

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia TK merupakan sosok individu makhluk psikososialkultural yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dengan memiliki sejumlah potensi dan karakteristik tertentu. Sebagai individu, anak usia TK adalah suatu organisme yang merupakan suatu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya yang unik, perlu tumbuh dan berkembang. Anak TK di asuh dan di didik sesuai dengan nilai-nilai sosiokultural yang sesuai dengan harapan masyarakatnya.

Pembelajaran pendidikan di TK bertujuan meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, daya cipta dan mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar dengan mengembangkan nilai-nilai agama (moral), fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosi dan seni.

Anak usia taman kanak-kanak memerlukan berbagai rangsangan yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak agar tercapai secara optimal. Hal tersebut di dukung oleh Pemerintah dengan ditetapkannya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang “Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan”.

Tingkat pencapaian perkembangan tersebut menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan anak yang diharapkan di capai anak pada rentang usia tertentu.

Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan yang berarti tingkat perkembangan yang di capai pada suatu tahap diharapkan meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif pada tahap selanjutnya. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 mengungkapkan lingkup pengembangan bahasa yaitu keterampilan menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan.

Menurut Depdiknas (2003: 105) fungsi pengembangan bahasa bagi anak TK adalah: “(a) Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan, (b) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak, (c) Sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain”.

Terkait bahwa esensi bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan, maka bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang dapat dinikmati oleh semua makhluk, ini karena dengan bahasa akan diketahui berbagai macam informasi. Bahasa menempati posisi yang sangat penting dalam proses belajar dalam upaya merealisasikan tujuan pembelajaran tersebut. Ketika anak mengikuti proses pembelajaran di sekolah mereka mengenal ada bermacam-macam bahasa seperti bahasa daerah, bahasa Indonesia bahkan bahasa asing. Bahasa Inggris sebaiknya dikenalkan sejak dini merupakan masa keemasan dimana segala sesuatu dapat diserap dengan mudah dan cepat.

Standar Kompetensi Lulusan anak TK dalam kurikulum 2004 adalah: “Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik / motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar”.

Pembelajaran di TK merupakan pengenalan anak dengan dunia luar, anak berkenalan dengan lingkungan di luar orangtua dan keluarga di rumah. Oleh karenanya guru membantu anak dengan memperkenalkan segala hal yang ada di lingkungannya untuk siap memasuki pendidikan dasar, salah satunya dengan pengenalan bahasa Inggris. Pembelajaran di TK diperkenalkan kepada anak sebagai persiapan untuk memasuki pendidikan dasar.

Salah satu faktor penting dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak adalah guru yang peduli terhadap kebutuhan anak didiknya. Dari hasil penelitian dan kenyataan di lapangan, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak masih banyak kelemahan dan kekurangannya.

Pembinaan dan pengembangan keterampilan berbahasa cenderung dipengaruhi oleh kemampuan perbendaharaan dan penguasaan kosakatanya yang bersifat kuantitatif, tetapi mencakup kemampuan mengenai kualitasnya.

Kosakata (*vocabulary*) adalah salah satu faktor penting dalam belajar bahasa Inggris di samping komponen lainnya seperti *Structure*, *Pronunciation* dan *Intonation*. Kosakata mempunyai peranan yang sangat vital, karena jika seorang anak lemah dalam penguasaan kosakata, anak tidak dapat mengkomunikasikan pikiran dan idenya dengan jelas seperti yang diinginkannya baik lisan maupun tulisan. Demikian juga anak tidak dapat mengerti dengan baik isi teks wacana, karena ia kekurangan kosakata yang membentuk kalimat yang diucapkan secara lisan dan tulisan serta untuk membaca serta mendengarkan percakapan dari berbagai sumber. Sedangkan *vocabulary* yang mereka kuasai, nantinya dapat

membantu mereka dalam meningkatkan empat kemampuan dasar bahasa Inggris yaitu *speaking, listening, reading, dan writing*.

Dalam mengingat, menghafal, membaca dan memahami kosakata tidaklah mudah, otak kita melakukan berbagai aktivitas pengolahan informasi yang dapat disajikan dalam bentuk tertentu yang menimbulkan stimulus yang kuat sehingga informasi dapat diterima dan disimpan dalam memori jangka panjang.

Jumlah kosakata yang dipelajari anak TK sudah mampu menguasai sebagian besar kosakata yang akan digunakan dalam percakapan sehari-hari. Anak usia TK belajar kosakata berawal dari sesuatu yang di dengar, dilihat dan dipraktikkan, hal ini berpengaruh terhadap penguasaan kosakata. Proses belajar bahasa (kosakata) anak usia TK akan efektif jika dapat melibatkan seluruh indera, khususnya indera pendengaran dan penglihatan.

Berdasarkan hasil pengamatan khususnya di TK Lab School Percontohan UPI, di ketahui bahwa TK ini merupakan salah satu TK yang memberikan muatan lokal bahasa Inggris kepada anak didiknya. Setelah dilakukannya wawancara dengan guru TK tersebut, bahwa pembelajaran pada umumnya sudah menggunakan ragam media dan model pembelajaran yang perlu di tingkatkan untuk lebih baik lagi karena ragam media pembelajaran yang kurang memadai berpengaruh terhadap guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga penyampaian pembelajaranpun kurang menarik bagi anak, begitu pula dalam pembelajaran berbahasa khususnya dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris masih kaku sebab dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak, maka perlu ditingkatkan dengan metode dan bahan

ajar yang di gunakanpun harus dapat menarik perhatian anak. Oleh karena pembelajaran bahasa Inggris di anggap sulit dan tidak menyenangkan.

