

PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI BERMAIN DI DESA PASIR JAYA KECAMATAN CIGOMBONG KABUPATEN BOGOR

INTRODUCTION TO ENGLISH VOCABULARY THROUGH PLAYING IN PASIR JAYA VILLAGE, CIGOMBONG DISTRICT, BOGOR REGENCY

Lutfi Nurul Umamah¹, Ani Safitri²

^{1,2}Universitas Ibn Khaldun Bogor

Alamat Email Korespondensi: anisafitri@uika-bogor.ac.id²

Naskah diterima tanggal : 4 April 2022, disetujui tanggal 23 September 2022

Abstract: *The purpose of this study is to introduce English vocabulary to children in Pasir Jaya village, who are still low in their level of ability in English, due to lack of stimulation for learning in formal, non-formal or informal schools. Aspects of the ability to be improved in introducing English vocabulary are in vocabulary, pronunciation and listening. Respondents in this study were 10 children with an age range of 8-10 years located in Kp. Pasir Jawa Rt 03/06 Pasir Jawa village, Cigombong sub-district, Bogor district. The results of this study indicate that the learning approach through play is effective for introducing children's vocabulary. This is based on the results of data collection from interview, observation, documentation and test instruments which showed a significant increase. Based on observations in the precycle, it is known that only 10% of the 10 respondents who have knowledge of English words, both vocabulary, pronunciation and listening, then increased by 73% in the first cycle, with an average score of 83% and continued to increase in the first cycle. Cycle II 9% with an average score of 91.6%. In carrying out this activity, respondents showed a positive response and high enthusiasm.*

Keywords: *Play, English, Vocabulary*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris anak di desa Pasir Jaya yang masih rendah tingkat kemampuannya dalam bahasa Inggris, dikarenakan kurangnya stimulasi pembelajaran baik di sekolah formal, non formal ataupun informal. Aspek kemampuan yang ditingkatkan dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris ini ialah dalam perbendaharaan kata, pelafalan kata serta mendengarkan (*listening*). Responden penelitian ini berjumlah 10 orang anak dengan range usia 8-10 tahun yang bertempat di Kp. Pasir Jawa Rt 03/06 desa Pasir Jawa kecamatan Cigombong kabupaten Bogor. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran melalui bermain efektif untuk mengenalkan kosakata anak. Hal ini berdasarkan hasil pengumpulan data dari instrument wawancara, observasi, dokumentasi dan tes yang menunjukkan adanya

peningkatan yang cukup signifikan. Berdasarkan pengamatan pada presiklus diketahui hanya 10% dari 10 responden yang memiliki pengetahuan terhadap kata bahasa Inggris baik perbendaharaan kata, pelafalan (*pronunciation*) maupun mendengarkan (*listening*) kemudian meningkat 73% pada siklus pertama yaitu dengan rata-rata hasil skor 83% dan terus meningkat pada siklus II 9% dengan rata-rata hasil skor 91,6%. Dalam melakukan kegiatan ini responden menunjukkan respon positif serta antusiasme yang tinggi.

Kata Kunci: Bemain, Bahasa Inggris, Kosakata

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sebuah alat komunikasi yang digunakan untuk bertukar pesan. Terutama sebagai makhluk sosial kita pasti akan terus dihadapkan dengan hal yang berkaitan dengan bahasa ini untuk menunjang keberlangsungan komunikasi sebagai fitrahnya manusia dan juga bertukar informasi yang menunjang kemajuan peradaban. Bahkan seiring terus terjadinya dinamika yang terjadi dan adanya arus globalisasi membuat kita tertuntut untuk mempelajari bahasa asing terutama bahasa Inggris yang sudah ditetapkan sebagai bahasa internasional.

Dalam mempelajari bahasa kedua (*second language*) setelah bahasa ibu seperti bahasa Inggris di negara dengan bahasa pemersatu bahasa Indonesia ini tentu tidaklah mudah, karena lidah dan pendengaran kita berada dalam lingkungan yang aksennya berbeda dengan penggunaan bahasa asing seperti bahasa Inggris ini misalnya. Ada banyak hal yang harus dipelajari terkait kebahasaan dan proses yang terus dilakukan untuk menstimulasi dalam mendukung kemampuan penguasaan berbahasa asing.

