



Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini

Khomsin¹, Rahimmatussalisa²

Universitas Nahdlatul Ulama Surakarta¹, Universitas Mercu Buana Yogyakarta²
Email: khomsin@umnu.ac.id, rahimmatussalisa@mercubuana-yogya.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 15-01-2021

Revised: 29-01-2021

Accepted: 14-01-2021

Keywords:

kemampuan bahasa Inggris, media permainan ular tangga, anak usia dini.

ABSTRACT

Kemampuan bahasa Inggris merupakan kemampuan berbahasa yang penting pada era sekarang ini. Pada tahap usia dini menjadi waktu yang tepat untuk proses pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (K2). Penggunaan media pembelajaran yang berupa permainan akan lebih mudah diterima oleh anak. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui efektivitas penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest posttest design*. Teknik analisis data menggunakan *paired sample t test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan yang sangat signifikan ($p\text{-value} = 0,000 < 0,05$) dalam kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada subjek antara sebelum dengan setelah diberi perlakuan melalui permainan ular tangga. Dengan kata lain, permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.



bit.ly/jpaUNY

English ability is the ability to speak English in this modern era. At an early age it is the right time for the language learning process, including English as a second language (K2). The use of learning media in the form of games will be easier accepted by children. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the use of snakes and ladders game media in improving the ability to recognize English vocabulary in early childhood. This study used an experimental method with one group pretest posttest design. This study conducted with paired simple t-test as data analysis technique. The results showed that the snake and ladder game media was effective in improving the ability to recognize English vocabulary in early childhood. This is evidenced by a significant difference ($p\text{-value} = 0,000 < 0,05$) in the ability to recognize English vocabulary in subjects between before and after being treated through a game of playing the household. In other words, the snakes and ladders game is effective in increasing the ability to recognize English vocabulary in early childhood.

PENDAHULUAN

Pada era yang semakin maju ini, bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat penting karena bahasa asing memiliki peran penting dalam perkembangan teknologi, informasi, pengetahuan, serta perekonomian (Lauder, 2008). Hal ini terlihat dalam proses penyaringan tenaga kerja yang memberikan prasyarat kemampuan bahasa Inggris (EPI, 2016). Namun, kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia berada pada kategori menengah. Menurut data pada tahun 2016, Indonesia memiliki urutan kecakapan bahasa Inggris di bawah negara-negara Asia lainnya, seperti Malaysia, Singapura, Filipina, India, Korea Selatan, Hongkong, dan Vietnam (EPI, 2016). Rendahnya kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia tidak boleh ditinggalkan saja. Perlu adanya tindakan-tindakan dari berbagai lapisan masyarakat untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia.



Menyikapi kemampuan bahasa Inggris yang masih kurang, belum lama ini diluncurkan Kampanye EF Ambassador di seluruh Indonesia untuk memotivasi peserta didik dan masyarakat luas agar menguasai bahasa Inggris dengan baik (Indriani, 2019). Tingkat kemampuan berbahasa Inggris bagi suatu negara akan berdampak pada penerimaan inovasi negara tersebut secara global (EF EPI, 2016). Dengan demikian, penting bagi negara Indonesia untuk meningkatkan kecakapan berbahasa Inggris. Langkah awal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia adalah dengan mengenalkan bahasa Inggris sedini mungkin kepada masyarakat.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah. Menurut Stakanova dan Tolstikhina (2014), tahap usia dini merupakan waktu yang tepat untuk proses pembelajaran bahasa Inggris. Pada tingkat pendidikan anak usia dini diperlukan pula pengenalan bahasa Inggris sebagai awal dalam proses belajar bahasa Inggris. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan paling mendasar sebelum anak masuk pada tahap pendidikan sekolah dasar, sehingga menjadi posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Depdiknas, 2005).

Anak usia dini berada pada rentang usia lahir sampai usia enam tahun, yang merupakan masa emas dan strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya (Depdiknas, 2005). Pendidikan pada anak usia dini berlangsung secara alami dengan memperhatikan aspek kematangan dan memberi kesempatan pada anak untuk menggunakan seluruh inderanya. Pembelajaran yang seperti ini merupakan pembelajaran yang paling baik, karena pengalaman-pengalaman sensorial yang dialami anak usia dini merupakan dasar dari semua pembelajaran (Yus, 2011).

