

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lahirnya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 butir 2 yang menyatakan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STTPA adalah Kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional serta seni.

Aspek-aspek perkembangan ini harus menjadi bagian penting dalam pemberian stimulus kepada anak usia dini. Sebagai seorang pendidik ataupun orang tua bahkan orang dewasa yang memegang peranan penting dalam membantu anak usia dini untuk tumbuh dan berkembang secara optimal harus menyadari akan pentingnya enam aspek perkembangan tersebut. Pemberian stimulus ini tentunya harus dilakukan secara benar dan optimal dalam upaya bahwa pemberian rangsangan yang kurang tepat akan memberi dampak buruk ataupun hasil yang tidak memuaskan dalam pelaksanaannya. Hal ini harus menjadi perhatian mengingat masa usia dini adalah masa yang tidak akan pernah terulang dalam kehidupan seorang anak, masa dimana tingkat kecerdasan otak anak berkembang secara optimal hingga mencapai 80% lebih cepat dibandingkan pertumbuhan otak orang dewasa. Salah satu

pendekatan yang digunakan dalam merangsang aspek-aspek perkembangan anak adalah melalui bermain.

Catron dan Allen dalam Musfiroh, 2005 mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Sarana bermain akan dapat membantu anak untuk dapat mengekspresikan diri, bereksplorasi, dan juga membantu mereka mengembangkan diri dan kreatifitasnya. Pembelajaran yang dilaksanakan melalui bermain juga merupakan salah satu prinsip standar proses yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014. Dengan begini, pembelajaran melalui bermain akan menjadi salah satu solusi yang tepat dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Aspek yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain ini tentu saja mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, bahasa, kognitif, social emosional dan juga seni. Semua sangatlah tergantung kepada bagaimana kita menyiapkan rancangan suatu kegiatan bermain dan mengaplikasikannya dengan semua aspek yang menjadi indicator pencapaian perkembangan anak usia dini. Melalui kegiatan bermain pun kita dapat memberi stimulus kepada anak-anak untuk meningkatkan aspek perkembangan mereka sesuai usianya, khususnya aspek bahasa anak melalui peningkatan jumlah perbendaharaan atau kosa kata anak.

Khusus untuk kemampuan bahasa, bermain memiliki manfaat yang sangat baik bagi anak. Dengan teman-teman sebayanya, anak perlu berkomunikasi, pada mulanya melalui bahasa tubuh, tetapi dengan bertambahnya usia dan perbendaharaan kata, ia akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan. Anak akan belajar kata-kata baru sehingga memperkaya perkembangan bahasanya serta mampu menggunakan bahasa secara terampil dan luwes. Semua itu dapat diperoleh anak melalui kegiatan permainan bahasa, dimana anak akan dapat menyusun kemampuan bahasanya. Banyak kosa kata muncul dari interaksi anak dalam permainan dengan teman sebayanya (Halmiah, 2009: 2).

Kaitannya dengan bahasa inggris selaku bahasa asing, bagi sebagian besar anak usia dini, khususnya yang berada di Kota Makassar, pembelajaran bahasa asing ini menjadi begitu sulit karena selain bukan bahasa ibu, juga karena kurangnya variasi dalam metode pembelajarannya. Kurangnya pengetahuan guru dalam meramu metode yang tepat dalam meningkatkan kosa kata bahasa inggris menjadi salah satu kendala. Tentu saja mengajarkan bahasa asing kepada anak-anak jauh lebih mudah dibandingkan orang dewasa, namun rambu-rambu dalam aspek perkembangan anak harus diperhatikan selain dari pemilihan metode yang tepat. Anak-anak lebih mudah mempelajari bahasa kedua dibandingkan remaja dan dewasa. Orang-orang dewasa membuat kemajuan awal yang lebih cepat, tetapi kesuksesan akhir dalam penguasaan bahasa kedua tidak pernah sebaik anak-anak (Santrock, 2007: 166-167).

Berbicara mengenai proses pembelajaran yang berlangsung pada anak usia dini dimana seluruh kegiatan berlangsung secara menyenangkan dan disesuaikan dengan pola perkembangan anak. Hal ini sangat penting untuk diperhatikan dan menjadi fokus utama khususnya bagi tiap pendidik karena usia dini adalah masa yang tidak akan pernah terulang dalam kehidupan seorang anak. Pembelajaran bahasa inggris dengan metode yang tepat untuk anak usia dini tentunya memiliki tujuan tersendiri dalam setiap prosesnya, selain untuk mengembangkan keterampilan bahasa sesuai aspek perkembangan yang seharusnya juga untuk membantu mereka menggunakan bahasa asing ini dengan lebih sederhana, mudah, dan menyenangkan dalam prosesnya sehingga mereka memiliki modal awal yang baik untuk menghadapi era globalisasi di masa datang. Penelitian terbaru menemukan bahwa apabila anak-anak jarang diajak bermain atau jarang disentuh, perkembangan otaknya 20% atau 30% lebih kecil daripada ukuran normalnya pada usia itu (Musbikin, 2010: 43).

Pada survey awal di TK Masagena, penulis mencoba mencari permasalahan yang terjadi dengan dimasukkannya materi bahasa inggris ke dalam program pembelajaran di sekolah tersebut. Seizin kepala sekolah, penulis memberi tes lisan terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru sekolah bersangkutan. Namun sangat di luar dugaan karena dari hasil tes terhadap 15 anak, hanya 5 anak yang mampu menyebutkan kembali beberapa kosa kata yang telah mereka pelajari. Itupun hanya beberapa kosa kata saja yang masih terjawab oleh mereka. Selain itu, mereka juga masih belum mengenal beberapa gambar yang diperlihatkan kaitannya dengan materi

yang telah dipelajari. Anak-anak tersebut masih menukar nama benda dengan gambar yang sebenarnya, misalnya gambar meja yang seharusnya *table* tetapi dijawab *chair*.

Kemungkinan rendahnya kemampuan kosa kata bahasa inggris ini juga dipengaruhi oleh jumlah pertemuannya yang hanya sekali dalam seminggu dan jumlah pembelajarannya pun tidak berlangsung secara penuh pada hari tersebut, sehingga sangat jarang anak-anak dapat mendengarkan materi berbahasa inggris ini dalam seminggunya. Sedangkan untuk jumlah kosa kata dalam skala intellegensi Standfoed-Binet (Standford-Binet Intellegence), anak yang berusia 5 tahun dapat menghitung 3 objek, dan pada usia 6 tahun diharapkan cukup untuk memahami kata “tiga” waktu seperti pagi, siang, malam, musim panas, musim hujan dan sebagainya (Nasrah, 2013:23). Kenyataan ini memperkuat niat penulis untuk meneliti masalah perbendaharaan kata bahasa inggris yang rendah, salah satunya melalui kegiatan bermain untuk dapat membantu meningkatkan perbendaharaan kata anak usia dini.

Gambaran kegiatan ini juga diperkuat oleh prinsip belajar pada anak usia dini dimana mereka belajar banyak hal melalui bermain. “Kita harus tepat dalam meletakkan nilai-nilai yang bisa diadopsi anak” *Child Development* oleh Hurlock (dalam Buletin PADU, 2008:16). Oleh karena itu, metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran harus benar-benar tepat waktu dan porsi sesuai dengan pola perkembangan anak. Sangat disayangkan jika kesiapan fisik dan mental mereka harus dicerai oleh metode-metode penyajian yang kurang tepat dan orang yang paling bertanggungjawab di sekolah, dalam hal ini adalah guru.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis merupakan suatu bentuk kegiatan bermain kartu gambar yang sangat penting untuk membantu anak usia dini yang duduk di taman kanak-kanak untuk mengenali anggota tubuhnya dengan kosa kata bahasa inggris. Selain itu, pertimbangan akan pentingnya penguasaan bahasa inggris ini dimulai sejak dini juga menjadi dasar diangkatnya topik ini sebagai bahan penelitian oleh penulis. Bermain kartu gambar ini merupakan salah satu pendekatan yang bertujuan untuk membantu anak mengembangkan keterampilan bahasanya, khususnya meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris. Bermain kartu gambar ini menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru-guru, tidak hanya guru bahasa inggris tetapi juga oleh guru bahasa lainnya.

Tema dalam permainan ini berkonsentrasi pada bagian-bagian tubuh manusia, dimana anak diajarkan untuk mengenali bagian tubuhnya tanpa merasa mereka belajar atau diajar secara paksa. Semua berjalan secara normal seakan-akan mereka melakukan suatu permainan, namun di balik itu semua terkandung suatu proses pembelajaran yang bermakna. Selain dapat meningkatkan kosa kata bahasa inggris mereka, anak usia dini yang belajar bekerjasama, tenggang rasa, disiplin, jujur dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Ini membuktikan bahwa aspek-aspek perkembangan lainnya bisa berkembang dengan baik melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media kartu gambar.

Dengan adanya kegiatan bermain kartu gambar ini diharapkan memberi dampak terhadap metode pembelajaran yang menyenangkan pada anak anak usia dini

dimana akan memberi ide-ide baru terhadap pembelajaran bahasa inggris dan juga membantu guru menemukan metode untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan lainnya. Kegiatan bermain kartu gambar ini merupakan salah satu cara memperkenalkan kosa kata baru pada anak, tidak hanya kosa kata bahasa indonesia tetapi juga untuk bahasa inggris. Selain itu, anak taman kanak-kanak juga belum saatnya untuk bisa membaca, sehingga belajar melalui kartu gambar bisa menjadi salah satu media untuk membantu mengembangkan aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, khususnya aspek bahasa, dalam hal ini kosa kata bahasa inggris anak usia dini.

Sekolah TK Masagena Kecamatan Rappocini Kota Makassar merupakan salah satu dari sangat sedikit sekolah taman kanak-kanak yang orang tua anak didiknya berasal dari keluarga menengah ke bawah yang berada di Kecamatan Rappocini dan memiliki tekad yang kuat untuk membekali anak-anaknya pengetahuan dasar bahasa inggris sebagai pondasi untuk menghadapi kehidupan globalisasi dan sebagai bekal awal masuk ke sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan penulis mengatakan bahwa pembelajaran bahasa inggris sebagai sudah berlangsung sejak 3 tahun lalu diperoleh informasi bahwa model pembelajaran yang mengkhususkan permainan bahasa inggris masih kurang bervariasi.

Metode terjemahan dari bahasa inggris ke bahasa indonesia ataupun sebaliknya mendominasi hampir setiap pembelajaran di tiap minggunya. Hal ini

disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru dalam merancang suatu kegiatan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak dan untuk membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak lainnya. Jika hal ini dibiarkan secara terus menerus, maka persiapan menghadapi era globalisasi yang harus seyogyanya dibangun sejak usia dini bisa saja tidak maksimal dan juga aspek perkembangan anak yang harus dilalui juga akan timpang karena ketidapahaman kita selaku orang dewasa yang harus mendukung pola perkembangan mereka.

Bertitik tolak dari uraian di atas dan juga hasil percakapan dengan ketua yayasan sebagai penanggung jawab penuh dan pengambil keputusan tertinggi yang memiliki pemikiran untuk mempersiapkan generasi indonesia yang berada dalam lingkungan kebijakannya untuk menyongsong era globalisasi dengan mempersiapkan anak didiknya dengan pembelajaran bahasa inggris sejak usia dini, ditunjang oleh dukungan penuh dari guru yang siap membantu dan bertekad kuat untuk mengembangkan metode pembelajarannya agar lebih variatif, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Meningkatkan Perbendaharaan Kata Bahasa Inggris anak melalui Kegiatan Bermain Kartu Gambar di Kelompok B TK Masagena Makassar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahannya adalah bagaimana meningkatkan

perbendaharaan kata bahasa inggris anak melalui kegiatan bermain kartu gambar di kelompok B TK Masagena Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dijabarkan di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris anak melalui kegiatan bermain kartu gambar di kelompok B TK Masagena Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Untuk mengembangkan pengetahuan mengenai kegiatan bermain kartu gambar untuk anak usia dini.
- b. Untuk mengembangkan wawasan mengenai cara meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris anak usia dini.