Sering dengan hal itu, pembelajaran bahasa Inggris dewasa ini sangatlah diperlukan dan memiliki urgensi

tersendiri agar dapat mengikuti perkembangan zaman, terutama dalam mengiringi kemajuan IPTEK yang kian melaju pesat dan akan terus berlanjut seiring berjalannya waktu. Teknologi digital berimbas pada sistem pendidikan di Indonesia, khususnya bahasa Inggris, mengingat kemampuan berkomunikasi bahasa asing menjadi bagian tak terpisahkan dari pemanfaatan teknologi. (Angelianawati, 2018 : 307-316). Selain itu, dalam dunia pendidikan di masa 4.0 ini juga Bahasa Inggris memiliki perannya tersendiri dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mencari sumber referensi termasuk didalamnya bahan bacaan. Membaca adalah hal yang harus dikuasai dan dimiliki karena dengan membaca dapat memberikan pengetahuan kepada pembacanya. (Safitri & Nisa, 2020 : 085-092) terkait hal ini tidak bisa dipungkiri bahwa terdapat banyak sumber keilmuan yang berasal dari luar dan menggunakan bahasa asing, selain itu kedudukan bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional tentu akan menjadi standar penggunaan bahasa yang digunakan dalam penyebarluasannya.

Disamping sebagai sumber literatur dalam berbagai bidang memiliki kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris juga dapat membuka peluang dan kesempatan untuk melihat

dunia lebih luas serta jejaring dalam melanjutkan pendidikan yang lebih baik. Untuk itu menstimulus dan melatih kemampuan dalam berbahasa Inggris perlu dilakukan dari mulai sejak dini. Karena hal ini maka pembelajaran bahasa Inggris dimasukkan dalam proses belajar mengajar mulai sejak jenjang SD.

Oleh karena itu sebagai bagian yang sangat berperan penting didalamnya, seorang guru SD perlu untuk mencermati pendidikan Bahasa Inggris dimulai dari kelas 4, 5 dan 6 (rentang usia 10-12 tahun). Pada usia ini anak memiliki kemampuan yang cukup tinggi dalam memperoleh Bahasa lewat paparan itu, misalnya melalui menyimak dan melihat, selain itu melalui pengajaran tradisional. Sehingga anak perlu diberikan kesempatan untuk memperoleh hal ini. Termasuk didalamnya mempraktekan Bahasa yaitu dengan mengatakannya, mendengarnya, membacanya serta menuliskannya bahkan mungkin memimpikannya (Besral, 2010 : 10-17) selain itu menggunakan berbagai kegiatan dalam menstimulasi perkembangan bahasa Inggris ini dapat mempertajam ingatan mereka dan membuat mereka lebih familiar dengannya sehingga mempermudah mereka untuk menguasainya.

Pada kenyataannya dalam beberapa kasus masih terdapat anak usia SD yang belum mengenal bahasa Inggris karena beberapa faktor diantaranya yaitu tidak berjalannya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar yang mereka tempuh sebagai sumber pembelajaran utama dalam dunia pendidikan formal. Selain itu tidak adanya stimulus ataupun pembelajaran tambahan dari luar baik

dalam pendidikan non formal (dapat berupa kursus dsb) atau pun informal dalam keluarga. Sehingga mereka tidak terfasilitasi untuk mendapatkan stimulus guna mendukung perkembangan bahasa Inggris bagi anak-anak tersebut.

Berkaitan dengan hal ini terdapat sekitar 10 orang anak dengan rentang usia 8 sampai dengan 10 tahun memiliki kemampuan Bahasa Inggris yang rendah, mereka belum mengenal banyak kosakata dalam Bahasa Inggris dan masih asing dalam pengucapannya. Biasanya anak sudah mulai dikenalkan di pendidikan formal terkait pengenalan kosakata Bahasa Inggris, namun pada kenyataannya anak-anak yang bertempat di kampung Pasir Jawa ini belum menenal kata kata dalam Bahasa Inggris, terlebih lagi dalam pengucapannya. Untuk menyelesaikan permasalahan ini maka dilaksanakanlah pembelajaran Bahasa Inggris melalui pendekatan bermain yang dilakukan dengan jalur pembelajaran nonformal sebagai upaya dalam mendukung perkembangan bahasa anak dari yang sangat dasar yaitu pengenalan kosakata terlebih dahulu.

Berdaarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi yaitu (1) tingkat pengenalan kosakata anak usia SD masih rendah (2) kurangnya stimulasi baik dalam pendidikan formal, informal maupun non formal yang ada dilingkungan tersebut (3) kemampuan bahasa Inggris berpotensi besar untuk dibutuhkan seiring pesatnya perkembangan zaman yang terjadi. Namun dalam penelitian ini masalah difokuskan pada pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui metode bermain.

