

PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI RAUDHATUL ATHFAL SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KECERDASAN ANAK



Anisah Setyaningrum

STAIN Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

Abstract: *THE USE OF EDUCATIVE GAMES IN ENGLISH LEARNING PROCESS IN RAUDHATUL ATHFAL AS THE EFFORT OF DEVELOPING CHILDREN INTELLIGENCE. English learning in Indonesia has been applied in Early Childhood Education Institution since 1990s. One of early childhood education institutions which teach English to the students is Raudhatul Athfal. There are various methods that can be applied in teaching English to early childhood. This article aims to discuss the application of educative games in teaching English as the effort of developing the children intelligence. By applying the educative games in teaching English, it can ease the learning process and also can be an effort in developing children's intelligence, especially in language aspect. It is instilling the mastery of English to early childhood.*

Keywords: *english learning, raudhatul athfal, educative games, child intelligence development*

A. Pendahuluan

Pada masa sekarang ini, seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi telah menuntut masyarakat Indonesia untuk dapat menguasai bahasa asing sebagai alat komunikasi. Salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia dan telah dijadikan sebagai bahasa internasional adalah bahasa Inggris. Di Indonesia, bahasa Inggris diajarkan sebagai bahasa asing kepada anak usia dini dimulai pada tahun 1990an (Suyanto, 2014: v). Masyarakat

menyambut positif kebijakan pemerintah yang telah memasukkan bahasa Inggris sebagai salah satu muatan lokal wajib di sekolah. Hal ini terlihat dari antusiasme masyarakat yang mulai memasukkan anak-anaknya ke pendidikan non-formal untuk mempelajari bahasa Inggris dengan lebih intensif. Dari fenomena tersebut terlihat bahwa para orang tua memiliki kesadaran akan pentingnya penguasaan bahasa Inggris bagi anak-anak.

Tujuan diajarkannya bahasa Inggris di Indonesia salah satunya adalah untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Sebagai bahasa internasional yang semakin berkembang saat ini, penguasaan bahasa Inggris menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat di Indonesia. Oleh karena itu, bahasa Inggris perlu diajarkan kepada anak sejak usia dini. Pada masa dini ini anak-anak dapat menyerap apa yang diajarkan dengan baik dan hal ini dapat menjadi bekal yang cukup potensial ketika mereka beranjak dewasa.

Salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang ada di Indonesia diantaranya adalah Raudhatul Athfal. Raudhatul Athfal adalah lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang berlandaskan ajaran agama Islam. Selain dididik untuk bisa lebih memahami ajaran agamanya, para peserta didik di lembaga pendidikan ini juga dibekali dengan materi ajar lain sebagai dasar dalam mempersiapkan mereka agar lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran di tingkat pendidikan berikutnya. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak usia dini.

Untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditargetkan dalam sebuah pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini, maka diperlukan komponen pembelajaran yang saling mendukung. Selain penguasaan dan keterampilan bahasa Inggris yang mumpuni, para guru juga perlu menguasai teknik-teknik pengajaran bahasa Inggris untuk anak dengan cara yang menarik. Adanya perangkat pembelajaran yang tepat dan menarik dapat menunjang keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan bantuan media yang menarik bagi anak dan mudah dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sebagaimana disampaikan oleh Hamdani (2011: 73) bahwa media yang baik dapat membantu dalam upaya mengaktifkan siswa untuk memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

Disamping itu, media pembelajaran juga digunakan sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru (Surtikanti, 2011: 55). Penggunaan media

dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini diperlukan sebagai alat dalam mengatasi kebosanan atau kejenuhan anak di dalam kelas yang senantiasa berubah-ubah dalam perkembangannya setiap hari. Salah satu bentuk media yang dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran adalah media Alat Permainan Edukatif. Ada berbagai macam Alat Permainan Edukatif yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini.

Selain itu juga terdapat berbagai manfaat yang dapat diperoleh dengan mengaplikasikan Alat Permainan Edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu manfaatnya adalah dapat menunjang pengembangan kecerdasan anak usia dini. Di antara kecerdasan anak usia dini yang dapat dikembangkan melalui Alat Permainan Edukatif adalah kecerdasan bahasa anak. Dalam artikel ini penulis berusaha mengulas tentang peran Alat Permainan Edukatif dalam membantu pengembangan bahasa Inggris pada anak usia dini.