2. Manfaat praktis

- a. Memberi dorongan para guru untuk meningkatkan metode mengajar melalui kegiatan bermain kartu gambar dan memotivasi kepala sekolah untuk dapat mencanangkan peningkatan kualitas pendidikan melalui metode yang bervariasi kepada guru-guru yang berada di lingkungan sekolahnya.

- b. Sebagai bahan masukan atau input bagi orang tua anak usia dini agar mampu mengambil langkah-langkah tepat dalam upaya meningkatkan kecerdasan bahasa anak melalui kegiatan bermain.
- c. Sebagai bahan alternatif bagi anak usia dini dalam meningkatkan perbendaharaan kata anak melalui kegiatan bermain kartu gambar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian bermain

Usia dini adalah masa ketika anak menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain. Pengertian ini tertuang dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Ketika anak sedang bermain, tanpa disadari, anak belajar keras untuk dapat memerankan dirinya dalam permainan tersebut. Sebaliknya, permainan bisa menjadi media untuk meningkatkan berbagai aspek kecerdasan anak (Suyadi, 2009: 17). Dari pernyataan ini terlihat jelas bahwa bermain adalah salah satu pendekatan sedangkan permainan merupakan bagian dari bermain itu sendiri yang berfungsi sebagai media.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti bekerja yang selalu dilakukan orang dewasa dalam rangka mencapai suatu hasil akhir (Sujiono, 2009: 134). Lebih jelas lagi, Hurlock dalam Musfiroh: 2005 mengatakan bahwa bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Dari

dua pengertian ini tergambar bahwa bermain bukanlah bekerja tetapi dilakukan atas dasar kesenangan, lebih mengarah kepada suatu proses dan bukan hasil akhir.

2. Konsep dasar bermain

Dunia bermain merupakan kehidupan yang tak pernah lepas ketika kita mencoba mengaitkannya dengan pemahaman akan kegemaran anak-anak. Cosby dan Sawyer menyatakan bahwa permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya (Maemunah, 2016: 21). Begitu besarnya pengaruh dan keterkaitan bermain dengan dunia anak itu sendiri sehingga ketika kita sebagai orang dewasa yang harus membantu mengoptimalkan potensi yang ada pada anak dan juga memberi stimulus-stimulus untuk merangsang aspek perkembangan mereka tidak memaknai hal ini dengan bijak, maka dapat dibayangkan nasib masa depan anak yang akan mengalami aspek-aspek perkembangan yang berjalan tidak sesuai dengan alur yang ideal. Catron dan Allen dalam Musfiroh, 2005 juga mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan mencipta sesuatu. Kegiatan ini juga tentunya sangat membantu perkembangan anak usia dini yang meliputi aspek agama

dan moral, kognitif, social-emosional, bahasa, fisik-motorik, dan seni.

3. Kategori bermain

Bermain dapat dikategorikan berdasarkan berbagai sudut pandang. Berdasarkan sudut pandang setting sekolah, Brewer (dalam Abidin, 2009) menyatakan bermain dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis sebagai berikut:

- a. Bermain bebas, yakni kegiatan bermain yang dilakukan secara bebas oleh anak dalam pemilihan materi, peralatan maupun tempatnya.
- b. Bermain terbimbing, yakni kegiatan bermain yang seluruh materialnya ditentukan oleh guru dan dipilih agar anak mampu menemukan satu konsep tertentu.
- c. Bermain langsung, yakni kegiatan bermain yang dilakukan dengan cara guru menginstruksikan anak untuk melengkapi tugas khusus tertentu. Menyanyi, bermain jari tangan, dan bermain game lingkaran adalah contoh bermain langsung.

Sedangkan berdasarkan aktivitasnya, bermain dikategorikan Hurlock (Abidin, 2009: 13-27) menjadi dua kategori besar sebagai berikut:

1. Bermain aktif merupakan aktivitas bermain yang melibatkan banyak aktivitas tubuh dan membutuhkan tenaga atau energi. Aktivitas dalam bermain aktif, yaitu:
 - a). Bermain bebas dan spontan
 - b). Bermain peran (bermain khayal)

- c). Mengumpulkan benda-benda (*collecting*)
- d). Membangun dan menyusun (bermain konstruktif)
- e). Permainan (*games*) dan olah raga (*sport*)
- f). Bermain musik
- g). Melakukan penjelajahan (eksplorasi)
- h). Melamun
- i). Bermain komputer (*video game*)

Dari kategori di atas terlihat jelas bahwa permainan mengenai anggota tubuh yang akan diteliti oleh penulis ini merupakan salah satu bentuk bermain aktif.

2. Bermain pasif merupakan aktivitas bermain anak yang biasanya dilakukan sendiri dalam mencari kepuasan dan kesenangan sendiri dalam aktivitas bermain, tanpa harus menggunakan tenaga atau kekuatan fisik, misalnya: membaca, melihat dan membaca komik, menonton, mendengarkan radio, dan mendengarkan musik. Kategori senada diungkapkan oleh Piaget (Ismail, 2009: 34-35) anak memiliki empat tahap dalam bermain, yaitu sensorimotor (muncul sebelum perkembangan bahasa dimulai), praoperasional (sebelum usia 2–7 tahun), operasi konkret (usia antara 7–12 tahun), operasi formal (terjadi pada usia di atas 12 tahun). Selanjutnya dalam perkembangan anak mulai dari usia paling muda, mereka mulai bermain dengan sebelas cara:
 - a. Sensorimotor: bermain dengan penginderaan dan anggota badan.

- b. Bermain fungsional: bermain dengan menggunakan anggota tubuhnya.
- c. Bermain pengamatan: anak tidak bermain, ia hanya mengamati dengan melihat anak lain bermain, ia sudah puas.
- d. Bermain pasif: mereka melakukan kegiatan tanpa gerakan aktif. Contohnya menonton acara TV, mendengarkan music, dan sebagainya
- e. Bermain aktif: anak bermain dengan keaktifan anggota tubuhnya
- f. Bermain soliter: bermain sendiri tanpa membutuhkan teman
- g. Bermain parallel: bermain berdekatan dengan anak yang lain, namun tidak ada interaksi antara keduanya (anak bermain berdampingan)
- h. Bermain sosial: bermain bersama teman dengan interaksi dan sosialisasi (anak bermain berhadapan)
- i. Bermain kooperatif: siswa berkelompok untuk bermain bersama teman dengan peran dan tugas masing-masing
- j. Bermain peran: untuk topik tertentu, siswa bermain dengan memerankan berbagai profesi atau benda. Pada poin ini terjadi metakomunikasi, anak mampu berbicara melebihi kemampuannya dalam menggambarkan situasi yang sebenarnya.
- k. Bermain simbolik: simbolkan berbagai topik agar siswa bermain dengan simbol berupa berbagai pesan.

4. Tujuan dan manfaat bermain bagi anak

Begitu besarnya pengaruh kegiatan bermain dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak sehingga hal ini harus menjadi perhatian penuh bagi orang dewasa yang berada di lingkungan anak-anak untuk memahami dan menyadari dampak yang timbul ketika kita mengabaikan hal ini. Mengabaikan hal ini sama saja dengan kita tidak memperhatikan aspek pertumbuhan maupun perkembangan anak usia dini. Dan untuk dapat diketahui bersama tujuan dan manfaat dari kegiatan ini bagi anak, maka di bawah ini dipaparkan manfaat bermain sebagai berikut:

- a. Perkembangan kemampuan motorik anak. Piaget dan Curtis dalam Abidin, 2009 menyatakan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.
- b. Perkembangan kemampuan bahasa anak. Pada saat bermain perkembangan kemampuan bahasa anak akan semakin meningkat sejalan dengan pertumbuhannya, dari hanya bisa mengungkapkan pikirannya melalui kata-kata sampai mereka bisa menggunakan kalimat dari yang sederhana atau sekenanya, dan akhirnya bercerita seperti orang dewasa dengan baik dan menarik.
- c. Perkembangan sosial anak akan semakin berkembang ketika mereka diajak bermain dengan anak-anak lain atau interaksi dengan lingkungan sekitarnya, serta dapat merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan

ide dan perilaku anak yang lain. Hal tersebut dapat mengurangi rasa egosentris anak.

- d. Perkembangan kemampuan intelektual atau intelegensi anak (kognitif). Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan inderanya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan sesuatu.
- e. Perkembangan emosional anak. Rasa takut, cemas, marah, cemburu, gembira, sayang, serta rasa ingin tahu, itu semua dapat terkontrol dengan bermain atau berinteraksi dengan anak-anak lainnya.
- f. Perkembangan afektif atau sikap anak. Sikap merupakan pandangan seseorang terhadap suatu objek. Seperti rasa suka, tidak suka, setuju tidak setuju, senang tidak senang, patuh tidak patuh. Anak-anak cenderung lebih sulit mengemukakan sikap-sikap mereka, melalui bermain mereka akan terlatih mengemukakannya.
- g. Perkembangan moral anak. Apabila seorang anak dibiarkan bermain dengan sesamanya, ia akan lebih menghargai dan menghormati orang lain baik sesamanya maupun mereka yang lebih tua atau yang lebih muda darinya. Dengan bermain juga dapat menuntun anak untuk saling menyayangi, saling menolong, serta mengajarkan sopan santun, budi pekerti walaupun tanpa diberitahu secara langsung, karena biasanya seorang anak akan memahami sesuatu dengan cara melihat anak lainnya. Perkembangan moral anak akan

semakin berkembang dengan memahami nilai-nilai dan belajar beradaptasi dengan aturan yang ada melalui interaksi dengan lingkungannya.

- h. Perkembangan kreativitas anak. Kreativitas merupakan ekspresi dari seluruh kemampuan anak. Dengan bermain, kreativitas anak akan lebih berkembang karena mereka biasanya menemukan hal-hal yang baru bahkan menantang rasa keingintahuan mereka sehingga menumbuhkan daya imajinasi mereka (Abidin, 2009: 27-30).

Untuk melengkapi pemahaman kita akan bermain itu sendiri, rasanya akan semakin lengkap jika manfaat dan fungsi bermain disandingkan dalam wawasan kehidupan orang-orang yang berkecimpung di dunia anak-anak. Untuk itu, di bawah ini akan dipaparkan fungsi bermain agar setiap aktivitas dapat menjadi pencerahan dalam pemahaman keilmuan kita.

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat, mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal, dan menghargai masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak pun akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya.

Beberapa fungsi bermain lainnya yang tidak kalah penting (Abidin, 2009: 31) adalah sebagai berikut:

- 1). Mempertahankan keseimbangan. Setelah bermain biasanya seorang anak akan memperoleh keseimbangan dalam melakukan setiap aktivitas bermain,
- 2). Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari.
- 3). Mengenalkan aktivitas bermain pada anak didasarkan pada penghayatan terhadap peristiwa-peristiwa yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari, seperti menyapu rumah, mengatur meja makan.
- 4). Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari.
- 5). Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang
- 6). Menyempurnakan keterampilan dalam memecahkan suatu masalah
- 7). Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain atau teman sepermainan

Mengingat pentingnya bermain di kalangan anak-anak, para pendidik maupun orang tua hendaknya mampu membimbing jalannya permainan, sehingga tidak menghambat daya imajinasi anak. Anak-anak bukan hanya membutuhkan alat-alat permainan lengkap, melainkan juga tempat bermain dan kesempatan untuk bermain bagi anak-anak. Fungsi bermain juga diungkapkan oleh Mutiah (2010: 113) yang memaparkan bahwa fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motorik merupakan komponen yang paling besar pada semua usia, namun paling dominan pada bayi. Pada bayi seyogianya mendapatkan stimulasi visual, pendengaran (verbal), sentuhan (taktil), dan stimulasi kinestetis (gerak). Begitu pentingnya fungsi bermain bagi anak sehingga kita orang dewasa harus menyadari hal tersebut dan memperhatikan kegiatan ini dapat diberikan kepada anak usia dini dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak di masa yang akan datang dengan hasil yang maksimal.