Adapun tujuannya yaitu agar anak SD di desa Pasir Jaya dapat mengenal kosakata bahasa Inggris sebagai permulaan dalam membuka wawasan mereka terkait bahasa Inggris tersebut. Dan berharap dengan penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis sebagai sumbang asih dalam kajian pengenalan kosakata bahasa Inggris serta metode bermain kemudian secara praktis dapat menjadi salah satu kontribusi dalam mendukung pendidikan yang sedang dan akan terus berlangsung.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan model Kemmis dan MC Taggart dengan tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan terakhir refleksi yang dilakukan dari siklus I sampai dengan siklus VIII, dengan strategi pembelajaran bermain untuk mengenalkan kosakata dalam bahasa Inggris. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi untuk mengetahui kondisi dari anak usia SD di Desa Pasir Jawa terkait keseharian pergaulan yang berjalan di lingkungan tersebut, kemudian wawancara terhadap peserta didik yang berkenan untuk menjadi objek penelitian ini, yang berkaitan seputar kondisi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tempat mereka belajar dan terakhir metode test yang dilakukan untuk mengukur kemampuan mereka dalam berbahasa Inggris baik *pre test*, ataupun *post test* agar dapat terlihat perubahan yang terjadi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik deskriptif dengan presentase, fokus analisis dilakukan terhadap: mengenal kata dalam Bahasa Inggris, mendengarkan (*listening*), serta

pelafalan kata (*pronunciation*). Penelitian dilakukan di kampung Pasir Jawa desa Pasir Jaya kecamatan Cigombong kabupaten Bogor. Dalam penelitian ini penulis melakukan teknik analisis data yang dimulai dengan menghitung skor yang diperoleh responden, menghitung presentase yang diperoleh dan terakhir menganalisis hasil rata-rata dari setiap indikator soal yang terdapat dalam setiap siklus.

Indikator yang akan diukur dalam penelitian ini pada tingkat pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui bermain yaitu pengenalan kata bahasa Inggris dengan artinya dalam bahasa Indonesia, mendengarkan kata (*listening*) serta pelafalan (*pronunciation*). Tingkat kemampuan pengenalan kosakata dalam bahasa Inggris akan diukur sesuai yang telah dijabarkan dalam indikator, metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data melalui observasi, catatan lapangan, wawancara dan tes. Penelitian ini dilaksanakan dengan alokasi waktu pembelajaran 60 menit sebanyak 2 siklus dengan tema *greeting* (kalimat sapaan) dan *food* (makanan) yang dilaksanakan di rumah warga desa Pasir Jaya dengan sasaran penelitian anak didik sejumlah 10 orang yang terdiri dari: 2 anak laki laki (kelas 5 SD), 1 orang perempuan (kelas 5 SD), 4 anak perempuan (kelas 4 SD) dan 3 anak perempuan (kelas 3 SD) dalam rentang usia dari keseluruhan peserta 8-10 tahun.

PEMBAHASAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peranan yang cukup penting terutama pada masa era teknologi seperti sekarang ini. Dilansir dari ef.co.id terdapat empat aspek

pembelajaran yang harus dikuasai dalam berbahasa Inggris yaitu, *reading, speaking, writing dan listening*. Keempatnya memiliki peranan penting agar dapat menguasai bahasa Inggris dengan baik, termasuk dalam penguasaan kosakata, namun dalam penelitian ini pembatasan masalah lebih ditekankan pada aspek *speaking*.

Dalam penguasaan *speaking skill* ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Soleh dan Muhaji (2015) menyebutkan bahwa yang perlu diperhatikan dalam hal ini ialah : *fluency* (kelancaran berbicara), *accuracy* (ketepatan tatabahasa), *vocabulary* (kosakata) dan *pronunciation* (pengucapan) dimana pada setiap bagian memiliki peranan penting dalam *speaking skill*. Kemudian ia juga mengatakan bahwa *fluency* merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam mempelajari Bahasa Inggris, dan kemampuan *vocabulary* serta *pronunciation* sangat membantu dalam mengembangkannya. Begitupun pada akhirnya dalam penelitian ini penekanan kemampuan kosakata Bahasa Inggris yang dimaksud disini adalah pemahaman arti kata dan pengucapannya.

Kosakata merupakan bagian yang harus dipelajari dalam memahami Bahasa asing serta memiliki pengaruh besar dalam menentukan keterampilan berbahasa. Menurut KBBI kosakata memiliki arti perbendaharaan kata, dalam bahasa Inggris istilah kosakata disebut juga dengan *vocabulary*. Menurut Ronald Carter dan Michael Mc Carthy kosakata adalah keseluruhan kata yang digunakan oleh seseorang dalam kegiatan komunikasi. (Rambe, 2016 : 35-42) River dalam Numan dalam Bastani dan Suyata (2014, p. 31) mengatakan bahwa dalam menggunakan Bahasa kedua (*second language*) kosakata merupakan bagian

yang penting. Seseorang akan sulit memakai struktur dan fungsi Bahasa ketika berkomunikasi secara komprehensif tanpa koskata yang luas.