B. Pembahasan

1. Pembelajaran Bahasa Inggris di Raudhatul Athfal

Dalam Pasal 1 (5) Undang-Undang No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan sebagaimana disebutkan oleh Aqib (2011: 114) dijelaskan bahwa Raudhatul Athfal (RA) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan dengan kekhasan agama Islam bagi anak berusia 4 (empat) tahun sampai dengan 6 (enam) tahun. Pada masa usia tersebut anak-anak dipersiapkan untuk mendapatkan bekal pendidikan sebelum memasuki usia sekolah dasar.

Selanjutnya dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak pada lembaga pendidikan Raudhatul Athfal termasuk ke dalam pendidikan anak usia dini.

Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya bahwa pelaksanaan proses pendidikan di tingkat Raudhatul Athfal atau taman kanak-kanak dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini sangat penting untuk dimiliki oleh setiap anak agar memiliki kemampuan beradaptasi

yang lebih baik dalam menjalankan setiap proses jenjang pendidikan.

Dalam prosesnya, pendidikan anak usia dini dikembangkan melalui aspek perilaku dengan cara pembiasaan. Hal ini meliputi aspek sosial, emosi, kemandirian, nilai moral, dan agama. Disamping itu, dalam proses pendidikan di tingkat ini juga dikembangkan pula aspek kemampuan dasar, yang meliputi pengembangan bahasa, kognitif, seni, dan fisik motorik.

Zubaidah (2012: 1) menyatakan bahwa bahasa berfungsi sebagai salah satu alat komunikasi dan merupakan sarana penting dalam kehidupan anak. Hal ini dikarenakan, anak dapat saling berhubungan, saling berbagi pengalaman, dan dapat meningkatkan intelektualitas mereka melalui bahasa. Disamping itu terdapat beberapa tujuan terkait pengembangan bahasa pada anak yaitu diantaranya agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat. Selain itu juga ditujukan agar anak mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa. Dengan demikian, anak-anak akan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam berkomunikasi. Hal ini dapat ditandai dengan kelancaran mereka dalam berkomunikasi dan mencurahkan apa yang ingin diungkapkan melalui bahasa. Maka untuk mendukung tujuan tersebut diperlukan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal.

Ada dua tahapan yang dilalui oleh anak usia dini dalam proses pemerolehan bahasa, yaitu pemerolehan bahasa pertama dan pemerolehan bahasa kedua atau yang disebut juga dengan bahasa asing. Yang dimaksud dengan pemerolehan bahasa pertama atau bahasa ibu yaitu bahasa yang diperoleh dan dipahami anak dalam kehidupan sehari-hari pada saat melakukan komunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Sedangkan yang dimaksud dengan bahasa kedua atau bahasa asing adalah bahasa yang dikuasai oleh anak setelah bahasa ibu atau bahasa pertama. Di Indonesia, pada umumnya bahasa kedua anak adalah bahasa Indonesia. Pemerolehan bahasa Indonesia pada anak-anak bisa terjadi melalui dua kemungkinan, yaitu melalui pendidikan formal maupun melalui lingkungan sekitarnya.

Pengenalan bahasa Inggris kepada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting karena ada banyak manfaat yang dapat diperoleh. Usia dini merupakan masa emas dan paling efektif untuk memperkenalkan dan membiasakan anak-anak untuk mempelajari

bahasa Inggris. Dengan mendapatkan bekal kemampuan dasar bahasa Inggris pada usia dini maka akan dapat memudahkan anak-anak pada tahapan pembelajaran berikutnya. Hal ini sejalan dengan tujuan diselenggarakannya pembelajaran bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak atau Raudhatul Athfal, yaitu untuk memberikan pengetahuan penguasaan kosakata yang banyak sehingga apabila anak melanjutkan jenjang pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi mereka tidak akan mengalami kesulitan.

