**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris**

**2.1.1 Definisi Penguasaan Kosakata**

Makna penguasaan sebenarnya tidak jauh berbeda dengan makna kemampuan, yaitu kesanggupan. Menurut Aisyah & Hidayatullah (2023: 48) menyatakan bahwa secara etimologis, dalam kamus Inggris Indonesia, kata penguasaan berasal dari kata domination yang merupakan kata benda. Tetapi dalam kamus hanya dikenal istilah dominium yang identik dengan *‘owenershio’* (kepemilikan), yaitu *‘in its original sense, single and indivisible, absolut and exclusive’*. Selain dari itu menurut Ulfah (dalam Aisyah & Hidayatullah. 2023:

45) menyatakan bahwa penguasaan kosakata merupakan salah satu kompetensi linguistik yang harus dikuasai dalam mempelajari suatu bahasa. Penguasaan kosakata merupakan hal yang paling mendasar yang harus dikuasai seseorang dalam pembelajaran bahasa Ingris.

Penguasaan kosakata merupakan dasar kunci dimana jika sudah menguasai maka akan memudahkan kita pada tahap selanjutnya. Penguasaan kosakata bahasa Inggris mengacu pada kemampuan seseorang untuk memahami, mengenali, dan menggunakan kata dan frasa dalam bahasa Inggris. Karena tidak mungkin untuk berkomunikasi dengan orang lain jika seseorang tidak memiliki penguasaan kosakata yang cukup dalam pikirannya. Menurut Rubi & Thompson (dalam

Simatupang et al., 2023), sesorang tidak dapat berbicara, memahami, membaca,

10

atau menulis bahasa asing kecuali ia mengetahui sejumlah besar kata, jadi tujuan pembelajaran kosakata adalah inti dari penguasaan bahasa asing.

Kosakata (Inggris: *vocabulary*) adalah himpunan kata yang diketahui maknanya dan dapat digunakan dalam suatu bahasa. Pengenalan bahasa Inggris diawali dengan pengenalan kosakata (*vocabulary*). Menurut Firdaus & Muryanti (dalam Monica & Muryanti, 2023: 4658) menyatakan bahwa pengenalan kosakata adalah salah satu yang terpenting dalam mengembangkan bahasa Inggris kepada anak usia dini. Salah satu aspek penting dalam belajar dan berbicara Inggris adalah *vocabulary* atau kosakata.

Kosakata atau *vocabulary* dalam bahasa Inggris, secara umum dapat didefinisikan sebagai pengetahuan tentang kata dan maknanya (Simatupang et al.,

2023). Sedangkan menurut Linse (dalam Simatupang et al., 2023: 17) kosakata merupakan salah satu karakteristik bahasa yang harus dipelajari atau dikuasai siswa ketika mempelajari bahasa Inggris. Komponen kosakata atau *vocabulary* adalah salah satu komponen bahasa yang perlu dipelajari. Sejalan dengan pendapat peneliti yang menjelaskan bahwa *This vocabulary would likely form a crucial restricton on how well English is understood* (Bulan et al., 2023: 380). Pernyataan tersebut memiliki arti kosakata kemungkinan besar akan membentuk pembatasan penting tentang seberapa baik bahasa Inggris dipahami.

Beberapa definisi yang dikemukakan di atas dapat peniliti simpulkan bahwa penguasaan kosakata menjadi dasar berbahasa Inggris. Kosakata memiliki peran yang sangat penting dalam mempelajari bahasa terkhususnya bahasa Inggris. Penguasaan kosakata merupakan pijakan awal untuk belajar bahasa

karena dalam setiap kalimat terdapat kosakata. Semakin banyak kosakata yang dikuasai anak maka semakin baik kemampuan bahasanya. Dengan begitu, anak dapat leluasa mengungkapkan ide atau keinginannya.

