

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini ini merupakan jenjang pendidikan yang dasar. Pada masa ini pendidikan menjadi upaya pembinaan untuk anak dari sejak lahir hingga berusia enam tahun. Para pendidik tidak hanya sekedar memberikan ilmu kepada anak didiknya, melainkan pendidik yang mengajar anak usia dini juga perlu mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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. Terdapat terminologi pengembangan anak usia dini yaitu suatu upaya yang dilakukan masyarakat dan juga pemerintah untuk membantu mengembangkan potensi anak usia dini secara *holistic* baik dari segi pendidikan, gizi, dan kesehatan (Saputra, 2018).

Pengembangan anak usia dini, selain dari yang sudah disebutkan tersebut juga berupaya dalam pengembangan bahasa anak. Bahasa yang dikenalkan kepada anak seharusnya bukanlah bahasa ibu semata, namun bahasa asing juga seperti bahasa Inggris salah satunya. Hal ini bertujuan agar anak dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman saat ini. Pengenalan bahasa Inggris juga telah dimulai dalam pendidikan formal anak usia dini. Pengenalan bahasa Inggris didasari suatu pemikiran bahwa belajar bahasa asing atau bahasa kedua akan lebih baik bila dimulai lebih awal yaitu sejak anak usia dini (Purwanti, 2020).

Penerapan pengembangan Bahasa Inggris sejak dini penting, karena dengan pengembangan bahasa Inggris sejak dini, anak lebih mudah mengembangkan bahasa Inggris di saat anak menginjak remaja yaitu ketika anak masuk Sekolah Dasar, SMP atau ke tingkat yang lebih tinggi. Bahasa

Inggris yang diajarkan guru tersebut akan melakat pada ingatannya dan sulit untuk melupakannya, dibandingkan dengan anak yang tidak diajarkan bahasa Inggris saat dia duduk di bangku TK atau PAUD (Jazuly, 2016).

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini hanya sebatas pengenalan dan dasar-dasarnya saja. Jadi, kita sebagai pendidik mengajarkan mereka hal-hal yang sangat dasar dahulu, misalnya huruf- huruf abjad bahasa Inggris, angka, macam-macam buah-buahan, macam- macam hewan, macam-macam warna, dan sedikit percakapan yang simple dan mudah (seperti *good morning, how are you*, dan lain-lain) (Nasution, 2016).

Pembelajaran bahasa Inggris di PAUD Negeri SPNF SKB Kota Cirebon saat peneliti melakukan observasi anak hanya dikenalkan bahasa Inggris melalui nyayian saja, seperti mengenalkan nama-nama hari, bulan, dan angka saja. Pengenalan bahasa Inggris untuk anak usia dini memang harus dikenalkan kosa kata yang dasar-dasar saja karena pada anak usia dini pengajaran bahasa Inggris hanyalah sebatas pengenalan saja (Nasution, 2016).

Pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak dengan menggunakan beberapa metode, seperti metode bernyanyi, meniru/*drilling*, dan permainan. Metode bernyanyi dinilai efektif dalam membuat anak cepat mengerti dan hafal, sehingga anak lebih cepat menangkap materi kosakata yang diajarkan. Metode meniru/*drilling* digunakan untuk melihat pengucapan anak terhadap kosakata yang diajarkan. Anak dapat memahami dan tahu kosakata yang dipelajari karena diulang-ulang hingga paham. Metode permainan digunakan untuk menghindari kebosanan anak ketika menggunakan metode yang sama. Penggunaan metode permainan dilakukan agar anak menjadi tertarik dalam pembelajaran yang dilakukan (Pertiwi et al., 2021).

Saat ini banyak sekali *games* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu contohnya yaitu *Edugames* (Games Edukatif). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu pada saat

kegiatan pembelajaran, media pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat belajar pada anak, belajar yang disertai dengan media pembelajaran akan dapat mudah dipahami dalam menerima materi yang diajarkan. *Edugames* merupakan *game* yang dirancang untuk pengayaan pendidikan mendukung pengajaran dan pembelajaran, menggunakan teknologi multimedia interaktif. Ada juga yang berpendapat bahwa *games* edukasi ini merupakan permulaan dari berkembangnya video *games* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media efektif yang interaktif dan banyak dikembangkan di perindustrian (Istianto, 2015).

