

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak, karena dengan berbahasa anak dapat berkomunikasi dengan orang lain. Akhadiah (Suhartono:2005) menyatakan bahwa dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi di dalam kelompok. Belajar bahasa tidak akan terlepas dari belajar kosakata, penguasaan kosakata merupakan hal terpenting dalam keterampilan berbahasa, tanpa penguasaan kosakata yang memadai, maka tujuan pembelajaran bahasa tidak akan tercapai, karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin terampil pula ia berbahasa.

Penguasaan kosakata merupakan salah satu syarat utama yang menentukan keberhasilan seseorang untuk terampil berbahasa, semakin kaya kosakata seseorang semakin besar kemungkinan seseorang untuk terampil berbahasa dan semakin mudah pula ia menyampaikan dan menerima informasi baik secara lisan, tulisan, maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat. Dalam hal ini Tarigan (1985:85), menjelaskan bahwa kosakata dapat meningkatkan pertumbuhan kegiatan menulis, berbicara, membaca dan menyimak. Kridalaksana (1993:127) mendefinisikan kosakata sebagai komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa.

Jika dikaitkan dengan perkembangan bahasa anak, anak sebaiknya tidak hanya belajar bahasa ibu saja, tetapi juga bahasa asing lainnya. Hal ini disebabkan karena bahasa merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan agar terciptanya komunikasi yang lancar dan efektif.

Bahasa Inggris sebaiknya dikenalkan sejak dini, karena usia dini merupakan masa keemasan dimana segala sesuatu dapat diserap dengan mudah dan cepat. Kosasih (Hery, 2003) seorang pakar bahasa memiliki pandangan bahwa semakin dini anak belajar bahasa asing, semakin mudah anak menguasai bahasa itu. Para pakar yang lain seperti Mc Laughlin dan Genesee (Hery, 2003) menyatakan bahwa anak-anak lebih cepat memperoleh bahasa tanpa banyak kesukaran dibandingkan dengan orang dewasa. Demikian pula Erik (Hery, 2003) seorang ahli neurologi berpendapat sebelum masa pubertas, daya pikir (otak) anak lebih lentur. Maka dari itu anak lebih mudah belajar bahasa, sedangkan sesudahnya akan semakin berkurang dengan pencapaiannya tidak maksimal Kosasih (Hery, 2003). Sesuai dengan pendapat di atas Purwo (2003) menyatakan bahwa usia 4-12 tahun merupakan masa emas atau paling ideal untuk belajar bahasa selain bahasa ibu (bahasa pertama) alasannya, anak masih plastis dan lentur sehingga proses penyampaian bahasa lebih mulus.

Gadner (1975:89) menyatakan: “Seorang anak jika diajarkan/dididik dari awal maka anak akan berhasil di masa depan dan sebaliknya, jika gagal mendidik anak maka awal dari kehidupan anak sekolah awal kehancuran”. Dalam pembelajaran bahasa anak belum dapat belajar secara sempurna. Karena anak tidak boleh

dipaksakan untuk belajar, sebaiknya guru dan orang tua memberikan metode pembelajaran bahasa Inggris yang bisa membuat anak merasa senang dan tidak merasa terpaksa untuk belajar. Senada dengan pernyataan di atas Moeslichatoen (2004) menyatakan bahwa metode-metode yang sesuai dengan karakteristik anak usia TK yaitu bermain, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita.

Mar'at (2005:66) menyatakan bahwa penguasaan kosakata anak 4-5 tahun berada pada periode diferensiasi, yaitu dapat menggunakan kata-kata dan sesuai dengan maknanya. Beberapa pengertian abstrak seperti pengertian waktu dan ruang mulai muncul, menguasai kata benda dan kata kerja mulai terdiferensiasi.

Menurut Hurlock (1990:113) usia 4-5 tahun merupakan saat berkembang pesat penguasaan tugas pokok dalam berbicara yaitu menambah kosakata. Menguasai penambahan pengucapan kata dan menggabungkan kata menjadi kalimat. Penguasaan kosakata anak meningkat pesat ketika ia belajar kata-kata baru dan arti-arti baru. Anak usia 4-5 tahun umumnya sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosakata, sedangkan menurut Tarigan (1993:3) lingkup kosakata yang diucapkan anak menyangkut kosakata dasar, diantaranya yaitu perbendaharaan kata benda universal, kata kerja pokok dan kata bilangan pokok.