Gorys Keraf dalam Martesya (2013) berpendapat bahwa kosakata merupakan unsur Bahasa yang mempunyai peranan penting pada pengembangan keterampilan Bahasa yang mencakup berbicara, membaca, mendengar dan juga menulis dimana hal ini ialah wujud sesatuan fikiran dan perasaan yang bisa dipakai dalam penggunaannya.

Berdasarkan beberapa uraian diatas bias kita ketahui bahwa kosakata merupakan usnur yang mendasar dan memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung kemampuan berbahasa, dimana dalam berbahasa Inggris kemampuan kosakata ini akan berkembang lebih baik dengan pemahaman arti serta pelafalan yang sesuai untuk meminimalisir kesalahan penafsiran atau salah arti dalam memahami maksud kata tersebut.

Hal ini didukung dengan pendapat Tambunsaribu yakni dalam pembelajaran bahasa Inggris kita perlu mengetahui dan memahami kosakata terlebih dahulu, maksudnya adalah menambah dan mengetahui arti kosakata bahasa Inggris serta diikuti oleh pelafalan atau pengucapan kata tersebut sesuai aksen Bahasa Inggris yang benar dan jelas (2019 : 1). Sedangkan dalam hal perluasan kosakata Martesya (2013) menyebutkan dapat dilakukan dengan tiga acara yaitu (1) Proses belajar, dimana bisa didapatkan melalui proses belajar dalam lembaga pendidikan (2) Konteks, atau lingkungan yang dimasuki sebuah kata dan (3) Menganalisa kata, yang dimaksud disini adalah analisa terhadap bagian-bagian kata yang selalu muncul berbentuk gabungan dengan mengingat

kata dasarnya, agar setiap yang mempergunakan kata dasar tersebut dapat diduga dengan tepat.

Berkaitan dengan hal ini dalam menguasai kosakata Tarigan dalam Bastani dan Suyata (2014, p. 31) menyebutkan dapat dilakukan dengan (1) ujian guna pengajaran, (2) petunjuk kontes (3) *antonym sinonim* (4) kata asal (5) prefix (6) sufiks (7) akar kata (8) ejaan serta ucapan (9) semantic (10) majas (11) pengembangan kosakata dan sastra (12) menggunakan kamus (13) permainan kata. Karena itu dalam penguasaan kosakata tidak hanya dengan mempelajari lewat kamus saja akan tetapi banyak cara salah satunya dengan permainan kata.

Secara umum mempelajari bahasa termasuk bahasa Inggris untuk anak usia sekolah dasar sangat bagus sebab pada usia tersebut kemampuan mereka untuk mempelajari sebuah bahasa lebih cepat daripada dengan anak usia di atas 12 tahun. Dalam rentang usia 6 hingga 12 tahun kemampuan kognitif anak sedang berkembang dengan baik.

Bermain merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Menurut Piaget merupakan kegiatan yang dilakukan berulang ulang demi kesenangan. Kemudian Ismail dalam bukunya mengemukakan ada dua pengertian permainan. Pertama, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang kalah. (Modul 9 : Cara Belajar Anak Usia Dini, 2019 : 17)

Berdasarkan pendapat tersebut dapat kita ketahui bahwa bermain adalah

kegiatan yang bersifat menyenangkan, dan aktifitas ini merupakan hal yang sangat disenangi oleh anak-anak. Prasetyo mengemukakan bahwa pendekatan bermain dalam pembelajaran merupakan sebuah konsep pembelajaran yang dikemas melalui permainan, seperti yang telah dikemukakan oleh Wahjoedi bahwa "pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan." (2016 : 196-205)

Tidak bisa dipungkiri bahwa kehidupan anak-anak tidak lepas dengan bermain termasuk didalamnya adalah usia anak SD, sesuai dengan pendapat Hurlock usia SD berada pada tahap usia bermain (2017) sehingga pendekatan pembelajaran dengan bermain dapat mudah diterima oleh anak usia SD karena bermain masih mejadi bagian dalam keseharian mereka.