**2.1.2 Jenis-Jenis Kosakata**

Menurut Hurlock (dalam Marlianingsih, 2016: 135) anak mempelajari dua jenis kosakata yakni kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum terdiri atas kata yang dapat digunakan dalam berbagai situasi yang berbeda. Kosakata khusus terdiri atas kata arti spesifik yang hanya digunakan pada situasi tertentu. Hurlock (dalam Marlianingsih, 2016: 135) menguraikan pembagian jenis-jenis kosakata sebagai berikut:

**1) Kosakata Umum**

a. Kata benda

Kata benda adalah kata yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu yang dibendakan. Kata benda ini umumnya bersuku kata satu dan menjadi kategori kata yang pertama digunakan oleh anak. Contoh kata benda misalnya meja, kursi, ayah, ibu, baru, dan tanah.

b. Kata kerja

Kata kerja adalah kata yang menunjukkan keadaan atau tindakan. Biasanya anak mempelajari kata kerja setelah memahami kata benda. Contoh kata kerja misalnya “ambil”, “pegang”, “berdiri”.

c. Kata sifat

Kata sifat adalah kata yang digunakan untuk menjelaskan sifat atau keadaan suatu objek. Pada anak berusia 1,5 tahun kata sifat muncul dalam

kosakatanya. Kata sifat yang paling awal dipahami oleh anak biasanya yaitu “baik”, “buruk”, “bagus”, “jelek”, “panas”, “dingin” karena kata-kata tersebut bisa digunakan untuk orang, makanan, dan minuman.

d. Kata keterangan

Kata keterangan adalah kata yang menjelaskan keterangan untuk kata yang lain. Kata keterangan yang paling awal dipahami dalam kosakata anak umumnya adalah “di sini” dan “di mana”.

**2) Kosakata Khusus**

a. Kosakata warna

Mayoritas anak berusia 4 tahun mengetahui nama-nama warna dasar. Anak akan mempelajari warna yang lain jika minat dan diberikan kesempatan untuk belajar tentang warna.

b. Kosakata jumlah

Anak bersuai 5 tahun, dalam skala inteligensi Stanford-Binet, diharapkan

cukup memahami kata “tiga”, “sembilan”, “lima” untuk menghitung biji.

c. Kosakata waktu

Anak yang berusia 6 atau 7 umumnya mengetahui arti pagi, siang, musim panas dan musim hujan.

d. Kosakata uang

Anak yang berusia 4 atau 5 tahun mulai menamai mata uang logam sesuai dengan ukuran dan warnanya.

e. Kosakata ucapan populer

Anak akan menggunakan ucapan populer untuk mengungkapkakn emosi dan kebersamaan dengan kelompok sebaya.

f. Kosakata sumpah

Anak pada usia sekolah akan mulai menggunakan kosakata sumpah untuk menyatakan bahwa ia sudah besar, menyadari perasaan rendah dirinya, menegaskan kejantanannya, dan menarik perhatian.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis kosakata untuk anak usia dini ialah kosakata umum dan kosakata khusus. Anak usia dini belajar dari kata benda terlebih dahulu seperti kata “mama” atau “papa”. Adapun untuk kosakata khusus anak usia dini biasanya memulai dengan belajar berhitung satu, dua, tiga dan seterusnya. Pada kosakata dasar seperti “ini” dan “itu”, anak usia dini menggunakannya untuk menunjukkan sesuatu yang menarik baginya. Hal ini juga didukung oleh pendapat Susanti & Muryaniti (2023: 129) pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak dapat dilakukan dengan mengenalkan kosakata sederhana seperti identitas diri, nama-nama warna, angka

1-10, anggota keluarga, nama-nama binatang, nama-nama tumbuhan, anggota tubuh dan kalimat perintah sederhana.

**2.1.3 Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini**

Pemerolehan kosakata pada anak usia dini sangatlah erat kaitannya dengan hal apa saja yang pernah diamatinya dan dikenalinya dengan kosakata. Hal ini diamati pada anak sedang mengamati sebuah benda hijau yang tumbuh di atas tanah, setelah diselidiki dan didengarnya dari lingkungan sekitarnya apa nama

benda tersebut, barulah anak mengetahui sebuah kosakata bahwa nama benda tersebut adalah rumput. Begitu juga halnya dengan kosakata bahasa Inggris yang mesti dikuasai oleh anak. Anak dapat mengenalkan kosakata bahasa Inggris ketika anak mengenali dan mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan cara mengamati hal-hal disekitarnya.

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang mesti dikuasai oleh semua individu. Hal ini dikarenakan pergaulan internasional semakin mudah. Sementara itu, salah satu bahasa yang digunakan dalam duia internasional sering kali bahasa Inggris mesti dilakukan sejak dini.

