**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini berada pada masa *golden age* atau masa emas, di mana waktu ini menjadi saat yang tepat untuk memberikan stimulasi bagi aspek-aspek perkembangannya karena otak anak tumbuh dengan sangat cepat. Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 aspek pengembangan yang harus dijadikan pembelajaran di PAUD adalah aspek agama dan moral, kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, seni dan bahasa. Salah satu perkembangan yang perlu distimulasi pada anak adalah perkembangan bahasa.

Bahasa menjadi salah satu aspek perkembangan yang sangat penting dan berkaitan langsung dengan manusia. Hal ini dikarenakan keterampilan berbahasa akan memudahkan untuk berkomunikasi dengan lingkungan di sekitarnya. Dengan berbahasa anak dapat mengungkapkan isi pikiran serta perasaannya. Pendapat ini diperkuat oleh Vygotsky (dalam Nurjanah & Anggraini, 2020: 2) yang menyatakan bahwa bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep serta kategori-kategori berpikir. Melalui bahasa maka akan tercipta jalinan komunikasi antar individu sehingga terbentuklah interaksi sosial.

Begitu banyak fungsi bahasa dalam kehidupan manusia, sehingga belajar bahasa penting diberikan kepada anak usia dini, baik itu bahasa ibu, bahasa

daerah, maupun bahasa asing seperti bahasa Inggris. Di era 4.0 ini bahasa sangat

1

penting dikenalkan pada anak usia dini karena kemajuan zaman memberi ruang untuk terjalin komunikasi dengan setiap orang walaupun dengan latar belakang yang berbeda, karena hal tersebut bahasa Inggris dijadikan sebagai tali penghubung agar komunikasi global berjalan dengan baik. Untuk menjalin komunikasi global anak perlu dibekali dengan kemampuan berbahasa Inggris, karena bahasa Inggris telah disahkan sebagai bahasa Internasional (Nia et al.,

2023: 128).

Di Indonesia, bahasa Inggris menjadi bahasa kedua yang diperoleh anak, setelah pemerolehan bahasa pertamanya. Menurut Stakanova & Tolstikhina (dalam Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021: 26), tahap usia dini merupakan waktu yang tepat untuk proses pembelajaran bahasa Inggris. Kemampuan anak untuk belajar bahasa asing dapat diperkenalkan pada usia sekitar dua sampai enam tahun. Di usia anak berada pada tahapan praoperasional yang mulai menggunakan simbol-simbol untuk menggambarkan lingkungan di sekitarnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Scheffler (2015: 8) bahwa anak yang diperkenalkan bahasa Inggris pada usia 21 bulan selama dua tahun maka ketika ia genap berusia empat tahun akan mulai menunjukkan keterampilan berbahasa Inggris meskipun hanya berupa kosakata saja. Itu artinya, usia sangat mempengaruhi otak dalam menyimpan informasi di memori jangka panjang, oleh karena itu memperkenalkan bahasa Inggris sebaiknya dilakukan sedini mungkin. Perkenalkan bahasa Inggris untuk anak usia dini dapat diintegrasikan dengan pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD).

Namun pada kenyataannya, kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia berada pada tingkat menengah. Berdasarkan data aplikasi e-PI (Elektronic Performance Individu) tahun 2016, Indonesia berada di peringkat belakang di antara negara-negara Asia seperti Malaysia, Singapura, Filipina, India, Korea Selatan, Hongkong, dan Vietnam (Khomsin & Rahimmatussalisa,

2021: 26). Dasar Kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia tidak boleh diabaikan. Tindakan perlu diambil di berbagai tingkat sosial untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris masyarakat Indonesia. Untuk mengatasi kekurangan keterampilan bahasa Inggris, kampanye Duta EF Ambassador baru-baru ini diluncurkan di seluruh Indonesia untuk memotivasi siswa dan masyarakat umum agar mahir berbahasa Inggris (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021: 26). Oleh karena itu, penting bagi negara Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dengan memperkenalkan bahasa Inggris kepada masyarakat sedini mungkin.

Meskipun pembelajaran bahasa Inggris sudah banyak diimplementasikan di lembaga PAUD, namun pada kenyataannya masih banyak yang belum maksimal karena guru yang kurang berkompeten, pemilihan metode yang tidak sesuai, dan media yang kurang memadai atau kurang menarik. Bahwa pembelajaran bahsa Inggris yang diberikan kepada anak-anak masih diajarkan secara konvesional yaitu dengan menulis di papan tulis kemudian anak menyalinnya di buku. Pembelajaran bahasa Inggris seperti ini kurang bermakna karena tidak ada praktik langsung sehingga tidak menarik maka anak akan cenderung bosan dan mencari kegiatan lain. Selain kurangnya kompetensi guru

ketika mengajarkan bahasa Inggris di kelas, media juga menjadi salah satu hal yang berpengaruh akan keberhasilan atau kegagalan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di RA Nur Aisyah Kec. Medan Johor, bahwa kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris masih tergolong menggunakan cara yang belum menarik sehingga anak merasa bosan dan akhirnya sedikit akan minat dalam bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini hanya mencakup keterampilan menyimak dan berbicara. Kemampuan membaca dan menulis belum bisa dikuasai oleh anak mengingat adanya perbedaan antara tulisan dengan pengucapan dalam bahasa Inggris, sehingga anak mengalami kesulitan karena belum sesuai dengan tahap perkembangannya. Akan tetapi kemampuan *listening* (keterampilan menyimak) pada anak masih terbatas karena itu kemampuan *speaking* (berbicara) pada anak akan berdampak juga. Keterbatasan kemampuan tersebut membuat anak juga terbatas dalam perbendaharaan kosakata. Hal tersebut menjadi kurangnya minat anak untuk belajar bahasa Inggris terutama dalam penguasaan kosakata.