Rahma (2019) berpendapat bahwa permainan bahasa merupakan permainan yang digunakan untuk mendapat kesenangan serta melatih dalam keterampilan berbahasa tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud permainan bahasa adalah kegiatan yang menghasilkan dua hal yaitu kesenangan serta keterampilan bahasa, maka jika permainan hanya menimbulkan kesenangan tetapi tidak mendapatkan ketrampilan berbahasa maka hal itu tidak termasuk permainan bahasa. Permainan yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu menebak arti koskata yang dikemas dalam berbagai macam permainan sederhana dalam beberapa siklus untuk menghindari kebosanan bagi anak yaitu bermain pesan berantai dan permainan 'wak wak gung'.

Dalam permainan bisik berantai banyak aspek kebahasaan yang dapat dikembangkan. Diantaranya

menyimak/mendengar dan berbicara. Malahayati dalam Ruhanida (2014) menyebutkan bahwa pesan berantai merupakan media pesan berantai yang mana disampaikan oleh satu orang pada yang lainnya, demikian seerusnya sampai pada orang terakhir kemudian peserta memastikan kebenarannya pada orang pertama.

Sedangkan Dewi dalam Rahma (2019) menyebutkan bahwa bermain bisik berantai merupakan aktivitas permainan bahasa yang digunakan dengan cara mendengarkan kata maupun kalimat yang diungkapkan guru kemudian dibisikkan kepada anak yang dibisikkan kembali kepada temannya secara beruntun. Dari pendapat tersebut dapat kita ketahui bahwa penggunaan permainan pesan berantai ini dilakukan oleh beberapa orang yang kemudian disampaikan dari satu teman kepada yang lainnya dan teman yang terakhir mendapat pesan memastikan kebenarannya pada orang pertama yang memberi pesan.

Pada penelitian ini letak permainan aspek kosakata berada pada akhir ketika pesan telah selesai disampaikan maka kelompok teman yang mendapat pesan tersebut menebak arti katanya. Disamping anak belajar mengartikan kata anak juga belajar untuk menyebutkan kata bahasa Inggris dengan baik karena kesalahan dalam penyebutan kata akan mempersulit dalam penerjemahan kata.

Sedangkan permainan wak wak gung disebut juga dengan permainan ular naga yang melibatkan gerak dan nyayian serta tanpa menggunakan barang tertentu. Wijiastuti dan Puspitasari (2021) menjelaskan bahwa permainan ini bersal dari Betawi yang dimainkan dengan cara memilih dua orang anak untuk menjaga sebagai bulan bintang, angin

hujan dan sebagainya kemudian kedua penjaga tersebut saling berhadapan dan berpegangan tangan dan menaikan tangannya keatas, sedangkan anak lain akan berbaris memanjang sambil memegang pundak temannya yang lain kemudian mengelilingi kedua penjaga tersebut sambil bernyayi ular naga atau wak wak gung. Ketika lagu selesai maka salah satu pemain akan ditangkap oleh penjaga dan akan ditanya ingin ikut penjaga yang mana. Jika sudah tertangkap semua pemain jaga suit, yang menang akan mendapat anak dari yang kalah.

Pada penelitian ini diakhir permainan sedikit dimodifikasi untuk menyisipkan aspek pengembangan kosakata bahasa Inggris, agar tetap mendapat fungsi sebagai pengembangan keterampilan berbahasa yaitu ketika telah ditangkap oleh penjaga anak akan ditanya terkait satu kata bahasa Indonesia yang harus diterjemahkan dalam bahasa Inggris atau sebaliknya.

Pada kegiatan awal penelitian peneliti mengamati kemampuan siswa SD kelas 3-5 (usia 8-10 tahun) dalam berbahasa Inggris. Dimana dari sinilah tergambar sejauh mana tingkat kemampuan anak usia SD yang tinggal di sekitar desa Pasir Jaya serta menunjukkan masih rendahnya pengetahuan mereka terhadap kata berbahasa Inggris. Dari keseluruhan anak mengenyam pendidikan formal di dua lembaga SD yang sama. Setelah diamati lebih dalam melalui wawancara terhadap anak maka diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di kedua SD tersebut tidaklah berjalan dengan baik. Selain itu tidak adanya stimulasi tambahan baik dari pendidikan non formal (berupa kursus dsb) serta informal (dalam keluarganya).

Berkaitan dengan hal itu, Hapsari mengatakan bahwa di Indonesia

pengajaran bahasa Inggris untuk siswa SD berlandaskan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari mengenai dimungkinkannya program bahasa Inggris dalam mata pelajaran muatan local SD, serta dapat dimulai sejak kelas 4 SD sebagai akibat dari adanya kebutuhan dalam mengiringi era globalisasi (Wijaya, 2015 : 120-128)

Berdasarkan hasil *pre-test* dari 10 anak yang mengikuti pembelajaran non formal yang diselenggarakan oleh peneliti menunjukkan bahwa hanya 10 % dari mereka yang dapat mengetahui kalimat sapaan dalam bahasa Inggris (*greeting*) baik dalam pengetahuan kosakata (*vocabulary*) maupun pelafalan (*Pronunciation*).