Dengan banyaknya kosakata yang dikuasai oleh anak-anak dapat mendukung kemampuan anak untuk menguasai bahasa lain. Dengan demikian kekayaan kosakata yang dimiliki oleh anak dapat menjadi bekal untuk memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Penguasaan bahasa asing di usia dini merupakan saat yang tepat. Semakin dini anak mempelajari bahasa asing dapat semakin mempermudah mereka dalam menguasai bahasa tersebut. Hal ini dikarenakan pada masa ini, anak-anak mempunyai kemampuan yang cepat dalam menangkap apa yang didengar dan apa yang dilihatnya.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini di Raudhatul Athfal dilaksanakan dengan menggunakan berbagai macam metode dan media yang bervariasi. Adapun materi yang diajarkan adalah sebagai berikut: (1) *Introduction*; (2) *Body Parts*; (3) *Five Senses*; (4) *My Family*; (5) *Shapes and Colors*; (9) *Rooms in A House*; (10) *Furniture*; (11) *Food and Drink*; (12) *Clothes*; (13) *Daily Routines and Health*; (14) *School and People*; (15) *Pet and Farm Animals*; (16) *Animals in the Zoo*; (17) *Animals and Habitat*; (18) *Plants*; (19) *Fruits*; dan (20) *Vegetables* (Maulidiyah, 2014).

Materi-materi tersebut diajarkan kepada peserta didik dengan menggunakan berbagai macam metode dan media yang menarik agar anak-anak merasa senang dan menikmati pembelajaran tersebut serta target pembelajaran pun dapat tercapai dengan baik.

2. Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Raudhatul Athfal

Menurut Asnawir dan Usman (2002: 1), guru memegang peranan yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru merupakan salah satu komponen yang memiliki porsi terbesar dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas, guru biasanya menggunakan

media yang dapat mendukung kelancaran proses tersebut. Ada berbagai macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran di Raudhatul Athfal.

Asnawir dan Usman (2002: 11) juga menjelaskan bahwa kata media secara harfiah memiliki arti “perantara” atau pengantar. Sedangkan menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) media adalah segala bentuk yang digunakan dalam proses penyaluran informasi.

Dalam sebuah pembelajaran, media memiliki substansi yang cukup penting. Sanaky (2013: 4-5) memaparkan tentang substansi dari media pembelajaran antara lain yaitu: (1) sebagai bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar; (2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar; (3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar; dan (4) bentuk-bentuk komunikasi dan metode yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audio visual.

Dari pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa media memiliki substansi yang cukup penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran. Secara lebih lanjut, Sanaky (2013: 5) menjelaskan tentang tujuan dan manfaat media pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran antara lain adalah: (1) mempermudah proses pembelajaran di kelas; (2) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran; (3) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar; dan (4) membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Adapun manfaat dari penggunaan media dalam sebuah proses pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (1991: 2) adalah sebagai berikut: (1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik; (3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga; (4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan,

dan lain-lain.

Secara lebih rinci, Sanaky (2013: 6) menjelaskan beberapa manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan bagi pembelajar. Bagi para pengajar, penggunaan media dalam sebuah proses pembelajaran dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut: (1) memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran; (2) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik; (3) memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik; (4) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran; (5) membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran; (6) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar; (7) meningkatkan kualitas pengajaran; (8) memberikan dan meningkatkan variasi belajar; (9) menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian; serta (10) menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

Sedangkan manfaat penggunaan media dalam sebuah proses pembelajaran bagi pembelajar adalah sebagai berikut: (1) meningkatkan motivasi belajar pembelajar; (1) memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar; (2) memudahkan pembelajar untuk belajar; (3) merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis; (4) pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan; dan (5) pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Sanaky (2013: 6-7) menjelaskan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih sebuah media yang akan digunakan dalam suatu proses pembelajaran, antara lain: (1) tujuan pengajaran, dalam menerapkan media yang akan digunakan dalam suatu proses pembelajaran hendaknya seorang pengajar perlu memperhatikan tujuan dari pengajaran tersebut agar media yang digunakan dapat disesuaikan dengan tujuan dari pengajaran tersebut; (2) bahan pengajaran; metode mengajar; (3) ketersediaan alat yang dibutuhkan; (4) pribadi pengajar; (5) kondisi siswa, minat dan kemampuan pembelajar; serta (6) situasi pengajaran yang sedang berlangsung.