5. Kegiatan Bermain Kartu Gambar

Kegiatan bermain kartu gambar ini tentunya mengacu kepada salah satu tema sentral yang telah ditetapkan di sekolah. Untuk tema ini sendiri berfokus kepada tema diri sendiri dengan sub tema bagian tubuhku. Permainan ini akan menggunakan media berupa kartu gambar. Kartu gambar yang digunakan pun dibuat dalam ukuran yang lebih besar mengingat kita akan berhadapan dengan anak-anak usia dini. Dalam kegiatan penelitian dengan kegiatan bermain kartu gambar ini akan melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Setiap anak memilih pasangan sejenis;
- b. Setiap pasangan akan memilih kartu gambar yang telah disiapkan;
- c. Kartu gambar yang telah dipilih kemudian diletakkan di bagian anggota tubuh anak berdasarkan gambar yang terdapat pada kartu gambar pilihan anak. Satu kartu kata terdapat dua gambar bagian tubuh yang sama ataupun berbeda;
- d. Setiap anak didik yang telah mengambil kartu gambar diminta menyebutkan nama bagian tubuh pada gambar;
- e. Setiap pasangan berdiri di garis start dan akan mulai berjalan meninggalkan garis start menuju garis finish setelah aba-aba mulai. Jumlah pasangan ditentukan berdasarkan banyaknya peserta;
- f. Bagi pasangan yang lebih dulu sampai ke garis *finish* tanpa memegang atau menyentuh dan menjatuhkan kartu akan menjadi pemenang dan akan menyebutkan nama anggota tubuh dalam kartu gambar.

6. Bahasa Anak Usia Dini

Pada kamus besar Bahasa Indonesia, bahasa diartikan sebagai sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa juga diartikan sebagai percakapan atau perkataan yang baik (Wiyani, 2014: 97). Selanjutnya masih dalam Wiyani dituliskan ada tiga fungsi bahasa bagi anak usia dini, yaitu:

- a. Bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan anak;
- b. Bahasa merupakan alat untuk menjalin komunikasi anak dengan orang lain;
- c. Bahasa merupakan alat yang digunakan oleh anak untuk hidup bersama dengan orang lain di sekitarnya.

Untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa tersebut, maka diperlukan pemberian stimulasi berupa pembelajaran bahasa bagi anak usia dini, terlebih lagi belajar yang sangat krusial terjadi sebelum anak berusia enam tahun. Usia emas merupakan masa yang tak akan pernah terulang dalam periode hidup manusia, sehingga waktu yang sangat penting ini merupakan masa-masa yang akan membuat orang tua atau pendidik akan berbangga dengan perhatian yang lebih atau akan menyesal karena telah melewatkan waktu ini begitu saja.

Karakteristik kemampuan bahasa anak usia 4 tahun adalah sebagai berikut (Wiyani, 2014: 105):

- a). Menggunakan 1000-2.500 kata;
- b). Mulai bisa bercerita;

- c). Menyalin huruf-huruf;
- d). Menulis namanya sendiri;
- e). Merangkai kata-kata;
- f). Terjadi perkembangan yang begitu cepat dalam kemampuan bahasa anak. Anak telah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar;
- g). Menguasai 90% dari fonem dan tata bahasa yang digunakannya;
- h). Mampu berpartisipasi dalam suatu percakapan. Dalam hal ini, anak sudah dapat mendengar dengan baik saat orang lain berbicara dan dapat menanggapi pembicaraan tersebut.

Sedangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- (a). Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kata;
- (b). Sudah dapat berkomunikasi dengan jelas;
- (c). Mampu menjawab telepon dengan baik
- (d). Lingkup kosa kata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan kasar atau halus;
- (e). Mengenal banyak huruf;
- (f). Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik;
- (g). Mampu berpartisipasi dalam suatu percakapan;
- (h). Percakapan yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain serta

apa yang dilihatnya. Anak pada usia 5-6 tahun ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca bahkan berpuisi.

Dari paparan di atas terlihat bahwa pengenalan kosa kata untuk anak usia taman kanak-kanak bukanlah langkah yang salah, justru hal tersebut merupakan salah satu masalah besar ketika kemampuan bahasa anak tidak tercapai sesuai kategori usia mereka. Selain itu, kemampuan bahasa lisan anak berkembang baik dalam bentuk reseptif maupun ekspresif yang penting, karena mendengarkan diperlukan dalam “menerima bahasa”. Mendengarkan harus menjadi suatu kegiatan yang aktif dan penuh tujuan. Kemampuan mereka untuk mendengarkan dan memahami arahan serta instruksi gurunya dan kontribusi teman sekelasnya memengaruhi apa dan seberapa banyak yang sudah dipelajari (Otto, 2015: 23). Hal ini pula yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam aspek bahasa, terutama dalam meningkatkan perbendaharaan kata anak usia dini, terutama kosa kata bahasa inggris.

7. Bahasa Inggris sebagai Bahasa Kedua

Usia merupakan factor yang signifikan dalam pemerolehan bahasa kedua. Sebelum usia 5 tahun, pemerolehan bahasa tambahan pada anak mirip dengan perkembangan bahasa pertama dalam proses dan kecakapannya (Otto, 2015: 91). Dengan adanya pembelajaran bahasa inggris di TK Masagena Makassar tentu saja tidaklah menjadi suatu halangan bagi anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan bahasa kedua mereka, yaitu bahasa inggris. Pengenalan bahasa asing

sejak usia dini tidak bertentangan, karena semakin dini anak diperkenalkan pembelajaran bahasa asing, diharapkan anak semakin mudah menguasainya (Nasrah, 2013: 29). Selanjutnya dikatakan bahwa manfaat menguasai bahasa asing, dalam hal ini bahasa Inggris lebih dini adalah memiliki kelebihan dalam hal intelektual yang fleksibel, keterampilan akademik, berbahasa dan sosial. Selain itu, anak akan memiliki kesiapan memasuki suatu konteks pergaulan dengan berbagai bahasa dan budaya.

Faktor-faktor yang memengaruhi perolehan bahasa kedua adalah sebagai berikut (Otto, 2015: 90):

- a. Karakteristik pelajar (menyangkut usia, kemampuan kognitif, kepribadian, kepercayaan diri dan kemampuan bahasa)
- b. Kondisi social (peran pelajar dalam situasi dan kondisi social, kehadiran rujukan yang kongret, sumber model bahasa)
- c. Input linguistik (jumlah dan kualitas bahasa target (input yang dapat dipahami)

Sedangkan untuk metode pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini menurut Moeslichtoen (Nasrah, 2013: 34) adalah:

- 1). Bermain (dan bernyanyi)
- 2). Bercakap-cakap
- 3). Bercerita
- 4). Demonstrasi
- 5). Karya wisata
- 6). Proyek
- 7). Pemberian tugas

8. Perbendaharaan atau Kosa Kata Anak Usia Dini

Dasar dari kemampuan bahasa lisan yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan membaca dan menulis meliputi kosa kata, produksi dan pemahaman sintaksis, kesadaran fonetik, dan produksi serta kesadaran naratif (Otto, 2015: 23). Kosa kata atau perbendaharaan kata adalah daftar kata-kata yang segera kita ketahui artinya, bila kita mendengar kembali walaupun jarang atau tidak pernah digunakan dalam percakapan atau tulisan kita sendiri (Nasrah, 2013: 21). Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (Halmiah, 2009: 21) kosa kata sama artinya dengan perbendaharaan kata. Adapun yang dimaksud kosa kata adalah keseluruhan kata yang berada dalam ingatan seseorang yang segera akan menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca. Selanjutnya, Thoifin dalam Halmiah berpendapat bahwa kosa kata adalah perbendaharaan kata-kata baik kata umum/khusus, istilah, maupun ungkapan. Pengertian senada juga tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa edisi keempat yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008 pada halaman 736 yang menuliskan bahwa perbendaharaan kata merupakan arti dari kosa kata itu sendiri. Dari makna kata-katanya sudah dapat dipahami apa yang dimaksud dengan istilah perbendaharaan kata itu, yaitu semua kata dalam suatu bahasa yang merupakan kekayaan atau khazanah dari bahasa itu.

Istilah vokabuler, maknanya sama dengan perbendaharaan kata (Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didaftarkan sebagai entri vokabularium). Istilah leksikon berasal dari kata Yunani Kuno *lexicon* yang berarti “kata”, “ucapan”, atau

“cara berbicara”. Istilah kosa kata adalah istilah terbaru yang muncul ketika kita sedang giat-giatnya mencari kata atau istilah tidak berbau Barat. Asal-usul kata ini berasal dari Bahasa Sanskerta *koca* yang berarti “perbendaharaan”, “kekayaan”, “khazanah” dimajemukkan dengan kata *khata* yang berarti “kata”. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tampaknya istilah leksikon lebih diutamakan, sedangkan istilah kosa kata didaftarkan hanya sebagai salah satu makna polisemi dari entri leksikon dan merupakan dua kata yang konsep maknanya berpadanan (Chaer, 2007: 5-6). Kalau kita melihat buku-buku yang ada membicarakan kosa kata umumnya mereka mendasarkan konsep atau pengertian mereka tentang kosa kata itu juga tidak jauh dari Kamus Besar Bahasa Indonesia pada entri *leksikon*. Dari sumber ini dapat ditarik pengertian bahwa kosa kata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa (Chaer, 2007: 5-6). Dalam hal perbendaharaan kata atau kosa kata bahasa inggris, maka yang disebut kosa kata adalah semua kata yang ada dalam bahasa inggris seperti yang didaftarkan di dalam kamus-kamus bahasa inggris.

Pada usia 4-6 tahun anak memiliki pengetahuan kosa kata lebih dari 1000 kata (Bahar, 2010: 23-24) dan menurut Hurlock dalam Bahar bahwa ada tiga proses terpisah tetapi saling berhubungan satu sama lain, yakni belajar mengucapkan kata, membangun kosa kata dan membentuk kalimat.

- a. Pengucapan, sangat tergantung pada lingkungan di mana ia berada. Jika lingkungannya memberikan banyak rangsangan maka anak akan lebih cepat perkembangan bicaranya.

- b. Pengembangan kosa kata, dalam mengembangkan kosa kata anak banyak mengkaitkan arti dan bunyi, karena banyak kata yang memiliki arti yang lebih dari satu dan arena sebagian kata bunyinya hampir sama tetapi memiliki arti yang berbeda.
- c. Pembentukan kalimat, pada mulanya menggunakan satu kata, yakni kata benda atau kata kerja, yang kemudian digabungkan dengan isyarat untuk mengungkapkan suatu pikiran utuh. Pada waktu anak berusia 4 tahun, kalimat mereka hampir lengkap dan setahun kemudia kalimatnya sudah lengkap berisi semua unsur kalimat seiring dengan bertambah lengkap tata bahasanya.

Adapun jumlah perbendaharaan kata, dalam skala intellegensi Standfoed-Binet (standford-Binet Intellegence), anak yang berusia 5 tahun dapat menghitung 3 objek, dan pada usia 6 tahun diharapkan cukup untuk memahami kata “tiga”, waktu seperti pagi, siang, malam, musim panas, musim hujan dan sebagainya (Nasrah, 2013: 23). Untuk itulah, peneliti menargetkan 3 perbendaharaan kata bahasa inggris baru sebagai cara untuk menetapkan kategori jumlah kosa kata sasaran. Untuk pembelajaran bahasa inggris sendiri dimulai pada usia dini, sebelum anak mencapai masa kritis, yakni usia 12-13 tahun, akan memberikan hasil yang lebih baik. Pendapat lain menurut Rixon, tingkat kemahiran berbahasa seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh factor usia tapi juga factor-faktor lainnya seperti tipe program dan kurikulum, lamanya pembelajaran, teknik dan aktifitas yang digunakan (Nasrah, 2013:29). Peningkatan jumlah kosa kata melalui aktifitas pengulangan kosa kata yang didengar

lalu dapat disebutkan kembali tentunya juga senada dengan pandangan behavioris bahwa kegiatan akan disediakan untuk mendukung anak dalam berkomunikasi secara lisan melalui peniruan dan pengulangan, perhatian dalam penggunaan penguatan positif dan persetujuan diberikan untuk mendorong interaksi anak saat menggunakan bahasa.