Kosakata bahasa Inggris dapat pula dikenalkan dengan berbagai media pembelajaran yang mengutamakan pengalaman anak. Penelitian yang dilakukan oleh Miranti, Englinana, dan Hapsari (2015) pada anak usia dini menyebutkan bahwa dengan penggunaan media lagu, anak akan lebih mudah menerima materi berupa pengenalan bahasa Inggris dengan lebih mudah. Penelitian lain menyebutkan bahwa dengan bermain drama, pembelajaran bahasa Inggris pada anak lebih efektif dibandingkan dengan kelompok yang tidak bermain drama dalam proses pembelajaran bahasa Inggris (Demircioglu, 2010). Penelitian tersebut juga menyebutkan bahwa saat guru melibatkan pengalaman anak dalam proses belajar, maka tidak hanya aspek kognitif yang berkembang, tetapi aspek emosi juga ikut berkembang (Demircioglu, 2010).

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sudah dimiliki individu sejak mereka lahir (Harras & Bachari, 2009). Tahap perkembangan bahasa dimulai sejak lahir yaitu dengan menangis dan terus berkembang sampai pada usia anak-anak. Suhartono (2005) menyatakan bahwa anak memperoleh bahasa pertama melalui komunikasi di lingkungannya. Bahasa pertama anak Indonesia umumnya mengikuti bahasa ibunya yaitu bahasa daerah atau ada pula bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu mereka. Di Indonesia, bahasa Inggris yang merupakan salah satu bahasa kedua, diperoleh anak setelah mereka memperoleh bahasa pertama (Harras & Bachari, 2009). Bahasa Inggris sendiri merupakan salah satu bahasa kedua (K2) setelah bahasa pertama atau bahasa ibu (K1).

Bahasa kedua umumnya diperoleh melalui proses pembelajaran di ruang kelas formal atau dengan kata lain melalui pendidikan formal (Harras & Bachari, 2009). Selain melalui pendidikan formal, bahasa kedua dapat pula diperoleh melalui pendidikan informal (Suhartono, 2005). Sekolah merupakan salah satu tempat yang berperan dalam perkembangan kemampuan bahasa Inggris peserta didik (Baroody, Rimm-Kaufman, Larsen, & Curby, 2016). Proses pengenalan bahasa Inggris atau bahasa asing sendiri terdiri dari beberapa komponen bahasa, yaitu *grammar* (tata bahasa), *vocabulary* (kosakata), dan *pronunciation* (pengucapan). Suyanto (2007) menyatakan bahwa kosakata merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut. Linse (2005) menyatakan bahwa kosakata adalah sekumpulan kata yang diketahui oleh seseorang.

Aspek-aspek pembelajaran bahasa Inggris sendiri mencakup semua kompetensi bahasa yang berupa keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) (Suyanto, 2008). Namun, 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 (Suyanto, 2008).



Suyanto (2008) menyatakan bahwa kemampuan *listening* (keterampilan menyimak) pada anak masih terbatas. Keterbatasan kemampuan tersebut membuat anak juga terbatas dalam perbendaharaan kosakata. Linse (2005) menyebutkan bahwa kesulitan dalam menyimak akan terbantu jika apa yang disampaikan guru diiringi dengan gerakan tangan, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh. Hal tersebut akan membuat anak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemampuan *speaking* (berbicara) pada anak akan lebih terlihat dari perilaku yang ingin segera menggunakan bahasa yang dipelajari untuk berkomunikasi (Scoot & Wendy, 2004). Salah satu metode yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan berbicara atau bahasa pada anak yaitu melalui bermain.

Bermain menjadi salah satu sarana dalam proses pemerolehan bahasa. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak (Sudono, 2000). Montessori (dalam Sudono, 2000) menyatakan bahwa ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya dengan lebih baik. Comenius (dalam Yus, 2011) menyatakan bahwa bermain merupakan hal penting dalam pengembangan diri anak. Kegiatan bermain akan memberi peluang kepada anak untuk mengekspresikan diri dan bereksplorasi secara bebas. Situasi ini akan membentuk pengalaman yang berarti bagi perkembangan diri anak sekaligus sebagai dasar belajar (Comenius dalam Yus, 2011). Mayke (dalam Sudono, 2000) menyebutkan bahwa belajar dengan bermain akan memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, bereksplorasi, mempraktikkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran terjadi. Anak-anak dapat mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, dan memecahkan masalah, bekerja sama, dan mengalami berbagai macam perasaan (Sudono, 2000).