Untuk memahami pemerolehan kosakata bahasa Inggris pada anak, dapat diketahui melalui teori-teori tentang perkembangan bahasa, yakni:

**1) Teori Behavioristik**

Teori behavioristik yang dikemukakan Skinner menjelaskan bahwasanya pemerolehan bahasa anak ditentukan oleh ransangan dari lingkungan luar diri anak (Firdaus & Muryanti, 2020:1222). Sedangkan menurut Suardi et al., (dalam Firdaus & Muryanti, 2020:1222) juga mengungkapkan bahwasanya perkembangan bahasa anak usia dini juga bisa dipengaruhi salah satunya ialah lingkungannya, terutama ialah keluarga yang sering berinteraksi dengan anak, sehingga anak mengenali berbagai kosakata dari lingkungan tersebut. Jadi, dapat diartikan bahwasanya menurut teori behavioristik perkembangan bahasa anak terjadi secara alami yang ditentukan oleh lingkungan sekitarnya. Berkaitan dengan pemerolehan kosakata bahasa Inggris, teori behavioristik memandang seorang anak dapat mengenali kosakata bahasa Inggris

ditentukan oleh stimulus melalui bahasa Inggris yang diberikan oleh lingkungannya.

**2) Teori Kognitif**

Teori kognitif yang dikemukakan Piaget menjelaskan bahwa kemampuan kognitif yang menentukan perkembangan bahasa anak (Firdaus & Muryanti,

2020: 1222). Hal ini berarti proses perkembangan bahasa yang ada pada anak lebih dominan ditentukan oleh kemampuan kognitif anak. Berkaitan dengan teori- teori kognitif, penguasaan anak terhadap kosakata bahasa Inggris ditentukan oleh kemampuan kognitif anak tersebut.

**3) Teori perkembangan kognitif Vygotsky**

Teori perkembangan kognitif Vygotsky menjelaskan bahwasanya perkembangan bahasa anak sangat berhubungan dengan mental anak, seperti penalaran dan ingatan, dan perhatian. Jadi, dapat diartikan bahwa menurut teori kognitif Vygotsky memandang perkembangan bahasa anak ditentukan oleh perhatian, ingatan, dan penalaran pada anak. Berkaitan dengan teori perkembangan kognitif Vygotsky, artinya anak dapat menguasai kosakata bahasa Inggris ditentukan oleh proses-proses mental yang ada dalam dirinya, seperti: ingatan, perhatian, dan penalaran.

**4) Teori Nativisme**

Teori nativisme menjelaskan setiap orang dapat menguasai bahasa apapun apabila diajarkan dan diperkenalkan terhadap bahasa tersebut. Begitu juga teori ini memandang pemerolehan bahasa pada anak. Anak akan bisa menguasai suatu bahasa atau memperoleh suatu bahasa apabila bahasa

tersebut diperkenalkan atau diajarkan kepadanya. Berkaitan dengan teori nativisme, artinya anak dapat menguasai kosakata bahasa Inggris apabila anak diajarkan dan diperkenalkan kosakata bahasa Inggris, maka anak kaya akan kosakata bahasa Inggris dan dapat memiliki kemampuan yang bagus dalam bahasa Inggris, begitupun sebaliknya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pemerolehan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini dapat diketahui melalui teori-teori dalam bahasa yaitu teori behavioristik. teori kognitif, teori perkembangan kognitif vygotsky dan teori nativisme. Teori behavioristik berkaitan dengan ditentukan stimulus melaui bahasa Inggris yang diberikan oleh lingkungannya. Teori kognitif berkaitan dengan kemampuan kognitif anak. Teori perkembangan kognitif vygotsky ditentukan oleh proses-proses mental yang ada dalam dirinya. Teori nativisme artinya anak dapat menguasai kosakata bahasa Inggris dan dapat memiliki kemampuan yang bagus dalam bahasa Inggris.

