

KEEFEKTIFAN PERMAINAN *SNAKE AND LADDER* (ULAR TANGGA) DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS AUD PADA KELOMPOK B RA BUNGA BANGKAWALI, LAHAT, SUMATERA SELATAN TAHUN AJARAN 2020/2021

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam
Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:
AHMAD FAIZ RIDWAN
NIM: 1703106079

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Faiz Ridwan
NIM : 1703106079
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**KEEFEKTIFAN PERMAINAN *SNAKE AND LADDER* (ULAR TANGGA)
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS AUD PADA
KELOMPOK B RA BUNGA BANGKAWALI, LAHAT, SUMATERA SELATAN
TAHUN AJARAN 2020/2021**

secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri peneliti, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Lahat, 22 Juni 2021

Pembuat pernyataan



Ahmad Faiz Ridwan
NIM: 1703106079



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Keefektifan Permainan *Snake And Ladder* (Ular Tangga) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris AUD pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan Tahun Ajaran 2020/2021
Penulis : Ahmad Faiz Ridwan
NIM : 1703106079
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 28 Juni 2021

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

H. Mursid, M.Ag.

NIP: 196703052001121001

Sekretaris/Penguji II,

Agus Khunaifi, M.Ag.

NIP: 197602262005011004

Penguji III,

Drs. H. Muslam, M.Ag.

NIP: 196603052005011001

Penguji IV,

Sofa Muthohar, M.Ag.

NIP: 197507052005011001

Pembimbing I,

Dr. Dwi Istiyani, M.Ag.

NIP. 197506232005012001

NOTA DINAS

Semarang, 22 Juni 2021

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Keefektifan Permainan *Snake and Ladder* (Ular Tangga) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris AUD pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan Tahun Ajaran 2020/2021.**

Nama : Ahmad Faiz Ridwan

NIM : 1703106079

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Dwi Istiyani, M.Ag
NIP. 197506232005012001

ABSTRAK

Judul : **KEEFEKTIFAN PERMAINAN *SNAKE AND LADDER* (ULAR TANGGA) DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS AUD PADA KELOMPOK B RA BUNGA BANGKAWALI, LAHAT, SUMATERA SELATAN TAHUN AJARAN 2020/2021**

Penulis : Ahmad Faiz Ridwan
NIM : 1703106079

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak usia dini melalui permainan *snake and ladder* (ular tangga) pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan tahun ajaran 2020/2021.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian adalah anak kelompok B RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan, yang berjumlah 12 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi yang berupa lembar pengamatan, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris anak meningkat setelah adanya tindakan melalui pembelajaran menggunakan permainan *snake and ladder* (ular tangga). Pada saat dilakukan observasi pratindakan, persentase kemampuan bahasa Inggris anak sebesar 41,67%. Pada Siklus I diperoleh hasil 58,33%, Siklus II diperoleh hasil 83,3%. Perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris anak Kelompok B dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, dimana pencapaian tersebut telah memenuhi target. Sehingga penelitian dikatakan berhasil dan selesai.

Kata Kunci: *Kosakata Bahasa Inggris AUD, Permainan Snake and Ladder (Ular Tangga)*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	T
ب	B	ظ	Z
ت	T	ع	‘
ث	S	غ	G
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Z	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	هـ	H
ش	Sy	ء	‘
ص	S	ي	Y
ض	D		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أو

ai = أي

iy = إي

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim...

Alhamdulillahirabbil'alamin, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa penulis ucapkan kepada Nabi besar Muhammad SAW sebagai rahmatan lil'alamin yang telah membimbing umatnya ke jalan yang benar.

Merupakan suatu kebanggaan tersendiri bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, meskipun dengan segala keterbatasan dan berbagai macam kendala yang dihadapi. Dengan kerendahan hati dan kesadaran penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu. Adapun ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Yth. Dr. Hj. Lift Anis Ma'shumah, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
2. Yth. H. Mursid, M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Yth. Dr. Dwi Istiyani, M.Ag selaku Dosen wali sekaligus Dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya dalam memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
4. Segenap dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dosen beserta karyawan di lingkungan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan pengetahuan dan pengalaman selama di bangku perkuliahan serta memberikan pelayanan kepada penulis.
5. Ibu Siti Aminah, S.Pd.I selaku Kepala RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan yang telah berkenan memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian di sekolahnya dengan sangat baik.
6. Ibu Tri Hesti Wulandari, S.Pd.I selaku guru Kelompok B RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan yang telah

berkenan memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian di kelasnya dengan sangat baik.

7. Kedua orang tua, Ayahanda (Bp. Ahmad Muttaqin) dan Ibunda tercinta (Ibu Rustini) yang senantiasa ikhlas memberikan doa restu kepada penulis selama studi dan dalam proses penulisan skripsi ini, serta selalu memberikan motivasi dan dukungan secara moral dan material tanpa henti.
8. Teman-teman PIAUD angkatan 2017 yang selalu mendukung dan membagi ilmunya kepada penulis.

Hanya kepada Allah SWT tempat memohon dan berserah diri, semoga segala bentuk amal kebaikan yang mereka berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari-Nya.

Penulis menyadari bahwa tulisan ini jauh dari sempurna, dan masih terdapat berbagai kelemahan-kelemahan. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari semua pihak, sehingga dapat penulis jadikan pembelajaran untuk melakukan perbaikan-perbaikan skripsi ini, karena kesempurnaan pada hakikatnya hanya ada pada Allah semata. Selain itu penulis juga sangat mengharapkan motivasi yang dapat menumbuhkan semangat, untuk melakukan berbagai penelitian untuk kepentingan dunia pendidikan di masa-masa yang akan datang.

Semoga Allah SWT, senantiasa memberikan bimbingan dan petunjuk-Nya kepada kita, serta menerima segala bentuk pengabdian, dan selalu menjadikan kita dalam kedudukan yang tinggi di sisi-Nya. Sesungguhnya hanya kepada-Nyalah tempat kita meminta.

Lahat, 22 Juni 2021

Penulis,



Ahmad Faiz Ridwan

NIM: 1703106079

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9

BAB II : MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK BAHASA ANAK USIA DINI

A. Deskripsi Teori	11
1. Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Manfaat Media Pembelajaran	14
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	17
d. Syarat Media Pembelajaran	21
e. Jenis-jenis Media Pembelajaran	24
2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	30
a. Pengertian Perkembangan Bahasa Anak	30
b. Tahap Perkembangan Bahasa Anak	31
c. Pengenalan Bahasa Asing bagi Anak	34
d. Fungsi Bahasa bagi Anak	38
e. Tujuan Pengembangan Bahasa Anak	42
3. Permainan Ular Tangga	45
a. Pengertian Permainan Ular Tangga	45
b. Cara Bermain Ular Tangga	48
B. Kajian Pustaka	49

C. Hipotesis Tindakan	53
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian	54
C. Subjek dan Kolaborator Penelitian	55
D. Siklus Penelitian	56
E. Teknik Pengumpulan Data	57
F. Teknik Analisis Data	59
BAB IV: DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	
A. Deskripsi Data	61
B. Analisis Data per Siklus	62
C. Analisis Data Akhir	78
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
C. Kata Penutup	91

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN I	: RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
LAMPIRAN II	: PEDOMAN WAWANCARA
LAMPIRAN III	: PEDOMAN OBSERVASI
LAMPIRAN IV	: FOTO KEGIATAN YANG DITELITI

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil observasi prasiklus	63
Tabel 4.2 Hasil observasi siklus I.....	69
Tabel 4.3 Frekuensi dan persentase kemampuan kosakata bahasa Inggris anak didik siklus I.....	70
Tabel 4.4 Hasil observasi siklus II	75
Tabel 4.5 Frekuensi dan persentase kemampuan kosakata bahasa Inggris anak didik siklus II.....	77
Tabel 4.6 Perbandingan frekuensi dan persentase kemampuan kosakata bahasa Inggris anak	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus penelitian tindakan kelas	56
Gambar 4.1 Diagram batang frekuensi perkembangan kosakata bahasa Inggris anak.....	80
Gambar 4.2 Diagram batang persentase perkembangan kosakata bahasa Inggris anak.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses interaksi antara pendidik dan anak didik atau lingkungan secara sadar, teratur, terencana, dan sistematis guna membantu pengembangan potensi anak didik secara maksimal.¹ Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi,

¹ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 16.

sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.²

Pengertian lain menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Pendidikan tahap ini memfokuskan pada *physical, intelligence/cognitive, emotional & sosial education*.³ Pemberian rangsangan pendidikan pada anak usia dini sangat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Karena perkembangan otak anak berkembang sangat pesat dan maksimal.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.⁴ Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas,

² E-book: Djoko Adi Walujo dan Anies Listyowati, *Kompedium PAUD: Memahami PAUD Secara Singkat*, (Depok: Prenadamedia Group, 2017), hlm. 2.

³ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, hlm. 15.

⁴ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media, 2016), hlm. 6.

pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Namun, pada masa ini anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri, dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan sendiri. Dengan demikian dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.⁵

Untuk menunjang keberhasilan dalam pengembangan aspek-aspek pendidikan anak usia dini dibutuhkan beberapa alat yaitu diantaranya adalah media. Media merupakan unsur pendukung untuk menyalurkan ilmu pengetahuan yang disalurkan pendidik kepada peserta didik. Di samping pendidik menguasai materi pembelajaran, pendidik harus professional mengolah media agar maksimal pada penyampaian materi. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media

⁵ Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 110.

dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dan pembelajaran menggunakan media.⁶

Salah satu pemanfaatan media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan pengembangan bahasa anak. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang dalam berinteraksi atau berhubungan dengan lainnya. Bahasa sebagai alat komunikasi, menjadi efektif sejak seorang individu berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Penguasaan bahasa menjadi kunci vital bagi seseorang untuk menguasai aspek lainnya. Oleh karena itu, sejak usia dini kemampuan berbahasa anak harus dilatih dan diasah dengan benar sehingga kemampuan berbahasa anak berkembang secara optimal.⁷ Bahasa erat sekali kaitannya dengan perkembangan

⁶ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 39-41.

⁷ Efrida Ita, dkk, Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A Taman Kanak-kanak, *Al-Athfal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2020), hlm. 175.

kognitif. Dengan demikian jelas bahwa bahasa mempunyai peran yang sangat penting bagi manusia.⁸

Perkembangan bahasa anak usia dini adalah proses berkembangannya komunikasi baik secara lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan suatu sistem-sistem symbol.⁹ Perkembangan bahasa dimulai dari awal kehidupan. Menurut Enung Fatimah, bahasa yang dimiliki dan dikuasai anak adalah bahasa yang berkembang di dalam keluarga, yang sering kita sebut dengan istilah “bahasa ibu”. Perkembangan bahasa ibu dilengkapi dan diperkaya oleh budaya masyarakat tempat dimana ia tinggal.¹⁰ Selain menguasai bahasa ibu, anak perlu menguasai bahasa asing terutama bahasa inggris.

Bahasa inggris merupakan bahasa internasional. Oleh sebab itu bahasa inggris dikenalkan sejak usia dini, khususnya pada lembaga pendidikan anak usia dini. Dalam pembelajaran bahasa inggris anak usia dini, seorang guru harus memperhatikan karakteristik dan aspek-aspek perkembangan

⁸ E-book: Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), hlm. 73.

⁹ E-book: Djoko Adi Walujo dan Anies Listyowati, *Kompendium PAUD: Memahami PAUD Secara Singkat*, hlm. 13.

¹⁰ E-book: Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2018), hlm. 107.

bahasa anak usia dini.¹¹ Beragam objek, gambar dan semua yang ada di sekitar anak di dalam kelas ataupun di luar kelas sangatlah dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan indra mereka juga sangatlah dibutuhkan. Dengan adanya objek yang dapat mereka lihat dan raba, anak lebih mudah memahami kosakata baru.

Anak usia dini memiliki daya konsentrasi dan perhatian yang pendek, maka beragam aktivitas pembelajaran sangat diperlukan. Metode pembelajaran yang berbeda, variasi materi pembelajaran, dan bermacam-macam media sangat membantu anak dalam memahami bahasa yang diajarkan serta mengurangi kebosanan dalam belajar sehingga anak dapat belajar lebih lama.

Media pembelajaran menjadi hal penting untuk menghindari kebosanan anak dalam belajar. Pada dasarnya, proses pembelajaran bahasa untuk anak usia dini haruslah dipersiapkan secara matang dan terencana. Pemilihan materi yang sesuai, media pembelajaran yang akan digunakan, metode pembelajaran yang diterapkan, serta kemampuan dalam pengelolaan kelas sangatlah dibutuhkan. Selain itu, guru bahasa Inggris juga merupakan model bagi siswanya. Dengan kata lain, penguasaan pengucapan (*pronunciation*)

¹¹ Devinta Puspita Sari, dkk, *Mengajar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*, (Malang: UB Press, 2018), hlm. 10.

juga penting dimiliki seorang guru dalam mengajarkan bahasa Inggris kepada anak usia dini.¹²

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan, proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali belum optimal. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris menyebabkan kurangnya perbendaharaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Guru hanya mengenalkan kosakata bahasa Inggris melalui media gambar atau benda disekitar. Hal ini membuat peserta didik kurang tertarik dan mudah bosan mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris hendaknya guru memfasilitasi peserta didik dengan media pembelajaran yang tepat agar anak tidak mudah bosan.

Dari kendala-kendala yang ada dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris di RA Bunga Bangkawali peneliti melakukan wawancara dengan guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru, peneliti memberikan solusi berupa media pembelajaran yaitu alat permainan edukatif yang lebih menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan prinsip belajar melalui bermain. Alat permainan edukatif yang akan dikembangkan berupa

¹² Sari, *Mengajar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini...*, hlm.

permainan *snake and ladder* (ular tangga) dengan desain yang menarik dan menggunakan kosakata bahasa Inggris sehingga memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung kepada peserta didik. Media pembelajaran tersebut akan membangkitkan motivasi belajar anak melalui kegiatan bermain dan materi pembelajaran akan terstimulasi dengan optimal sehingga meningkatkan pemerolehan kosakata bahasa Inggris anak usia dini terutama pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali.