Apabila masalah ini tidak dituntaskan maka masalah ini akan berkelanjutan bagi anak-anak selanjutnya. Tantangan terbesar dalam menghadapi anak saat mengikuti pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan kegiatan hafalan adalah membuat anak tertarik terlebih dahulu pada proses pembelajaran tersebut. Di PAUD, pembelajaran apapun harus menyenangkan sehingga apa yang disampaikan menjadi bermakna bagi anak. Itulah mengapa istilah belajar pada anak usia dini dinamakan belajar sambil bermain. Rasa ingin tahu anak akan semakin tinggi jika pembelajaran dilaksanakan dengan cara menyenangkan seperti

menghadirkan banyak media atau menggunakan metode yang sesuai. Hal ini sejalan dengan pendapat Qureshi, et al (2022: 35) bahwa pembelajaran pada anak usia dini hendaknya melalui interaksi dengan objek nyata dan pengalaman konkrit menggunakan berbagai media dan sumber belajar.

Penelitian ini memilih media permainan sebagai media pembelajaran agar anak merasa senang dan tidak merasa terbebani dengan hafalan kosakata bahasa Inggris. Menurut Charlotte (dalam Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021: 27) pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dapat menjauhkan anak dari kejenuhan dan rasa bosan atau bahkan trauma terhadap bahasa Inggris. Oleh karena itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama, agar menciptakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak.

Salah satu media permainan yang bisa digunakan untuk mengenalkan pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini adalah media permainan ular tangga, sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak agar anak merasa senang dan tidak merasa terbebani ketika menghafal kosakata bahasa Inggris. Menurut Afandi (2022: 81) permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang menggunakan dadu untuk menentukan jumlah gerakan yang harus dilakukan suatu bidak dan sering dimainkan oleh anak-anak. Konsep permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih dengan cara melempar dadu yang didalamnya terdapat banyak kotak yang berisi gambar, di dalam permainan tersebut terdapat gambar ular dan tangga, jika dalam permainan tersebut mendapat

tangga maka artinya menaiki tangga, dan jika menangkap ular, dalam permainan peserta harus turun mengikuti jalan ular tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti ingin meneliti penggunaan media permainan ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris, karena masih sedikit studi yang menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa dipilih untuk diteliti dengan menggunakan media permainan ular tangga sehingga hal tersebut menjadi salah satu celah atau *gap* dari penelitian ini. Peneltian yang akan peniliti lakukan juga membahas tentang penggunaan media permainan ular tangga, namun perbedaannya adalah media ini digunakan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Diharapkan melalui penggunaan media permainan ular tangga ini penguasaan kosakata bahasa Inggris dapat meningkat, sehingga anak mampu mengenali kosakata bahasa Inggris, dapat menyebutkan kosakata bahasa Inggris beserta artinya, dan minat dalam belajar bahasa Inggris. Untuk membantu anak belajar penguasaan kosakata bahasa Inggris secara menyenangkan diperlukan adanya sebuah media yang dapat merangsang anak. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Kelompok A di RA Nur Aisyah Kec. Medan Johor Tahun Ajaran 2023-2024”.**

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraiakan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Belum adanya media permainan yang menyenangkan untuk penguasaan kosakata bahasa Inggris seperti permainan ular tangga.

2. Kurangnya minat anak dalam belajar bahasa Inggris.

3. Kegiatan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang diterapkan guru masih bersifat konvensional.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah yaitu: Media permainan ular tangga efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris Pada anak kelompok A di RA Nur Aisyah Kec. Medan Johor.

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian untuk memudahkan proses penelitian, yaitu:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Inggris anak sebelum menggunakan media permainan ular tangga?

2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Inggris anak sesudah menggunakan media permainan ular tangga?

3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan, yaitu:

1. Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Inggris sebelum menggunakan media permainan ular tangga.

2. Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Inggris sesudah menggunakan media permainan ular tangga.

3. Untuk mengetahui perbedaan penguasaan kosakata bahasa Inggris sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga.

**1.6 Manfaat Penelitian**

**1. Manfaat Teoristis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

a. Memberikan pengetahuan dan informasi dalam memperkaya wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya mengenai penggunaan media permainan ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan media permainan ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

**2. Manfaat Praktis**

a. Bagi Anak

Dengan menggunakan media permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama kosakata bahasa Inggris akan membuat anak tidak merasa bosan dan bentuknya yang menarik sehingga anak tertarik untuk menggunakannya.

b. Bagi Guru

Menjadi masukkan untuk memperbaiki cara pembelajaran bahasa Inggris pada anak terutama penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Dengan menggunakan

media permainan ular tangga memudahkan guru untuk mengajarkan bahasa

Inggris dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan khususnya mengenai efektivitas media permainan ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

**1.7 Anggapan Dasar**

Dengan menggunakan media permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya penguasaan kosakata akan membuat anak semangat dalam proses belajar. Hal ini karena adanya media permainan yang bentuknya menarik sehingga anak tertarik untuk menggunakannya.