B. Kerangka Pikir

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Jika pengertian bermain dipahami dan sangat kita kuasai, maka kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak (Sudono, 2000: 1). Kegiatan bermain kartu gambar adalah salah satu solusi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, khususnya dalam mengembangkan 6 aspek perkembangan yang ada, yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motoric, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek social-emosional, dan aspek seni.

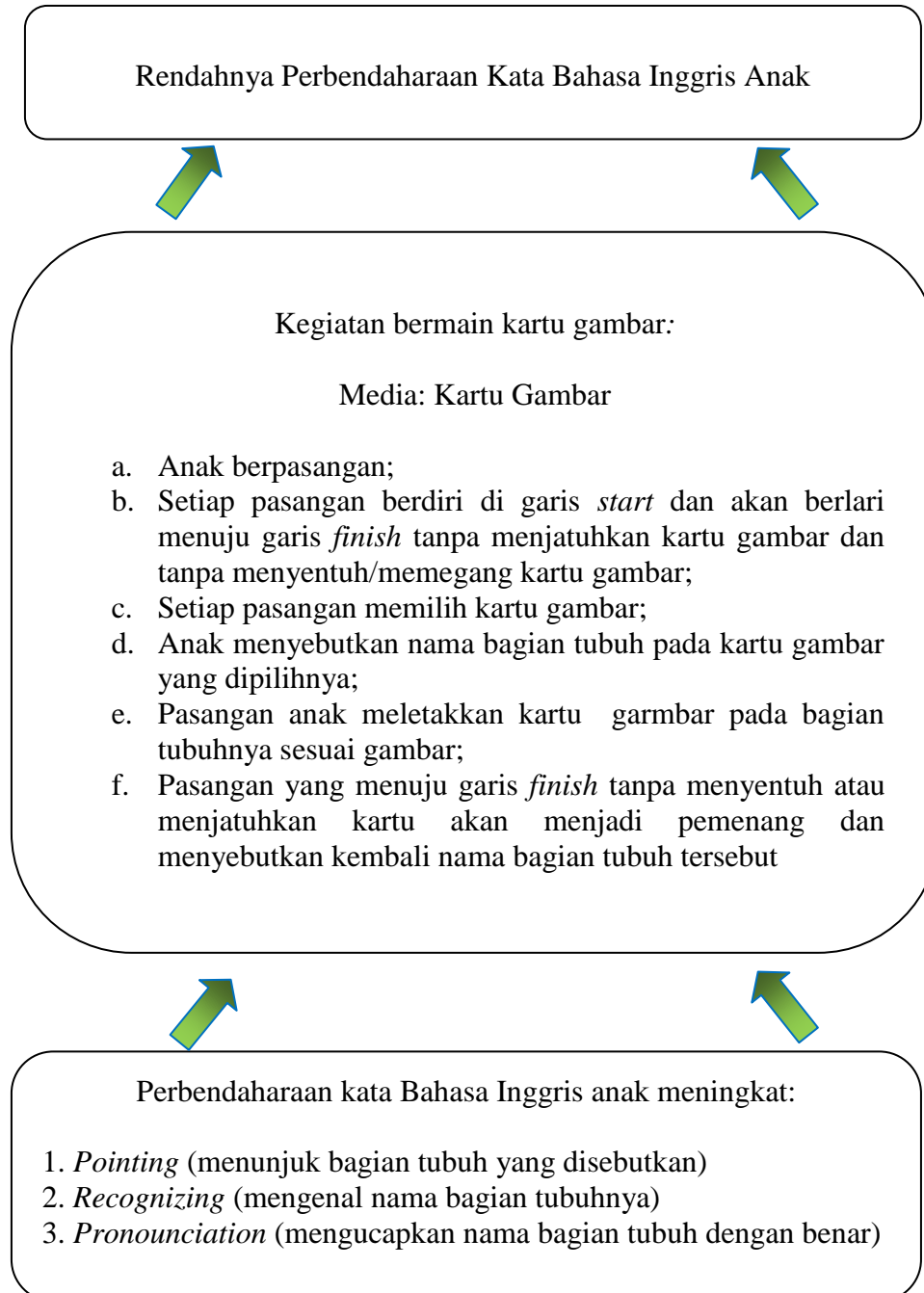
Dalam mengembangkan aspek bahasa, khususnya bahasa inggris, berfokus kepada perbendaharaan kata anak didik. Pengenalan bahasa asing sejak usia dini tidak bertentangan, karena semakin dini anak diperkenalkan pembelajaran bahasa asing, diharapkan anak semakin mudah menguasainya. Manfaat menguasai bahasa asing lebih dini adalah memiliki kelebihan dalam hal intelektual yang fleksibel,

keterampilan akademik, berbahasa dan social serta anak akan memiliki kesiapan memasuki suatu konteks pergaulan dengan berbagai bahasa dan budaya (Nasrah, 2013: 23). Untuk meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris anak usia dini tentunya dilakukan dengan kegiatan bermain kartu gambar, mengingat subyek yang akan melakukan kegiatan ini adalah anak usia 5-6 tahun. Wibawa dan Mukti mengemukakan kartu gambar biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam mata pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya (Aisyah, 2015:24).

TK Masagena Makassar Kecamatan Rappocini Kota Makassar merupakan salah satu sekolah taman kanak-kanak yang mulai memperkenalkan pembelajaran bahasa inggris sejak 2014. Tekad yang kuat dari kepala sekolah ini untuk memperkenalkan bahasa inggris lebih awal tentunya bertujuan agar anak mempersiapkan diri menghadapi kehidupan global tanpa harus meninggalkan budaya lokal dan juga akhlak keagamaan yang dianutnya. Pembelajaran bahasa asing inipun dikaitkan dengan perbendaharaan kata sehubungan dengan tema ataupun sub tema yang dipilih. Keterampilan menggunakan metode yang tepat tentunya akan sangat menunjang tercapainya target perbendaharaan kata yang diinginkan. Hal ini tentu saja membutuhkan teknik tersendiri dari guru bersangkutan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara maksimal, menyenangkan, dan menjembatani proses perkembangan anak usia dini.

Dengan pendekatan bermain yang sesuai dengan asas perkembangan anak usia dini yang dilakukan dalam bentuk kegiatan bermain kartu gambar akan sangat membantu salah satu aspek perkembangan anak, yaitu kecerdasan bahasa. Kegiatan bermain ini juga dapat menumbuhkan aspek-aspek perkembangan lainnya, misalnya kecerdasan sosial, kecerdasan emosi dan lain-lainnya. Dalam kecerdasan bahasa dapat terlihat pada peningkatan perbendaharaan kata anak di mana mereka dapat memperbanyak atau menambah perbendaharaan kata mereka melalui kegiatan bermain kartu gambar. Dan berdasarkan uraian konsep penerapan bermain kartu gambar dalam meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris dan tinjauan kondisi riil penerapannya di anak usia dini kelompok B di TK Masagena Kecamatan Rappocini Kota Makassar serta kondisi ideal penerapan kegiatan bermain kartu gambar tersebut, maka kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1 sebagai berikut:

KELOMPOK B TK MASAGENA MAKASSAR



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah kegiatan bermain kartu gambar dapat meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris anak pada kelompok B di TK Masagena Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Salah satu kegiatan penelitian yang mampu guru optimalkan yaitu PTK. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki/meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Hendriana: 2014, 31). Menurut Suyitno dalam Hendriana, PTK merupakan studi sistematis yang dilakukan oleh guru dalam upaya memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi dari tindakan tersebut.

Sesuai penjelasan di atas bahwa penelitian tindakan kelas yang akan digunakan adalah PTK kolaboratif, dimana peneliti akan melakukan kolaborasi bersama guru kelas, sehingga peneliti bertindak selaku instrument dan juga pengumpul data bersama dengan guru kelas bersangkutan. Peneliti akan menyiapkan seluruh materi serta bahan dan alat yang akan digunakan dalam kegiatan penelitian bersama dengan guru kelas pada kelompok B TK Masagena. Guru kelas akan melakukan tugas pengamatan, pencatatan, dokumentasi sekaligus memberi masukan atas kegiatan tersebut. Peneliti akan melakukan kegiatan bermain kartu gambar

bersama anak-anak dan guru kelas akan mendokumentasikan kegiatan bermain melalui foto dan juga catatan pengamatan.

B. Fokus Penelitian

1. Kegiatan bermain kartu gambar

Seperti telah dikemukakan pada rumusan masalah pada bab pendahuluan bahwa fokus penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dimana proses yang akan diamati pada bagian ini mengacu kepada kegiatan bermain kartu gambar. Kegiatan bermain kartu gambar adalah kegiatan bermain dengan cara berjalan ataupun berlari dari tempat satu ke tempat lainnya sambil meletakkan kartu sesuai bagian tubuh yang terdapat pada kartu secara berpasangan tanpa menyentuh kartu atau menjatuhkannya. Kegiatan ini sendiri dimulai dengan kegiatan persiapan yang terdiri dari pembukaan, lalu disusul oleh kegiatan inti dari bermain ini sendiri hingga akhir kegiatan bermain dimana akan terlihat gambaran proses bermain yang menyenangkan yang secara tidak langsung akan mempengaruhi perkembangan perbendaharaan kata anak secara tidak langsung. Untuk proses pelaksanaan kegiatan akan diuraikan sebagai berikut:

- a. Guru membagi anak dalam kelompok lalu anak berpasangan secara bergantian;
- b. Setiap pasangan berdiri di garis *start* dan akan berlari menuju garis *finish* tanpa menjatuhkan kartu gambar dan tanpa menyentuh/memegang kartu gambar;

- c. Setiap pasangan memilih kartu gambar;
- d. Anak menyebutkan nama bagian tubuh pada kartu gambar yang dipilihnya;
- e. Pasangan anak meletakkan kartu gambar pada bagian tubuhnya sesuai gambar;
- f. Pasangan yang menuju garis *finish* tanpa menyentuh atau menjatuhkan kartu akan menjadi pemenang dan menyebutkan kembali nama bagian tubuh yang terdapat pada kartu gambar.

Kegiatan ini akan berlangsung berulang-ulang hingga semua pasangan anak telah selesai melakukan kegiatan bermain kartu gambar.

2. Perbendaharaan kata bahasa inggris anak

Pada fokus hasil ini akan memperlihatkan perbendaharaan kata yang meningkat sekaligus pengucapannya lebih baik dalam bahasa inggris. Kosa kata atau perbendaharaan kata bahasa inggris adalah semua kata bagian tubuh dalam bahasa inggris yang dapat diucapkan atau disebutkan oleh anak dengan baik, semua bagian tubuh yang dapat ditunjukkan oleh anak sesuai instruksi ataupun semua gambar/bagian tubuh yang anak dapat kenali secara mandiri. Untuk jumlah kosa kata yang akan ditentukan dalam per hari mengacu kepada skala intellegensi Standfoed-Binet (standford-Binet Intellegence), dimana anak yang berusia 5 tahun dapat menghitung 3 objek, dan pada usia 6 tahun diharapkan cukup untuk memahami kata “tiga”, waktu seperti pagi, siang, malam, musim panas, musim hujan dan sebagainya

(Nasrah, 2013:23). Adapun indikator capaiannya tetap mengacu kepada hasil capaian sesuai aturan kurikulum dalam Permen 146 tahun 2014, yaitu:

- a. BSB (Berkembang Sangat Baik)
- b. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- c. MB (Mulai berkembang)
- d. BB (Belum Berkembang)

Kategori perbendaharaan kata “Belum Berkembang” pada penelitian ini jika anak masih belum bisa mengenal 3 bagian tubuh pada kartu gambar (*recognizing*), dan jika anak menjawab pertanyaan guru hanya menjawab dengan menunjuk atau memegang bagian tubuhnya ketika guru menyebutkan kata yang berkaitan dengan bagian tubuh (*pointing*), jika anak belum bisa menyebutkan nama bagian tubuh dalam bahasa inggris (*pronunciation*) dan masih dibimbing guru.