Berdasarkan latar belakang di atas jelaslah bahwa bahasa Inggris perlu diajarkan sejak dini dan hendaknya disampaikan dengan media pembelajaran yang menarik. Penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Keefektifan Permainan *Snake and Ladder* (Ular Tangga) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan Tahun Ajaran 2020/2021".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut di atas dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu "Bagaimana keefektifan permainan *snake and ladder* (ular tangga) dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak usia dini pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan Tahun Ajaran 2020/2021"?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan permainan *snake and ladder* (ular tangga) dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak usia dini pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan Tahun Ajaran 2020/2021.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan kurikulum di lembaga PAUD yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa yang akan datang.
- 2) Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan anak usia dini, yaitu membuka wawasan memaksimalkan penggunaan strategi dan pendekatan bermain ular tangga untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.
- 3) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan

meningkatkan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini, khususnya dengan strategi dan pendekatan permainan *snake and ladder* (ular tangga).

2) Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan kosakata bahasa inggris anak usia dini, khususnya dengan menggunakan strategi dan pendekatan permainan *snake and ladder* (ular tangga).

BAB II

MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK BAHASA ANAK USIA DINI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang integral dari suatu proses pendidikan di sekolah. Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai sarana atau prasarana yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah.¹

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (1971), media adalah bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat

¹ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, hlm. 46.

siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap.² Sedangkan menurut Heinich dkk. (1982), mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televise, radio, video, gambar yang memproyeksikan media cetak dan sejenisnya disebut media komunikasi, apabila media itu membawa pesan-pesan yang mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.³

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dan pembelajaran menggunakan media.⁴

Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak pada saat itu berada

² E-book: Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini : Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Prenadamedia, 2017), hlm. 151.

³ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, hlm. 40.

⁴ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, hlm. 39-41.

pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampaian pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini.⁵

Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (software) dan alat (hardware) untuk bermain yang membuat AUD mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Dan, media yang biasa digunakan dalam PAUD adalah alat permainan edukatif (APE).⁶

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk mengantarkan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang

⁵ E-book: Donny Khoirul Aziz, *Pendidikan Kreatif Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018), hlm. 71.

⁶ E-book: Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 152.

pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini. Hamalik (1986) mengemukakan manfaat pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar yaitu :

1. Memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas
2. Memperdalam pemahaman anak didik terhadap materi pelajaran
3. Memperagakan pengertian yang abstrak kepada pengertian yang konkrit dan jelas
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra manusia
5. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sikap pasif.⁷

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih

⁷ Asmariani, Konsep Media Pembelajaran Paud, *Jurnal Al-Afkar*, (Vol. V, No. 1, tahun 2016), hlm. 33.

efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.⁸

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Adapun beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran yaitu :

⁸ Isran Rasyid Karo-Karo, dkk, Manfaat Media Dalam Media Pembelajaran, *Jurnal AXIOM*, (Vol. VII, No.1, tahun 2018), hlm. 94.

- a. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan (verbalistis).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
- c. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
- d. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
- e. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- g. Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.⁹

Dari pendapat Hamalik, Kemp & Dayton, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran

⁹ Ebook: Donny Khoirul Aziz, *Pendidikan Kreatif Pada Anak Usia Dini*, hlm. 71.

pada anak usia dini yaitu membantu memperjelas penyampaian informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran, media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar anak, sehingga menimbulkan interaksi langsung anak dengan lingkungan serta kemungkinan anak belajar sendiri. lebih menarik, media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja.¹⁰ Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media tersebut. Untuk membuat media pembelajaran, harus mempertimbangkan media tersebut. Dalam kriteria untuk mempertimbangkan guru atau pendidik kaitannya dalam pemilihan media pembelajaran anak-anak sesuai dengan kasus I, Nyoman Sudana Degeng menyatakan bahwa ada beberapa factor yang harus dipertimbangkan guru atau pendidik dalam pemilihan

¹⁰ E-book: Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), hlm. 36-37

media pembelajaran, yaitu : 1) tujuan intruksional; 2) efektivitas; 3) siswa.¹¹

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik pula. Pemilihan media pembelajaran bukanlah hal yang sederhana meskipun tidak perlu dipandang rumit. Maksudnya ialah perlunya pengetahuan wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru dalam melakukannya dengan tepat, sehingga keputusan yang diambil sesuai dengan kebutuhan yang ada.¹² Jadi kriteria dalam pemilihan media pembelajaran anak usia dini harus dijadikan pegangan, dan juga harus mempertimbangkan faktor-faktor dalam pememilihan media tersebut, agar media tersebut dapat memberikan pengaruh yang besar bagi anak serta dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.¹³

¹¹ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, hlm. 47.

¹² Badru Zaman, dkk, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini",
http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELIIAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPL.pdf, diakses 10 Februari 2021.

¹³ E-book: Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, hlm.

Menurut Dick dan Cary (1985), di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada factor lain yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media antara lain: 1) ketersediaannya sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. 2) Apakah untuk membeli atau membuat sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitas. 3) Faktor yang menyangkut kecocokan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. 4) Efektivitas biayanya dalam jangka waktu panjang. Faktor-faktor yang perlu disikapi dalam pemilihan media pembelajaran adalah: a) komunikatif, b) harganya yang murah, c) nilai kepraktisannya, dan d) kondisi pemakaiannya. Untuk memilih media secara efektif Kozma mengatakan bahwa pesan yang komunikatif harus diperhatikan. Romiszowski, menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam memilih media pembelajaran yaitu: 1) metode pembelajaran yang digunakan; 2) tujuan pembelajaran; 3) karakteristik pembelajaran; 4) aspek kepraktisannya (biaya dan waktu); 5) faktor pemakaian.¹⁴

¹⁴ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, hlm. 48.

Selanjutnya Sanjaya (2007) mengemukakan bahwa dalam memilih media ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh para pendidik yaitu:

- a. Kemampuan membaca situasi atau keadaan saat menyajikan media yang digunakan dalam pengajaran baik dalam kelompok besar maupun kelompok kecil.
- b. Kemampuan menyajikan dari tiap-tiap jenis media (misalnya: media diam, visual gerak, kata-kata bercetak atau katakata yang disuarakan).¹⁵

Dari pendapat I Nyoman Sudana Degeng, Dick dan Cary, Kozma, Romiszowski, dan Sanjaya mengenai kriteria pemilihan media pendidikan tersebut, bahwasanya dari pendapat mereka memiliki kesamaan dan saling melengkapi, maka dapat disimpulkan bahwa di dalam pemilihan media pendidikan harus mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut: (a) Tujuan pembelajaran, media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, (b) Media pembelajaran mendukung materi pembelajaran, (c) Keefektifan, dari beberapa alternatif media yang sudah dipilih, mana yang dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, (d)

¹⁵ E-book: Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, hlm. 38-39.

Kemudahan memperoleh media pembelajaran dapat dibeli atau dibuat sendiri, (e) Faktor keluwesan, kepraktisan dan tahan lama media pembelajaran, (f) Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran, berapapun tingginya nilai kegunaan media pembelajaran, tidak akan memberikan manfaat yang banyak jika tidak menguasai dalam menggunakannya.

d. Syarat Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran anak usia dini yang terpenting adalah kejelian guru dalam mengikuti prosedur kelayakan sebuah media untuk diberikan kepada anak, yaitu dengan memerhatikan beberapa syarat berikut:

1. Media didesain sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak.
2. Mudah terjangkau dan ekonomis.
3. Dapat memberi kesenangan dan aman bagi anak.
4. Praktis dan multiguna, satu media dapat dipergunakan dalam beberapa pengembangan.
5. Sederhana, namun dapat memberikan makna pada anak.¹⁶

¹⁶ E-book: Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2014), hlm. 27-28

Kemudian menurut Latif (2013) terdapat beberapa syarat yang harus diperhatikan dalam pembuatan media permainan bagi anak yaitu:

1. Segi edukatif / nilai-nilai pendidikan
 - a) Kesesuaian dengan program kegiatan belajar/kurikulum PAUD.
 - b) Kesesuaian dengan didaktik/metodik (kaidah mengajar) antara lain:
 - 1) Sesuai dengan tingkat kemampuan anak.
 - 2) Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak.
 - 3) Membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar.
2. Segi teknik/langkah dan prosedur pembuatan;
 - a) Kebenaran
 - b) Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)
 - c) Keawetan (kuat dan tahan lama)
 - d) Ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah)
 - e) Keamanan
 - f) Ketepatan ukuran
 - g) Kompatibilitas (keluasaan/fleksibilitas) dari bagianbagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain.
3. Estetika/keindahan:

- a) Bentuk yang elastis
- b) Kesesuaian ukuran
- c) Warna/kombinasi warna yang sesuai.¹⁷

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa di dalam menggunakan media pembelajaran seorang pendidik harus memperhatikan persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi pada suatu media agar medapat hasil yang optimal. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kesiapan atau kematangan anak pada rentang usianya serta dapat dimanipulasikan dan bervariasi. Media pembelajaran yang menarik dan indah dapat meningkatkan motivasi belajar anak sehingga menyenangkan dan memberi kepuasan bagi anak. Menyediakan media pembelajaran tidak harus berbiaya mahal, gunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas. Dan tentunya media yang diberikan kepada anak harus diperhatikan higienitasnya sehingga tidak membawa penyakit dan tidak berbahaya pada anak.

¹⁷ E-book: Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, hlm.

e. Jenis - jenis Media Pembelajaran

Keragaman dan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif oleh karena itu dalam perkembangannya timbul usaha-usaha untuk mengelompokkan dan mengklasifikasi media-media tersebut menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya.

Menurut Heinich, Molenda, Russel (1996) jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media computer, computer multi media, hypermedia, dan media jarak jauh.¹⁸

Lebih lanjut Latif dkk (2013) menjelaskan secara rinci mengenai jenis-jenis media yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:

1. Media visual / media grafis: adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas

¹⁸ E-book: Robertus Angkowo, dkk, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2007), hlm. 12.

media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visual). Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan menyangkut dengan indera penglihatan. Pesan dituang dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Selain sederhana dan mudah membuatnya biayanya pun relatif murah. Pada lembaga PAUD yang ada di daerah perkotaan yang memiliki kemampuan untuk mengadakan alat proyeksi ini tentu sangat menguntungkan, sebab pembelajaran bisa ditata lebih menarik perhatian dibandingkan dengan media yang tidak diproyeksikan. Namun pada umumnya lembaga PAUD di daerah-daerah tertentu, terutama di pedesaan, dapat menggunakan media visual lainnya yang dapat dijangkau dengan harga relatif murah dan dapat pula dengan cara membuat sendiri.

- a) Gambar / foto yang mempunyai sifat konkret dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan (seperti tulang, daun atau serangga), dapat memperjelas suatu masalah, harganya murah,

mudah didapat, dan mudah digunakan. Adapun enam syarat gambar/foto yang baik, sehingga dapat dijadikan suatu media pendidikan, yaitu:

- 1) Autentik (jujur/sebenarnya).
 - 2) Sederhana (poin-poinnya jelas).
 - 3) Ukuran relatif.
 - 4) Mengandung gerak atau perbuatan (menunjukkan objek dalam aktivitas tertentu).
 - 5) Gambar atau foto karya siswa sendiri akan lebih baik.
 - 6) Gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b) Sketsa: gambar sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa dapat dibuat secara cepat saat guru menerangkan dengan tujuan mencapai inti yang ingin dibahas.
- c) Diagram: sebagai suatu gambar yang sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram, atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.

- d) Bagan / chart: mempunyai fungsi pokok menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.
- e) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan titiktitik, garis atau gambar, untuk melengkapinya sering kali menggunakan simbol-simbol verbal. Fungsinya adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.
- f) Kartun: suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk mneyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.
- g) Poster: gambar yang berfungsi untuk memengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.
- h) Peta dan globe; berfungsi untuk menyajikan datadata dan informasi tentang lokasi.
- i) Papan flanel (flannel board): media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.

- j) Papan buletin (bulletin board): berfungsi selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.
2. Media audio: media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (lisan), maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu; radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.
 3. Media proyeksi diam (audio-visual): mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan- rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berintegrasi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, adakalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan (game), dan

simulasi. Adapun kelebihan dari media video ini, yaitu (1) dapat menstimulasi efek gerak, (2) dapat diberi suara maupun warna, (3) tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya, dan (4) tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya. Sedangkan kekurangan dari media video tersebut, yaitu (1) memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya, (2) memerlukan tenaga listrik, dan (3) memerlukan keterampilan dan kerja tim dalam pembuatannya.¹⁹

Dari beberapa pandangan para tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki keragaman dan jenis media yang sangat banyak dan variatif sehingga dapat dimanfaatkan dalam suatu proses pembelajaran. Mulai dari media yang sederhana, konvensional, dan murah harganya, hingga media yang kompleks, rumit, modern, dan harganya sangat mahal. Mulai dari yang hanya merespon indra tertentu, sampai yang dapat merespon perpaduan dari berbagai indera manusia. Dari yang hanya secara manual dan konvensional dalam pengoperasionalannya, hingga yang sangat tergantung

¹⁹ E-book: Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, hlm. 31-36.

pada perangkat keras dan kemahiran sumber daya manusia tertentu dalam pengoperasionalannya.