Hurlock (1990:151), mengemukakan bahwa salah satu tugas utama dalam belajar berbicara adalah anak harus dapat meningkatkan jumlah kosakata. Anak harus dapat belajar meningkatkan arti dengan bunyi karena banyak kata yang memiliki arti yang

lebih dari satu dan sebagian kata yang bunyinya hampir sama, tapi memiliki arti yang berbeda.

Peningkatan kosakata dapat dilakukan dengan berbagai macam cara melalui membaca, mendengarkan dan menonton. Peningkatan kosakata atau penguasaan kosakata tersebut lebih banyak dilakukan di dunia pendidikan, terutama di lembaga pendidikan prasekolah seperti lembaga PAUD, mengingat kosakata anak masih terbatas. Menurut Tarigan (1993:3) secara umum untuk memperkenalkan kosakata pada anak perlu diperkenalkan terlebih dahulu dengan kosakata dasar, diantaranya adalah perbendaharaan kata benda universal, kata kerja pokok dan kata bilangan pokok.

Umumnya peningkatan kosakata di lembaga pendidikan anak usia dini dilakukan dengan menciptakan situasi yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan bahasanya. Kesempatan ini dilakukan melalui kegiatan bercakap-cakap, bercerita dan tanya jawab. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan media pengajaran bahasa anak khususnya peningkatan kosakata anak. Penggunaan media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi belajar anak. Selain itu menurut Arsyad (2002:26) “penggunaan media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, serta dapat memberikan kesamaan pengalaman pada anak tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka”.

Pengembangan kemampuan berbahasa di Taman Kanak-kanak bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat,

mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa dengan baik (Somantri, 2006:6). Namun dalam kenyataannya tujuan tersebut belum bisa dicapai secara maksimal. Sebagai contoh anak seringkali mendapat kesulitan mengungkapkan pendapatnya ketika pembelajaran berlangsung, sulit mendapatkan jawaban ketika guru bertanya, bahkan untuk berbicara pun anak masih perlu motivasi dan bantuan dari guru.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan khususnya di KT Kartika 5 Siliwangi Cianjur, pembelajaran pada umumnya masih bersifat konvensional. Guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga penyampaian pembelajarannyapun kurang menarik bagi anak, begitu pula dalam pelajaran pengembangan berbahasa khususnya dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris masih terlihat kaku, karena pembelajaran bahasa Inggris dianggap sulit dan tidak menyenangkan. Dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran jarang sekali guru menggunakan metode dan menyediakan media yang menarik bagi anak, sehingga anak terlihat bosan.

Sujana dan Rivai (1992:26) mengemukakan manfaat media pegajaran dalam proses belajar siswa, yaitu “pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi belajar dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktifitas lainya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain”.

Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di TK termasuk meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia TK, media pendidikan dapat

dipergunakan untuk membangun pemahaman penguasaan kosakata. Beberapa media pendidikan yang sering dipergunakan dalam pembelajaran diantaranya media cetak, elektronik model dan peta, Kreyenbuhl (Mujiyanto, 2007:4)

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya penguasaan kosakata adalah media kartu kata dan gambar atau sering juga disebut "*flashcard*" media ini merupakan media yang memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat dalam Ekopeum (2007:2), kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual dimana 11% dari yang dipelajari melalui indera pendengara, sedangkan 83% lewat indera penglihatan.

Hal ini sejalan dengan penelitian Mustolih (2007) menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual yakni 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran sedangkan 83% lewat indera penglihatan disamping itu dikemukakan bahwa individu hanya dapat mengingat 20% dari sesuatu yang didengar, namun meningkat 50% dari sesuatu yang didengar.

Gilispie (Ramli, 2007:31) permainan simulasi secara tidak langsung merupakan suatu rekayasa lingkungan yang realistik dalam mengembangkan solusi yang realistik untuk mencapai tujuan tertentu. Hal tersebut senada dengan pernyataan Joyce dan Weil (1985:296), permainan simulasi merupakan permainan yang menyenangkan,

permainan dengan kombinasi unsur-unsur realitas dan mengembangkan pemecahan masalah yang realistis serta penuh dengan suasana kompetitif.

Berdasarkan uraian di atas salah satu upaya peningkatan penguasaan kosakata dapat dilakukan melalui pembelajaran dengan media kartu kata dan gambar (*flashcard*). Oleh karena itu penelitian peningkatan kosakata bahasa Inggris anak TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur diadakan dengan judul **“Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Taman Kanak-Kanak melalui Metode *Simulation Game* dengan Media *FlashCard*”**

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak TK melalui metode *simulation game* dengan media *flashcard*?