**2.1.4 Manfaat Belajar Kosakata Bahasa Inggris bagi Anak Usia Dini**

Kosakata merupakan komponen penting yang menunjang penguasaan empat keterampilan berbahasa (berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca). Menurut Amalia (2018: 5) mengenalkan kosakata pada anak usia dini yang sedang berkembang pesat cara berpikirnya dapat membantu meningkatkan minat belajar bahasa Inggris mereka di kemudian hari. Manfaat kosakata pada kegiatan pembelajaran bahasa sangat jelas sekali. Kosakata erat hubungannya dengan setiap pembelajaran bahasa. Bila mempelajari *reading,* siswa harus mengetahui makna setiap kosakata agar mampu memahami isi bacaan yang

dibaca. Mempelajari *speaking,* siswa harus memahami makna kosakata baru bisa berkomunikasi dengan baik. Mempelajari *listening,* siswa juga harus mengetahui makna kosakata agar mampu memahami apa yang didengar. Mempelajari *writing* juga, siswa harus memahami makna kosakata untuk bisa menulis dengan baik. Kosakata dapat juga disebut dengan nafasnya bahasa, karena tanpa kosakata maka tidak akan ada bahasa.

Pemilihan kata dan pengulangan merupakan bagian penting dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada anak atau pembelajar usia dini. Anak yang berusia 4-5 tahun akan mudah memahami kata benda yang nyata yang mereka temui sehari-hari. Selanjutnya, guru perlu mengadakan pengulangan sehingga anak dapat mengingat kosakata yang sudah dipelajari dengan mudah (Putri et al., 2018: 19).

Pembelajaran bahasa Inggris yang diajarkan di Taman Kanak-Kanak dimulai dari yang sederhana menuju hal-hal yang kompleks. Hal sederhana dalam konteks ini yaitu kosakata. Kosakata menjadi pijakan awal anak sebelum belajar menyusun kalimat. Semakin banyak anak meguasai kosakata maka semakin mudah bagi mereka memahami bahasa. Sehingga, dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini akan menjadi modal bagi mereka untuk menguasai semua aspek dalam pembelajaran bahasa Inggris, termasuk kemampuan untuk dapat berkomunikasi dengan bahasa asing tersebut dengan baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kosakata sangat bermanfaat dipelajari oleh anak usia dini karena sifatnya lebih fleksibel dan

tidak ada aturan atau rumus tertentu yang perlu dipelajari seperti saat kita menghadapi tata bahasa. Mengenalkan kosakata menjadi awal yang baik dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini karena sesuai dengan konsep belajar di Taman Kanak-Kanak, yaitu belajar secara sederhana dan menyenangkan. Perbendaharaan kosakata yang banyak akan sangat menunjang hasil pencapaian kompetensi pembelajaran bahasa Inggris yang maksimal.

**2.1.5 Indikator Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia**

**Dini**

Dalam menerapkan pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini kita perlu membatasi sampai mana anak bisa dikatakan berhasil melalui pembelajaran tersebut. Itu berarti kita perlu mengetahui apa saja yang dijadikan acuan dalam mengkategorikan anak yang dianggap berhasil belajar kosakata bahasa Inggris. Menurut Liniswarti (2021: 23) pembelajaran bahasa Inggris umum meliputi kegiatan mendengarkan/menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*) dengan memperlihatkan cara pengucapannya (*pronunciation*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Adapun untuk anak usia dini pembelajarannya bisa dibatasi hanya sampai *word form (listening and repeat), word meaning,* dan *spelling* (Brewster & Girard, 2003: 30).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan bahasa Inggris anak usia dini lebih difokuskan pada kemampuan anak dalam mendengarkan/menyimak (*listening*), mengulang kata (*repeat word*) dengan mengucapkan kata secara tepat (*pronunciation*) dan memahami arti dari kosakata (*word meaning*).

**2.2 Media Permainan Ular Tangga**

**2.2.1 Pengertian Media**

Media merupakan perantara antara sumber pesan dengan menerima pesan. Media dapat berupa alat, bahan, atau cara yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Menurut Pendapat Jendriadi et al., (2023: 492) Media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar, selain sebagai mediator penyampai pesan, juga menjadi sarana penyampaian informasi/pesan yang diperlukan oleh peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran dapat diarahkan dan diwujudkan melalui berbagai cara, diantaranya melalui penggunaan media yang inovatif.