2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Bahasa Anak

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang dalam berinteraksi atau berhubungan dengan orang lain. Bahasa sebagai alat komunikasi, menjadi efektif sejak seorang individu berkomunikasi dengan orang lain. Menurut Enung Fatimah, bahasa yang dimiliki dan dikuasai anak adalah bahasa yang berkembang di dalam keluarga, yang sering kita sebut dengan istilah “bahasa ibu”. Perkembangan bahasa ibu dilengkapi dan diperkaya oleh budaya masyarakat tempat dimana ia tinggal.²⁰

Manusia berfikir dengan otaknya, namun agar orang lain tahu maksudnya, pikiran tadi harus diungkapkan. Bahasa sebagai alat untuk mengungkapkan pikiran, perasaan maupun keinginan bagi manusia kepada orang lain. Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam symbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Menurut Vygotsky dalam Wolfolk (1995), menyatakan bahwa

²⁰ E-book: Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, hlm. 107.

bahasa merupakan alat untuk mengeskpresikan ide dan bertanya, bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir.

Menurut Syaodih (2001), bahwa aspek bahasa berkembang dimulai dengan peniruan bunyi dan meraban. Perkembangan selanjutnya berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Bahasa merupakan alat untuk berpikir. Berpikir merupakan suatu proses memahami dan melihat hubungan. Proses ini tidak mungkin dapat berlangsung dengan baik tanpa alat bantu, yaitu bahasa.²¹

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa adalah kemampuan menangkap maksud yang ingin dikomunikasikan orang lain, sedemikian rupa sehingga dapat dimengerti. Dan bahasa merupakan alat komunikasi yang dapat melambangkan pikiran, perasaan, serta sikap anak. Pentingnya perkembangan bahasa pada anak usia dini maka setiap anak harus diberikan bahasa secara tepat dalam pembelajarannya.

b. Tahap Perkembangan Bahasa Anak

Secara umum tahap-tahap perkembangan anak dapat dibagi ke dalam beberapa rentang usia, yang

²¹ E-book: Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, hlm. 73-74.

masing-masing menunjukkan ciri-ciri tersendiri. Menurut Guntur (1988), tahapan perkembangan ini sebagai berikut:

- 1) Tahap I (pralinguistik), yaitu antara 0-1 tahun. Tahap ini terdiri dari:
 - a) Tahap meraban-1 (pralinguistik pertama). Tahap ini dimulai dari bulan pertama hingga bulan keenam di mana anak akan mulai menangis, tertawa, dan menjerit.
 - b) Tahap meraban-2 (pralinguistik kedua). Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna mulai dari bulan ke-6 hingga 1 tahun.
- 2) Tahap II (linguistik). Tahap ini terdiri dari tahap I dan II, yaitu:
 - a. Tahap-I: holafrastik (1 tahun), ketika anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang lebih 50 kosa kata.
 - b. Tahap-2; frasa (1-2), pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata (ucapan dua kata). Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kosa kata.

- 3) Tahap III (pengembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3, 4, 5 tahun). Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat, seperti S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat.
- 4) Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun), tahap ini ditandai dengan kemampuan yang mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.

Bruner dan suyanto, menyatakan bahwa anak belajar dari konkret ke abstrak melalui tiga tahapan, yaitu: *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Pada tahap *enactive*, anak berinteraksi dengan obyek berupa benda-benda, orang, dan kejadian. Dari interaksi tersebut, anak belajar nama dan merekam ciri benda dan kejadian. Itulah sebabnya anak usia 2-3 tahun akan banyak bertanya, “apa itu?”, “apa ini?”. Sangat penting untuk mengenalkan nama benda-benda sehingga anak mulai menghubungkan antara benda dan simbol, nama benda.

Pada proses *iconic* anak mulai belajar mengembangkan simbol dengan benda. Proses *symbolic* terjadi saat anak mengembangkan konsep. Dengan proses yang sama anak belajar tentang berbagai benda seperti gelas, minum, dan air. Kelak, semakin

menggabungkan konsep tersebut menjadi lebih kompleks, seperti “minum air dengan gelas”.

Pada tahap simbolis anak mulai belajar berpikir abstrak. Ketika anak usia 4-5 tahun pertanyaan “apa itu?” dan “apa ini?” akan berubah menjadi “kenapa?” atau “mengapa?”. Pada tahap ini anak mulai mampu menghubungkan keterkaitan antara berbagai benda, orang, atau objek dalam suatu urutan kejadian. Ia mulai mengembangkan arti atau makna dari suatu kejadian.²²

c. Pengenalan Bahasa Asing bagi Anak

Usia dini merupakan usia emas bagi anak untuk belajar bahasa, tanpa mengabaikan perkembangan aspek-aspek lainnya yang sangat penting dalam kehidupannya. Pembelajaran bahasa asing pada anak usia dini di bawah 6 tahun dilakukan sebagai pengenalan bahasa bukan sebagai hal yang utama. Menurut Christina (2010) bahwa anak-anak usia 1-6 tahun paling cepat memahami bahasa Inggris, apabila mereka dibiasakan untuk mengungkapkan kata atau ungkapan dalam bahasa Inggris.²³ Sejalan dengan

²² E-book: Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, hlm. 75-77.

²³ Mayang Sari, Peningkatan Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak dengan *Total Physical Response* di Taman Kanak-kanak Negeri

pendapat Christina, Ur juga memiliki pandangan yang sama yang menyatakan bahwa anak-anak yang belajar bahasa asing lebih baik dari orang dewasa, pembelajaran bahasa asing di sekolah sebaiknya dimulai dari sedini mungkin dan harus dikemas dalam bentuk yang menarik agar membangkitkan minat belajar anak.²⁴

Stakanova dan Tolsikhina menjabarkan beberapa alasan akan pentingnya mengajarkan Bahasa Inggris untuk AUD sebagai berikut: 1) Anak AUD pada seusianya sedang dalam tahap perkembangan linguistik yang sangat baik dan menjadi dasar perkembangan linguistik selanjutnya; 2) belajar Bahasa Inggris pada usia dini merupakan sebuah permulaan yang baik karena semakin cepat memulai maka semakin banyak waktu belajarnya; 3) anak AUD yang mulai belajar Bahasa Inggris di PAUD atau tingkat Pra-Sekolah akan memiliki kesempatan belajar bahasa kedua yang jauh lebih lama dan memiliki pengetahuan bahasa asing yang jauh lebih baik di

Pembina Kabupaten Sijunjung, *Jurnal Pesona PAUD*, (Vol. 1, No.1, tahun 2012), hlm. 2.

²⁴ Fatihaturossyidah, dkk, Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Bagi Pembelajar Usia Dini, *As-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2019), hlm. 65.

sekolah menengah; 4) belajar bahasa asing di usia dini akan merangsang kemampuan anak untuk menggunakan bahasa ibunya jauh lebih baik.²⁵

Pembelajaran bahasa asing bagi anak bukanlah hal yang dianggap tabu, banyak sekolah taman kanak-kanak (TK) membelajarkan bahasa asing kepada anak dengan cara mengenalkan kosa kata sederhana yang terdapat di lingkungan dan pengalaman anak. Anak usia 2-7 tahun berada pada tahap perkembangan praoperasional. Pada tahap ini anak mulai mempresentasikan sesuatu dengan kata dan gambar. Kata dan gambar ini merefleksikan peningkatan pemikiran secara simbolis dan melampui koneksi informasi indrawi dan tindakan fisik. Pada tahap pra operasional anak mulai tumbuh dan berkembang mengikuti pola berpikir menggunakan simbol-simbol yang mewakili suatu objek, simbol tersebut dapat berupa mimik, gambar, citra atau bahasa. Perkembangan bahasa terkait dengan perkembangan kognitif, berarti faktor intelek/kognisi sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa sebagaimana dikemukakan oleh Piaget bahwasanya

²⁵ Fatihaturrosyidah, dkk, Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Bagi Pembelajar Usia Dini, *As-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 67.

bahasa merupakan sarana paling fleksible dari representasi mental anak usia dini karena bahasa memungkinkan pemikiran yang jauh lebih efisien dari sebelumnya. Ketika anak-anak berpikir dalam kata-kata, maka anak sudah mulai berpikir secara konsep.²⁶

Mengenalkan bahasa asing kepada anak usia dini tidak sama dengan mengenalkan kepada anak-anak sekolah lanjutan setelahnya disebabkan anak usia dini sangat berbeda dan memiliki karakteristik tersendiri maka guru harus mengupayakan kondisi senyaman mungkin agar peserta didik tidak terbebani untuk mempelajari ketiga bahasa tersebut, baik dengan menguasai berbagai macam metode pembelajaran, materi yang sesuai dengan psikologi anak usia dini maupun media pembelajaran yang memudahkan dan menarik bagi anak usia dini agar dapat menstimulasi bahasa anak. Kemudian Medikawati menyatakan bahwa keuntungan pengenalan bahasa asing pada sejak dini adalah :

- 1) Melejitnya kemampuan *problem solving* anak.
- 2) Berfikir divergen atau bercabang dan kreatif.

²⁶ Saptiani, Pengembangan Media Pembelajaran Kamus Tematik Tiga Bahasa (Indonesia, Arab, Inggris) Untuk Menstimulasi Kognitif Anak Usia Dini, *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2016), hlm. 105.

- 3) Berkembangnya rasa menghargai diri sendiri mencapai level yang lebih meningkat dalam kegiatan membaca matematika ilmu pengetahuan dan geografi .
- 4) Mengapresiasi aneka budaya.
- 5) Memiliki poin yang kompetitif dalam bekerja nantinya.²⁷

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengenalan bahasa asing bagi anak usia dini sangat penting dan harus dilakukan sedini mungkin. Dalam pengenalan bahasa asing penting untuk memilih metode, pendekatan, dan strategi yang tepat sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, dalam pengenalan bahasa asing harus mengutamakan kenyamanan anak agar tidak merasa bosan dan jenuh pada waktu melaksanakan kegiatan, dan agar anak senang sehingga menimbulkan motivasi belajar.

d. Fungsi Bahasa bagi Anak

Dalam membahas fungsi bahasa bagi anak setidaknya ada tiga fungsi bahasa bagi anak usia dini yaitu :

²⁷ Tarandya Zulhi Amalia, Peran Guru Anak Usia Dini Dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Di Raudlatul Athfal / PAUD, *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education (IJIECE)*, (Vol. 5, No. 2, tahun 2020), hlm. 27-28.

- a. Bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan anak.

Bahasa merupakan simbol yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Hasil dari aktivitas berfikir anak akan diekspresikan dengan bahasa, dan berbagai perasaan yang melingkupi anak akan ditampilkan dengan kemampuan berbahasanya pula. Hal itu menegaskan jika aspek berbahasa pada anak usia dini juga berhubungan dengan aspek kognitif dan aspek emosi.

- b. Bahasa merupakan alat untuk menjalin komunikasi anak dengan orang lain.

Sejak dilahirkan anak sudah bisa berkomunikasi dengan orang lain meskipun dengan bahasa yang sangat sederhana, yaitu berupa tangisan. Pada saat bayi merasa lapar, ia akan menangis agar ibunya menyusuinya. Pada saat bayi merasa takut atau tidak nyaman, ia juga akan menangis agar ibunya menggendongnya.

- c. Bahasa merupakan alat yang digunakan oleh anak untuk hidup bersama dengan orang lain.

Tidak ada seorang manusia pun yang bisa hidup sendirian. Selain sebagai makhluk individu, manusia merupakan makhluk sosial yang sering diistilahkan dengan makhluk mono-dualis. Seorang

individu membutuhkan bantuan individu lainnya baik secara langsung maupun tak langsung untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, demikian juga dengan seorang anak. Anak juga membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Untuk kepentingan tersebut, maka anak harus hidup bersama orang lain disekitarnya. Dalam kebersamaan tersebut, anak menjalin kerja sama, dimana sukses atau tidaknya atau tidaknya kerja sama diantara mereka dipengaruhi oleh bahasa yang digunakannya. Tentu dapatlah dibayangkan apa yang akan terjadi jika seseorang individu tidak pandai dalam berbahasa, khususnya dalam berbicara. Kemampuan berbicara merupakan anugerah dari Allah SWT yang sangat berharga bagi setiap individu.²⁸ Allah SWT berfirman :

قَالَ رَبِّ إِنِّي قَتَلْتُ مِنْهُمْ نَفْسًا فَأَخَافُ أَنْ يَقْتُلُونِ (٣٣) وَأُحْيِي
هَازِرُونَ هُوَ أَفْصَحُ مِنِّي لِسَانًا فَأَرْسَلْهُ مَعِيَ رِدْءًا يُصَدِّقُنِي إِنِّي أَخَافُ أَنْ
يُكَذِّبُونِ (٣٤) قَالَ سَنَشُدُّ عَضُدَكَ بِأَخِيكَ وَنَجْعَلُ لَكُمَا سُلْطَانًا فَلَا
يَصِلُونَ إِلَيْكُمَا بِآيَاتِنَا أَنْتُمَا وَمَنْ اتَّبَعَكُمَا الْعَالَمُونَ (٣٥)

²⁸ E-book: Novan Ardy Wijayani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hlm. 97-98.