Hasil penelitian tindakan mengenai pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui bermain di desa Pasir Jaya yang dilakukan dengan 2 siklus, sebagai berikut:

Hasil Penelitian Siklus I

Perencanaan Tindakan

Tutor menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan strategi bermain (lagu dan permainan). Rancangan ini disusun oleh peneliti dan seorang tutor lainnya yang turut serta membantu dalam proses pembelajaran. Perencanaan disusun untuk satu kali pertemuan (60 menit). Materi yang dilaksanakan pada siklus I adalah "*Introduction*" yang memuat tentang pengenalan singkat serta sapaan

dalam bahasa Inggris. Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran adalah mengungkapkan perkenalan dan sapaan menggunakan bahasa Inggris dengan indikator yang ingin dicapai adalah (1) perbendaharaan kosakata terkait sapaan dan perkenalan (2) mengungkapkan pelafalan (*pronunciation*) kosakata bahasa Inggris sesuai materi yang diberikan (3) merespon sapaan serta pertanyaan identitas diri dalam bahasa Inggris.

Pelaksanaan Tindakan

Penelitian dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan (60 menit). **Kegiatan Awal**, seperti, menyiapkan kondisi kelas secara klasikal, menyiapkan berdo'a menggunakan bahasa Inggris, melakukan sapaan menggunakan bahasa Inggris. **Kegiatan Inti**, seperti: (1) tutor menyampaikan tema materi yang akan disampaikan, (2) tutor mengajukan pertanyaan secara klasikal atau beberapa orang anak (3) bernyanyi kalimat sapaan dalam bahasa Inggris dengan artinya. (4) anak diberikan *vocabulary* terkait *greeting* dan pengenalan diri (5) anak mengikuti cara pelafalan kata yang dicontohkan oleh tutor serta membuat kalimat perkenalan diri masing-masing seperti yang sudah dicontohkan **Kegiatan Akhir**, seperti: tutor menanyakan perasaan anak selama pembelajaran, mereview materi serta memberikan evaluasi/tes secara lisan. Diketahui bahwa:

Tabel 1. Hasil Penelitian Tindakan Siklus I

No.	Indikator	Skor
1.	Perbendaharaan kosakata terkait sapaan dan perkenalan	(3)/B
2.	Mengungkapkan pelafalan (<i>pronunciation</i>) kosakata bahasa Inggris sesuai materi yang diberikan	(3)/SB
3.	<i>Listening</i> : Merespon sapaan serta pertanyaan terkait identitas diri yang diberikan	(4)/SB
Jumlah		10

Berdasarkan tabel 1 diatas, hasil pengamatan terhadap tingkat kemampuan anak dalam kosakata bahasa Inggris terdapat 3 indikator, 1 indikator dengan kualifikasi sangat baik dan 2 indikator dengan kualifikasi baik. Jumlah skor yang diperoleh dalam pelaksanaan

pembelajaran bahasa Inggris melalui bermain (dengan lagu) pada siklus I ini adalah 10 dan skor maksimalnya adalah 12. Maka dari itu, hasil penelitian menunjukkan presentase keberhasilan mencapai skor rata-rata yaitu 83%



Gambar 1. Pelaksanaan siklus 1

Refleksi Tindakan

Dari hasil penelitian tindakan siklus I yang telah dilakukan, maka diperoleh hal-hal sebagai berikut: (1) anak masih sedikit kesulitan mengingat kosakata yang diberikan (2) anak masih malu-malu ataupun canggung dalam mengungkapkan kata menggunakan bahasa Inggris (3) masih terdapat sedikit kekeliruan dalam mendengarkan kata bahasa Inggris secara utuh ketika dilakukan tes untuk mengulang kata yang diucapkan walaupun mereka faham maksud arti katanya.

Hasil Penelitian Siklus II Perencanaan Tindakan

Tutor menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan strategi bermain (lagu dan permainan). Rancangan ini disusun oleh

peneliti dan seorang tutor lainnya yang turut serta membantu dalam proses pembelajaran. Perencanaan disusun untuk satu kali pertemuan (60 menit). Materi yang dilaksanakan pada siklus II adalah "Food" yang memuat tentang kosakata macam-macam makanan dalam bahasa Inggris. Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran adalah mengungkapkan percakapan terkait makanan favorit dalam bahasa Inggris dengan indikator yang ingin dicapai adalah (1) perbendaharaan kosakata terkait makanan (2) mengungkapkan pelafalan (*pronunciation*) kosakata bahasa Inggris sesuai materi yang diberikan (3) merespon pertanyaan nama makanan dalam bahasa Inggris yang disebutkan oleh tutor.