Penelitian ini memilih media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran agar anak merasa senang dan tidak merasa terbebani dengan hafalan kosakata bahasa Inggris. Menurut Charlotte (2014), pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dapat menjauhkan anak dari kejenuhan dan rasa bosan atau bahkan trauma terhadap bahasa Inggris. Hasil penelitian lainnya oleh Arian dan Taraf (2010) menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan animasi kartun memiliki hasil yang lebih unggul dari pada peserta didik yang tidak menggunakan animasi kartun dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama, agar menciptakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak. Berdasarkan uraian latar belakang penelitian, maka perumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak PAUD?”.

Tantangan terbesar dalam menghadapi anak saat mengikuti pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan kegiatan hafalan adalah membuat anak tertarik terlebih dahulu pada proses pembelajaran tersebut. Permainan ular tangga sendiri merupakan salah satu permainan dengan kearifan lokal yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, serta dapat membuat anak merasa senang. Permainan ular tangga dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam menghafal kosakata bahasa Inggris, melihat kegiatan menghafal merupakan hal yang membuat anak cepat merasa bosan (Golchai, Nazari, Hassani, Nasiri, Ghasemnejad, & Jafari, 2012). Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti ingin mengetahui efektivitas penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang akan digunakan adalah *one group pretest posttest design*. Christensen (dalam Seniati, Yulianto & Setiadi, 2011) menyebutkan saat peneliti menggunakan metode *one group pretest posttest design*, dilakukan pengukuran pada sesi awal dan sesi akhir penelitian terhadap variabel yang akan diukur. Pengukuran pertama dilakukan sebelum subjek diberi perlakuan berupa permainan ular tangga. Kemudian, pengukuran yang kedua dilakukan setelah subjek diberi perlakuan berupa permainan ular tangga. Pengukuran tersebut dilakukan pada kelompok subjek yang sama.



Petunjuk permainan yang akan diberikan kepada peserta didik berupa modul yang sebelumnya sudah dikonsultasikan dan diberi penilaian oleh tiga psikolog. Hasil konsultasi modul tersebut menunjukkan bahwa modul media permainan ular tangga dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini layak untuk digunakan. Bentuk perlakuan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa permainan yang bentuknya permainan ular tangga berisi gambar buah-buahan dan hewan. Penelitian dilakukan secara berturut turut selama 2 hari. Pertama, subjek diukur mengenai kemampuan bahasa Inggris dengan memberikan soal berupa gambar buah-buahan dan hewan. Mereka diminta untuk menebak buah-buahan dan hewan 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.

Permainan dilakukan di dalam kelas dengan ular tangga berukuran 2,5 meter x 2,5 meter dengan jumlah subjek adalah 19 anak. Subjek diberi kesempatan untuk menjadi pemain sekaligus menjadi pion. Permainan dilakukan dengan memberi kesempatan pada subjek pertama untuk melempar dadu. Setelah dadu dilempar, subjek tersebut yang berperan sebagai pemain dan pion, diberi kesempatan untuk berdiri di kotak sesuai dengan jumlah angka hasil pelemparan dadu. Peraturan tersebut berlaku untuk semua subjek yang ikut dalam permainan ular tangga. Saat subjek berdiri di kotak bergambar buah-buahan dan hewan, guru menyebutkan kata yang ada dalam kotak dalam bahasa Inggris beserta artinya. Setelah diberi perlakuan berupa permainan ular tangga, di hari kedua dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel tersebut dengan alat ukur yang sama. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, kartu bergambar, dan permainan ular tangga.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Pengumpulan data melalui observasi dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat pada subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar peserta didik di kelas. Selain itu, dokumen hasil rekaman kegiatan pembelajaran bahasa Inggris juga menjadi salah satu sumber data dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *paired sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di TK ELC Surakarta. Penelitian dilakukan selama dua hari berturut-turut. Adapun jumlah subjek dalam penelitian ini sebanyak 19 anak yang berada pada usia 4-6 dengan rata-rata usia 5 tahun. Subjek anak laki-laki berjumlah 12 anak dan subjek perempuan berjumlah 7 anak. Terdapat beberapa indikator dalam pengukuran kemampuan bahasa Inggris pada penelitian ini. Indikator pengukuran kemampuan bahasa Inggris peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Pengukuran Kemampuan Bahasa Inggris