Dia (Musa) berkata, “Ya Tuhanku, sungguh aku telah membunuh seorang dari golongan mereka, sehingga aku takut mereka akan membunuhku. Dan saudaraku Harun, dia lebih fasih lidahnya daripada aku, maka utuslah dia bersamaku sebagai pembantuku untuk membenarkan (perkataan)ku; sungguh, aku takut mereka akan mendustakanku.”. Dia (Allah) berfirman, “Kami akan menguatkan engkau (membantumumu) dengan saudaramu, dan Kami berikan kepadamu berdua kekuasaan yang besar, maka mereka tidak akan dapat mencapaimu; (berangkatlah kamu berdua) dengan membawa mukjizat Kami, kamu berdua dan orang yang mengikuti kamu yang akan menang.” (Q.S. Al-Qasas: 33-35)

Ayat diatas berisi keterangan tentang kekhawatiran Nabi Musa ketika menerima perintah Allah untuk menghadapi Firaun yang zalim sehingga Nabi Musa a.s. memerlukan bantuan orang lain, yaitu saudaranya Harun. Harun dipilih Nabi Musa dengan alasan “...dia lebih fasih lidahnya (berbicara) daripada aku ...untuk membenarkan perkataanku ...” Ayat ini menerangkan bahwa kemampuan berbicara secara jelas, fasih sangat diperlukan demi kesempurnaan berkomunikasi.

e. Tujuan Pengembangan Bahasa Anak

Pengembangan keterampilan bahasa anak merupakan kemampuan yang sangat penting untuk berkomunikasi terutama bagi mereka yang sudah masuk ke lingkungan pendidikan prasekolah khususnya taman kanak-kanak. Sehubungan dengan hal ini, Early Learning Goals (1999) memukakan bahwa tujuan pengembangan bahasa pada usia awal dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Menyenangi, mendengarkan, menyimak, menggunakan bahasa lisan dan lebih siap dalam bermain dan belajarnya.
- 2) Menyelidiki dan mencoba dengan suara-suara, kata-kata dan teks.
- 3) Mendengar dengan kesenangan dan merespon cerita, lagu, irama dan sajak-sajak dan memperbaiki sendiri cerita, lagu, music dan irama.
- 4) Menggunakan bahasa untuk mencipta, melukiskan kembali peran dan pengalaman.
- 5) Menggunakan pembicaraan, untuk mengorganisasi, mengurutkan, berpikir jelas, ide-ide, perasaan, dan kejadian-kejadian.
- 6) Mendukung, mendengarkan dengan penuh perhatian.

- 7) Merespons terhadap yang mereka dengan komentar, pertanyaan dan perbuatan yang relevan.
- 8) Interaksi dengan orang lain, merundingkan rencana dan kegiatan, dan menunggu giliran dalam percakapan.
- 9) Memperluas kosakata mereka, meneliti arti dan suara dari kata-kata baru.
- 10) Mengatakan kembali cerita-cerita dalam urutan yang benar, menggambar pola bahasa pada cerita.
- 11) Berbicara lebih jelas dan dapat didengar kepercayaan dan pengawasan dan bagaimana memperlihatkan kesadaran pada pendengar.
- 12) Mendengar dan berkata, ciri dan susara akhir dalam kata-kata.
- 13) Menyesuaikan suara dan huruf, memberi nama, mengarahkan huruf-huruf dalam alfabet.
- 14) Membaca kata-kata umum yang sudah dikenal dan kalimat sederhana.
- 15) Mengetahui bahwa cetakan itu memiliki arti contoh dalam bahasa Inggris membaca dari kiri ke kanan dari atas ke bawah
- 16) Menunjukkan suatu pemahaman dan unsur-unsur buku seperti karakternya urutan kajian, dan pembahasan.
- 17) Mencoba menulis untuk berbagai pilihan.

- 18) Menulis nama sendiri dan benda-benda lain seperti sebagai label dan kata-kata di bawah gambar dan mulai dari bentuk kalimat sederhana, kadang-kadang menggunakan tanda baca.
- 19) Menggunakan pengetahuan huruf untuk menulis kata-kata sederhana. Dan mencoba dengan kata-kata yang lebih kompleks.
- 20) Menggunakan pensil dan menggunakan secara lebih efektif untuk membentuk huruf yang dapat dikenal.

Adapun menurut Depdiknas (2000), mengemukakan bahwa tujuan bahasa di taman kanak-kanak ialah sesuai dengan Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB) taman kanak-kanak, pengembangan kemampuan berbahasa di Taman Kanak-kanak bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan di sekitar anak antara lain lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di sekolah di rumah, maupun dengan tetangga di sekitar tempat tinggalnya.²⁹

²⁹ E-book: Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, hlm. 79-81.

Dari penjelasan di atas tentang tujuan pengembangan bahasa bagi anak usia dini di taman kanak-kanak, pada intinya anak harus mampu berkomunikasi baik dengan bahasa lisan maupun dengan bahasa tulisan.

3. Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara.³⁰ Menurut Maisyaroh (dalam Swastrini, 2016) permainan ular tangga adalah kegiatan yang menyenangkan hati, dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ular tangga merupakan permainan yang berasal dari India pada abad kedua SM.³¹

³⁰ Tipani Liani Dewi, dkk, Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Indonesia, *Jurnal Pena Ilmiah*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2017), hlm. 3-4.

³¹ Titis Imanda, dkk, Pengaruh Permainan Ular Tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” terhadap Karakter Anak pada Taman Kanak-kanak, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, (Vol. 6, No. 3, tahun 2018), hlm. 296.

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa.³²

Permainan ular tangga dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk tampilan gambar maupun usia anak. Sehingga keragaman tersebut memiliki manfaat yang berbeda sesuai bentuk dan fungsinya, karena tidak ada papan permainan standar dalam permainan ini, maka setiap orang dapat membuat papan ular tangga sendiri dengan sangat menarik agar disukai oleh anak usia dini. Permainan ular tangga didesain khusus untuk anak usia dini agar anak tidak mudah bosan. Permainan ular tangga didesain dengan menggunakan kosakata bahasa Inggris sehingga memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung

³² Rifki Afandi, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar, *JINop (Jurnal Inovasi Pendidikan)*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2015), hlm. 80.

kepada peserta didik. Media pembelajaran tersebut akan membangkitkan motivasi belajar anak melalui kegiatan bermain dan materi pembelajaran akan terstimulasi dengan optimal sehingga meningkatkan pemerolehan kosakata bahasa Inggris. Permainan ular tangga merupakan permainan yang melibatkan anak berperan aktif dalam permainan ini.³³

Terjadi interaksi yang kuat ketika anak memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini disenangi oleh anak. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu :

1. Siswa belajar sambil bermain
2. Siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok
3. Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular

³³ A.A Istri Ratna Dewi, dkk, Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, (Vol. 4, No. 2, tahun 2016), hlm. 4

tangga.³⁴

b. Cara Bermain Ular Tangga

Cara bermain ular tangga yaitu pemain bisa berjumlah minimal 2 anak. Untuk menentukan siapa yang bermain ular tangga terlebih dahulu bisa dengan cara hompipa atau suit. Setelah itu, semua anak meletakkan bidak dalam kotak pertama. Pada alat permainan edukatif *snake and ladder* (ular tangga) ini tidak ada bidak tetapi anak berdiri di atas kotak. Pemain urutan pertama bisa mengocok dan menjatuhkan dadu. Nilai dadu yang keluar menentukan berapa langkah yang harus dijalankan oleh anak tersebut. Setelah melangkah, dan berhenti di satu kotak maka siswa harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut. Jika siswa mendapatkan angka dadu 6, maka siswa mendapat kesempatan untuk mengacak dadu 1 kali lagi. Apabila siswa memperoleh kotak yang bergambar tangga, maka siswa berhak untuk naik ke kotak sesuai dengan tingginya tangga tersebut. Apabila siswa memperoleh kotak yang bergambar ular, maka siswa harus turun ke kotak sesuai dengan mulut

³⁴ Afandi, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar, hlm. 80.

ular itu berada. Permainan dimenangkan oleh siswa yang berhasil mencapai puncak ular tangga tersebut.³⁵

B. Kajian Pustaka

Berdasarkan data peneliti dapatkan, terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan ‘Keefektifan Permainan *Snake and Ladder* (Ular Tangga) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan.’ yang peneliti jadikan bahan rujukan. Untuk menghindari pengulangan dalam penelitian maka penulis melakukan kajian pustaka sebelumnya, diantaranya:

Pertama, penelitian yang ditulis oleh Rafiqah Prasetyaningsih dengan judul “Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar Pada Kelompok B Paud Kuncup Mekar Wiro Bayat Klaten”, penelitian ini menjelaskan tentang peningkatan kosakata bahasa inggris menggunakan media bermain gambar. Penelitian ini menunjukkan bahwa melalui bermain gambar, kosakata bahasa Inggris anak mengalami peningkatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui bermain gambar pembelajaran bahasa Inggris mudah diserap oleh anak. Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas, maka dapat disimpulkan bahwa melalui

³⁵ Putri Zudhah Ferryka, Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, *Jurnal Magistra*, (Vol. 29, No. 100, tahun 2017), hlm. 61.

bermain gambar dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak Kelompok B PAUD Kuncup Mekar Wiro, Bayat, Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kedua, penelitian yang di tulis oleh Kristiyana Dewi Astutik dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) Untuk Pengenalan Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Tk Kelompok B”. Penelitian dan pengembangan ini, menghasilkan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga. Wayang Ular Tangga (Walarta) layak digunakan untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak TK kelompok B berdasarkan hasil validasi dari ahli materi mendapat skor 44 dengan kategori baik dengan dan ahli media mendapat skor 46 dengan kategori sangat baik, uji coba awal mendapat skor 31,65 dengan kategori baik, uji coba lapangan mendapat skor 38,63 dengan kategori sangat baik. Wayang Ular Tangga (Walarta) efektif untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak TK kelompok B.

Ketiga, penelitian yang ditulis oleh Umami Mahmudah dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Media Gambar Pada Kelompok B Tk Dharma Wanita Bandung Wonosegoro Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014”. Penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak melalui media gambar. Peningkatan tersebut yaitu pada prasiklus

sebesar 41,67%, siklus I mencapai 62,15% dengan peningkatan dari prasiklus sebesar 20,48%. Pada siklus II rata-rata pencapaian anak sebesar 83,68% dengan peningkatan mencapai 21,53%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media gambar dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris anak kelompok B di TK Dharma Wanita Bandung Wonosegoro Boyolali.

Keempat, penelitian yang di tulis oleh Khairul Huda, dkk dengan judul “Peningkatan Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Anak Melalui Permainan Kartu Gambar”. Subjek pada penelitian ini adalah Kelas B PAUD Nurul Arafah Kecamatan Sembalia Kabupaten Lombok timur dengan jumlah subjek 19 orang anak. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, observasi dan lembar Kata Dalam Bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kosa kata dalam bahasa inggris melalui permainan kartu gambar pada anak di kelas b PAUD nurul arafah kecamatan sembalia dengan sedikit arahan. Hasil penelitian pada siklus I adalah 53,49% dan pada siklus II meningkat sebesar 77,27% maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan dari siklus I-II meningkat rata- rata sebesar 22,12%. Dari hasil penelitian bahwa terjadi Peningkatan Pengenalan Kosakata.

Kelima, penelitian yang di tulis oleh Yulia Maretsya dengan judul “Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui

Penggunaan Media Animasi Gambar Kelompok B Tk Rafflesia Kota Bengkulu”. Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan masalah apakah dengan penggunaan media animasi gambar dapat meningkatkan kemampuan pengenalan kosa kata bahasa Inggris di kelompok B TK Rafflesia Kota Bengkulu dan bagaimanakah langkah-langkah penggunaan media animasi gambar untuk pengenalan kosa kata bahasa Inggris di kelompok B TK Rafflesia Kota Bengkulu. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan pengenalan kosa kata bahasa Inggris. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini, siklus I mencapai 53,25% dan pada siklus II meningkat menjadi 81,6%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi gambar dapat meningkatkan kemampuan pengenalan kosa kata bahasa Inggris.

Dari beberapa penelitian yang ada, tidak ditemukan pembahasan tentang keefektifan permainan *snake and ladder* (ular tangga) dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak usia dini pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan. Metode yang digunakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jadi menggunakan media permainan ular tangga yang di modifikasi sedemikian rupa oleh peneliti, sehingga membuat pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, dan menunjang pembelajaran peningkatan kosakata bahasa inggris anak usia dini pada

Kelompok B RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan
Tahun Ajaran 2020/2021.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris.³⁶ Berdasarkan permasalahan dan teori yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah efektifnya permainan *snake and ladder* (ular tangga) dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak usia dini pada kelompok B RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan Tahun Ajaran 2020/2021.

³⁶ Saipul Anwar, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Palembang: Noer Fikri Offset, 2013), hlm. 79.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Actions Research). Penelitian tindakan kelas adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.¹ Dalam penelitian tindakan kelas ada empat langkah tindakan yang biasanya dilakukan, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi atau pengamatan, dan (4) refleksi.²

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada RA Bunga Bangkawali, pada bulan Maret-April 2021.

Penelitian ini akan dilaksanakan semester 2 tahun ajaran 2020/2021, yaitu bulan Maret sampai dengan bulan April 2021. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas.

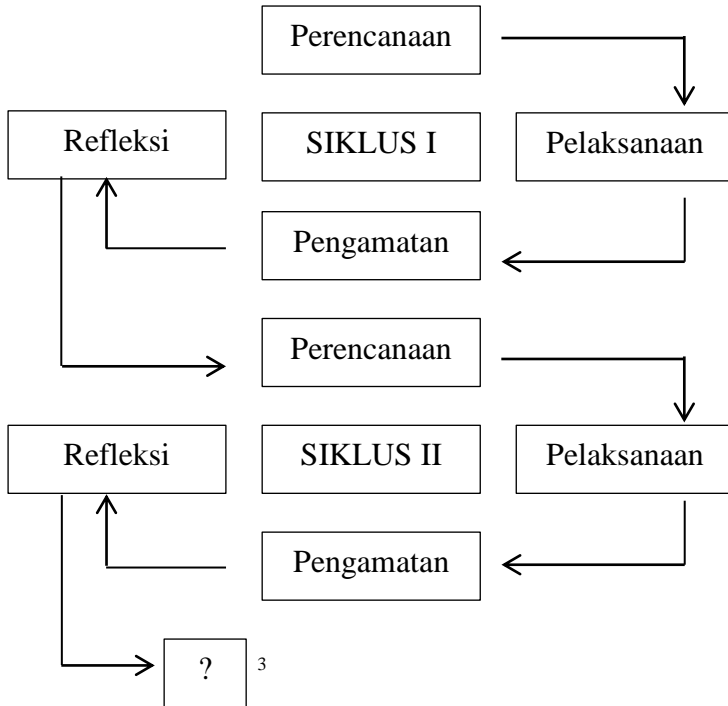
¹ Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hlm. 18.