Penyampaian informasi berstimulus kuat dari guru terhadap sistem memori anak dapat dilakukan dengan berbagai cara di antaranya ialah dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat serta berkaitan dengan penggunaan indera dalam penyerapan informasi yang disampaikan, salah satu indera yang dapat memberikan dampak besar dalam pembelajaran adalah indera penglihatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Pawit M. Yusup (1990:70) 'bahwa pada umumnya juga orang lebih tahan lama mengingat hal-hal bersifat visual'.

Berangkat dari permasalahan tersebut di atas, guru diuntut untuk mampu mengubah sistem pembelajaran yang masih terkesan konvensional ke arah yang lebih baik agar mampu bersaing dengan sekolah lain diantaranya dalam konteks isi pembelajaran, perkembangan dan evaluasi kemajuan belajar anak.

Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Teknologi ini akan sangat berguna jika dalam perkembangannya yang sedang berjalan, diimbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Dimana pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dengan efektif. Tidak menutup kemungkinan kalau pendidikan di Indonesia akan lebih maju jika menggunakan teknologi canggih yang telah ada, salah satunya dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Pembelajaran berbasis komputer atau dalam istilah lain disebut *Computer based Instruction* (CBI): yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan anak untuk menyampaikan isi pembelajaran, memberikan latihan dan

mengevaluasi kemajuan belajar anak sebagai sistem pembelajaran yang individual. CBI bermacam-macam bentuknya bergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, salah satunya berbentuk *Instructional Games* (permainan).

Bentuk interaksi yang dapat di aplikasikan dalam CBI adalah :

1. Praktek dan latihan (*drill & practice*)
2. Tutorial
3. Permainan (*games*)
4. Simulasi (*simulation*)
5. Penemuan (*discovery*)
6. Pemecahan masalah (*problem Solving*)

(Heinich,et.al 1996)

*Instructional Games* merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer. Tujuannya *Instructional Games* ini adalah untuk menyediakan suasana / lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. *Instructional Games* tidak perlu menirukan realita namun dapat menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi anak. Media dari *Instructional Games* yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran berbasis komputer adalah berupa CD Interaktif. CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat di kemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. CD ROM (*Read Only Memory*) merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD.

CD Interaktif ini bisa dijalankan di CDROM pada komputer dengan spesifikasi minimal. Dengan media CD Interaktif, anak akan belajar banyak hal dari CD Interaktif ini, terutama anak usia 4-8 tahun yang masih dalam usia pertumbuhan dan merangsang perkembangan otak kiri pada anak, manfaat dari CD Interaktif yang disajikan bahan-bahan belajar yang harus dipelajari oleh anak dalam bentuk yang berbeda dilengkapi dengan gambar-gambar, suara, serta gambar yang bergerak atau kartun yang dapat menarik dan memudahkan minat anak untuk belajar. Terutama untuk anak yang masih duduk di bangku TK adalah mengenal warna, mengenal angka-angka dengan mudah, melatih disiplin, melatih untuk mandiri, mengenal benda-benda, dan lain sebagainya.

Penggunaan media yang tepat merupakan suatu alternatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam mengajar di harapkan mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak. Dalam pemilihan media, harus dipertimbangkan dari segi kecocokannya terhadap materi bahasa Inggris yang diajarkan serta keadaan anak yang meliputi kemampuan maupun waktu yang di miliki.

Berkenaan dengan hal di atas, Peneliti merasa tertarik untuk meneliti permasalahan ini lebih lanjut dengan cara melakukan sebuah penelitian yang nantinya akan dituangkan pada sebuah skripsi yang berjudul ;

**“Efektivitas *Instructional Games* Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Taman Kanak-Kanak”.**

## B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka secara umum masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Efektivitas *Instructional Games* dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Taman Kanak-kanak”.

Kemudian masalah umum dijabarkan menjadi masalah-masalah khusus sesuai dengan latar belakang penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak Taman Kanak-kanak sebelum menggunakan *Instructional Games*?
2. Bagaimana kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak Taman Kanak-kanak sesudah menggunakan *Instructional Games*?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak Taman Kanak-kanak sebelum dan sesudah menggunakan *Instructional Games*?

## C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang “Efektivitas *Instructional Games* terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak Taman Kanak-kanak”. Tujuan umum tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa tujuan khusus sebagai berikut :

1. Mengetahui penguasaan kosakata bahasa Inggris anak Taman Kanak-kanak sebelum menggunakan *Instructional Games*?

Rhosa Rahayu Darawati R., 2012

Efektivitas *Instructional Games* Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Taman Kanak-Kanak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

4. Mengetahui kemampuan kosakata bahasa Inggris anak Taman Kanak-kanak sesudah menggunakan *Instructional Games*?
5. Mengetahui perbedaan yang signifikan dalam kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak Taman Kanak-kanak sebelum dan sesudah menggunakan *Instructional Games*?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, khususnya dalam bidang pendidikan secara langsung maupun tidak langsung, terutama dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian dengan menggunakan *Instructional Games* ini jika terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak, maka akan memperkuat dan mendukung teori terkait dengan efektivitas *Instructional Games* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak. Dengan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Anak**

Bagi anak dalam penerapannya *Instructional Games* terhadap penguasaan kosakata anak dalam berbahasa Inggris agar mudah

memahami dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris.

b. Bagi Guru

Penelitian ini sebagai masukan bagi guru dalam peningkatan kosakata bahasa Inggris anak serta memberikan informasi tentang peranan atau manfaat metode dan media dalam proses belajar anak khususnya penerapan *Instructional Games* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak.

c. Bagi Lembaga

Diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi lembaga agar dapat meningkatkan dan mengembangkan sistem pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris anak.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai bahan kajian atau bahan rujukan bagi penelitian yang berminat memilih dan memanfaatkan model dan media pendidikan, khususnya jenjang Pra sekolah.