Media pembelajaran berperan penting membantu proses belajar mengajar yang dapat memperjelas makna informasi yang disampaikan dan agar tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Melalui penerapan media pembelajaran diharapkan dapat menolong peserta didik dalam penguasaan materi yang diajarkan (Lumbantobing et al., 2022: 666). Media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar serta rasa penasaran dari peserta didik karena praktik dalam sebuah media melibatkan imajinasi dan kepekaan peserta didik terhadap pengalaman yang akan menambah wawasan dengan hal-hal yang baru.

Beberapa definisi yang dikemukakan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau perantara untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Dengan adanya media memudahkan anak menerima materi pelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk menyampaikan materi pelajaran kepada anak, apalagi anak usia dini

membutuhkan media dalam belajar agar anak bisa menagkap dan menerima materi yang diajarkan oleh pendidik.

**2.2.2 Definisi Permainan Ular Tangga**

Menurut Imayanti et al., (2020: 20) Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan monopoli halma, ludo, dan sebagainya.

Menurut Melsi (dalam Setiawati & Solihatulmilah, 2019: 88) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Tidak hanya itu bentuk gambar dimodifikasi sedemikian rupa memang suatu kesengajaan agar menarik perhatian dan minat anak untuk melakukan permainan ini. Sehingga meskipun anak gagal ia akan bersemangat untuk mencoba dan terus mencobanya kembali karena selalu dibuat penasaran oleh permainan ini.

Ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga maupun gambar lain sesuai tema. Menurut Cecep (dalam Setiawati & Solihatulmiah, 2019: 89), gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi.

Menurut definisi para pakar diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan papan bergambar berbentuk kotak-kotak bertulis angka dan juga gambar atau foto, akan tetapi pembuatan bidak bisa disesuaikan dengan fungsi dan tujuan permainan dan tidak aturan yang pasti. Permainan ular tangga ini menggunakan dadu yang mempunyai

6 sisi dan juga bidak untuk dijalankan. Apabila bidak berada di bawah tangga maka bidak bisa naik ke ujung tangga, sedangkan apabila bidak berada di kepala ular maka bidak harus turun menuju keekor ular. Apabila dadu menunjukkan angka 6 maka pemain bisa melempar sebanya 2 kali.

**2.2.3 Keunggulan Media Permainan Ular tangga**

Keunggulan dari media permainan ular tangga adalah media ini merupakan objek nyata yang bisa dilihat secara langsung, bahkan disentuh hingga dipraktikkan sendiri oleh anak. Selain itu, media permainan ular tangga dapat dikreasikan menjadi ukuran yang lebih besar dan karakter gambar sesuai dengan materi apa yang ingin disampaikan. Tidak hanya itu media permainan ular tangga memudahkan proses pembelajaran di kelas agar anak merasa senang dan tidak merasa terbebani dengan hafalan kosakata bahasa Inggris. Sehingga dapat membuat anak usia dini tidak bosan dalam proses meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Tidak hanya itu saja, media permainan ular tangga juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, melainkan mampu meningkatkan kemampuan lain seperti kemampuan motorik, kemampuan

menghitung, dan kemampuan kerjasama pada anak (Khomsin & Rahimatussalisa,

2021: 27).

Dapat disimpulkan keunggulan media permainan ular tangga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang *fun*, lebih merangsang anak dalam melakukan aktifitas belajar. Sehingga permainan ular tangga dapat menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan serta membantu peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Dengan menggunakan media permainan ular tangga, anak akan dilatih untuk mengenal kosakata bahasa Inggris, di mana kemampuan ini akan menjadi modal yang penting bagi anak ketika nantinya ada di jenjang pendidikan selanjutnya.

**2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga**

Media permainan ular tangga memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan antara lain: 1) Media permainan ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan tersebut menyenangkan dan menarik minat anak untuk belajar sambil bermain. 2) Siswa dapat aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran. 3) Media permainan ular tangga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kecerdasan. 4) Permainan ini dapat merangsang anak untuk belajar memecahkan masalah sederhana secara tidak langsung. 5) Media permainan ular tangga dapat digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Namun di sisi lain, terdapat beberapa kekurangan, yaitu: 1) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan waktu yang cukup untuk menjelaskannya kepada anak. 2) Permainan ini tidak dapat mengembangkan

semua materi pembelajaran secara lengkap. 3) Kurangnya pemahaman anak terhadap aturan permainan dapat menyebabkan kekacauan. 4) Anak yang tidak menguasai materi dengan baik mungkin menghadapi kesulitan dalam bermain permainan ini.