Kategori kosa kata “Mulai Berkembang” pada penelitian ini jika anak dapat mengenal 6 bagian tubuh pada kartu gambar (*recognizing*), jika anak mau menjawab pertanyaan secara spontan tetapi masih dibantu untuk beberapa bagian (*pointing*) dan jika anak sudah bisa mengucapkan kosa kata dalam bahasa inggris walaupun ke enam kosa kata tersebut ada yang pengucapannya belum tepat (*pronunciation*).

Kategori kosa kata “Berkembang Sesuai Harapan” pada penelitian ini jika anak mampu menyebutkan kosa kata yang berbeda sebanyak 9 bagian tubuh (*recognizing*), jika anak mampu menunjuk bagian tubuh yang disebutkan guru dengan lancar (*pointing*) dan jika anak mampu menyebutkan sembilan kosa kata

bahasa inggris dengan baik (*pronunciation*).

Kategori kosa kata “Berkembang Sangat Baik” pada penelitian ini jika anak mengenal 12 kosa kata yang berbeda (*recognizing*), jika anak mampu menunjuk bagian tubuh yang disebutkan guru dengan lancar (*pointing*) dan jika anak mampu menyebutkan dua belas kosa kata bahasa inggris dengan baik (*pronunciation*).

Dalam pencapaian keberhasilan mengacu kepada standar pencapaian kemampuan belajar anak, yang merupakan pegangan seorang guru dalam menilai hasil kegiatan anak.

Adapun indikator penilaian yang akan digunakan adalah:

1. *Recognizing* atau mengenal gambar bagian tubuh
2. *Pointing* atau dapat menunjuk bagian tubuhnya sesuai yang guru sebutkan
3. *Pronunciation* atau pengucapan kosa kata target secara baik.

C. Setting dan Subjek Penelitian

1. Setting Penelitian

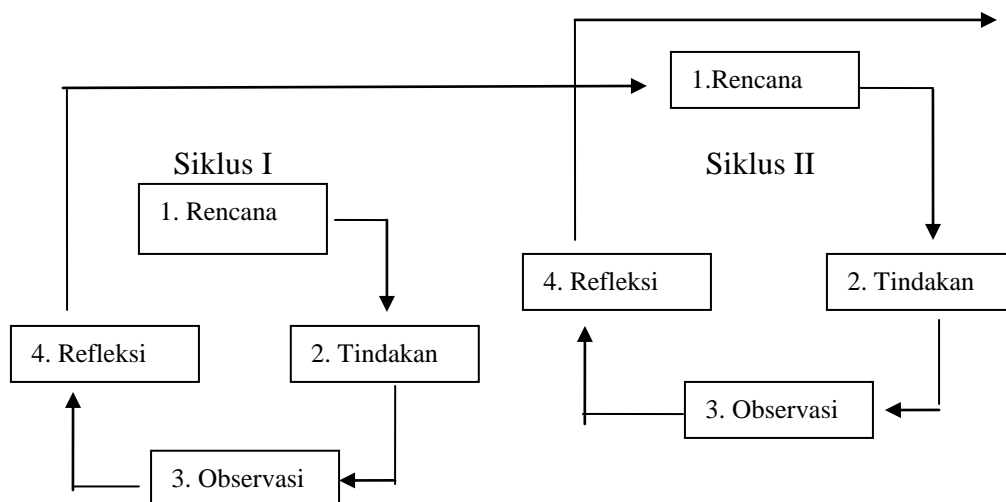
Kegiatan penelitian ini akan mengambil tempat di lokasi Taman Kanak-Kanak (TK) Masagena yang beralamat di Jl. Hertasning Blok E 10 No. 11 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Tujuan penelitian ini untuk dapat melihat peningkatan perbendaharaan kata bahasa inggris anak usia dini melalui kegiatan bermain kartu gambar pada kelompok B di TK B Masagena Makassar.

2. Subyek Penelitian

Subjek yang menjadi sasaran penelitian adalah kelompok B yang berusia lima hingga enam tahun pada tahun pelajaran 2017/2018 di TK Masagena Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Jumlah populasi pada kelompok ini adalah 15 anak dimana jumlah ini menjadi populasi terendah yang dipersyaratkan dalam aplikasi dapodik dan telah menjadi aturan di sekolah ini pula dengan objek penelitian adalah perbendaharaan kata bahasa inggris anak melalui kegiatan bermain kartu gambar.

D. Prosedur dan Disain Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini mengikuti model Kemmis dan Mc. Taggart yang diuraikan seperti berikut ini (Hendriana, 2014: 41):



Gambar 3.1. Prosedur PTK

Adapun rencana kegiatan penelitian ini adalah:

1. Perencanaan

- a. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan ini;
- b. Menentukan pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian;
- c. Mengembangkan skenario pembelajaran;
- d. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran;
- e. Menyiapkan sumber belajar;
- f. Mengembangkan format evaluasi;
- g. Mengembangkan format observasi pembelajaran.

2. Tindakan

Tindakan yang dilakukan tentunya akan mengacu kepada skenario dalam langkah-langkah rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

3. Pengamatan

- a. Melakukan observasi dengan memakai format observasi;
- b. Menilai hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi.

4. Refleksi

- a. Melakukan evaluasi tindakan I yang telah dilakukan;

- b. Merenungkan kembali mengenai kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang telah dilakukan;
- c. Memperkirakan implikasi dari tindakan yang direncanakan;
- d. Menjawab penyebab kondisi yang terjadi selama pelaksanaan tindakan;
- e. Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi;
- f. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya.

Setelah selesai siklus satu ini akan beralih kepada tahapan yang sama pada siklus dua dengan tahapan seperti di bawah ini (Hendriana, 2014: 43):

1). Perencanaan

- a). Mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternative pemecahan masalah;
- b). Pengembangan program tindakan II

2). Tindakan

Pelaksanaan program tindakan II.

3). Pengamatan

Pengumpulan data tindakan II.

4). Refleksi

Melakukan evaluasi tindakan II.

5). Kesimpulan/saran/rekomendasi

E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Sugiono dalam Dimiyati (2013: 70) memberi penjelasan bahwa dilihat dari sumbernya, maka data dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data.

1. Observasi

Metode observasi adalah metode yang akan digunakan dalam kegiatan penelitian ini. Metode ini bertujuan untuk mengamati kegiatan bermain kartu gambar dalam upaya meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Inggris anak usia dini. Dalam melakukan kegiatan ini, peneliti dibantu oleh observer lainnya, dalam hal ini guru kelas kelompok B dari TK Masagena Makassar untuk mengamati anak-anak yang sedang bermain kartu gambar dan juga peneliti yang sedang melakukan kegiatan bermain bersama anak.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, notulen rapat, leger nilai, agenda dan lain-lain (Dimiyati, 2013: 100). Berdasarkan uraian ini, maka peneliti akan mendokumentasikan semua catatan kegiatan yang sekiranya dapat menguatkan hasil penelitian, khususnya kegiatan

bermain kartu gambar dalam upaya meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris anak kelompok B TK Masagena Makassar.

F. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

Langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk ditarik kesimpulan akan hasil penelitian. Untuk menggambarkan perbendaharaan kata bahasa inggris anak digunakan analisis data deskriptif, di mana analisis ini berfungsi untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan jenis analisis data kualitatif, dimana analisis data dilakukan secara deskriptif mulai dari mengukur perbendaharaan kata anak sebelum kegiatan bermain kartu gambar dan pada saat kegiatan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Di bawah ini akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan atas kegiatan bermain kartu gambar dalam meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Inggris anak kelompok B pada TK Masagena Makassar. Kegiatan berlangsung selama 2x pertemuan untuk siklus 1 maupun siklus 2 dan mengambil waktu pada saat minggu pertama sebelum memasuki hari pertama semester genap, sehingga semua kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan sesuai hasil rapat kerja dewan guru dapat berlangsung sesuai jadwal yang telah disepakati. Waktu seminggu sebelum masuk hari pertama tersebut adalah waktu semua anak mengikuti jadwal penitipan di Paud Masagena dan kegiatan tersebut sudah menjadi agenda penitipan dari semester ke semester dimana guru-guru dapat melakukan review materi yang dianggap kurang pada minggu tersebut. Untuk lebih jelasnya kegiatan diuraikan sebagai berikut:

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I

Kegiatan pada siklus I berlangsung pada Hari Rabu, 3 Januari 2018 di ruang kelas kelompok B pada TK Masagena dimana diperoleh hasil belajar dengan perbendaharaan kata bahasa Inggris anak melalui kegiatan bermain kartu gambar. Adapun indikator penilaiannya adalah berfokus pada *recognizing* atau mengenal

gambar bagian tubuh, *pointing* atau menunjuk bagian tubuh sesuai yang guru sebutkan, dan *pronunciation* atau pengucapan kosa kata target (*ear, hair, knee, cheek, lip, head, forehead, mouth, nose, eye, shoulder, pinky, toes, thumbkin, chest, elbow, foot, hand, leg, fingers*) secara baik. Apabila skor hasil belajar anak dikelompokkan ke dalam kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi hasil belajar anak pada kelompok B di TK Masagena Makassar pada siklus I.

a. Pertemuan I

1). Perencanaan

Kegiatan awal sebelum melakukan suatu proses pembelajaran adalah membuat perencanaan terlebih dahulu, dalam hal ini rencana persiapan pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana persiapan pembelajaran harian (RPPH) yang tentunya berpedoman pada program semester yang telah ada sebelumnya.

2). Tindakan

Waktu perencanaan kegiatan untuk pertemuan pertama pada siklus 1 ini berlangsung pada Rabu, 3 Januari 2018 dengan jumlah anak sebanyak 15 orang. Adapun kegiatan pembelajarannya berlangsung seperti hari-hari biasanya dengan langkah-langkah pembelajaran yang dimulai dari kegiatan pembuka, inti dan penutup. Untuk pertemuan I ini berfokus pada 10 perbendaharaan kata sesuai tema dan dilanjutkan 10 perbendaharaan kata berikutnya untuk pertemuan II di siklus ini.

Untuk menghitung 1 perbendaharaan kata yang menjadi focus penelitian ditentukan apabila ketiga indicator terpenuhi oleh anak. Untuk lebih jelasnya, semua kegiatan akan diuraikan di bawah ini:

a. Kegiatan Pembuka

1. Berbaris;
2. Memberi salam dan berdoa;
3. Bernyanyi sesuai tema;
4. Apersepsi.

b. Kegiatan Inti

1. Menjelaskan materi yang akan diajarkan;
2. Memperlihatkan kartu gambar kepada anak didik;
3. Menyebutkan nama bagian tubuh yang terdapat pada gambar dan anak-anak menyebutkan setelah guru;
4. Menjelaskan cara melakukan kegiatan bermain kartu gambar;
5. Membagi anak menjadi 2 kelompok besar;
6. Melakukan simulasi cara bermain untuk memastikan anak-anak telah mengerti cara melakukannya;
7. Memulai kegiatan bermain kartu gambar;
8. Anak menyebutkan nama bagian tubuh yang terdapat pada kartu gambar.

c. Kegiatan Penutup

1. Melakukan evaluasi atas kegiatan hari ini;
2. Menyanyikan lagu;
3. Membaca doa dan mengucapkan salam serta salaman kepada semua guru.

1. Pengamatan**a. Pengamatan Guru**

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran;
2. Memperlihatkan kartu gambar kepada anak didik dan menyebutkan nama bagian tubuh yang terdapat pada gambar;
3. Menjelaskan cara melakukan kegiatan bermain kartu gambar;
4. Melakukan *recalling* atas hasil kegiatan bermain kartu gambar hari ini.

b. Pengamatan Anak Didik

1. Terlihat anak yang tidak mau berpasangan dengan teman yang bukan teman mainnya;
2. Pasangan anak masih mencoba memegang kartu atau menyentuhnya dengan tangan;
3. Mereka sudah dapat memilih kartu gambar, tetapi belum mencoba untuk saling menyepakati sebelum mengambil kartu gambar, hanya satu orang saja yang memutuskan untuk mengambil dan anak lainnya sebagai pasangannya hanya diam dan menerima saja kartu gambar yang telah dipilih;

4. Anak masih kesulitan untuk menyebutkan nama bagian tubuh yang gambarnya tertera pada kartu gambar, tetapi mereka dapat mengulang nama bagian tubuh tersebut setelah mendengarkan dari guru
5. Pasangan anak masih dituntun pada saat meletakkan kartu gambar pada bagian tubuhnya masing-masing. Terlihat mereka masih tertawa dan merasa sedikit aneh dan lucu;
6. Pasangan anak masih menyentuh kartu sesekali hingga mencapai garis *finish* yang ditunjukkan guru dan masih dibantu untuk menyebutkan kembali kosa kata pada kartu untuk sebagian besar anak.