No	Aspek	Indikator	Butir amatan
1	<i>Listening</i> (kemampuan menyimak)	1. Kemampuan menirukan bunyi dalam bahasa Inggris	1. Anak mampu menirukan kata dalam bahasa Inggris
		2. Kemampuan mengartikan	2. Anak mampu mengartikan kata dalam bahasa Inggris
		3. Kemampuan mengingat	3. Anak mampu mengulang kembali kata bahasa Inggris
2	<i>Speaking</i> (kemampuan berbicara)	1. Menunjuk gambar yang diminta dalam bahasa Inggris	1. Anak mampu menunjuk gambar yang diminta sesuai perintah
		2. Menyebutkan kata dalam bahasa Inggris beserta arti dalam bahasa Indonesia	2. Anak mampu menyebutkan kata dengan bahasa Inggris disertai dengan artinya
		3. Mampu menyampaikan kata bahasa Inggris secara runtut	3. Anak mampu menyebutkan kata dalam bahasa Inggris secara runtut sesuai pesan kosakata bahasa Inggris dari guru



Butir amatan pada Tabel 1, memiliki skor dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Skor 4 = jika anak bisa tanpa bantuan
- b. Skor 3 = jika anak bisa dengan bantuan awal
- c. Skor 2 = jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- d. Skor 1 = jika anak tidak bisa

Berdasarkan analisis penghitungan data observasi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan ($p\text{-value} = 0,000 < 0,05$) pada kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris antara subjek sebelum diberi permainan dan setelah diberi permainan ular tangga. Subjek lebih memahami kosakata kata bahasa Inggris setelah diberi perlakuan berupa permainan ular tangga. Dengan kata lain, permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Hasil pengukuran kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris peserta didik sebelum diberi perlakuan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Skor Peserta Didik Sebelum Perlakuan

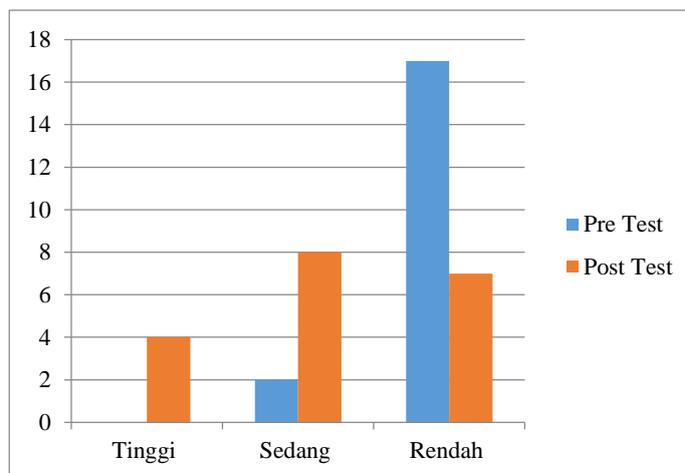
No	Kriteria	Skor Interval	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	$X \geq 18,08$	0	0%
2	Sedang	$18,08 < X \leq 16,42$	2	10,50%
3	Rendah	$X < 16,42$	17	89,50%
Jumlah			19	100%

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa peserta didik yang berada pada kriteria rendah sebesar 89,50 persen. Peserta didik yang berada pada kriteria sedang sebesar 10,50 persen dan tidak ada peserta didik yang berada pada kriteria tinggi. Rata-rata subjek berada pada kriteria rendah yaitu sebesar 89,50 persen. Sedangkan hasil pengukuran kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris peserta didik setelah diberi perlakuan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Skor Peserta Didik Setelah Perlakuan

No	Kriteria	Skor Interval	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	$X \geq 18,08$	4	21,05%
2	Sedang	$18,08 < X \leq 16,42$	8	42,10%
3	Rendah	$X < 16,42$	7	36,85%
Jumlah			19	100%

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa peserta didik yang berada pada kriteria rendah sebesar 36,85 persen. Peserta didik yang berada pada kriteria sedang sebesar 42,10 persen dan peserta didik yang berada pada kriteria tinggi sebesar 21,05 persen. Rata-rata subjek berada pada kriteria sedang yaitu sebesar 42,10 persen. Perbedaan hasil pengukuran kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris sebelum dan setelah diberi perlakuan dapat dilihat pada Grafik 1.