Pelaksanaan Tindakan

Penelitian dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan (60 menit). **Kegiatan Awal**, seperti, menyiapkan kondisi kelas secara klasikal, menyiapkan berdo'a menggunakan bahasa Inggris, melakukan sapaan menggunakan bahasa Inggris. **Kegiatan Inti**, seperti: (1) tutor menyampaikan tema materi yang akan disampaikan, (2) tutor mengajukan pertanyaan secara klasikal atau beberapa orang anak (3) anak diberikan *vocabulary* terkait makanan (4) anak mengikuti cara

pelafalan kata yang dicontohkan oleh tutor serta membuat kalimat perkenalan diri masing-masing seperti yang sudah dicontohkan (5) bernyanyi kosakata makanan dalam bahasa Inggris melalui lagu. (6) melakukan permainan sambung kalimat dalam bahasa Inggris berkelompok **Kegiatan Akhir**, seperti: tutor menanyakan perasaan anak selama pembelajaran, mereview materi serta memberikan evaluasi/tes secara lisan. Diketahui bahwa:

Tabel 2. Hasil Penelitian Tindakan Siklus II

No.	Indikator	Skor
1.	Perbendaharaan kosakata terkait sapaan dan perkenalan	(3)/B
2.	Mengungkapkan pelafalan (<i>pronunciation</i>) kosakata bahasa Inggris sesuai materi yang diberikan	(4)/SB
3.	<i>Listening</i> : Merespon sapaan serta pertanyaan terkait identitas diri yang diberikan	(4)/SB
Jumlah		11
Presentase		91,6 % = SB

Berdasarkan tabel 2 diatas, hasil pengamatan terhadap tingkat kemampuan anak dalam kosakata bahasa Inggris terdapat 3 indikator dengan 2 kualifikasi sangat baik dan 1 indikator dengan kualifikasi baik. Jumlah skor yang diperoleh dalam pelaksanaan

pembelajaran bahasa Inggris melalui bermain (lagu dan sambung kalimat brkelompok) pada siklus II ini adalah 11 dan skor maksimalnya adalah 12. Maka dari itu, hasil penelitian menunjukkan presentase keberhasilan mencapai 91,6%.



Gambar 2. Pelaksanaan siklus 2

Refleksi Tindakan

Berdasarkan hasil penelitian dari nilai akhir siklus II ini menunjukkan peningkatan yang cukup baik dengan presentase capaian anak berdasarkan indikator yang telah tercantum yaitu 91,6%. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran melalui bermain berhasil dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris anak SD di Pasir Jaya. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil sesuai kriteria yang ditentukan dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan uraian hasil penelitian diatas, dapat kita ketahui bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran melalui bermain efektif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan seperti yang dikemukakan oleh Aip Syarifudin bahwa "bermain adalah bentuk kegiatan yang bermanfaat/produktif untuk menyenangkan diri." (Prasetyo, 2016, pp. 196-205) sehingga anak menikmati setiap kegiatan pembelajaran yang memberi dampak lebih mudahnya materi pembelajaran untuk masuk pada anak. Dalam penelitian ini peneliti

menggunakan pendekatan bermain dengan bernyanyi, wak wak gung dan permainan pesan berantai yang dibagi dalam beberapa kelompok dan satu sama lain akan bersaing skor sehingga memacu anak untuk memberikan yang terbaik dari hasil belajarnya. Dengan begitu bermain tidak hanya membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan namun juga sebagai pemicu anak untuk menyimak pembelajaran dengan baik agar dapat memenangkan permainan melalui skor yang diraihinya untuk mendapat kepuasan tersendiri. Seperti halnya sudah dikemukakan oleh Ismail dalam bukunya yang mengemukakan ada dua pengertian permainan. Pertama, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang kalah. (Anon., 2019, p. 17). Dengan demikian pendekatan pembelajaran melalui bermain efektif untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak. Selain itu metode bermain yang bersifat

menyenangkan sehingga lebih mudah diterima anak dan dinikmati proses pembelajarannya.