Adapun sub masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Inggris anak Taman Kanak-kanak Kartika 5 Siliwangi Cianjur?
2. Bagaimana penggunaan metode *simulation game* dengan media *flashcard* dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak Taman Kanak-kanak Kartika 5 Siliwangi Cianjur?
3. Bagaimana peningkatan kosakata bahasa Inggris anak di TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur setelah menggunakan metode *simulation game* dengan media *flashcard*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini terbagi menjadi 2:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian yang dilaksanakan adalah untuk mengetahui melalui metode *simulation game* dengan media *flashcard* dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak TK.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui kondisi objektif kosakata bahasa Inggris di TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur.
2. Mengetahui proses penerapan metode *simulation game* dengan media *flashcard* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur.
3. Mengetahui hasil penguasaan kosakata bahasa Inggris anak melalui metode *simulation game* dengan media *flashcard*.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran dan informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan umumnya, dan dalam bidang bahasa Inggris khususnya.

2. Manfaat Praktis

- a. **Bagi peneliti**, memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam mengembangkan program pengembangan bahasa khususnya peningkatan kosakata bahasa Inggris pada anak Taman Kanak-kanak.
- b. **Bagi Guru**
 1. Sebagai masukan bagi guru dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak.
 2. Memberikan informasi tentang peranan atau manfaat metode dan media dalam proses belajar anak khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak.
- c. **Bagi Lembaga**, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi lembaga agar dapat meningkatkan dan mengembangkan program pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris anak.

1.5. Definisi Operasional

Untuk mempelajari fokus penelitian ini, maka penulis memberikan definisi operasional mengenai hal-hal yang berkenaan dengan judul penelitian.

a. **Media *flashcard***

Media *flashcard* dalam penelitian ini adalah sejenis kartu yang digunakan untuk membantu memperkenalkan kata-kata kepada anak. *Flashcard* ini biasanya terbuat dari kertas karton dan ukurannya sangat variatif disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Media *flashcard* dalam penelitian berupa

kartu bergambar/tulisan. Kartu tersebut dibuat dengan menggunakan tangan, print atau menggunakan media yang dengan ukuran 9 x 13 Cm.

Media *flashcard* ini dipilih karena bentuknya sangat sederhana dan dapat diperoleh dengan mudah, tulisannya pendek, mudah diingat anak, mudah dibawa-bawa, menyenangkan dan praktis.

b. Kosakata

Kosakata dalam penelitian ini adalah kosakata yang telah dirancang oleh peneliti untuk mengetahui penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak. dalam penelitian ini kosakata yang harus dikuasai oleh anak adalah sebanyak 50 kosakata yang menyangkut kosakata dasar seperti: kata benda, kata kerja sederhana, kata bilangan, warna, nama-nama bagian tubuh, dan lain sebagainya.

c. Metode Simulation game

Simulation game dalam penelitian ini adalah suatu bentuk kegiatan yang melibatkan aktivitas kognitif, afektif, dan psikomotor dalam suasana yang menyenangkan dengan rekayasa lingkungan menyerupai kondisi nyata dalam suasana kelompok. Dalam pelaksanaannya setiap anak berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang telah ditentukan sebelumnya.

1.6. Metode dan Desain Penelitian

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui penggunaan metode *simulation game* dengan media *flashcard*. Permasalahan ini sesuai dengan hasil observasi awal di lapangan yang menemukan bahwa belajar bahasa Inggris itu sulit dan tidak menyenangkan, pemahaman anak tentang bahasa Inggris masih rendah dan penggunaan media pada saat pembelajaran masih kurang optimal. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dalam bahasa Inggris PTK disebut juga *Classroom Action research (CAR)*, karena metode ini dianggap sesuai dengan tujuan yang dirumuskan yaitu untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak melalui metode *simulation game* dengan media *flashcard* serta diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar secara optimal. Pelaksanaan PTK dilakukan melalui siklus yang terdiri atas tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

1.7. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, yaitu dengan mengamati secara sistematis perilaku anak. Wawancara dan dokumentasi sebagai pelengkap data. Teknik pengumpulan data peneliti bersifat partisipatif kolaboratif, hal ini dilakukan untuk memperoleh data seobjektif mungkin.