Grafik 1. Distribusi Skor Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Grafik 1 menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan, rata-rata peserta didik berada pada kriteria rendah. Sedangkan setelah diberi perlakuan, rata-rata peserta didik berada pada kriteria sedang. Terdapat perubahan hasil rata-rata kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris antara sebelum dan sesudah bermain ular tangga. Dengan demikian, terdapat perbedaan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada peserta didik sebelum dan setelah diberi perlakuan.

Pembahasan

Berdasarkan perolehan data di lapangan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga secara efektif mempengaruhi pemerolehan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Dengan kata lain, terdapat perbedaan kemampuan mengenal kosakata antara peserta didik sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Metode bermain dalam proses belajar pada anak sangat efektif untuk menarik perhatian anak terutama dalam menghafal kosakata bahasa asing yang mana anak sangat rentan untuk merasa bosan saat diminta untuk menghafal kosakata baru dalam bahasa Inggris. Selain metode bermain yang menyenangkan, kegiatan pemerolehan kosakata bahasa Inggris perlu disertai dengan penggunaan media yang menarik. Penggunaan media yang menarik akan membuat anak menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Pernyataan tersebut sejalan dengan temuan Nurrahman, A. (2017) bahwa belajar dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat anak lebih aktif dalam pembelajaran dan anak menjadi senang dalam belajar di sekolah. Anak tidak hanya duduk, namun anak secara mandiri akan memilih sendiri kegiatan belajarnya sesuai dengan keinginannya dengan pengawasan pendidik dan belajar bersama teman sebayanya. Media pembelajaran akan memberikan dampak positif bagi anak dalam proses perkembangan otak anak terutama pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini sehingga mempermudah anak belajar (Hasnidah, 2015)

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media ular tangga. Media ular tangga dibuat dengan tujuan agar anak lebih tertarik saat diminta untuk menghafal kosakata baru dalam bahasa Inggris. Pengenalan kosakata bahasa Inggris sendiri memerlukan kemampuan menghafal dalam permainan. Kemampuan menghafal merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang perlu distimulasi pada setiap anak. Permainan ular tangga yang dilakukan anak akan mengasah kemampuan berpikir anak dalam menghitung jumlah dadu dan memahami setiap pijakan dalam setiap petak ular tangga. Selain itu, anak akan melihat setiap pijakan dan anak akan mulai menghafal dalam permainan ular tangga. Kemampuan dari menghafal ini menjadi sebuah usaha aktif agar dapat memasukkan informasi ke dalam otak (Winkel, 2004). Menghafal juga dapat dikatakan suatu kegiatan menyerap informasi ke dalam otak dan informasi yang didapatkan akan disimpan untuk bisa digunakan dalam jangka panjang (Indianto, 2015). De Porter



(2007) menghafal adalah proses menyimpan data ke dalam memori otak, kemampuan manusia dalam berpikir untuk mencari sebuah solusi penyelesaian, berimajinasi dan menyimpan informasi, serta mengeluarkan atau memanggil informasi yang didapatkan.

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 (Askalin, 2013). Alat peraga berupa dadu yang besar yaitu berukuran 40 cm x 40 cm akan membuat anak berusaha untuk melempar dadu dengan lebih kuat. Ukuran yang disesuaikan dengan karakteristik anak sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Zaman, Hernawan, dan Eliyawati (2005) bahwa media pembelajaran sebaiknya dipilih sesuai kebutuhan pemakai yaitu anak. Ukuran yang besar lebih memungkinkan anak bergerak leluasa dalam permainan dan membuat anak menjadi lebih antusias dalam melakukan permainan.

Permainan ular tangga tidak hanya dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, melainkan mampu meningkatkan kemampuan lain seperti kemampuan motorik, kemampuan menghitung, dan kemampuan kerjasama pada anak (Badriyah, 2009 & Golchai, dkk, 2012). Metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini seharusnya mampu mencakup semua aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini. Metode pembelajaran yang dilakukan dengan bermain dapat bertujuan untuk menghilangkan kejenuhan anak selama proses belajar dan anak akan lebih senang dalam melakukan setiap pembelajaran (Supardi, 2010). Dengan bermain akan meninggalkan pengalaman berkesan dan mengasyikan bagi anak usia dini (Agustiya, dkk, 2017). Penggunaan permainan ular tangga perlu adanya kesesuaian dalam karakteristik anak seperti pada usia maupun materi dalam permainan. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian Ramadani, R. (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik anak usia Taman Kanak-kanak yang berada masa pra operasional dan memerlukan stimulasi berbagai aspek perkembangan. Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Bab III Pasal 7 ayat 3 pun dinyatakan bahwa aspek perkembangan yang perlu distimulasi pada anak yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional, serta seni.