² E-book: Mohammad Asrori, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT. Sandiarta Sukses, 2019), hlm. 100.

C. Subjek dan Kolaborator Penelitian

Dalam PTK ini yang menjadi subjek penelitian adalah murid Kelompok B yang terdiri dari 12 murid dengan komposisi 7 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Kegiatan peneliti bersifat kolaboratif antara guru/ kepala sekolah, peneliti dan siswa. Dalam penelitian ini guru yang terlibat dalam Kelompok B adalah Bu Tri Hesti Wulandari, S.Pd.I sebagai guru Kelompok B RA Bunga Bangkawali. Dalam hal ini guru mempunyai kepentingan untuk meningkatkan kemampuan mengajar, peneliti bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan sedangkan subjek yang diteliti atau siswa memiliki kepentingan untuk meningkatkan kinerja / hasil belajar. Penelitian tindakan dirancang dilaksanakan dan hasilnya digunakan sendiri oleh peneliti. Kegiatan penelitian sepenuhnya dilakukan oleh peneliti tidak diwakilkan orang lain. Selama proses penelitian berlangsung peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan sekaligus pengamat perubahan perilaku dan langsung mencatat kejadian-kejadian khusus setelah pelaksanaan tindakan tidak kehilangan informasi penting untuk dilaporkan. Dapat merekam dan mendokumentasi kejadian-kejadian penting tersebut.

D. Siklus Penelitian



Gambar 3.1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian yaitu siklus I :

- a. Tahap perencanaan, meliputi membuat rpp dan perangkat ajar, *handout*, evaluasi / tes evaluasi dan instrumen yang digunakan.
- b. Tahap pelaksanaan tindakan, meliputi menyiapkan media yang akan diajarkan, melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP.

³ Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, hlm. 50.

- c. Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan meliputi aktivitas guru dan aktivitas afektif siswa.
- d. Tahap refleksi, mengkaji secara menyeluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan dari hasil pelaksanaan pembelajaran.

Siklus 2:

- a. Tahap Perencanaan, merevisi tindakan-tindakan yang kurang atau tidak relevan pada siklus.
- b. Tahap pelaksanaan tindakan meliputi menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dan melaksanakan proses mengajar sesuai dengan RPP yang telah disusun.
- c. Tahap observasi meliputi observasi aktivitas guru dan aktivitas afektif siswa.
- d. Tahap refleksi ini mengkaji secara menyeluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan dari hasil pelaksanaan pembelajaran.³³

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan satu bagian penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam mengumpulkan informasi yakni:

- a. Observasi

Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung di lapangan, serta

pencatatan yang sistematis terhadap obyek yang diteliti. Dengan teknik ini peneliti akan melakukan pengamatan langsung dan mencatat secara sistematis mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas, dengan fokus pengamatan pada peserta didik.

b. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi langsung atau tatap muka serta adanya percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara sistematis. Dengan wawancara peneliti dapat mengumpulkan data yang representatif dari anak, kepala sekolah, dan wali kelas kelompok B mengenai penelitian keefektifan permainan *snake and leader* (ular tangga) dalam peningkatan kosakata bahasa Inggris anak.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara pengumpulan data melalui catatan terdahulu, bisa juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil, atau hukum yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Teknik ini juga dapat berupa gambar atau karya-karya monumental seseorang. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, video, sketsa, dll. Dokumen yang berbentuk karya seni misalnya gambar, patung, film, dll. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumen yang berbentuk foto.

F. Teknik Analisis Data

Data tentang hasil penelitian pengamat dan aktivitas-aktivitas peserta didik dianalisis secara kualitatif, sedangkan data tentang pengamatan pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak didik dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase. Sudijono (2003:40) yaitu :

$$\% = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket :

% : Persentase

f : frekuensi

n : Jumlah Siswa

Teknik penilaian berpedoman pada Ditjen PAUD dan Dikmas (2015) pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang (*), apabila anak berkembang sangat baik/optimal diberi nilai (****), apabila berkembang sesuai harapan diberi nilai (***) , apabila anak mulai berkembang diberi nilai (**) dan apabila anak belum berkembang (*).

Data tersebut di interpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu : kriteria baik (76%-100%), kriteria cukup (56%- 75%), kriteria kurang baik (45%-55%) , kriteria tidak baik kurang dari 40%.

Tindakan berhasil ketika persentase dari keseluruhan diperoleh pada penerapan permainan *snake and ladder* (ular tangga) dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa

Inggris anak dilihat dari keterangan sangat baik atau berhasil mencapai 70% dari hasil tes.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Pembelajaran kosakata bahasa Inggris sebelum penelitian dilakukan kurang diminati anak didik, selain itu secara umum anak didik terbiasa menggunakan bahasa sehari-hari daripada bahasa Inggris padahal pembelajaran kosakata bahasa Inggris penting, hal ini terjadi di Kelompok B RA Bunga Bangkawali. Dalam pengamatan kami anak didik Kelompok B di RA Bunga Bangkawali Kabupaten Lahat Provinsi Sumatera Selatan tahun ajaran 2020/2021 semester genap ini, pembelajaran kosakata bahasa Inggris harus ditingkatkan karena media pembelajaran yang kurang menarik anak dalam belajar sehingga menimbulkan kebosanan yang berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal. Padahal jika anak belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak dapat meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak.

Berdasarkan pengamatan masalah yang ada. Peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah melalui penelitian tindakan kelas. Langkah yang akan diambil peneliti agar pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak meningkat yaitu dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan *snake and ladder* (ular tangga).

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan untuk anak didik Kelompok B di RA Bunga Bangkawali Kabupaten Lahat Provinsi Sumatera Selatan dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan dalam 2 pertemuan, siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 5 April dan Kamis tanggal 8 April 2021. Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 15 April dan hari Senin, 19 April 2021 dan juga saya melaksanakan wawancara pada tanggal 23 April 2021.

Hasil belajar pada anak didik kelompok B di RA Bunga Bangkawali Kabupaten Lahat Provinsi Sumatera Selatan tahun pelajaran 2020/2021 semester genap dalam upaya meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak didik melalui media permainan *snake and ladder* (ular tangga) secara umum mengalami peningkatan,

B. Analisis Data per Siklus

Deskripsi Hasil Prasiklus

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi awal. Tujuan diadakan observasi awal yaitu untuk mengetahui seberapa besar kemampuan kosakata bahasa Inggris anak. Hasil dari observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan kosakata bahasa Inggris anak masih rendah, sehingga perlu diadakan tindakan untuk meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak. Peneliti kemudian berkolaborasi dengan guru Kelompok B

untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan memanfaatkan permainan *snake and ladder* (ular tangga) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak.

Peneliti dan guru menyusun rencana untuk kegiatan prasiklus. Saat prasiklus peneliti tidak menggunakan media permainan. Peneliti hanya mengucapkan kosakata bahasa Inggris beserta artinya kemudian anak menirukan. Kemudian anak menebak gambar dengan bahasa Inggris. Lalu anak diberi pertanyaan untuk menjawab arti dari kosakata bahasa Inggris yang diucapkan oleh peneliti. Setelah itu anak menulis kosakata bahasa Inggris.

Hasil pengamatan peneliti terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris anak saat prasiklus adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil observasi prasiklus

No	Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
			1	2	3	4	
1	Agung	L	***	***	**	**	BSH
2	Rava	L	**	***	***	**	BSH
3	Jasmine	P	**	**	***	**	MB
4	Mufidah	P	**	**	***	**	BSH
5	Dafa	L	***	***	**	**	BSH
6	Nida	P	*	**	**	**	MB
7	Yumna	P	*	**	**	*	BB

8	Dita	P	**	**	**	*	MB
9	Edo	L	*	**	*	*	BB
10	Kahfi	L	**	***	***	**	BSH
11	Bilal	L	**	**	**	*	MB
12	Juna	L	*	**	*	*	BB

Keterangan : Indikator perkembangan kosakata bahasa Inggris anak

1. Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris.
2. Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris.
3. Menulis kosakata dalam bahasa Inggris.
4. Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris.

Keterangan Penilaian :

- * : Artinya anak belum berkembang (BB)
- ** : Artinya anak mulai berkembang (MB)
- *** : Artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)
- **** : Artinya anak berkembang sangat baik/optimal (BSB)

Berdasarkan tabel dari hasil observasi awal prasiklus dapat diketahui bahwa jumlah anak yang belum berkembang sebanyak 3 orang atau 25%, jumlah anak yang mulai

berkembang sebanyak 4 orang atau 33,33%, jumlah anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 5 orang atau 41,67%, sedangkan anak yang berkembang sangat baik belum ada.

Persentase kemampuan anak pada tahap prasiklus ini masih rendah, sebesar 41,67%. Sehingga perlu diadakan suatu tindakan untuk meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak.

Peneliti mengamati anak-anak kurang tertarik dan mudah bosan sehingga anak belum begitu fokus pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Peneliti mengambil langkah untuk melaksanakan tindakan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Tindakan yang akan dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui permainan *snake and ladder* (ular tangga).

Deskripsi per Siklus

Kegiatan Siklus I

1. Perencanaan
 - a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
 - b. Menyiapkan media pembelajaran permainan *snake and ladder* (ular tangga) yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
 - c. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik dalam kegiatan pembelajaran.

- d. Menyusun alat evaluasi.
2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu permainan *snake and ladder* (ular tangga). Pelaksanaan Tindakan selengkapnya sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I pertemuan ke-1
Hari Senin, 5 April 2021

Kegiatan Awal

- 1) Peneliti mengkondisikan anak sebelum memulai pelajaran.
- 2) Peneliti memimpin do'a dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- 3) Peneliti menyampaikan apersepsi dengan penyampaian materi ajar.
- 4) Peneliti memotivasi kegiatan belajar.

Kegiatan Inti

- 1) Peneliti menunjukkan gambar bendera, pahlawan, peta, Negara dan warga Negara.
- 2) Peneliti mengenalkan nama dan bahasa Inggris setiap gambar yang ditampilkan.

- 3) Peneliti mengenalkan permainan *snake and ladder* (ular tangga).
- 4) Peneliti dengan anak didik bermain *snake and ladder* (ular tangga) bersama.
- 5) Anak didik menulis kosakata ‘flag’ beserta artinya.

Kegiatan Penutup

- 1) Peneliti mengulas kembali kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan hari ini.
 - 2) Berdo’a dan pulang.
- b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I pertemuan ke-2
Hari Kamis, 8 April 2021

Kegiatan Awal

- 1) Peneliti mengkondisikan anak sebelum memulai pelajaran
- 2) Peneliti memimpin do’a dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- 3) Peneliti menyampaikan apersepsi dengan penyampaian materi ajar.
- 4) Peneliti memotivasi kegiatan belajar.

Kegiatan Inti

- 1) Peneliti menunjukkan gambar Presiden, Bupati, Gubernur, dan pemerintah.

- 2) Peneliti mengenalkan nama dan bahasa Inggris setiap gambar yang ditampilkan.
- 3) Peneliti menyajikan permainan *snake and ladder* (ular tangga) dengan bermain bersama anak didik.
- 4) Anak didik menulis kosakata “regent” beserta artinya

Kegiatan Penutup

- 1) Peneliti mengulas kembali kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan hari ini.
- 2) Berdo'a dan pulang..

3. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan kosakata bahasa Inggris anak melalui permainan *snake and ladder* (ular tangga). Setelah diadakan pengamatan pada siklus I dengan 2 kali pertemuan, peneliti mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Hasil observasi siklus I

No	Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
			1	2	3	4	
1	Agung	L	***	***	***	**	BSH
2	Rava	L	***	***	***	***	BSH
3	Jasmine	P	**	***	***	***	BSH
4	Mufidah	P	***	***	***	**	BSH
5	Dafa	L	****	****	***	***	BSB
6	Nida	P	**	**	**	**	MB
7	Yumna	P	**	***	***	**	MB
8	Dita	P	**	**	***	***	MB
9	Edo	L	**	**	**	**	MB
10	Kahfi	L	**	***	***	**	BSH
11	Bilal	L	***	***	**	**	BSH
12	Juna	L	**	**	**	**	MB

Keterangan : Indikator perkembangan kosakata bahasa Inggris anak

1. Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris.
2. Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris.
3. Menulis kosakata dalam bahasa Inggris.

4. Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris.

Keterangan Penilaian :

* : Artinya anak belum berkembang (BB)

** : Artinya anak mulai berkembang (MB)

*** : Artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)

**** : Artinya anak berkembang sangat baik/optimal (BSB)

Data frekuensi dan persentase perkembangan kosakata bahasa Inggris anak didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Frekuensi dan persentase kemampuan kosakata bahasa Inggris anak didik siklus I

TAHAP	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
SIKLUS I	0	0	5	41,67	6	50	1	8,33

Berdasarkan tabel dari hasil observasi pada siklus I dapat diketahui bahwa tidak terdapat anak yang belum berkembang, jumlah anak yang mulai berkembang sebanyak 5 orang atau 41,67%, jumlah anak yang

berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sebanyak 7 orang atau 58,33%.

4. Refleksi

Pada siklus I dapat dilihat tidak terdapat anak yang belum berkembang dan yang mulai berkembang masih mencapai 41,67%, kemudian anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik hanya mencapai 58,33%. Tingkat keberhasilan siklus I masih rendah. Hasil analisis siklus I menunjukkan :

- a) Peneliti kurang dapat membagi perhatiannya pada anak karena terdapat anak yang butuh perhatian lebih.
- b) Sebagian besar anak tertarik, antusias, dan bersemangat mengikuti pembelajaran.
- c) Sudah ada peningkatan kosakata bahasa Inggris anak jika dibandingkan dengan penguasaan sebelum tindakan, akan tetapi hasil tersebut belum maksimal, ini berarti bahwa peneliti perlu memperbaiki proses pembelajaran

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II sebagai berikut :

- a) Memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran
- b) Lebih intensif memberikan perhatian kepada seluruh peserta didik.