**Tabel 4.1. Perbendaharaan Kata Anak pada Sikus 1
Pertemuan I**

No.	Kategori	Perbendaharaan Kata Bahasa Inggris	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum berkembang	1-3	10	66,67 %
2	Mulai berkembang	4-6	1	6,67 %
3	Berkembang sesuai harapan	7-9	3	20 %
4	Berkembang sangat baik	10-12	1	6,67 %
	Jumlah	12	15	100

7. Refleksi

- a. Dalam melakukan kegiatan bermain kartu gambar pada pertemuan pertama ini masih terlihat sebagian besar anak mau berpasangan dengan teman yang biasa menjadi teman mainnya saja.
- b. Anak-anak masih terbiasa memegang kartu gambar yang ditempelkan atau diletakkan pada bagian tubuhnya dan tanpa sadar memegangnya ketika kartu tersebut akan jatuh.
- c. Hanya ada satu pasang anak yang mendiskusikan tentang kartu gambar yang akan dipilih sebelum mereka mengambil kartu, selebihnya langsung mengambil kartu tanpa membahasnya dengan pasangannya.
- d. Terlihat jelas bahwa sebagian besar anak masih mengikuti anak lainnya dalam kegiatan mengulang atau menyentuh nama bagian tubuh yang disebutkan. Beberapa juga masih kurang focus dalam menyimak dan mengikuti kegiatan dikarenakan mereka sibuk berbicara dengan teman yang berada di dekatnya.
- e. Kartu gambar masih disentuh, baik pada saat sebelum memulai harus berjalan ataupun pada saat mereka sedang berjalan bahkan ketika hamper mencapai garis berhenti.
- f. Pasangan anak sebagian besar masih mencoba memperbaiki letak kartu gambarnya pada bagian tubuhnya hingga garis akhir dan masih dibantu dalam menyebutkan nama bagian tubuh.

b. Pertemuan II

1. Perencanaan

Seperti halnya dengan pelaksanaan kegiatan sebelumnya, maka perencanaan untuk pertemuan kedua ini juga diawali dengan pembuatan RPPH yang memuat kegiatan pembuka, inti dan penutup pada tanggal 4 Januari 2018 Hari Kamis.

2. Tindakan

Untuk pertemuan II pada siklus I ini juga dihadiri oleh 15 orang anak dan kegiatannya dimulai pada pukul 08.00 wita hingga pukul 10.30 wita. Seperti biasa, kegiatan apersepsi pada pertemuan hari ini tentunya mengulang materi bagian tubuh pada hari kemarin sekaligus menambah dengan perbendaharaan kata yang baru sebagai target kosa kata yang menjadi materi penelitian.

a. Kegiatan Pembuka

1. Berbaris;
2. Memberi salam dan berdoa;
3. Bernyanyi sesuai tema;
4. melakukan kegiatan apersepsi.

b. Kegiatan Inti

1. Mengulangi materi yang dijelaskan sebelumnya untuk mempertajam pemahaman anak;

2. Menjelaskan kembali cara bermain kartu gambar;
3. Membagi anak dalam kelompok besar;
4. Melakukan kegiatan bermain kartu gambar;
5. Melakukan pengulangan kegiatan secara bergantian agar semua anak mendapat kesempatan yang sama;
6. Anak menyebutkan nama bagian tubuh yang terdapat pada kartu gambar setiap mengawali dan menyelesaikan kegiatan bermain.

c. Kegiatan Penutup

1. Tanya jawab tentang kegiatan hari ini;
2. Mengulangi lagu yang telah dinyanyikan sesuai tema;
3. Membaca doa pulang, salaman kepada guru.

3. Pengamatan

a. Pengamatan Guru

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan diberi penilaian “baik”;
2. Memperkenalkan nama bagian tubuh dalam bahasa Inggris dengan cara memperlihatkan gambar ataupun kartu gambar dan juga melalui lagu sesuai tema dan diberi penilaian “baik”;
3. Guru membagi anak dalam kelompok dan menjelaskan cara melakukan kegiatan bermain kartu gambar dan diberi penilaian “cukup”;

4. Melakukan kegiatan pengulangan materi atas kegiatan hari sebelumnya dan dinilai dengan “cukup”.

b. Pengamatan Anak

1. Mereka mulai mau berbaur dan berpasangan dengan siapa saja.
2. Masih terjadi dimana pasangan anak masih mencoba memegang kartu.
3. Sebagian besar sudah membicarakan dengan pasangannya sebelum memilih.
4. Anak mulai mencoba untuk menyebutkan nama bagian tubuh yang gambarnya tertera pada kartu gambar.
5. Ada beberapa pasang anak yang sudah dapat meletakkan kartu gambar pada bagian tubuhnya masing-masing meski masih terlihat tertawa dan kikuk.
6. Pasangan anak mulai tidak menyentuh kartu dan untuk penyebutan nama bagian tubuhnya sudah ada beberapa yang berhasil melakukannya.

**Tabel 4.2. Perbendaharaan Kata Anak pada Sikus 1
Pertemuan II**

No.	Kategori	Perbendaharaan Kata Bahasa Inggris	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum berkembang	1-3	6	40 %
2	Mulai berkembang	4-6	2	13,33 %
3	Berkembang sesuai harapan	7-9	4	26,67 %
4	Berkembang sangat baik	10-12	3	20 %
	Jumlah	12	15	100

4.Refleksi

Untuk pertemuan kedua pada siklus I ini menunjukkan kemajuan yang lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Pada tabel terlihat bahwa dari keseluruhan anak yang mengikuti kegiatan dan menjadi subjek penelitian, terdapat 9 orang berada pada kategori berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak dapat melaksanakan kegiatan yang diberikan dan mencapai 60% mampu mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan, namun 40% masih berada pada kategori belum berkembang atau masih berada pada kategori belum mampu melaksanakan kegiatan ini. Untuk kegiatan bermainnya sendiri diuraikan sebagai berikut:

- a. Anak-anak sudah mau berbaur dengan anak lainnya meski bukan teman sepermainannya.
- b. Mereka mulai mau melepaskan tangannya pada saat setelah meletakkan kartu gambar pada bagian tubuhnya.
- c. Mereka mulai mau mengomunikasikan sebelum mengambil keputusan tentang kartu yang akan dipilih.
- d. Setiap pasangan sudah mulai mencoba untuk menyebutkan nama bagian tubuh kartu gambar.
- e. Mereka sudah mulai bisa memposisikan kartu gambar pada tubuhnya.
- f. Sebagian besar pasangan anak tidak menyentuh kartu dan menyebutkan nama bagian tubuhnya sesuai pada kartu gambar.

7. Kesimpulan/Saran/Rekomendasi

Dari pertemuan I dan II pada siklus I ini memperlihatkan data bahwa jumlah peningkatan perbendaharaan kata bahasa inggris anak mengalami kemajuan yang lebih baik dari pertemuan sebelumnya, namun hasilnya belum mencapai target yang diharapkan. Untuk itu, pertemuan pada siklus II masih dibutuhkan dengan harapan pencapaian perbendaharaan kata bahasa inggris anak lebih maksimal atau berkembang serta cara melakukan kegiatan bermain kartu gambar pun dapat terlaksana secara baik dan sesuai aturannya.

2. Siklus II

a. Pertemuan I

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus pertama, maka tahap perencanaan siklus kedua ini terlebih dahulu dilakukan kegiatan mengidentifikasi gambar bagian tubuh yang masih terlihat susah dikenali, terlebih disebutkan oleh anak yang menyebabkan kurang berkembangnya kemampuan anak serta kurang aktifnya anak pada proses pembelajaran, sehingga ada indikator yang tidak dapat dicapai dengan maksimal. Kemudian peneliti merumuskan kembali alternatif tindakan pembelajaran dengan kegiatan bermain kartu gambar sebagai upaya meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris anak.

2. Tindakan

a. Kegiatan Pembuka

1. Anak berbaris berkelompok;
2. Bernyanyi bersama sesuai tema sambil menunjuk bagian dari lirik lagu itu;
3. Memberi salam saat memasuki ruangan;
4. Membaca doa;
5. Guru memperkenalkan lagu sesuai tema dan jadikan apersepsi untuk pertemuan ini.

b. Kegiatan Inti

1. Anak menyebutkan nama-nama bagian tubuh;
2. Guru mengajak anak bernyanyi bersama sambil bergerak;
3. Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok;
4. Guru menyiapkan media pembelajaran;
5. Anak menyebutkan nama bagian tubuh sambil bernyanyi.

c. Kegiatan Penutup

1. Guru dan anak melakukan tanya jawab;
2. Guru mengajak anak bernyanyi sambil menyentuh bagian tubuh yang dinyanyikan;
3. Anak menyanyikan lagu pulang;
4. Anak membaca doa sesudah melakukan kegiatan.

3. Pengamatan

a. Pengamatan Guru

1. Guru mengarahkan anak dalam melakukan kegiatan berbaris berkelompok dan diberi penilaian “baik” pada tahap ini;
2. Mengajak anak-anak untuk bernyanyi bersama sesuai tema sambil menyentuh bagian tubuh sesuai lirik lagu dan tahap ini diberi penilaian “baik”;
3. Guru menyebutkan nama bagian tubuh dan meminta anak lain untuk mengulang nama bagian yang disebutkan dan diberi penilaian “baik”;
4. Guru membagi anak dalam beberapa kelompok/pasangan anak dan diberi penilaian “baik”;
5. Guru membimbing anak untuk melakukan kegiatan bermain kartu gambar dan tahapan ini diberi penilaian “baik”.

b. Pengamatan Anak

1. Anak terlihat senang dan antusias pada pagi harinya karena mereka sudah mengetahui bahwa materi bahasa Inggris akan berlangsung hari ini, sehingga berbaris berkelompok hanya cukup mengingatkan saja pada hari tersebut.
2. Mereka sudah mulai mandiri dalam meletakkan kartu gambar pada bagian tubuhnya.
3. Tanpa instruksi pasangan saling berbicara sebelum memilih kartu gambar.
4. Pasangan menyebutkan nama bagian tubuh pada kartu gambar.

5. Pasangan anak mulai bisa memposisikan kartu gambar pada tubuhnya secara nyaman.
6. Hanya satu pasang anak saja yang masih terlihat menyentuh kartu pada saat mereka berjalan cepat hingga kartunya akan jatuh, namun untuk penyebutan nama bagian tubuh sesuai kartu gambar sudah mulai lancar meski belum semua anak dapat melakukan kegiatan tersebut.

Pada kegiatan ini terdapat 6 anak yang mengalami kemajuan dalam perbendaharaan kata bahasa inggrisnya. Peningkatan ini berdasarkan data dari perbendaharaan kata bahasa inggris mereka pada pertemuan kedua di siklus I dengan pertemuan pertama siklus II ini. Peningkatan ini lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3. Perbendaharaan Kata Anak pada Sikus II
Pertemuan I**

No.	Kategori	Perbendaharaan Kata Bahasa Inggris	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum berkembang	1-3	3	20 %
2	Mulai berkembang	4-6	3	20 %
3	Berkembang sesuai harapan	7-9	6	40 %
4	Berkembang sangat baik	10-12	3	20 %
	Jumlah	12	15	100

4. Refleksi

Setelah pertemuan I dari siklus II ini masih terdapat 3 orang anak yang belum berkembang dalam meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggrisnya. Namun di sisi lain, anak yang mulai berkembang meningkat 1 orang anak dalam setiap pertemuannya dan juga yang berkembang sesuai harapan mengalami hal yang sama pada pertemuan hari ini. Menyikapi hal ini, pertemuan berikutnya akan mengalami formasi berpasangan dan bukan lagi berkelompok untuk mendekati pencapaian jumlah kosa kata yang lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Untuk kegiatan bermain kartu gambar terurai seperti di bawah ini:

- a. Anak menyambut kegiatan bermain dengan senang hati, mereka sudah mulai bisa mencari pasangan sendiri atau mencarikan pasangan untuk teman-temannya.
- b. Pasangan anak dapat meletakkan kartu pada bagian tubuhnya sesuai gambar.
- c. Pasangan anak sudah melakukan komunikasi yang baik dengan partnernya sebelum memilih kartu gambar.
- d. Mereka juga dapat menyebutkan nama bagian tubuh pada kartu gambar.
- e. Anak-anak langsung meletakkan kartu gambar yang telah dipilihnya tanpa instruksi lagi, mereka terlihat merubah posisi kartu bila merasa tak nyaman dengan letaknya ataukah itu sebagai suatu trik memenangkan permainan.
- f. Hampir seluruh pasangan sudah tidak menyentuh kartu pada saat memulai kegiatan hingga mereka sampai pada garis akhir yang telah disepakati. Mereka juga bisa

menyebutkan nama bagian tubuh sesuai kartu gambar sekalipun belum semua yang disebutkan itu tepat.

b. Pertemuan II

1. Perencanaan

Perencanaan kegiatan hari ini berlangsung pada Hari Senin, tanggal 8 Januari 2018. Sebelum dilaksanakan tindakan, terlebih dahulu dilakukan diskusi dengan guru yang berkolaborasi untuk pemantapan hasil kegiatan hari ini. Sebagai hari pertama di semester genap, maka hari ini dijadikan sebagai hari pertemuan keempat dari pelaksanaan tindakan kelas untuk materi bahasa inggris.

2. Tindakan

a. Kegiatan Pembuka

1. Berbaris;
2. Menyanyikan lagu sesuai tema;
3. Memberi salam, memasuki kelas dan berdoa;
4. Apersepsi.

b. Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan;
2. Guru mempersilahkan beberapa anak ke depan untuk menyebutkan nama bagian tubuhnya dan anak lain bisa mengulanginya;

3. Guru memperlihatkan gambar bagian tubuh dan anak menyebutkan nama bagian tersebut;
4. Guru membagi anak secara berkelompok;

c. Kegiatan penutup

1. Guru mengevaluasi pelajaran hari ini;
2. Guru mengajak anak bernyanyi di depan kelas;
3. Anak membaca doa sebelum pulang dan mengucapkan salam.

3. Pengamatan

a. Pengamatan Guru

1. Guru mengarahkan anak untuk berbaris dengan rapi di depan kelas, pada tahap ini guru diberi penilaian “baik“;
2. Guru mempersilahkan beberapa anak ke depan untuk menyebutkan nama bagian tubuhnya dan anak lain bisa mengulanginya. Kegiatan ini diberi penilaian “baik”
3. Guru memperlihatkan gambar bagian tubuh dan anak menyebutkan nama bagian tersebut ini pun mendapat nilai “baik”.

b. Pengamatan Anak

1. Anak langsung mencari pasangan masing-masing tanpa instruksi.
2. Anak meletakkan kartu gambar pada bagian tubuhnya secara mandiri.

3. Mereka terlihat riang dengan ketawa sambil memilih kartu dan berbicara pada pasangannya.
4. Mereka menyebutkan nama bagian tubuh pada kartu gambar tanpa ragu.
5. Mereka memastikan posisi kartu sesuai gambar dan nyaman diletakkan pada bagian tubuhnya.
6. Tidak ada lagi yang menyentuh kartu gambar setelah mereka meletakkan pada posisi badannya dan merasa nyaman hingga selesainya kegiatan bermain ini di garis akhir. Sebagian besar anak sudah dapat menyebutkan nama bagian tubuh sesuai kartu.

Pada pembahasan bagian tubuh, hanya tersisa 2 orang anak yang belum berkembang, 2 anak mulai berkembang, 7 anak yang berkembang sesuai harapan dan 4 anak berkembang sangat baik. Ada beberapa anak dapat merespon saat melihat kartu gambar, mereka dapat menyebutkan perbendaharaan kata bahasa inggris kaitannya dengan materi dan mereka dapat mengenal nama bagian tubuh dengan baik. Intinya adalah bahwa sebagian besar sudah dapat mengenal, menyentuh dan menunjukkan bagian tubuhnya sambil menyebutkan nama dari bagian tubuh yang dimaksudkan. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan bermain kartu gambar dapat membantu anak usia dini untuk meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris mereka. Sebagai bahasa kedua di sekolah, tentunya pemerolehan bahasa ini tidaklah menjadi hal yang sulit sepanjang dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek perkembangan anak. Untuk

lebih detailnya tentang perbendaharaan kata bahasa inggris anak pada pertemuan ini terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4. Perbendaharaan Kata Anak pada Siklus II Pertemuan II

No.	Kategori	Perbendaharaan Kata Bahasa Inggris	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum berkembang	1-3	2	13,33 %
2	Mulai berkembang	4-6	2	13,33 %
3	Berkembang sesuai harapan	7-9	7	46,67 %
4	Berkembang sangat baik	10-12	4	26,67 %
	Jumlah	12	15	100

4. Refleksi

Berdasarkan refleksi yang telah dilaksanakan pada siklus II maka telah dilakukan upaya perbaikan pada pelaksanaan siklus ini. Suasana proses belajar mengajar berlangsung lebih tertib dan anak-anak pun lebih antusias, selalu membujuk guru untuk belajar bahasa inggris berulang-ulang. Mereka pun memperlihatkan keseriusannya dengan kemampuannya dan keberaniannya tampil depan kelas dan menyebut sambil menyentuh nama bagian tubuh ketika ditanya oleh guru. Selama pelaksanaan siklus II kesadaran dan perhatian anak mengikuti proses belajar mengajar semakin menunjukkan kemajuan yang positif. Antusiasme, keriang, dan

kesenangan serta mau mengatur kartu gambar sesuai gambar yang ada tanpa guru memandunya lagi. Ini semua menjadi jawaban bahwa kegiatan bermain kartu gambar sangatlah diminati dan cocok dalam upaya meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris mereka. Guru hanya mengatur jarak dan membantu mereka berdiri dengan rapi pada tempat yang telah ditentukan. Anak menunjukkan kesiapan yang matang dalam kegiatan bermain dan juga perbendaharaan kata bahasa inggris mereka pun jauh lebih baik dari sebelumnya. Selama proses kegiatan bermain kartu gambar terjadi hal-hal di bawah ini:

1. Anak sudah mandiri dalam mencari dan mengatur pasangan main.
2. Pasangan anak mampu meletakkan kartu gambar tanpa bantuan dan instruksi lagi.
3. Anak-anak memilih kartu dengan senang dan saling menyepakati dengan pasangannya masing-masing.
4. Pasangan anak langsung menyebutkan nama bagian tubuh pada kartu gambar lalu berdiskusi dengan pasangannya untuk memilih bagian tubuh untuk meletakkan kartu tersebut.
5. Pasangan anak mengganti letak kartu pada posisi tubuhnya sebagai suatu trik agar kartunya tidak terjatuh pada saat melakukan kegiatan berjalan ke garis akhir.

6. Anak-anak berjalan cepat dari garis start menuju garis akhir tanpa menyentuh kartu tersebut dan mereka menyebutkan nama bagian tubuh sesuai kartu.

5. Kesimpulan/saran/masukan

Dari seluruh pertemuan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dan juga melihat perbendaharaan kata bahasa inggris yang meningkat, maka kegiatan penelitian tindakan kelas ini dianggap selesai dengan tersisa hanya 13,33 % saja anak yang belum berkembang perbendaharaan katanya. Sebaliknya, sekitar 13 anak berkembang dengan baik atau dapat dikatakan bahwa sekitar 86,67 % anak mengalami peningkatan perbendaharaan kata bahasa inggris.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada pembahasan hasil penelitian akan dipaparkan berdasarkan deskripsi data dan pengujian hipotesis. Selanjutnya pembahasan hasil penelitian akan dikembangkan dengan mengkaitkan pokok-pokok yang dituangkan dalam latar belakang dan teori-teori yang relevan.

Pada survey awal yang dilakukan oleh peneliti yang telah diuraikan pada pembahasan latar belakang menunjukkan bahwa hasil observasi mengenai perbendaharaan kata bahasa inggris anak usia dini di kelompok B yang berusia 5 – 6 tahun lebih, dari keseluruhan anak yang telah dipilih menjadi sampel penelitian, terdapat 10 anak yang perbendaharaan kata bahasa inggrisnya masih kurang atau

berada dalam kategori belum berkembang, sebagian besar sudah melupakan materi yang telah dipelajarinya, Begitupun pada tes lisan sebelum pertemuan I di siklus I, hanya ada 3 anak yang masih mengingat 1 hingga 2 kosa kata tersebut, 2 orang yang tidak mengenal kosa kata target dan selebihnya hanya bisa menyebut 1 kosa kata. Terdapat 1 anak yang mengenal 5 kosa kata bagian tubuh namun pengucapannya beberapa masih perlu diperbaiki.

Dari data ini terlihat bahwa perbendaharaan kata bahasa inggris anak kelompok B pada TK Masagena masih termasuk dalam kategori belum berkembang atau dapat dikatakan bahwa seluruh sampel memiliki perbendaharaan kata bahasa inggris yang sangat minim. Dan setelah melakukan kegiatan bermain kartu gambar pada siklus I pertemuan I, perbendaharaan kata bahasa inggris tetap berada pada kategori belum berkembang untuk 10 orang anak, namun 5 anak masuk dalam kategori berkembang atau perbendaharaan katanya bertambah dari sebelumnya. Dan setelah siklus II, perbendaharaan kata atau kosa kata bahasa inggris untuk 13 anak mengalami kemajuan atau berada dalam kategori berkembang. Hanya tersisa 2 orang anak yang masih belum berkembang dalam kegiatan ini, namun hasil dari kegiatan bermain kartu gambar ini mencapai 86,67% kosa kata anak berkembang. Ini membuktikan bahwa pernyataan Catron dan Allen dalam Musfiroh, 2005 yang mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal adalah benar. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh

wilayah dan aspek perkembangan anak dan dari hasil analisis deskriptif ini membuktikan bahwa kegiatan bermain kartu gambar ini memberi pengaruh positif dalam mengembangkan aspek bahasa, yaitu meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris anak usia dini.

Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu gambar berpengaruh positif dalam meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris anak usia dini. Pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu gambar tidak lepas dari pendekatan pembelajaran dan aspek-aspek perkembangan anak dimana mereka belajar melalui bermain dan juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Kegiatan yang dilakukan mampu menumbuhkan rasa kegembiraan dalam berkegiatan, hal ini dapat dibuktikan dengan keceriaan mereka pada saat melakukan kegiatan, antusiasme anak-anak yang selalu ingin mencoba dan berlomba dalam menunjuk bagian tubuh mereka, menemukan bagian tubuh yang disebutkan/dimaksudkan dan juga keriangannya mereka dalam berlomba menyentuh bagian tubuh yang disebutkan atau disentuh. Pada saat kegiatan bermain ini selesai, anak-anak tersebut juga malah sering meminta untuk bermain lagi dan enggan pulang. Selain itu, anak-anak menggunakan alat peraga langsung (bagian tubuh mereka) dan juga berupa kartu gambar yang ukurannya cukup besar, warna yang cerah, mudah dibuat, dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia TK. Hal ini membuat pembelajaran menjadi bermakna bagi anak dan akan menjadi pengalaman dan pengetahuan bagi mereka.