Dapat disimpulkan dalam menggunakan media permainan ular tangga dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena kegiatan ini menyenangkan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar sambil bermain, selain itu ular tanga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, karena dapat belajar sambil bermain. Teknik permainan ular tangga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan menggunakan permainan ular tangga juga dapat merangsang peserta didik belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari, yang terpenting adalah peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung. Namun, dalam penggunaan teknik permainan ular tangga dalam proses pembelajaran memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada peserta didik, sehingga tidak banyak siswa yang paham dan menguasai cara bermainnya, bagi peserta didik yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

**2.2.5 Langkah Pembuatan Media Permainan Ular Tangga**

Permainan ular tangga dengan ukuran yang besar akan menarik perhatian anak dan membuat anak lebih leluasa dalam bergerak dan mengekspresikan diri. Permainan ini biasanya dimainkan dengan melibatkan dadu, bidak dan papan ular tangga (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021: 27). Alat peraga berupa dadu yang

besar akan membuat anak berusaha untuk melempar dadu dengan lebih kuat. Ukuran yang disesuaikan dengan karakteristik anak sesuai dengan kriteria sesuai kebutuhan pemakai yaitu anak.

Langkah-langkah pembuatan media ular tangga:

1. Hal pertama membuat model dan desain ular tangga untuk membuatnya menggunakan aplikasi canva dan materi yang digunakan adalah tentang kosakata bahasa Inggris *Things Around You*. Di Dalam setiap kotak papan nya ada sebuah gambar benda seperti (*whiteboard, chair, window, door, table, pencil, shoes, lamp, broom, bag, eraser, book*) yang akan menjadi pertanyaan dan harus di jawab oleh peserta didik.

2. Setelah pembuatan model dan desain media dengan menggunakan canva, kemudian media dicetak menjadi *banner* berukuran 1,8 meter x 1,5 meter. Dengan mencetak ukuran yang besar didalamnya berjumlah 17 kotak, diantaranya 12 kotak berisikan gambar benda beserta tulisan bahasa Inggris.

3. Terakhir dadu terbuat dari bahan dasar *flanel*. Dadu akan dibuat dengan ukuran 25 cm x 25 cm.

**Gambar 2.1 Desain Gambar Media Permainan Ular Tangga**

**2.2.6 Langkah Penggunaan Media Permainan Ular Tangga**

Bentuk perlakuan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa permainan yang bentuknya permainan ular tangga berisi gambar benda sekitaran di rumah dan di kelas. Penelitian dilakukan secara berturut turut selama 2 hari. Pertama, subjek diukur mengenai kemampuan bahasa Inggris dengan memberikan soal berupa kartu gambar “benda sekitar”. Mereka diminta untuk menebak kartu gambar “benda” yang ada di sekitar tersebut dalam bahasa Inggris. Kemudian, peneliti mencatat subjek mana yang sudah mengenal kata-kata yang diberikan dan siapa saja yang belum mengenal kosakata dalam bahasa Inggris. Kemudian, Subjek diminta untuk bermain ular tangga.

Anak dapat mengenal kata bahasa Inggris yang ada dalam media permainan ular tangga tersebut. Langkah-langkah metode permainan ular tangga ini, yaitu:

1. Permainan dilakukan di dalam kelas dengan ular tangga berukuran 1,8 meter x 1,5 meter yang berbentuk *banner* diletakan di lantai untuk dimainkan oleh anak.

2. Sebelum permainan dimulai, anak dibacakan aturan dalam permainan ini.

Anak akan bermain secara individu.

3. Setiap anak akan bergantian melempar dadu sebanyak satu kali. Anak akan bergerak sesuai dengan jumlah dadu yang mereka dapatkan. Di nomor yang mereka pijak, anak akan mendapatkan sebuah pertanyaan sesuai dengan gambar yang ada di dalam kotak, contoh gambar di kotak no.15 adalah meja, pertanyaan yang dapat diberikan adalah “*what is that?*”. Jika anak dapat

menjawab maka anak akan maju satu langkah sebagai *reward,* tetapi jika tidak dapat menjawab anak akan mundur satu langkah.