Kegiatan Siklus II

1. Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- b. Menyiapkan media pembelajaran permainan *snake and ladder* (ular tangga) yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Menyusun alat evaluasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu permainan *snake and ladder* (ular tangga). Pelaksanaan Tindakan selengkapnya sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan Tindakan Siklus II pertemuan ke-1
Hari Senin, 15 April 2021
Kegiatan Awal

- 1) Peneliti mengkondisikan anak sebelum memulai pelajaran.
- 2) Peneliti memimpin do'a dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- 3) Peneliti menyampaikan apersepsi dengan penyampaian materi ajar.
- 4) Peneliti memotivasi kegiatan belajar.

Kegiatan Inti.

- 1) Peneliti menunjukkan gambar kota, jembatan, ibukota, dan monumen nasional.
- 2) Peneliti mengenalkan nama dan bahasa Inggris setiap gambar yang ditampilkan.
- 3) Peneliti mengenalkan bahasa Inggris warna biru, putih, dan hitam.
- 4) Peneliti menyajikan permainan *snake and ladder* (ular tangga) dengan bermain bersama anak didik.
- 5) Anak didik menulis kosakata 'city' beserta artinya.

Kegiatan Penutup.

- 1) Peneliti mengulas kembali kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan hari ini.
- 2) Berdo'a dan pulang.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II pertemuan ke-2
Hari Kamis, 19 April 2021

Kegiatan Awal

- 1) Peneliti mengkondisikan anak sebelum memulai pelajaran
- 2) Peneliti memimpin do'a dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- 3) Peneliti menyampaikan apersepsi dengan penyampaian materi ajar
- 4) Peneliti memotivasi kegiatan belajar

Kegiatan Inti

- 1) Peneliti menunjukkan gambar bukit, air terjun, pulau, dan desa.
- 2) Peneliti mengenalkan nama dan bahasa Inggris setiap gambar yang ditampilkan.
- 3) Peneliti mengenalkan bahasa Inggris warna merah, kuning, dan hijau.
- 4) Peneliti menyajikan permainan *snake and ladder* (ular tangga) dengan bermain bersama anak didik.
- 5) Anak didik menulis kosakata "red" beserta artinya.

Kegiatan Penutup

1) Peneliti mengulas kembali kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan hari ini.

2) Berdo'a dan pulang

3. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan kosakata bahasa Inggris anak melalui media permainan *snake and ladder* (ular tangga). Setelah diadakan pengamatan pada siklus II dengan 2 kali pertemuan, peneliti mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Hasil observasi siklus II

No	Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
			1	2	3	4	
1	Agung	L	****	****	***	***	BSB
2	Rava	L	***	****	***	****	BSB
3	Jasmine	P	***	***	***	***	BSH
4	Mufidah	P	***	***	****	***	BSH
5	Dafa	L	****	****	****	****	BSB
6	Nida	P	***	****	***	****	BSB
7	Yumna	P	***	***	***	**	BSH
8	Dita	P	***	****	***	***	BSH

9	Edo	L	**	***	**	**	MB
10	Kahfi	L	****	****	****	****	BSB
11	Bilal	L	****	***	****	****	BSB
12	Juna	L	**	***	***	**	MB

Keterangan : Indikator perkembangan kosakata bahasa Inggris anak

1. Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris
2. Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris
3. Menulis kosakata dalam bahasa Inggris
4. Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris

Keterangan Penilaian :

- * : Artinya anak belum berkembang (BB)
- ** : Artinya anak mulai berkembang (MB)
- *** : Artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)
- **** : Artinya anak berkembang sangat baik/optimal (BSB)

Data Frekuensi dan persentase perkembangan kosakata bahasa Inggris anak didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Frekuensi dan persentase kemampuan kosakata bahasa Inggris anak didik siklus II

TAHAP	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
SIKLUS II	0	0	2	16,67	4	33,33	6	50

Berdasarkan tabel dari hasil observasi pada siklus II dapat diketahui bahwa tidak terdapat anak yang belum berkembang, jumlah anak yang mulai berkembang sebanyak 2 orang atau 16,67%, jumlah anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 4 orang atau 33,33% sedangkan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 6 orang atau 50%.

4. Refleksi

Proses tindakan pada siklus II berjalan dengan baik. Kelemahan yang ada siklus I dapat teratasi dengan tindakan memberikan motivasi dan perhatian yang lebih intensif kepada peserta didik. Hal ini membuat kualitas pembelajaran bahasa Inggris meningkat.

Melihat tabel distribusi frekuensi pada siklus II diperoleh bahwa tidak terdapat anak yang belum berkembang, jumlah anak mulai berkembang berkurang menjadi 2 orang atau 16,67%, jumlah anak berkembang sesuai harapan sebanyak 4 orang atau 33,33% dan untuk anak yang berkembang sangat baik meningkat sebanyak 6 orang atau 50%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik mencapai 83,33%, sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

C. Analisis Data Akhir

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas terhadap anak Kelompok B di RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan tahun pelajaran genap 2020/2021 dengan melalui dua siklus, ternyata membawa hasil yang memuaskan bagi peneliti maupun para guru. Upaya peningkatan pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak melalui permainan *snake and ladder* (ular tangga) hasilnya dapat dilihat pada hasil observasi yang telah dilaksanakan.

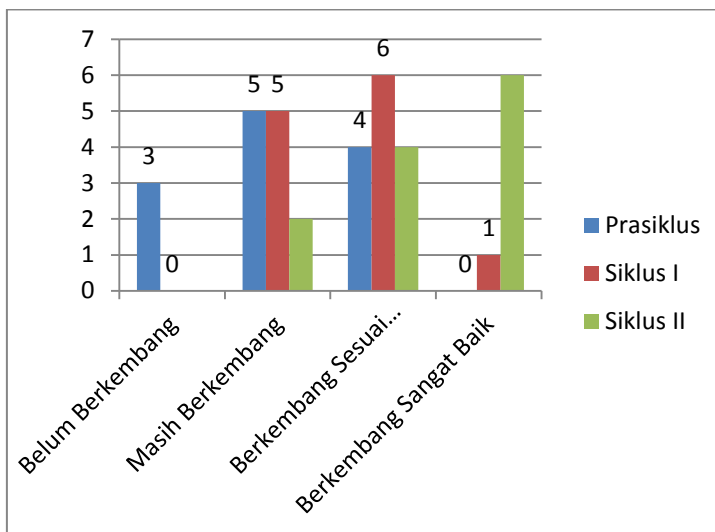
Persentase kemampuan dalam mengikuti kegiatan dari mulai pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.6 Perbandingan frekuensi dan persentase kemampuan kosakata bahasa Inggris anak

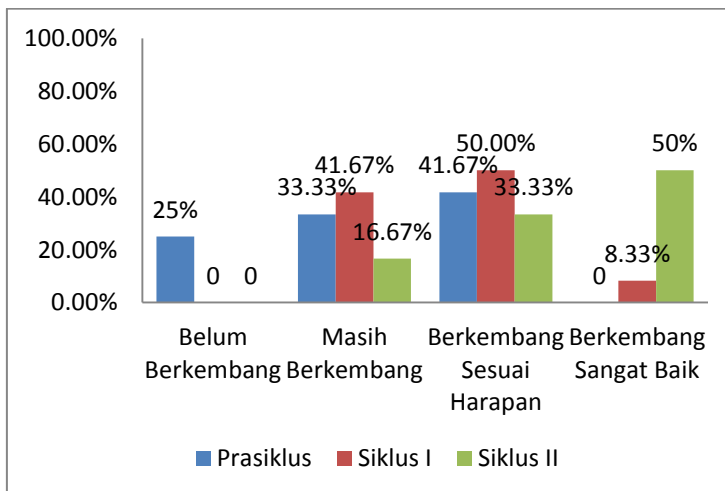
TAHAP	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
PRA SIKLUS	3	25	5	33,33	4	41,67	0	0
SIKLUS I	0	0	5	41,67	6	50	1	8,33
SIKLUS II	0	0	2	16,67	4	33,33	6	50

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa perkembangan kosakata bahasa Inggris anak mengalami peningkatan. Dari kondisi pada siklus I jumlah anak yang sudah berkembang sesuai harapan dan anak yang berkembang sangat baik/optimal berjumlah 7 anak atau 58,33% meningkat pada siklus II menjadi 83,3% yang terdiri dari 4 anak berkembang sesuai harapan dan 6 anak berkembang sangat baik / optimal. Terjadi peningkatan sebesar 25% dari siklus I ke siklus II dan termasuk kriteria baik.

Gambar 4.1 Diagram batang frekuensi perkembangan kosakata bahasa Inggris anak



Gambar 4.2 Diagram batang persentase perkembangan kosakata bahasa Inggris anak.



Dari 12 anak didik Kelompok B di RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan, ada 2 anak yang belum berhasil yaitu Edo dan Juna. Dari data siklus I dan siklus II dapat dilihat pembahasan secara individual sebagai berikut:

1. Edo

Pada kondisi siklus I dari empat indikator yang ada Edo mulai berkembang, dan pada siklus II dari empat indikator yang pertama (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris, (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris, belum meningkat semua masih pada mulai berkembang. Sedangkan pada indikator yang kedua (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris mengalami peningkatan pada berkembang sesuai harapan. Perkembangan kosakata bahasa Inggris Edo pada tahap mulai berkembang disebabkan kurangnya konsentrasi anak.

2. Juna

Pada kondisi siklus I dari empat indikator yang ada perkembangan Juna berada di posisi mulai berkembang. Pada siklus II terjadi peningkatan di indikator (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (3) Menulis

kosakata dalam bahasa Inggris, dari mulai berkembang menjadi berkembang sesuai harapan. Sedangkan indikator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris belum meningkat semua, masih sama pada posisi siklus I. Juna belum dapat berkembang sesuai harapan karena pendiam. Pada siklus I dan II Juna selalu dibimbing dalam pembelajaran namun tetap tidak aktif.

3. Agung

Kondisi siklus I pada indicator (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris baru mulai berkembang, sedangkan indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris, sudah di posisi berkembang sesuai harapan. Pada siklus II indicator (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris belum terjadi peningkatan masih sama pada kondisi siklus I. Namun indicator (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris meningkat dari mulai berkembang menjadi berkembang sesuai harapan, dan pada indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam

bahasa Inggris, (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, sudah berkembang sangat baik. Agung mengalami perkembangan yang baik dikarenakan aktif dalam pembelajaran.

4. Rava

Pada siklus I dari empat indikator yang ada Rava berkembang sesuai harapan. Pada siklus II, indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris masih sama dengan kondisi siklus I berkembang sesuai harapan, sedangkan pada indicator (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris, meningkat dari berkembang sesuai harapan menjadi berkembang sangat baik.

5. Jasmine

Pada kondisi siklus I, indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris mulai berkembang, untuk indicator (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris, (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa

Inggris berada di posisi berkembang sesuai harapan. Pada siklus II indicator dari empat indikator yang ada Jasmine berkembang sesuai harapan.

6. Mufidah

Saat siklus I indicator (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris mulai berkembang, pada indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris berkembang sesuai harapan. Pada siklus II indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris masih sama pada kondisi siklus I berkembang sesuai harapan, sedangkan pada indicator (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris meningkat menjadi berkembang sesuai harapan, dan pada indicator (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris berada di posisi berkembang sangat baik.

7. Dafa

Perkembangan Dafa pada pembelajaran menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris berkembang sangat pesat. Pada siklus I indicator

(3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris, (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris berada di posisi berkembang sesuai harapan, pada indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris berkembang sangat baik.. Pada siklus II terjadi peningkatan pada semua indicator (1), (2), (3), dan (4) menjadi berkembang sangat baik.

8. Nida

Pada kondisi siklus I dari empat indikator yang ada perkembangan Nida baru mulai berkembang. Pada siklus II perkembangan Nida mengalami peningkatan pada indikator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris, meningkat dari mulai berkembang menjadi berkembang sesuai harapan, pada indicator (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris, mengalami peningkatan sangat cepat dari mulai berkembang menjadi berkembang sangat baik. Hal ini terjadi kaena Nida aktif dalam permainan.

9. Yumna

Saat siklus I indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris mulai berkembang, indicator (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris berkembang sesuai harapan. Pada siklus II indicator (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris masih sama di posisi berkembang sesuai harapan, pada indikator (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris tidak mengalami perkembangan masih berada di mulai berkembang, sedangkan pada indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris meningkat dari mulai berkembang menjadi berkembang sesuai harapan.

10. Dita

Pada kondisi siklus I indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris dan (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris mulai berkembang, indicator (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris dan

(4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris berada di posisi berkembang sesuai harapan. Pada siklus II indicator (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris dan (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris tetap berada di posisi berkembang sesuai harapan, pada indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris naik berada di posisi berkembang sesuai harapan, dan indicator (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris berkembang sangat baik.

11. Kahfi

Kondisi siklus I pada indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris dan (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris baru mulai berkembang, sedangkan indicator (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris dan (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris, sudah di posisi berkembang sesuai harapan. Pada siklus II indicator (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris berkembang sesuai harapan, pada indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (2) Menirukan dan

mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris dan (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris mengalami peningkatan menjadi berkembang sangat baik. Hal ini terjadi karena Kahfi semakin aktif dalam pembelajaran sehingga hasil pembelajarannya cukup baik.