Adapun fungsi media pembelajaran antara lain adalah sebagai berikut: (1) untuk menghadirkan objek sebenarnya; (2) membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya; (3) membuat konsep abstrak ke konsep konkret; (4) memberi kesamaan persepsi; (5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak; (6) menyajikan ulang informasi secara

konsisten; serta (7) memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2013: 7).

Livie dan Lentz (1982, dalam Sanaky 2013: 7-8) menjelaskan fungsi media pembelajaran visual yaitu: (1) Fungsi Atensi, media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran; (2) Fungsi Afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar, dengan begitu gambar atau lambang visual akan dapat menggugah emosi dan sikap pembelajar; (3) Fungsi Kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Arsyad (1997: 16-17) menambahkan fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Dunia anak merupakan dunia bermain. Hal ini dikarenakan aktivitas bermain adalah aktivitas yang lebih banyak dilakukan oleh anak-anak dalam kesehariannya. Ada banyak manfaat yang bisa didapatkan oleh anak dalam melakukan aktivitas bermain. Mansur (2011 dalam Maghfuroh 2015: 1) menyebutkan bahwa kegiatan bermain yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan.

Dengan bermain, anak-anak dapat mengeksplorasi dunia sekitarnya. Mereka dapat mempelajari hal-hal baru yang memungkinkan mereka untuk dapat memiliki keahlian-keahlian baru. Disamping itu, melalui aktivitas bermain, anak dapat berimajinasi dan mengeluarkan de-ide yang tersimpan dalam dirinya. Khobir (2009: 195) menyatakan bahwa permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Dengan demikian, anak-anak dapat menikmati permainannya dengan baik dan dapat mengambil manfaat dari permainan tersebut.

Khobir (2009: 196) mengatakan bahwa permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Secara lebih lanjut, Aqib (2011: 65) menjelaskan beberapa persyaratan terkait Alat Permainan Edukatif (APE) antara lain: (1) mengandung nilai pendidikan; (2) aman dan tidak berbahaya bagi anak; (3) menarik dilihat dari warna dan bentuknya; (4) sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak; (5) sederhana, murah, dan mudah diperoleh; (6) awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharaannya; (7) ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak; serta (8) berfungsi mengembangkan kemampuan anak. Penjelasan tersebut senada dengan yang dijelaskan oleh Andriani (2014) terkait ciri-ciri alat permainan yang dapat disebut edukatif. Andriani menambahkan bahwa alat permainan tersebut tidak berbahaya bagi anak, fleksibel, serta dirancang untuk mendorong kegiatan dan menciptakan hal-hal baru.

Alat Permainan Edukatif yang dapat digunakan sebagai media dalam sebuah proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut: (1) membantu dan mendukung proses belajar; (2) mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak; (3) memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan memperkaya pengalaman; (4) memberikan kesempatan untuk mengenal lingkungan; (5) mengajarkan anak untuk mengetahui kekuatan diri; serta (6) multi guna (Andriani: 2014).

Khobir (2009: 200) mengategorikan kegiatan bermain menjadi dua jenis, yaitu bermain banyak gerak (aktif) dan bermain dengan sedikit gerak (pasif). Permainan yang dilakukan dengan banyak bergerak meliputi permainan yang melibatkan aktivitas berlari, menendang, melompat dan lain sebagainya. Permainan ini pada umumnya lebih banyak disukai oleh anak laki-laki. Sedangkan permainan dengan sedikit gerak tidak terlalu banyak menggunakan tenaga yang berlebihan. Permainan ini dapat dilakukan dalam suasana yang lebih tenang dan santai. Permainan ini pada umumnya lebih banyak disukai oleh anak perempuan.

Disamping itu, Khobir (2009: 201) juga mendeskripsikan Alat Permainan Edukatif menjadi beberapa jenis, yaitu: (1) alat permainan tradisional, seperti catur dan halma; dan (2) alat permainan elektronik atau modern, seperti *video game* dan berbagai aplikasi permainan yang dapat diakses di telepon genggam saat ini. Dari kedua jenis alat permainan tersebut, Alat Permainan Edukatif yang masih tradisional cenderung memiliki banyak manfaat. Alat Permainan Edukatif tradisional cenderung lebih sederhana dan aman dibandingkan alat permainan

elektronik atau modern yang dapat membahayakan mental anak.