Belajar bahasa diperoleh anak setelah anak memperoleh bahasa pertama (Harras dan Bachari, 2009). Belajar bahasa sendiri memiliki manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Belajar bahasa kedua khususnya bahasa Inggris, membuat individu lebih mudah menjalani kehidupan di masa sekarang. Selain itu, dengan mengetahui dan memahami bahasa sejak dini akan jauh lebih baik. Manfaat dari belajar bahasa kedua tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan bahasa yang dimiliki, tetapi kemampuan kognitif yang dimiliki juga dapat mengalami peningkatan yang baik. Anak yang memiliki perkembangan pada bahasa kedua (K2), fungsi kognitifnya juga akan mengalami perkembangan, seperti fungsi atensi, fungsi memori dalam menyimpan sebuah informasi yang diterima, emosi, kemampuan pengambilan kemampuan, serta kemampuan pemahaman bahasa (Izquierdo, Martinez, Pulido, Zuniga, 2016 & Legault, Grant, Fang, Li, 2019).

Manfaat pembelajaran bahasa Inggris pada kurikulum pembelajaran dirasa lebih efektif dalam mengenalkan bahasa Inggris kepada peserta didik. Pemahaman akan arti bahasa pertama dan bahasa kedua akan lebih jelas didapatkan oleh peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara anak yang belajar bahasa Inggris secara terstruktur dengan anak yang belajar bahasa Inggris dengan cara yang tidak disengaja. Anak yang belajar bahasa Inggris secara tidak sengaja, misalnya dengan cara terbiasa mendengar kosakata bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari akan memiliki kecakapan berbahasa Inggris lebih tinggi daripada anak yang belajar bahasa Inggris secara terstruktur. Namun, anak yang belajar bahasa Inggris dengan terstruktur akan lebih tinggi keseimbangan bahasa antara bahasa pertama dan bahasa kedua yang dimiliki. Artinya, jika anak lebih cakap dalam berbahasa Inggris, belum tentu anak dapat mengerti arti dalam bahasa Indonesia dari bahasa yang ia ucapkan. Dengan kata lain bahwa anak yang belajar bahasa Inggris secara tidak sengaja memiliki kemampuan menerjemahkan bahasa kedua ke bahasa pertama yang lebih rendah (Goriot, Broersma, McQueen, Unsworth, Hout, 2018).



SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di TK ELC Surakarta menunjukkan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal kosakata bahasa Inggris dengan mudah dan menyenangkan, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kosa kata bahasa Inggris. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan ($p\text{-value} = 0,000 < 0,05$) mengenai kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada subjek sebelum diberi permainan dan setelah diberi permainan ular tangga. Subjek lebih mudah dan cepat dalam menerima dan menghafalkan kosakata bahasa Inggris menggunakan permainan ular tangga. Dengan kata lain, permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Permainan ular tangga ini dapat dijadikan alternatif belajar bahasa kedua khususnya bahasa Inggris sehingga anak tidak bosan dan tidak merasa terbebani. Belajar sambil bermain pada anak usia dini juga efektif dalam mengingat pelajaran yang sudah disampaikan oleh guru dan orang tua karena anak lebih fokus memperhatikan apa yang disampaikan dengan permainan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini, yaitu para sponsor penelitian, kepala sekolah, para guru, peserta didik, serta tim peneliti yang bersama-sama menyelesaikan tugas ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiya, dkk. (2017). *Influence of CTL model by using monopoly game media to the student's motivation and science learning outcomes*. Journal of Primary Education.6 (2).114-119
- Arikan, A. & Taraf H. U. (2010). Contextualizing young learners english lessons with cartoons: Focus on grammar and vocabulary. *Procedia Social and Behavioral Science*, 2(2), 5212-5215. <https://doi:10.1016/j.sbspro.2010.03.848>
- Askalin. (2013). *100 Permainan dan perlombaan rakyat*. Yogyakarta: ANDI.
- Badriyah, K. (2018). Improving motor skills and math logic through the method of traditional games engklek in early childhood. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi:10.2991/icetep-18.2019.73>.
- Baroody, A. E., Rimm-Kaufman, S.E., Larsen, R. A., & Curby, T. W. (2016). A multi-methode approach describing the contributions of student. *Learning and individual differences*, 48, 54-60. <https://doi:10/1016/j.lindif.2016.02.012>.
- Charlotte, A.H. (2014). *Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini versus budaya local*. *Cakrawala Dini*, 5(2).
- De Porter. (2007). *Quantum teaching*. Bandung: Kaifa.
- Demircioglu, S. (2010). Teaching English vocabulary to young learner via drama. *Procedia Social and Behavioral Science* 2, 439-443. <https://doi:10.1016/j.sbspro.2010.03.039>.
- Depdiknas. (2005). *Pedoman pembelajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- EPI, E. (2016). *Indeks kecakapan Bahasa Inggris EF*. Education First. Diakses dari <http://www.ef.co.id/eipi/downloads/>.
- Golchai, B., Nazari, N., Hassani, F., Nasiri E., Ghasemnejad, R., & Jafari, Z. (2012). Snakes and ladders: A new method for increasing of medical students excitement. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 47, 2089-2092. <https://doi:10.1016/j.sbspro.2012.06.954>
- Goriot, C., Broersma, M., McQueen, J. M., Unsworth, A. & Hout, R. V. (2018). Language balance and switching ability in children acquiring English as a second language. *Journal of Experimental Child Psychology*, 173, 168-186. <https://doi:10.1016/j.jecp.2018.03.019>.
- Harras, K. A. & Bachari, A. D. (2009). *Dasar-dasar psikolinguistik*. Bandung: UPI Press.
- Hasnidah. (2015). *Media pembelajaran kreatif*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Indianto, S. (2015). *Kiat-kiat mempertajam daya ingat hafalan pelajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.