4. Kemudian jumlah jawaban yang benar dari setiap anak akan di tulis di papan tulis untuk dibahas setelah permainan selesai. Permainan ini sama dengan permainan ular tangga, jika siswa mendapatkan tangga di dalam kotak maka mereka dapat menaiki hingga tangga berhenti di nomor berapa, namun jika mereka bertemu dengan *Slide* (seluncuran), maka mereka harus berseluncur ke nomor dimana seluncuran itu berhenti.

**Gambar 2.2 Media Permainan Ular Tangga**

**2.3 Penelitian Relevan**

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai penggunaan media untuk penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini diantaranya:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ika et al., (2023: 27-31) dengan judul “Penggunaan Slider (*Slide and Ladder*) Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SDN Kawengan Kedewan”.

Dari hasil penelitian Ika et al., (2023: 30) menyatakan bahwa permainan slider board, bahwa media dalam pembelajaran siswa dapat menciptakan dan mengoptimalkan hasil pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, penggunaan media dalam proses belajar di kelas dapat membangkitkan keinginan baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap belajar.

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Susanti & Muryanti (2023: 127-141) dengan judul “Efektivitas Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Permainan *Mistery Box* di Taman Kanak-Kanak Ulul Ilmi Padang”. Dari hasil penelitian ini menyatakan terdapat perbedaan efektifitas yang signifikan atau nyata antara pengenalan kosakata bahasa Inggris menggunakan permainan *mistery box* dengan perlakuan yang diberikan guru menggunakan kartu bergambar kepada anak di Taman Kanak-Kanak Ulul Ilmi. Pada hasil *uji effect size cohen’d* tergolong dalam kategori kuat. Sehingga dapat dikatakan melalui permainan *mistery box* efektif digunakan dalam mengenalkan kosakata Inggris pada anak usia dini.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Widyahening & Sufa (2022: 1135-1145) dengan judul “Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini”.

Hasil penelitian memperlihatkan perubahan yang positif dalam penerapan Bingo game karena dalam hal ini anak-anak menjadi lebih semangat antusias, aktif dan kreatif dalam merespon jalannya proses pembelajaran, serta percaya diri dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris

Untuk itu dengan adanya penelitian terdahulu, peneliti akan menggunakan media yang berbeda yaitu dengan media permainan ular tangga dengan ukuran besar, sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini, agar anak merasa senang dan tidak merasa terbebani ketika menghafal kosakata bahasa Inggris.

**2.4 Kerangka Berpikir**

**Penggunaan Media**

**Permainan**

**Ular Tangga**

**Penguasaan Kosakata**

**Bahasa Inggris**

**Gambar 2.3 Kerangka Berpikir**

Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini sangat penting untuk distimulus sejak dini, karena kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan kemampuan bahasa yang paling mendasar, jika kemampuan penguasaan kosakata tidak dioptimalkan maka akan berpengaruh pada kemampuan bahasa lainnya. Anak yang memiliki kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang baik maka dia akan mampu menjawab menggunakan bahasa Inggris serta memberikan respon terhadap apa yang didengar dan diamati. Sehingga dengan demikian anak mampu memperoleh pengetahuan dari apa yang didengar dan diamati. Sebaliknya jika kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak kurang, maka anak tidak akan mampu memahami dan memberikan respon yang baik, sehingga hal tersebut menjadi penghambat untuk anak memperoleh pengetahuan baru.

Karena urgensi dari kurangnya minat belajar bahasa Inggris anak khususnya kosakata di atas, maka perlunya media untuk dapat menstimulus kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris itu sendiri. Pada penelitian ini, peneliti akan memfokuskan pada penggunaan media permainan ular tangga untuk menstimulus kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Dalam media permainan ular tangga, terdapat desain yang unik, gambar yang menarik tujuannya agar menarik perhatian anak dalam belajar bahasa Inggris. Dengan ketertarikan tersebut tentunya akan membuat anak berusaha untuk mencoba serta dapat menebak dengan bahasa Inggris sesuai dengan media permainan ular tangga yang telah di desain. Oleh karena itu, dalam penggunaannya tentu akan berpengaruh terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak.

**2.5 Hipotesis**

Secara umum hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris. Hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban yang paling memungkinkan.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah: Media permainan ular tangga efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok A di RA Nur Aisyah Kec. Medan Johor.

.