12. Bilal

Pada siklus I indicator (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris dan (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris masih berada di mulai berkembang. Untuk indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris sudah berkembang sesuai harapan. Pada siklus II terjadi peningkatan pada indicator (1) Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris, (3) Menulis kosakata dalam bahasa Inggris, (4) Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris sudah berkembang sangat baik. Sedangkan pada indicator (2) Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris masih tetap berkembang sesuai harapan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari Siklus I sampai Siklus II serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Permainan *snake and ladder* (ular tangga) dapat meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata persentase peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak dari sebelum tindakan sampai pada Siklus II yakni pada saat sebelum tindakan 41,67%, Siklus I sebesar 58,33% dan Siklus II mencapai 83,33%.
2. Penggunaan Permainan *snake and ladder* (ular tangga) merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Penerapan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran pada anak usia dini yakni bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Melalui bermain anak membangun pengetahuannya, dapat berinteraksi sosial dengan temannya, bebas tanpa beban dan anak merasa senang, hal ini mendorong anak ikut aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

B. Saran

Dari hasil kesimpulan diatas hasil terhadap tindakan penelitian kelas tersebut ada beberapa hal yang penting untuk dapat ditindak lanjuti yaitu :

1. Saran Untuk Guru
 - a. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan guru ikut aktif dapat dijadikan suatu alternatif untuk meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak usia dini.
 - b. Mengingat permainan *snake and ladder* (ular tangga) dapat meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak usia dini, guru hendaknya menerapkan metode ini serta sering melakukan pendekatan secara emosional sehingga anak merasa nyaman dan senang mengikuti pembelajaran.

2. Saran untuk sekolah

Sekolah terus mengupayakan berbagai cara untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran bagi guru dan anak didik khususnya pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris sebagai dasar kemampuan berbahasa yang akan digunakan pada masa depan.

3. Saran Untuk Orang Tua

Orang tua hendaknya memperhatikan setiap potensi yang dimiliki anak, selalu mendukung anak dengan berbagai upaya terutama untuk mengembangkan bahasa anak,

hendaknya memanfaatkan media permainan yang menarik untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris anak sehingga kosakata bahasa Inggris anak lebih berkembang.

C. Kata Penutup

Demikian saya panjatkan puji syukur atas izin dan ridho Allah SWT saya dapat menyelesaikan skripsi, serta salam tak lupa saya panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan kekurangan ataupun kekeliruan dalam penulisan skripsi ini karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Penulis mengucapkan terimakasih banyak dan mohon maaf jika terjadi kesalahan pada penulisan karya ilmiah ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat serta ketentraman dunia maupun akhirat. Semoga karya ini bermanfaat bagi kita semua dan tentunya selalu mendapatkan hidayahnya dari Allah SWT. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar*, JINop (Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol. 1, No. 1, 2015.
- Amalia, Taranindya Zulhi, *Peran Guru Anak Usia Dini Dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Di Raudlatul Athfal / PAUD*. Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education (IJIECE), Vol. 5, No. 2, 2020.
- Angkowo, Robertus dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2007.
- Anwar, Saipul, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Palembang: Noer Fikri Offset, 2013.
- Asmariansi, *Konsep Media Pembelajaran Paud*, Jurnal Al-Afkar, Vol. V, No. 1, 2016.
- Asrori, Mohammad, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT. Sandiarta Sukses, 2019.
- Aziz, Donny Khoirul, *Pendidikan Kreatif Pada Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018.
- Dewi, A.A Istri Ratna, dkk., *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Vol. 4, No. 2, 2016.

- Dewi, Tipani Liani, dkk., *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Indonesia*, Jurnal Pena Ilmiah, Vol. 2, No. 1, 2017.
- Fatihaturossyidah dan Tri Ilma Septiana, *Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Bagi Pembelajar Usia Dini*, As-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4, No. 1, 2019.
- Ferryka, Putri Zudhah, *Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, Jurnal Magistra, Vol. 29, No. 100, 2017.
- Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2014.
- Imaduddin, Wildan, “Tafsir Surat Al-Rahman Ayat 3-4: Ekspresi dan Bahasa Manusia”, dalam <https://islami.co/tafsir-surat-al-rahman-ayat-3-4-ekspresi-dan-bahasa-manusia/>, diakses 10 Maret 2021.
- Imanda, Titis, dkk., *Pengaruh Permainan Ular Tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” terhadap Karakter Anak pada Taman Kanak-kanak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Vol. 6, No. 3, 2018.
- Imanda, Titis, dkk., *Pengaruh Permainan Ular Tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” terhadap Karakter Anak pada Taman Kanak-kanak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Vol. 6, No. 3, 2018.

- Ita, Efrida, dkk., *Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A Taman Kanak-kanak*, Jurnal Al-Athfaal, Vol. 3, No.2, 2020.
- Karo-karo, Isran Rasyid dan Rohani, *Manfaat Media Dalam Media Pembelajaran*, Jurnal AXIOM, Vol. VII, No.1, 2018.
- Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2015.
- Latif, Mukhtar, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini : Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2017.
- Mulyani, Novi, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media, 2018.
- Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Saptiani, *Pengembangan Media Pembelajaran Kamus Tematik Tiga Bahasa (Indonesia, Arab, Inggris) Untuk Menstimulasi Kognitif Anak Usia Dini*, Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 1, No. 2, 2016.
- Sari, Devinta Puspita, *Mengajar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*, Malang: UB Press, 2018.
- Sari, Mayang, *Peningkatan Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak dengan Total Physical Response di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Sijunjung*, Jurnal Pesona PAUD, Vol. 1, No.1, 2012.

- Suhada, Idad, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Sujiono, Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media, 2016.
- Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group, 2014.
- Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press, 2011.
- Walujo, Djoko Adi dan Anies Listyowati, *Kompendium PAUD: Memahami PAUD Secara Singkat*, Depok: Prenadamedia Group, 2017.
- Wijayani, Novan Ardy, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media, 2014.
- Zaman, Badru dan Cucu Eliyawati, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini", dalam [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PGTK/197010221998022-CUCU ELIYAWATI/MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI-PPG UPI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELIYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf), diakses 10 Februari 2021.

LAMPIRAN I : RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) RA BUNGA BANGKAWALI TAHUN AJARAN 2020/2021

Semester	: 2
Hari, tanggal	: Senin, 5 April 2021
Kelompok	: B
Tema / subtema / subsub tema	: Negaraku / Tanah Airku / Bendera Indonesia
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 1.2 - 2.2 - 2.6 - 2.7, 3.7 - 4.7, 3.12 - 4.12, 3.15-4.15

Materi Kegiatan :

- Mensyukuri nikmat Tuhan
- Menghargai hasil karya orang lain
- Menaati tata tertib yang ada
- Melatih kedisiplinan
- Mengenal bendera Indonesia
- Mengenal kosakata bahasa Inggris tentang Negaraku
- Lagu tentang Negaraku

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan :

Permainan *snake and ladder* (ular tangga), buku, pena.

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang negaraku
3. Berdiskusi tentang bendera Indonesia
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menjelaskan gambar dan mengucapkan dalam bahasa Inggris (Bendera, pahlawan, peta, Negara, dan warga Negara)
2. Bermain ular tangga dengan kosakata bahasa Inggris
3. Menulis kosakata bahasa Inggris bendera "*flag*"

C. KEGIATAN PENUTUP

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
6. Menginformasikan kegiatan untuk besok
7. Penerapan SOP penutupan

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menumbuhkan semangat cinta tanah air
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menyebutkan kosakata bahasa Inggris (Bendera, pahlawan, peta, Negara, dan warga Negara)
- b. Dapat melakukan permainan ular tangga bahasa Inggris
- c. Dapat menyanyi lagu bendera Indonesia merah-putih

Guru Kelompok



Tri Hesti Wulandari, S.Pd.I

Lahat, 5 April 2021

Peneliti



Ahmad Faiz Ridwan
NIM. 1703106079

Mengetahui,
Kepala RA Bunga Bangkawali



SITI AMINAH, S.Pd.I
NUPPK. 1441759660300053

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BUNGA BANGKAWALI TAHUN AJARAN 2020/2021**

Semester	: 2
Hari, tanggal	: Kamis, 8 April 2021
Kelompok	: B
Tema / subtema / subsub tema	: Negaraku / Tanah Airku / Pemimpin Negara
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 1.2 - 2.2 - 2.6 - 2.7, 3.7 - 4.7, 3.12 - 4.12, 3.15-4.15

Materi Kegiatan :

- Mensyukuri nikmat Tuhan
- Menghargai hasil karya orang lain
- Menaati tata tertib yang ada
- Melatih kedisiplinan
- Mengenal pemimpin Negara
- Mengenal kosakata bahasa Inggris tentang Negaraku
- Lagu tentang Negaraku

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan :

Permainan *snake and ladder* (ular tangga), buku, pena.

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang negaraku
3. Berdiskusi tentang pemimpin negara
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menjelaskan gambar dan mengucapkan dalam bahasa Inggris (Presiden, Bupati, Gubernur, dan pemerintah)
2. Bermain ular tangga dengan kosakata bahasa Inggris
3. Menulis kosakata bahasa Inggris Bupati "*regent*"

C. KEGIATAN PENUTUP

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
6. Menginformasikan kegiatan untuk besok
7. Penerapan SOP penutupan

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menumbuhkan semangat cinta tanah air
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menyebutkan kosakata bahasa Inggris (Presiden, Bupati, Gubernur, dan pemerintah)
- b. Dapat melakukan permainan ular tangga bahasa Inggris
- c. Dapat menyanyi lagu Garuda Pancasila

Lahat, 8 April 2021

Guru Kelompok



Tri Hesti Wulandari, S.Pd.I

Peneliti



Ahmad Faiz Ridwan

NIM. 1703106079

Mengetahui,

Kepala RA Bunga Bangkawali



SITI AMINAH, S.Pd.I

NUPTK. 1441759660300053

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BUNGA BANGKAWALI TAHUN AJARAN 2020/2021**

Semester : 2
Hari, tanggal : Kamis, 15 April 2021
Kelompok : B
Tema / subtema / subsub tema : Negaraku / Tempat Wisata / Monumen Nasional
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 1.2, 2.2, 2.6, 2.7, 3.6 - 4.6, 3.7 - 4.7, 3.12 - 4.12, 3.15 - 4.15

Materi Kegiatan :

- Mensyukuri nikmat Tuhan
- Menghargai hasil karya orang lain
- Menaati tata tertib yang ada
- Melatih kedisiplinan
- Mengenal kosakata bahasa Inggris warna
- Mengenal monumen nasional
- Mengenal kosakata bahasa Inggris tentang Negaraku
- Lagu tentang Negaraku

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan :

Permainan *snake and ladder* (ular tangga), buku, pena.

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang negaraku
3. Berdiskusi tentang monumen nasional
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menyebutkan warna biru, putih, hitam dalam bahasa Inggris
2. Menjelaskan gambar dan mengucapkan dalam bahasa Inggris (Monumen nasional, ibukota, kota, dan jembatan)
3. Bermain ular tangga dengan kosakata bahasa Inggris
4. Menulis kosakata bahasa Inggris kota "*city*"

C. KEGIATAN PENUTUP

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
6. Menginformasikan kegiatan untuk besok
7. Penerapan SOP penutupan

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menumbuhkan semangat cinta tanah air
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menyebutkan warna biru, putih, hitam dalam bahasa Inggris
- b. Dapat menyebutkan kosakata bahasa Inggris (Monumen nasional, ibukota, kota, dan jembatan)
- c. Dapat melakukan permainan ular tangga bahasa Inggris
- d. Dapat menyanyi lagu apa nama Negara kita

Guru Kelompok



Tri Hesti Wulandari, S.Pd.I

Lahat, 15 April 2021

Peneliti



Ahmad Faiz Ridwan

NIM. 1703106079

Mengetahui,

Kepala RA Bunga Bangkawali



SITI AMINAH, S.Pd.I

NUPTK. 1441759660300053

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA BUNGA BANGKAWALI TAHUN AJARAN 2020/2021**

Semester : 2
Hari, tanggal : Senin, 19 April 2021
Kelompok : B
Tema / subtema / subsub tema : Negaraku / Tempat Wisata / Bukit
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 1.2, 2.2, 2.6, 2.7, 3.6 - 4.6, 3.7 - 4.7, 3.8 - 4.8, 3.12 - 4.12, 3.15 - 4.15

Materi Kegiatan :

- Mensyukuri nikmat Tuhan
- Menghargai hasil karya orang lain
- Menaati tata tertib yang ada
- Melatih kedisiplinan
- Mengenal kosakata bahasa Inggris warna
- Mengenal lingkungan alam sekitar
- Mengenal kosakata bahasa Inggris tentang tempat wisata
- Lagu tentang Negaraku

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan :

Permainan *snake and ladder* (ular tangga), buku, pena.

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang negaraku
3. Berdiskusi tentang bukit
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menyebutkan warna merah, kuning, hijau dalam bahasa Inggris
2. Menjelaskan gambar dan mengucapkan dalam bahasa Inggris (Bukit, air terjun, pulau, desa)
3. Bermain ular tangga dengan kosakata bahasa Inggris
4. Menulis kosakata bahasa Inggris merah "*red*"

C. KEGIATAN PENUTUP

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
6. Menginformasikan kegiatan untuk besok
7. Penerapan SOP penutupan

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menumbuhkan semangat cinta tanah air
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menyebutkan warna merah, kuning, hijau dalam bahasa Inggris
- b. Dapat menyebutkan kosakata bahasa Inggris (Bukit, air terjun, pulau, desa)
- c. Dapat melakukan permainan ular tangga bahasa Inggris
- d. Dapat menyanyi lagu hari merdeka 17 Agustus

Lahat, 19 April 2021

Guru Kelompok



Tri Hesti Wulandari, S.Pd.I

Peneliti



Ahmad Faiz Ridwan

NIM. 1703106079

Mengetahui,

Kepala RA Bunga Bangkawali



SITILAMINAH, S.Pd.I

NUPTK. 1441759660300053

LAMPIRAN II : PEDOMAN WAWANCARA

Narasumber

Nama : Tri Hesti Wulandari, S.Pd.I

Jabatan : Guru Kelompok B

Tanggal : 23 April 2021

- a. Bagaimana gambaran umum pembelajaran kosakata bahasa Inggris di RA Bunga Bangkawali Kelompok B ?