3. Perkembangan Kecerdasan Anak

Kata cerdas sering disejajarkan dengan kata terampil dan kreatif. Akan tetapi kecerdasan berbeda dengan kreativitas. Kecerdasan lebih mengarah pada penggunaan pola pikirnya untuk memecahkan suatu masalah. Sedangkan kreativitas mengarah pada kemampuan seseorang untuk dapat menciptakan sesuatu yang baru dengan cara pemikirannya sendiri. Meskipun begitu, ada keterkaitan antara kecerdasan dan kreativitas. Kreativitas merupakan buah dari kecerdasan.

Sulaiman (2014: 135) menjelaskan bahwa kecerdasan adalah istilah umum yang digunakan untuk menjelaskan sifat pikiran yang mencakup sejumlah kemampuan, seperti kemampuan menalar, merencanakan, memecahkan masalah, berpikir abstrak, memahami gagasan, menggunakan bahasa, dan belajar.

Howard Gardner (1993 dalam Maulidah dan Santoso, 2012: 28) mengatakan bahwa kecerdasan adalah “kemampuan memecahkan masalah, atau menciptakan produk-produk yang dinilai oleh satu *setting* budaya atau lebih”. Menurut beliau kecerdasan itu terbagi menjadi 8 jenis kecerdasan diantaranya (1) kecerdasan verbal/*linguistic*, (2) kecerdasan logis-matematis, (3) kecerdasan visual/*spasial*, (4) kecerdasan *musical*, (5) kecerdasan tubuh/kinestetik, (6) kecerdasan interpersonal, (7) kecerdasan intrapersonal, (8) kecerdasan spiritual.

Terkait dengan kecerdasan verbal/*linguistics*, menurut Depdikbud (1995 dalam Zubaidah: 2) pada hakikatnya bahasa adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia yang teratur yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Dengan menggunakan bahasa setiap orang dapat saling mengungkapkan isi pikirannya dalam bersosialisasi di mana pun mereka berada.

Bahasa Inggris sebagai bahasa yang diakui di dunia internasional telah digunakan dalam berkomunikasi secara luas. Ada berbagai macam manfaat yang dapat diperoleh dengan menguasai bahasa Inggris. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris kepada anak usia dini sangatlah penting untuk dilakukan agar mereka bisa mengenali bahasa tersebut dan dapat menjadi bekal mereka dalam menjalankan pendidikan di jenjang berikutnya.

Menurut Tarmansyah (1996 dalam Zubaidah, 2012: 16) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa dan bicara

pada anak, yaitu: (1) kondisi jasmani dan kemampuan motorik; (2) kesehatan umum; (3) kecerdasan; (4) sikap lingkungan; (5) factor sosial ekonomi; (6) jenis kelamin; (7) kedwibahasaan; dan (8) neurologi.

Kondisi fisik anak yang sehat dan penuh energy cenderung lebih bergairah dan lincah dalam bergerak serta mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal di sekelilingnya. Hal-hal tersebut selanjutnya diasosiasikan menjadi sebuah pengertian yang dilahirkan dalam bentuk bahasa. Disamping itu, kondisi kesehatan umum seorang anak juga turut menunjang perkemabngan bahasanya. Oleh karena itu, para orang tua perlu memperhatikan kesehatan anak-anaknya dengan lebih baik.

Faktor kecerdasan juga mempunyai pengaruh yang cukup penting terhadap perkembangan bahasa anak. Anak yang memiliki kecerdasan intelektual yang tinggi cenderung lebih baik dan lebih lancar dalam berbicara dibandingkan anak yang memiliki kecerdasan intelektual yang rendah. Sikap lingkungan khususnya lingkungan keluarga cukup berpengaruh dalam perkembangan bahasa anak. Jika lingkungan keluarga dan masyarakatnya dapat memberikan *support* yang positif terhadap perkembangan bahasa anak, maka anak akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasanya dengan lebih baik.