KESIMPULAN

Bermain adalah dunia anak yang tak terpisahkan dalam kehidupan mereka, oleh karena itu menjadikannya sebuah metode dalam pembelajaran dapat mudah diterima oleh anak dan bahkan mereka dapat menikmatinya. Seperti yang telah disebutkan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, namun tidak hanya menyenangkan dengan bermain juga dapat disisipkan unsur-unsur pembelajaran salah satunya ialah dalam berbahasa Inggris. Seperti yang telah dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode permainan Bahasa dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak usia SD. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini pun tidak jauh dari dunia permainan mereka sehari-hari yaitu bermain tebak kata antara kosakata Bahasa Indonesia dengan Bahasa Inggris, dimana dalam pelaksanaannya dikemas dalam beberapa bentuk permainan yang digunakan seperti pesan berantai, wak wak gung dan bernyanyai menggunakan Bahasa Inggris.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan pada anak usia SD dalam rentang kelas 3-5 (8-10 tahun) di Desa Pasir Jaya Kecamatan Cigombong Kabupaten Bogor dengan jumlah anak 10 orang, disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kosakata anak di desa Pasir Jaya dilihat dari aspek perbendaharaan kata (*vocabulary*) yang kemudian diikuti dengan kemampuan pelafalan (*pronunciation*), dan *listening* pada prasiklus yaitu 10%. Percobaan di siklus I menunjukkan perubahan yang signifikan yaitu mencapai ketuntasan yaitu 83%.

Kemudian pada siklus II hasil akhir anak dilihat dari ketiga aspek tersebut terus menunjukkan progres yang baik yaitu mencapai ketuntasan 91,6%. Kemudian diperjelas kembali terhadap rentang peningkatan yang terjadi antar siklus yaitu kemampuan kosakata bahasa Inggris anak dari prasiklus ke siklus I yaitu sebanyak 73% dan meningkat kembali dari siklus I ke siklus II sebanyak 9%. Dengan demikian, dapat kita simpulkan kegiatan pembelajaran melalui bermain efektif untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia SD.

Anak lebih mudah menghafal kosakata yang diberikan sehingga meningkatkan perbendaharaan kata yang mereka miliki, kemudian dalam permainan ini diberlakukan skor yang menandai adanya menang dan kalah sehingga mereka terpacu untuk melakukannya dengan benar, baik dalam menghafal kata sebanyak-banyaknya kemudian juga dalam pendengaran dari kata yang diucapkan (*listening*) serta pengucapan (*pronunciation*) kata yang mereka ucapkan untuk meminimalisir kesalahan dari maksud kata yang telah disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelianawati, L. (2018). Being An English Teacher In Industrial Revolution 4.0: An Overview About Roles, Challenges, and Implication. *JDP*, 11, 307-316.
- Bastani, & Suyata, P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbantuan Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Ling Tera*, 1(1), 33.
- Besral. (2010). Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak. *Ta'dib*, 13, 10-17.

- Martesy, Y. (2013). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Animasi Gambar Kelompok B TK Rafflesia Kota Bengkulu. *Repository Universitas Bengkulu*.
- Modul 9 : Cara Belajar Anak Usia Dini. (2019). Kemendikbud RI Dirjen PAUD Dikmas.
- Prasetyo, K. (2016). Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Scholaria*, 6(3), 196-205.
- Rahma, Z. (2019). Penerapan Permainan Bisik Berantai Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di KB Tunas Harapan Tanjung Bintang Lampung Selatan. *Repository Raden Intan*.
- Rambe, Y. (2016). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris dan Sastra, Januari*, 35-42.
- Rohanida. (2014). Penerapan Permainan Pesan Berantai dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Islam Bina Empat Lima Pontianak Timur. *Repository Universitas Muhammadiyah Pontianak*.
- Safitri, A., & Nisa, J. S. (2020). Media Pembelajaran Pop-up Book untuk Belajar Angka Hijaiah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 085-092.
- Setiawan, A. T., & Handayani, D. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Ancak-Ancak Alis Sebagai Permerkuat Karakter Bangsa Di Era AFC. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Soleh, A., & Muhaji, U. (2015). Pronunciation Difficulties Encountered By EFL Students In Indonesia: Sebuah Studi Kasus Pada Mahasiswa Kelas Integrated Course Semester 1 FKIP Bahasa Inggris Universitas Kanjuruhan Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*.
- Tambunsaribu, G. (2019). Say It: Keunikan Bunyi Bahasa Inggris.
- Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar (Penelitian Etnografi di SDN Pondok Kelapa 03 Pagi Jakarta Timur). *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 120-128, 120-128.
- Wijiastuti, A., & Puspitasari, N. A. (2021). Nilai Sosial dalam Permainan Tradisional Betawi (Kajian Antropolinguistik). *Jurnal Metamorfosa*, 9(2).