Berdasarkan hasil temuan observasi di PAUD Negeri SPNF SKB Kota Cirebon, pada saat guru sedang membuka pembelajaran yang diselingi dengan lagu-lagu pengenalan hari, bulan, ucapan selamat pagi, dan menyebutkan nama-nama benda yang berada di dalam kelas menggunakan Bahasa Inggris, namun terlihat murid kelompok B belum mengetahui arti dari kosa kata bahasa Inggris tersebut. Peneliti menanyakan hal tersebut dengan guru kelas kelompok B, bahwasannya pengenalan Bahasa Inggris hanya sekedar dikenalkan secara dasar saja dan tanpa media pembelajaran, jadi anak-anak hanya dikenalkan melalui lewat lagu-lagu saja.

Peneliti mempunyai upaya untuk dapat membantu meningkatkan Bahasa Inggris murid dengan menggunakan media pembelajaran agar murid lebih tertarik pada saat pengenalan kosa kata Bahasa Inggris nya. Pengenalan Bahasa Inggris sejak usia dini sangat penting karena dengan pembelajaran Bahasa Inggris sejak dini, anak lebih mudah mengembangkan Bahasa Inggris di saat anak menginjak remaja yaitu ketika anak masuk Sekolah Dasar, SMP atau ke tingkat yang lebih tinggi, Bahasa Inggris yang di ajarkan guru tersebut akan melakat pada ingatannya dan sulit untuk melupakannya, dibandingkan dengan anak yang tidak diajarkan Bahasa Inggris saat dia duduk di bangku TK atau PAUD (Jazuly, 2016).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan cara meningkatkan kemampuan Bahasa Asing anak melalui media *games* edukasi. Sehubungan dengan hal tersebut

maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dan pengembangan media dengan judul “Pengembangan Media *Word Bingo Games* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Asing Anak Usia 4-6 Tahun”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi maka penelitian ini difokuskan pada Pengembangan *Word Bingo Games* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Asing anak usia 4-6 tahun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media *word bingo games* untuk meningkatkan bahasa Inggris anak usia dini?
2. Bagaimana kemampuan bahasa Inggris anak sebelum dan setelah menggunakan media *word bingo games*?
3. Bagaimana kelayakan media pengembangan *word bingo games* untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia dini?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Menganalisis pengembangan media *word bingo games* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa Inggris.
2. Mengidentifikasi kemampuan bahasa Inggris anak sebelum dan setelah menggunakan media *word bingo games*.
3. Mengidentifikasi kelayakan media pengembangan *word bingo games* untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia dini.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini peneliti berharap dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya. Selain itu penelitian ini

diharapkan dapat memberikan teoritis dalam ilmu pendidikan anak usia dini khususnya dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris bagi anak.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memperluas pengetahuan guru dalam mengoptimalkan kemampuan Bahasa Inggris anak usia dini dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

b. Anak

Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat membantu meningkatkan hasil belajar anak dalam kemampuan berbahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran *word bingo games*.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk sekolah dalam peningkatan kualitas pendidikan serta proses belajar mengajar di sekolah dengan menggunakan media tersebut.

d. Peneliti

Bagi peneliti hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman baru mengenai cara meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak usia dini dengan menggunakan media *word bingo games*.

F. Spesifikasi Media

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini didesain untuk anak usia 4-6 tahun, produk ini didesain dengan menyesuaikan karakteristik anak dan kebutuhan anak disajikan dalam bentuk *games* edukasi, adapun spesifikasi media sebagai berikut :

1. Bahasa yang digunakan dalam *games* edukasi ini menggunakan Bahasa Inggris.
2. *Games* edukasi ini berisi beberapa navigasi yaitu modul, menu,

tentang, dan keluar. Menu terdiri dari *game* yang akan disajikan dan didalamnya terdapat sub menu, yaitu materi, petunjuk bermain, *games*, dan nilai. Selain itu juga terdapat tombol yang mendukung pemakainnya.

3. *Games* edukasi ini berbentuk soal soal, tetapi bukan seperti soal pada biasanya, karena nantinya soal soal ini akan berwujud *games*, sehingga membuat anak tidak merasa cepat bosan.