Berkaitan dengan faktor sosial ekonomi, hal-hal yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak antara lain adalah berupa pendidikan, fasilitas di rumah dan sekolah, pergaulan, asupan gizi, dan lain sebagainya. Dengan mempunyai asupan gizi yang cukup, maka anak dapat memiliki kecerdasan berbahasa yang baik.

Perbedaan kondisi fisik antara anak laki-laki dan perempuan dapat mempengaruhi perkembangan bahasanya. Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya bahwa anak yang memiliki kondisi fisik yang baik tentu akan mendukung perkembangan bahasanya dengan lebih baik, begitupun sebaliknya.

Selain itu, faktor kedwibahasaan dan faktor neurologis juga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak. Anak dapat berkembang bahasa dan kemampuan berbicaranya jika otot yang mensyarafi organ bicara tersebut mempunyai peranan. Susunan syaraf yang berperan terhadap perkembangan bahasa dan bicara ini antara lain yang mensyarafi otot pengunyah, otot wajah dan kepala, otot refleks batuk, otot penelan, otot pernapasan, otot lidah, otot pangkal lidah, dan otot lain yang berada di sekitar organ bicara (Zubaidah: 2012, 20).

4. Penggunaan APE dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Raudlatul Athfal sebagai Upaya Mengembangkan Kecerdasan Anak

Pelaksanaan pembelajaran selalu berkaitan dengan peran media pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antar pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Oleh karena itu, proses komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana atau media yang digunakan dalam menyampaikan pesan. Sanaky (2013: 3) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Aqib (2011: 65) Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Sedangkan Sari (2007: 8) menambahkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak yang disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya. Alat Permainan Edukatif ini dapat berupa apa saja yang ada di sekitar kita dan dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan yang mudah didapat ataupun bahan-bahan yang sudah tidak terpakai.

Sari (2007: 9) menyebutkan bahwa APE diperkenalkan oleh Dr. Maria Montessori (1870). Dengan melihat pentingnya masa-masa pada tahun pertama perkembangan anak baik secara fisik maupun material, maka materi-materi pengajarannya pun harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar mereka.

Aqib (2011: 65-66) menuturkan bahwa bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak. Beliau juga mengemukakan beberapa pengertian sehubungan dengan bermain, yaitu: (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak; (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, tetapi motivasinya lebih bersifat intrinsik; (3) bersifat spontan dan sukarela; (4) melibatkan peran serta aktif anak; dan (5) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi, dan sebagainya.

Terkait dengan materi bahasa Inggris yang diajarkan di lembaga pendidikan tingkat Taman Kanak Kanak, dalam hal ini Raudhatul Athfal, yang antara lain mencakup materi: (1) *Introduction*; (2) *Body Parts*; (3) *Five Senses*; (4) *My Family*; (5) *Shapes and Colors*; (9) *Rooms in A House*; (10) *Furniture*; (11) *Food and Drink*; (12) *Clothes*; (13) *Daily Routines and Health*; (14) *School and People*; (15) *Pet and Farm Animals*; (16) *Animals in the Zoo*; (17) *Animals and Habitat*; (18) *Plants*; (19) *Fruits*; dan (20) *Vegetables* (Maulidiyah, 2014). Materi-materi tersebut disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan bantuan media berupa Alat Permainan Edukatif (APE) yang bervariasi dan disesuaikan dengan masing-masing materi tersebut.

Adapun berbagai permainan yang dapat digunakan dalam memperkenalkan bahasa Inggris seperti dapat berupa permainan *puzzle*, buku bantal, boneka jari, boneka pensil, menyusun balok, dan lain sebagainya yang berisi tentang materi dasar bahasa Inggris.

Sebagai contoh, pembelajaran bahasa Inggris di Raudhatul Athfal dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat dilaksanakan dengan cara sebagai berikut sebagaimana dijelaskan oleh Maulidiyah (2014: 65-68):

Tema: *Body Parts*

Langkah:

1. Kelas dibuka dengan lagu "*Hello, What's Your Name?*" dan "*Hello, How are You?*","
2. Perkenalkan anak dengan bagaian tubuh menggunakan *Flash card Body Parts*,
3. Menyanyikan lagu "*Know My Body Song*" diawali dengan lagu peralihan aktivitas "*Song Time*",
Lagu tentang *body parts* sebaiknya diajarkan perlahan satu bait per-hari. Misalkan pembelajaran bahasa Inggris diberikan pada hari Sabtu maka pada hari Senin diajarkan satu bait, Selasa direview ulang, Rabu satu bait berikutnya, Kamis direview ulang, Jumat satu bait terakhir sehingga pada hari Sabtu kita tinggal mereview lagu secara keseluruhan.
4. Menyanyikan lagu *Ten Little Fingers*.
5. Bermain tentang *how many*. Bagi kelas dalam beberapa grup kemudian beri pertanyaan tentang *how many*. "*How many ears do we have?*", "*How many noses do we have?*" , "*How many noses do we have?*" , "*We have one*" (sambil menunjuk hidung seraya menghitung) "*one*"

nose". "How many ears do we have? We have one" (sambil menunjuk salah satu telinga) "two" (sambil menunjuk telinga yang lainnya seraya menghitung) "two ears".

6. Menyanyikan lagu "Head Shoulder Knees and Toes" tambahkan aktivitas bila diperlukan.
7. Mengerjakan aktivitas melabeli bagian tubuh dengan angka dengan "Number the Body Parts" diawali dengan lagu peralihan aktivitas "Craft Time". Menulis angka yang sesuai dengan bagian tubuh yang disebutkan guru. Instruksi (penomoran dapat diubah sesuai kebutuhan):
 - a. Write number one for cheek
 - b. Write number two for knee
 - c. Write number three for hand
 - d. Write number four for arm
 - e. Write number five for mouth
 - f. Write number six for leg
 - g. Write number seven for ear
 - h. Write number eight for foot
 - i. Write number nine for elbow
 - j. Write number ten for hair

Untuk tambahan aktivitas, sebelum aktivitas menomori, lembar aktivitas bisa dipotong-potong untuk dibentuk menjadi sebuah *puzzle*. Kemudian ajak anak-anak untuk membersihkan sisa guntingan kertas dan lem sisa aktivitas dengan diiringi lagu pengiring aktivitas *Take the Garbage*.

8. Bermain *Touch Body Parts Race* diawali dengan lagu peralihan aktivitas *Game Time*. Dalam grup (bisa menggunakan grup yang sama dengan aktivitas di nomor 5), anak bermain balapan menyentuh bagian tubuh yang disebutkan guru dari gambar besar di papan tulis atau dari teman sukarelawan yang berdiri di depan. Contoh instruksi yang diberikan: "Can you touch her/his finger? One, two, three, go". Perwakilan grup berlari ke depan untuk menyentuh bagian tubuh yang dimaksud. Kemudian bergantian dengan anggota yang lain dengan instruksi menyentuh bagian tubuh yang berbeda.
9. Bermain *Face Race Game* dengan lembar Aktivitas *Face Race*. Setiap anak mempunyai satu lembar aktivitas gambar dari halaman pertama lembar aktivitas *Face Race*. Lembar aktivitas ini juga bisa diganti

dengan kertas kosong yang digambar bentuk setengah lingkaran menyerupai bentuk muka tanpa rambut, telinga, mata, hidung dan sebagainya. Lembar kedua atau lembar aktivitas *Face Race Dice Pictures* bisa dipotong, dilipat, kemudian dilem (bisa ditempelkan ke kertas karton atau asturo) untuk dibentuk dadu. Dalam *game* ini anak bergantian melempar dadu untuk melengkapi gambar wajah.

10. Kelas ditutup seperti biasa (menggunakan cara biasanya guru menutup kelas).

Dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran tersebut, saat lagu transisi (peralihan aktivitas) dan lagu pengiring kegiatan dimainkan, biarkan anak berkegiatan dan ikut menyanyi bila suka. Yang menjadi penyanyi inti di sini adalah guru (boleh juga dengan memainkan musik yang tersedia). Anak akan ikut dan hafal sendiri sedikit demi sedikit setelah cukup waktu untuk mendengarkan lagu tersebut dari satu pertemuan ke pertemuan yang lain.

Manfaat yang didapatkan dalam memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak usia dini dengan menggunakan metode permainan antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Dengan adanya penyeragaman materi bahasa Inggris yang diberikan kepada para peserta didik, maka secara umum peserta didik akan dapat memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang seragam.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Sebagaimana telah disebutkan pada pembahasan sebelumnya bahwa dunia anak merupakan dunia bermain. Dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris, anak-anak akan merasa antusias dan lebih menikmati pembelajaran yang didesain dengan lebih menarik.

- c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif

Dengan adanya penggunaan metode permainan yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran bahasa Inggris akan dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang interaktif. Hal ini dikarenakan siswa merasa antusias dan tergerak untuk terlibat dalam proses pembelajaran tersebut.

- d. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Secara tidak langsung kualitas pembelajaran siswa dapat meningkat karena mereka dengan sukarela ikut melibatkan diri dalam proses

pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan.

- e. Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja
Penggunaan metode permainan dalam sebuah proses pembelajaran bahasa Inggris merupakan metode yang cukup fleksibel, maka dapat diterapkan kapan saja dan di mana saja baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- f. Dapat meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap bahasa Inggris

Dengan menerapkan metode permainan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini, maka hal ini dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris.

C. Simpulan

Anak dalam usia 0-6 tahun merupakan anak usia dini yang memiliki tahap perkembangan penting. Masa ini adalah masa emas (*golden age*) bagi perkembangan otak anak. Pada masa ini materi pelajaran yang diajarkan kepada mereka akan lebih mudah terserap, mereka akan lebih mudah mengingat dan ingatan tersebut akan tertanam untuk jangka waktu yang lama. Dengan adanya proses pembelajaran bahasa Inggris yang dilaksanakan menggunakan media Alat Permainan Edukatif (APE), maka anak usia dini akan merasa *enjoy* dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut serta dapat merangsang kecerdasan mereka terutama dalam hal linguistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Rini. 2014. *Merancang Berbagai Jenis Permainan dan Alat Permainan Edukatif. (Online)*. Diakses dari <http://www.membumikanpendidikan.com/2014/10/merancang-berbagai-jenis-permainan-dan.html> pada tanggal 20 September 2016 pukul 9.20 WIB.
- Asnawir & Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Aqib, Zainal. 2011. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Khobir, Abdul. 2009. *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. Forum Tarbiyah Vol. 7, No. 2 Desember*. Pekalongan: Jurusan Tarbiyah STAIN Pekalongan.
- Maghfiroh, Lilis. 2015. Hubungan Peran Orang Tua dengan Pemilihan Alat Permainan Edukatif pada Anak Usia Pra Sekolah di Dusun Kakat Desa Kakat Penjalin Kecamatan Ngimbang Kabupaten Lamongan. *Jurnal Surya Vol. 07, No. 01, April*. Lamongan: Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES Muhammadiyah.
- Maulidiyah, Hidayatul. 2014. *Bahasa Inggris untuk Taman Kanak Kanak; Silabus, Panduan untuk Guru beserta Materi Instruksional dalam CD*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Maulidah, Nurul dan Santoso, Agus. Permainan Konstruktif Untuk Meningkatkan Kemampuan *Multiple Intelligence* (Visual-Spasial Dan Interpersonal). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam Vol. 02, No. 01, 2012*. Hlm. 27 – 47. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Noveradila, Shinta. T.t. *Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini. Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain*. Bandung: Program Studi Sarjana Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sari, Lucie Permana. 2007. *Thesis. Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Motorik Anak Pada Taman Penitipan Anak*. Medan: Departemen Ilmu Kesehatan Anak Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1991. *Media Pengajaran (Penggunaan dan*

Anisah Setyaningrum

Pembuatannya), Bandung: Sinar Baru.

Sulaiman, Umar. 2014. Mengidentifikasi Kecerdasan Anak. *Jurnal Al-Riwayah, Volume 7 Nomor 2, Agustus, hlm. 131-136*. Sorong: STAIN Sorong.

Suyadi. 2011. *Manajemen PAUD TPA-KB-TK/RA; Mendirikan, Mengelola, dan Mengembangkan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suyanto, Kasihani, K.E. 2014. *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.

Surtikanti. 2011. *Media Dan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Surakarta: Qinant.

Zubaidah, Enny. 2012. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.