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami apa yang dikomunikasikan orang lain secara lisan dan tertulis.

Beberapa para ahli mendukung bahwa semakin dini anak belajar bahasa asing, maka semakin mudah bagi anak untuk menguasai bahasa asing tersebut. Awal masa kanak-kanak pada umumnya merupakan saat

berkembang pesatnya tugas pokok belajar dalam berbicara yaitu menambah kosa kata, menguasai pengucapan kata-kata dan menggabungkan kata-kata menjadi kalimat.

Lestari (2010:3) mengemukakan guru dapat melakukan hal-hal sebagai berikut dalam pengenalan bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini yaitu: (1) Membiasakan anak secara kontiniu terlibat dalam suasana berbahasa asing, melalui lagu-lagu anak-anak, cerita, dan buku cerita berbahasa asing. (2) Mengupayakan agar anak dapat berhadapan langsung dan mendengar secara teratur kalimat, atau kata-kata asing. (3) Biasakan anak dengan kreativitas mendengar yang bersifat alamiah, yaitu kegiatan bermain sesuai minat dan perkembangan usia anak yang dilakukan dalam bahasa asing. (4) Memasukan anak ke lingkungan prasekolah yang menggunakan konsep dua bahasa atau bilingual, karena pada umumnya sekolah-sekolah jenis akan membiasakan anak mengenal bahasa ibu dan bahasa asing.

B. Penelitian Yang Relevan

Petriani. 2011. "Peningkatan Pengenalan Bahasa Inggris melalui Permainan Tebak gambar Buah di TK Kemala bayangkari III Padang". Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan tebak gambar buah dapat meningkatkan dan mengenalkan Bahasa Inggris kepada Anak Usia Dini salah satunya melalui permainan tebak gambar buah.

Rifni. 2008. Melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Bahasa Inggris Anak melalui permainan kartu bergambar di TK Bhayangkari Padang.

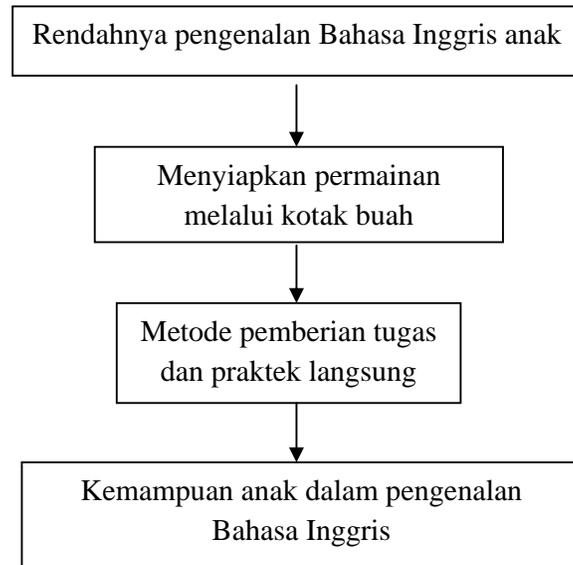
Hasil penelitian menyimpulkan bahwa permainan kartu bergambar terbukti dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak.

Perbedaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian di atas terletak pada objek dan fokus masalah. Objek pada penelitian ini murid TK Aisyiah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir selatan. Sedangkan masalah pada penelitian ini difokuskan pengenalan bahasa Inggris anak melalui permainan kotak buah.

C. Kerangka Konseptual

Pengenalan Bahasa Inggris adalah suatu upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengenalkan kepada anak konsep-konsep bahasa Inggris. Peningkatan pengenalan bahasa Inggris dilakukan di TK Aisyiyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan melalui permainan kotak buah dilakukan karena pengenalan Bahasa Inggris belum optimal dilaksanakan. Untuk itu pengenalannya dilakukan dengan menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

Peningkatan aktifitas anak dalam kegiatan pengenalan Bahasa Inggris yang dapat dilakukan dengan permainan kotak buah diharapkan dapat menambah kosakata dan wawasan anak. Di dalam pelaksanaan permainan ini, terlebih dahulu guru memperlihatkan kotak buah kepada anak. Kemudian guru menyebutkan nama buah tersebut dengan Bahasa Inggris. Anak disuruh untuk mengulang menyebutkannya kembali dan disini akan terlihat perkembangan bahasa anak dalam Bahasa Inggris. Untuk itu dapat dilihat kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut.



Bagan 1

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah pengenalan Bahasa Inggris melalui permainan kotak buah dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Talaok Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab I sampai Bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Taman kanak-kanak merupakan langkah awal untuk mengenalkan pada anak tentang dunia sekolah, menciptakan lingkungan yang menyenangkan bukan menuntut mereka untuk dapat mengenal Bahasa Inggris secara lancar dan menyeluruh. Namun pada kenyataan berdasarkan pengamatan di lapangan, anak dibiarkan saja tanpa didampingi dan diiringi dengan pengetahuan dan wawasan yang lebih.
2. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan sarana dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tersebut dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Untuk itu pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak.
3. Pelaksanaan permainan kotak buah dapat meningkatkan pengenalan Bahasa Inggris anak terhadap perkembangan bahasa anak.
4. Agar tujuan pengenalan Bahasa Inggris anak dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK yaitu melalui bermain dengan

menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan pengenalan Bahasa Inggris serta melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.

5. Membelajarkan anak dengan upaya meningkatkan pengenalan Bahasa Inggris melalui permainan kotak buah akan dapat menumbuhkan minat, percaya diri, keberanian, dan rasa keingintahuan anak.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak maka simpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya sebagai berikut:

1. Guru-guru dapat mencoba cara-cara yang diterapkan dalam penelitian dengan berbagai cara dalam pembelajaran di sekolah.
2. Guru-guru untuk masa akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang alat permainan yang akan digunakan untuk lebih meningkatkan pengenalan Bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak.
3. Guru lebih kreatif mengembangkan kegiatan pembelajaran yang disajikan.

Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan kotak buah tidak hanya dapat meningkatkan pengenalan Bahasa Inggris anak akan tetapi juga dapat mengembangkan keaktifan anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik, pertumbuhan, dan perkembangan anak.
3. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
4. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang pengenalan Bahasa Inggris melalui metode, teknik dan media yang lainnya.
5. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2008. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum dan Hasil Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan TK dan SD.
- Depdiknas. 2002. *Kurikulum dan Hasil Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Lestari. 2007. *Belajar Bahasa Inggris Lewat Permainan*. Jakarta: Grafindo Litera Media.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Hidayani, Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock. 1993. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kamtini dan Tanjung H.W. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu dkk. 2005. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Meningkatkan Kreativitas dalam Belajar*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Mutahir, Toho Cholik, dkk 2004. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak – Anak*. Jakarta: Dirjen Olah Raga Depdiknas.