Jawaban : Pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali berjalan dengan baik, namun belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran.

- b. Dalam pembelajaran di RA Bunga Bangkawali Kelompok B kegiatan apa yang telah dilakukan terutama dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris ?

Jawaban : Tanya jawab kosakata, menirukan kosakata / mengulangi kosakata yang diucapkan guru

- c. Dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak menggunakan media apa saja ?

Jawaban : Buku, dan alat peraga.

- d. Bagaimana respon anak dalam pembelajaran bahasa Inggris ?

Jawaban : Anak-anak sangat antusias dalam pembelajaran.

- e. Bagaimana dukungan orang tua siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris ?

Jawaban : Orang tua membiasakan anak agar selalu ingat kosakata di rumah.

- f. Faktor apa saja yang mempengaruhi pembelajaran kosakata bahasa Inggris ?

Jawaban : Lingkungan sekitar, dan media pembelajaran.

- g. Bagaimana tanggapan ibu mengenai pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak menggunakan media permainan *snake and ladder* (ular tangga) pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali ?

Jawaban : Dalam pembelajaran menggunakan permainan ular tangga ini bisa melatih kemampuan bahasa Inggris anak.

- h. Bagaimana tanggapan ibu mengenai penggunaan media permainan *snake and ladder* (ular tangga) untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali ?

Jawaban : Permainan ini menyenangkan dan menarik minat anak sehingga anak tidak mudah bosan dalam pembelajaran.

- i. Apa kelebihan penerapan media permainan *snake and ladder* (ular tangga) dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali ?

Jawaban : Bisa meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak, dan mempermudah anak mengenal

langsung pembelajaran yang ada sehingga anak senang untuk belajar bahasa Inggris.

- j. Sejauh mana peningkatan pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak setelah menggunakan media permainan *snake and ladder* (ular tangga) ?

Jawaban : Kemampuan bahasa Inggris anak meningkat cukup baik mencapai target 70% keberhasilan.

LAMPIRAN III : PEDOMAN OBSERVASI

PEDOMAN OBSERVASI

INSTRUMEN PENELITIAN PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN *SNAKE AND LADDER*
(ULAR TANGGA)

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
1	Bahasa Inggris anak	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris yang didengar	Observasi
		Mengulang kalimat yang lebih kompleks	Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana yang didengarnya dalam bahasa Inggris	Observasi
		Menyebutkan simbol huruf yang dikenal	Menulis kosakata dalam bahasa Inggris	Observasi
		Berkomunikasi secara lisan, dan memiliki perbendaharaan kata yang banyak	Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris	Observasi

**KISI - KISI PENELITIAN PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN *SNAKE AND LADDER*
(ULAR TANGGA)**

Variabel	Sub Variabel	Aspek	Teknik Pengumpulan Data
Media permainan <i>snake and ladder</i> (ular tangga)	Perencanaan pembelajaran	Komponen pembelajaran a) Perumusan tujuan pembelajaran b) Perencanaan materi pembelajaran c) Pemilihan metode pembelajaran d) Pemilihan sumber belajar e) Penentuan evaluasi Dokumentasi Perencanaan pembelajaran a) Kurikulum yang digunakan b) Perencanaan semester c) Rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) d) Rancangan pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) e) Catatan penilaian	Dokumentasi
	Pelaksanaan	a) Guru mempersiapkan lingkungan kelas b) Guru mempersiapkan media permainan <i>snake and ladder</i> (ular tangga)	Dokumentasi

		c) Guru menjelaskan tema sesuai dengan karakteristik perkembangan anak d) Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media permainan <i>snake and ladder</i> (ular tangga)	
	Evaluasi	Guru menilai anak pada proses pembelajaran dan akhir pembelajaran	Dokumentasi

LEMBAR PENGAMATAN SISWA DALAM KEGIATAN

No	Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
			1	2	3	4	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

Keterangan indikator perkembangan kosakata bahasa Inggris anak

1. Mampu menjawab ketika ditanya apa arti dari kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris
2. Menirukan dan mengulang kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Inggris
3. Menulis kosakata dalam bahasa Inggris
4. Menyebutkan nama gambar yang dilihat dalam bahasa Inggris

Keterangan Penilaian

- * : Artinya anak belum berkembang (BB)
- ** : Artinya anak mulai berkembang (MB)
- *** : Artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)
- **** : Artinya anak berkembang sangat baik/ optimal (BSB)

HASIL LEMBAR PENGAMATAN PER SIKLUS

SIKLUS I

Pertemuan Pertama

Hari Senin, 5 April 2021

No	Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
			1	2	3	4	
1	Agung	L	***	***	***	**	BSH
2	Rava	L	**	***	***	**	BSH
3	Jasmine	P	**	**	***	***	BSH
4	Mufidah	P	**	***	***	**	BSH
5	Dafa	L	***	***	**	**	BSH
6	Nida	P	**	**	**	**	MB
7	Yumna	P	**	**	***	**	MB
8	Dita	P	**	**	***	**	MB
9	Edo	L	*	**	*	*	BB
10	Kahfi	L	**	***	***	**	BSH
11	Bilal	L	**	**	**	*	MB
12	Juna	L	*	**	*	*	BB

SIKLUS I
 Pertemuan Kedua
 Hari Kamis, 8 April 2021

No	Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
			1	2	3	4	
1	Agung	L	***	**	***	***	BSH
2	Rava	L	***	***	***	**	BSH
3	Jasmine	P	**	***	***	**	BSH
4	Mufidah	P	**	**	***	***	BSH
5	Dafa	L	***	***	***	***	BSH
6	Nida	P	**	**	***	**	MB
7	Yumna	P	**	***	**	**	MB
8	Dita	P	**	**	**	***	MB
9	Edo	L	**	**	**	**	MB
10	Kahfi	L	**	***	***	**	BSH
11	Bilal	L	***	***	**	**	BSH
12	Juna	L	**	**	**	**	MB

SIKLUS II
 Pertemuan Pertama
 Hari Kamis, 15 April 2021

No	Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
			1	2	3	4	
1	Agung	L	***	***	***	***	BSH
2	Rava	L	***	***	***	***	BSH
3	Jasmine	P	**	***	***	***	BSH
4	Mufidah	P	***	***	***	**	BSH
5	Dafa	L	****	***	****	***	BSB
6	Nida	P	***	***	***	**	BSH
7	Yumna	P	**	***	***	**	MB
8	Dita	P	**	**	***	**	MB
9	Edo	L	**	***	**	**	MB
10	Kahfi	L	****	***	***	***	BSH
11	Bilal	L	***	***	***	***	BSH
12	Juna	L	**	***	***	**	MB

SIKLUS II
 Pertemuan Kedua
 Hari Senin, 19 April 2021

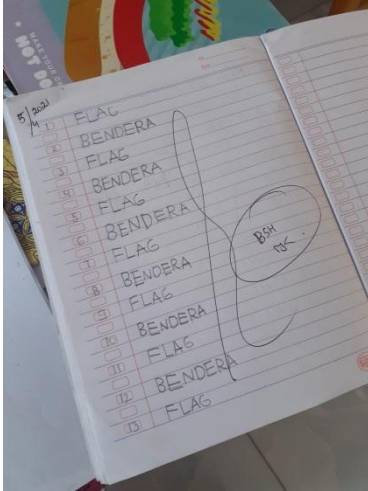
No	Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
			1	2	3	4	
1	Agung	L	****	****	***	***	BSB
2	Rava	L	***	****	***	****	BSB
3	Jasmine	P	***	***	***	***	BSh
4	Mufidah	P	***	***	****	***	BSh
5	Dafa	L	****	****	****	****	BSB
6	Nida	P	***	****	***	****	BSB
7	Yumna	P	***	***	***	**	BSh
8	Dita	P	***	****	***	**	BSh
9	Edo	L	**	***	**	**	MB
10	Kahfi	L	****	****	***	***	BSB
11	Bilal	L	****	***	****	****	BSh
12	Juna	L	**	***	***	**	MB

LAMPIRAN IV : FOTO KEGIATAN

DOKUMENTASI PROSES PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DENGAN MEDIA PERMAINAN SNAKE AND LADDER (ULAR TANGGA)

Senin, 5 April 2021





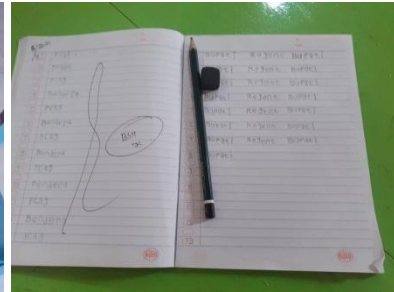
Kamis, 8 April 2021



Samsung Dual Camera
Foto dg Galaxy M20 saya



Samsung Dual Camera
Foto dg Galaxy M20 saya



Kamis, 15 April 2021





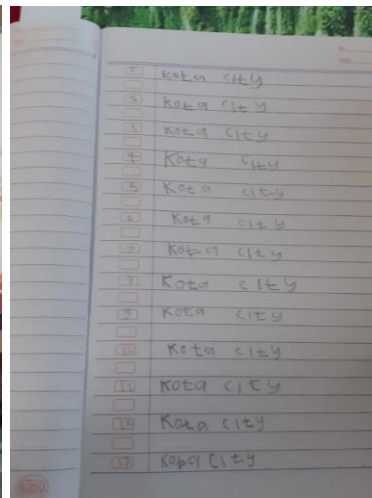
Samsung Dual Camera
Foto dg Galaxy M20 saya



Samsung Dual Camera
Foto dg Galaxy M20 saya

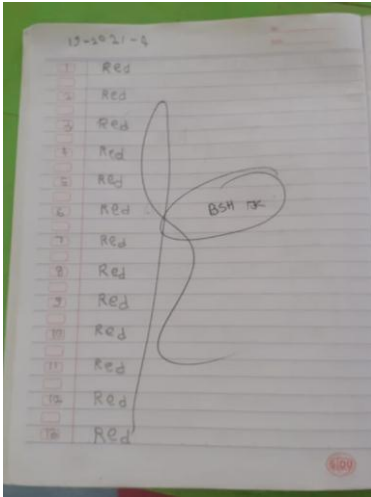


Samsung Dual Camera
Foto dg Galaxy M20 saya



Senin, 19 April 2021





SURAT PENUNJUK PEMBIMBING SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024- 7601295, Faksimile 024- 7601295
www.walisongo.ac.id

Semarang, 28 Desember 2020

Nomor : B-161 /Un.10.3//J.6/PP.00.9/09/2020
Lamp : -
Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
Ibu Dr. Dwi Istiyani, M.Pd
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Ahmad Faiz Ridwan
NIM : 1703106079
Judul : Keefektifan Permainan Snake and Ladder (Ular Tangga) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris AUD pada Kelompok B RA Bunga Bangkawali, Lahat, Sumatera Selatan

Dan menunjuk Saudara:
Ibu Dr. Dwi Istiyani, M.Pd

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

An Dekan
Kajur PIAUD

H. Mursid, M.Ag^{Sf}
NIP. 19670305 200112 1 001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan

TRANSKIP KO-KULIKULER



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan, Telp/Fax (024) 7601295/7615387 Semarang 50185

TRANSKIP KO-KULIKULER

NAMA : Ahmad Faiz Ridwan
NIM : 1703106079

No	NamaKegiatan	JumlahKegiatan	NilaiKum	Presentase
1	Aspek Keagamaan dan Kebangsaan	9	23	9,78%
2	Aspek Penalaran dan Idealisme	39	153	65,10%
3	Aspek Kepemimpinan dan Loyalitas Terhadap Almamater	9	28	11,91%
4	Aspek Pemenuhan Bakat dan Minat Mahasiswa	3	11	4,70%
5	Aspek Pengabdian Kepada Masyarakat	2	20	8,51%
Jumlah		62	235	100%

Predikat : (Istimewa / BaikSekali /Baik/ Cukup)

Mengetahui,
Korektor

Lilif Muallifatul Khorida F. M.Pd.I

Semarang, 5 Januari 2021

a.n Dekan

Wakil Dekan Bidang
Kemahasiswaan dan Kerjasama



Dr. H. Muslih, M.A.
NIP. 19690813199603 1003

SERTIFIKAT PPL



Sertifikat

Nomor B-4119/Un.10.3/D/PP/00 9/09/2020

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
memberikan penghargaan kepada :

Ahmad Faiz Ridwan (A 4,0)

dalam kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Mandiri dari Rumah
Semester Gasal Tahun Akademik 2020/2021
dan dinyatakan **LULUS**



Semarang, 29 September 2020
Dekan,

Dr. Hj. Lili Anis Ma'shumah, M.Ag.
NIP.19720928 199703 2 001

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Ahmad Faiz Ridwan
2. Tempat & Tanggal Lahir : Lahat. 19 Agustus 1998
3. NIM : 1703106079
4. Alamat Rumah : Jl. Sosial Tiara Rt 012 Rw
004 Bandar Agung, Lahat,
Sumatera Selatan
5. HP : 081274827226
6. Email : ahmadfaizridwan@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. TK Kemala Bhayangkari 13 (Lulus Tahun 2004)
 - b. SD N Purwoyoso 01 (Lulus Tahun 2010)
 - c. SMP N 5 Lahat (Lulus Tahun 2013)
 - d. SMA N 1 Lahat (Lulus Tahun 2016)
 - e. UIN Walisongo Semarang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Lahat, 22 Juni 2021



Ahmad Faiz Ridwan

NIM. 1703106079