- Indriani, R. (2019). *Kemampuan bahasa Inggris orang Indonesia masih rendah, ini buktinya*. Diakses dari <https://www.suara.com/lifestyle/2019/08/23/120739/kemampuan-bahasa-inggris-orang-indonesia-masih-rendah-ini-buktinya>.
- Indrijati, H. dkk. (2016). *Psikologi perkembangan pendidikan anak usia dini (sebuah bunga rampai)*. Jakarta: Kencana.
- Izquierdo, J., Martinez, V. G., Pullido, M. G. G., Zuniga, S. P. A. (2016). First and target language use in public language education for young learners: Longitudinal evidence from Mexican secondary-school classrooms. *System*, 61, 20-30. [https://doi: 10.1016/j.system.2016.07.006](https://doi.org/10.1016/j.system.2016.07.006).
- Lauder, A. (2008). The status and function of English in Indonesia: a review of key factors. *Makara, Sosial Humaniora*, 12(1): 9-20.
- Legault, J., Grant, A., Fang, S., & li, P. (2019). A longitudinal investigation of structural brain changes during second language learning. *Brain and Language*, 197. [https://doi: 10.1016/j.bandl.2019.104661](https://doi.org/10.1016/j.bandl.2019.104661).
- Miranti, I., Engliana, & Hapsari, F. S. (2015). Penggunaan media lagu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan kosakata bahasa Inggris peserta didik di PAUD. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2).
- Nurrahman, A. (2017). Peran serta media pembelajaran dalam memfasilitasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak* 7(2). 101-105. [https://doi: https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.24453](https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.24453)
- Permendikbud. (2014). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI nomor 137, tahun 2014, tentang standar nasional pendidikan anak usia dini*.
- Ramadani, R. (2016). Meningkatkan keterampilan berbicara melalui penggunaan media panggung boneka pada kelompok A1 TK Madukismo. *Jurnal Pendidikan Anak* 5(2). 808-816. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i2.12378>
- Stakanova, E., & Tolstikhina, E. (2014). Different approaches to teaching English as a foreign language to young learner. *Procedia Social and Behavioral Science*. 146, 456-460. [https://doi: 10.1016/j.sbspro.2014.08.154](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.08.154)
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan (untuk pendidikan anak usia dini)*. Jakarta: Grasindo.
- Supardi, S. 2010. *Gaya mengajar yang menyenangkan siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan anak usia dini (teori dan praktik pembelajaran)*. Padang: UNP
- Winkle. (2004). *Psikologi pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia.
- Yus, A. (2011). *Model pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Zaman, B., Hernawan A.H. dan Eliyawati, C. (2005). *Media dan sumber belajar TK*. Modul universitas terbuka. Jakarta: