

Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Usia Taman Kanak-Kanak

EKA RINA KURNIYATI

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : eka_cilist@yahoo.com

ABSTRAK

Belajar adalah sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan yang terjadi akibat refleks atau perilaku yang bersifat naluriah. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Tanpa disadari Bahasa Inggris kerap digunakan pada kehidupan sehari-hari. Maka pembelajaran Bahasa Inggris di taman kanak-kanak sangat penting mengingat peranannya di era globalisasi seperti sekarang ini. Namun dalam mengajarkan Bahasa Inggris pada rentang usia tersebut terdapat kendala, yaitu karakter anak yang masih memiliki keterbatasan dalam belajar. Masa itu, anak belum dituntut untuk fasih berbahasa Inggris karena rentang anak usia Taman Kanak-kanak hanya memiliki shorth term memory. Dengan sistem pembelajaran yang menyenangkan anak diajak untuk menyukai belajar Bahasa Inggris agar ketika di tingkat pendidikan yang lebih tinggi anak-anak tetap terus ingin belajar Bahasa Inggris. Maka diperlukan sebuah media untuk belajar. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), penggunaan media pembelajaran menjadi lebih interaktif, salah satunya adanya media game dalam suatu pembelajaran. Jenis game educational memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar anak pada materi pelajaran sambil bermain. Sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan mengingat karakteristik usia anak taman kanak-kanak.

Kata Kunci : Bahasa Inggris, Taman kanak-kanak, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Media pembelajaran, Game educational

English Learning Media for Kindergarten Age

EKA RINA KURNIYATI

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : eka_cilist@yahoo.com

ABSTRACT

Learning is a change that is shown in the behavior change, where the situation is different from before the individual is in a situation to learn and do the same after that. Changes caused by the presence of an experience or training. In contrast to the changes that occur as a result of a reflex or instinctive behavior. English is the international language. Without realizing English language is often used in everyday life. So learning English language in kindergarten are very important given its role in the era of globalization it is today. But in the teaching of English language in the age range of the major obstacles, namely the character of children who still have limitations in the study. The child has not been claimed for fluent in English for children age range Kindergarten only have short term memory. With a pleasant learning system were invited to love learning English so that when the higher levels of education our children continue to want to learn English. It would require a medium for learning. Along with the development of science and technology (IPTEK), the use of instructional media become more interactive, one of the media in a learning game. This type of educational game has a goal to increase interest in children's learning in the subject matter while playing. So with a sense of excitement is expected that children can more easily understand the material taught to remember characteristics of kindergarten age.

Keyword : Bahasa Inggris, Taman kanak-kanak, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Media pembelajaran, Game educational