Keberhasilan kegiatan bermain kartu gambar dalam meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris anak usia dini dalam penelitian ini memperkuat alasan bahwa metode ini dapat menjadi salah satu alternative untuk diterapkan dalam upaya meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris dan mungkin bahasa lainnya. Penerapan yang dimaksud dapat dilakukan baik untuk perbendaharaan kata atau pengenalan kosa kata dan juga untuk tujuan menumbuhkan minat belajar dan juga motivasi bahwa belajar bahasa asing itu tidaklah sulit. Selain itu, hasil yang diperoleh pun jauh lebih baik dari penerapan metode pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu apa yang dikemukakan oleh Santrock bahwa anak-anak lebih mudah menguasai bahasa kedua dibandingkan remaja dan dewasa adalah benar sepanjang ditunjang oleh kegiatan yang tepat, dalam hal ini metode yang digunakan memperhatikan aspek-aspek perkembangan anak sesuai usia mereka. Hal ini ditunjang pula oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Asher dan Garcia dalam (Santrock, 367) yang menemukan bahwa kemampuan anak untuk mengucapkan bahasa kedua dengan aksen yang benar juga menurun berdasarkan usia; penurunan tajam terjadi setelah usia 10 hingga 12 tahun. Ini membuktikan bahwa kegiatan bermain kartu gambar dalam meningkatkan perbendaharaan kata bahasa inggris sangat tepat diterapkan untuk anak di taman kanak-kanak dan ini terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan di TK Masagena pada kelompok B. Dukungan tentang pemerolehan kosa kata bahasa inggris sebagai bahasa kedua juga dikutip oleh

Blalystok dan Hakuta dalam Otto, 2015 bahwa usia merupakan factor yang signifikan dalam pemerolehan bahasa kedua, sebelum usia 5 tahun, pemerolehan bahasa tambahan pada anak mirip dengan perkembangan bahasa pertama dalam proses dan kecakapannya. Untuk itulah, kegiatan bermain kartu gambar ini menjadi salah satu alternative untuk menstimulasi anak usia dini dalam pemerolehan bahasa inggris sebagai bahasa kedua anak di sekolah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif pada pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perbendaharaan kata bahasa inggris anak meningkat melalui kegiatan bermain kartu gambar di kelompok B pada TK Masagena Makassar. Peningkatan ini terlihat pada perbendaharaan kata anak yang awalnya hanya terdapat 10 anak yang kosa katanya berada pada kategori belum berkembang dan pada akhirnya hanya tersisa 2 anak yang kosa kata bahasa inggrisnya belum berkembang, sedangkan 8 orang anak mengalami peningkatan perbendaharaan kata. Dapat dilihat bahwa sebesar 86,67% anak yang kosa katanya berkembang melalui kegiatan bermain kartu gambar pada siklus 1 dan siklus II. Kegiatan bermain kartu gambar dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan juga tetap memperhatikan aspek-aspek perkembangan anak usia dini lainnya.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang terurai di atas, maka peneliti mengemukakan beberapa hal sebagai masukan, yaitu:

1. Hendaknya pendidik, orang tua ataupun pemerhati anak usia dini dapat mengembangkan metode mengajar dengan merancang berbagai bentuk permainan yang dapat membantu anak usia dini untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan mereka di mana salah satunya adalah dengan kegiatan bermain kartu gambar yang dapat membantu untuk mengembangkan perbendaharaan kata anak.
2. Kepada pemangku kepentingan dalam lingkup dinas pendidikan agar lebih memperhatikan perkembangan bahasa kedua anak dengan cara memasukkan pembelajaran bahasa inggris ke dalam program ke-TK-an yang tentunya program ini dapat memfasilitasi anak usia dini dalam melewati tahap-tahap perkembangannya. Selain itu, pembelajaran bahasa inggris dengan model tematik ataupun sentra sangatlah sesuai dengan model pembelajaran pada taman kanak-kanak.
3. Bagi peneliti pendidikan anak usia dini, penelitian yang telah dilakukan dalam studi ini baru mengungkapkan sebagian kecil permasalahan yang berhubungan dengan perbendaharaan kata bahasa inggris dengan kegiatan bermain kartu gambar. Untuk itu diharapkan para peneliti dapat mengungkapkan faktor-faktor lain yang dapat meningkatkan perbendaharaan kata anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2009. *Bermain: Pengantar bagi Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam Dimensi PAUD*. Bandung: Rizqi Press.
- Aisyah, ST. 2015. Pengembangan Metode Bermain dengan media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Konsep Huruf Anak Usia Dini. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Makassar: Program Pascasarjana UNM Makassar.
- Bahar, Nurni, Firdausi. 2010. Pengaruh Permainan Deskriptif terhadap Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Makassar. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Makassar: Program Pascasarjana UNM Makassar.
- Chaer, Abdul. 2007. *Leksikologi & Leksikografi Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Direktorat PAUD. 2008. Metode Stimulasi & Asistensi. *Buletin PADU Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini*, Vol. 7 No. 2. Tahun I, 16.
- Direktorat PAUD. 2009b. *Bermain Sambil Mengasah Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini, Modul PAUD Berbasis Keluarga Seri Modul Sosialisasi PAUD untuk Keluarga dan Mitra PAUD*. Jakarta: Ditjen PNFI.
- Fadlillah, Muhammad. 2016. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Halmiah, Sitti. 2009. Kemampuan Anak Mengenal Kosakata Melalui Kegiatan Bermain Sambil Belajar Pada Kelompok Bermain Ceria Makassar. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Makassar: Program Pascasarjana UNM Makassar.
- Hiwayati, Nur. 2010. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Bermain Kreatif Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Pada Taman Kanak-Kanak Angkasa III Mandai. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Makassar: Program Pascasarjana UNM Makassar.

- Hendriyana, Heris. 2014. *Panduan bagi Guru Penelitian Tindakan Kelas Suatu Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ismail, Nurhuda. 2009. Penerapan Metode Permainan Kooperatif Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Abrar Makassar. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Makassar: Program Pascasarjana UNM Makassar.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Nasrah. 2013. Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak melalui Gerak Lagu dan Kartu Selip. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Makassar: Program Pascasarjana UNM Makassar
- Otto, Beverly. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Maemunah. 2016. Pengembangan Model Permainan Kreatif Berbasis Nilai-Nilai Sibalipari' Di Taman Kanak-Kanak Kelompok B Makassar. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Makassar: Program Pascasarjana UNM Makassar.
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD: Tuntunan Lengkap dan Praktis Para Guru PAUD*. Jogjakarta: Laksana.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-Kana)*. Jakarta: Depdiknas.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sudono, Anggani. 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sujiono, Yuliani, Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan "The Power of Smart Games for Children": Asah Potensi dan Kecerdasan Anak dengan Pola-Pola Permainan Menyenangkan*. Jogjakarta: Power Books (IHDINA).
- Wiyani, Novan, Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

LAMP IRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Peningkatkan Perbendaharaan Kata Bahasa Inggris Anak Kelompok B di
TK Masagena Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Fokus Penelitian	Aspek yang diteliti	Indikator	No. Item
Jumlah kosa kata bahasa inggris anak usia dini	1. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	1. Mendengarkan dan menunjuk bagian tubuh sesuai instruksi	16, 17, 18 19, 20
	Bhs. 3.10 Menunjukkan ke-Mampuan berbahasa Reseptif (Bhs. 4.10)	2. Menemukan gambar bagian tubuh sesuai instruksi/petunjuk/soal 3. Menunjuk bagian tubuh yang disebutkan oleh guru sesuai gambar	12, 13, 14, 15 11
	2. Memahami bahasa Ekspresif (mengucapkan kata)	1. Mengucapkan kata berdasarkan gambar atau peragaan yang telah disiapkan 2. Menyebutkan nama bagian tubuh dengan pengucapan yang lebih baik secara mandiri	1, 2, 3,4,5 6, 7, 8,9,10

Lampiran 2. Indikator Capaian Perbendaharaan Kata Anak

NO	HASIL CAPAIAN BERDASARKAN PERMEN 146 TAHUN 2014			
	BB	MB	BSH	BSB
1.	Belum bisa mengenal 3 bagian tubuh pada gambar (<i>recognizing</i>)	Dapat mengenal 6 bagian tubuh pada kartu gambar (<i>recognizing</i>)	Anak mampu mengenal kosa kata yang berbeda sebanyak 9 bagian tubuh (<i>recognizing</i>)	Anak mengenal 12 kosa kata yang berbeda (<i>recognizing</i>)
2.	Jika anak menjawab pertanyaan guru hanya dengan menunjuk atau memegang bagian tubuhnya ketika guru menyebutkan kata yang berkaitan dengan bagian tubuh (<i>pointing</i>)	Anak mau menjawab pertanyaan dengan menunjuk bagian tubuh secara spontan tetapi masih dibantu untuk beberapa bagian (<i>pointing</i>)	Anak mampu menunjuk bagian tubuh yang disebutkan guru dengan lancar (<i>pointing</i>)	Anak mampu menunjuk bagian tubuh yang disebutkan guru dengan lebih baik dengan lancar/lebih baik (<i>pointing</i>)
3.	Jika anak belum bisa menyebutkan nama bagian tubuh dalam bahasa inggris dengan lebih baik dan masih dibimbing oleh guru (<i>pronunciation</i>)	Anak sudah bisa mengucapkan kosa kata dalam bahasa inggris walaupun ke 6 kosa kata tersebut ada yang pengucapannya belum begitu tepat/lebih baik (<i>pronunciation</i>)	Anak mampu menyebutkan 9 kosa kata bahasa inggris yang berkaitan dengan gambar secara lebih baik/benar (<i>pronunciation</i>)	Jika anak mampu menyebutkan 12 kosa kata yang berhubungan dengan kartu gambar secara tepat dan pengucapannya lebih fasih/lebih baik (<i>pronunciation</i>)

Lampiran 3. Lembar Observasi Perbendaharaan Kata Anak

NO	NAMA ANAK	BB (1 – 3)	MB (4 – 6)	BSH (7 – 9)	BSB (10 – 12)
1.	Helga Giadisa				
2.	Fakhira ShakilaPutri				
3.	Rifaul Alsasiq				
4.	Al-Faatir Musical				
5.	Muh. Zein Ali Salam				
6.	Saffanah Safura Nazihah A				
7.	Talitha Zalfa Zahira N				
8.	Muh. Faris Syauqi				
9.	Muh. Rofiqurahman				
10	Andi Fera				
11.	Andi Inayah Rizqina Husni				
12.	Raisya Putri Kadir				
13.	Alinka Ardenia Satria				
14.	Muh. Alyastim Putra B				
15.	Ahmad Fayi Al-Fatihah				

Lampiran 4. Lembar Observasi Kegiatan Bermain Kartu Gambar

Descriptor :

Skor 1 (kurang) : tidak dilakukan oleh anak

Skor 2 (cukup) : dilakukan oleh anak dengan baik

Skor 3 (baik) : dilakukan oleh anak dengan sangat baik

NO	Kegiatan bermain kartu gambar	Baik	Cukup	Kurang
1.	Anak berpasangan			
2.	Setiap pasangan berdiri di garis start dan akan berlari menuju garis finish tanpa menjatuhkan kartu gambar dan tanpa menyentuh/memegang kartu gambar			
3.	Setiap pasangan memilih kartu gambar			
4.	Anak menyebutkan nama bagian tubuh pada kartu gambar yang dipilihnya			
5.	Pasangan anak meletakkan kartu gambar pada bagian tubuhnya sesuai gambar			
6.	Pasangan yang menuju garis finish tanpa menyentuh atau menjatuhkan kartu akan menjadi pemenang dan menyebutkan kembali nama bagian tubuh tersebut			

Catatan:

.....

Pengamat,

.....

Lampiran 5. Lembar Observasi Guru

Descriptor :

Skor 1 (kurang) : tidak dilakukan oleh guru

Skor 2 (cukup) : dilakukan oleh guru dengan baik

Skor 3 (baik) : dilakukan oleh guru dengan sangat baik

No	Aspek penilaian aktivitas guru selama pembelajaran	skor		
		1	2	3
1	Membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa			
2	Menggali pengetahuan awal anak (apersepsi)			
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran metode bermain kartu gambar			
4	Memberi informasi tentang kegiatan bermain kartu gambar			
5	Membimbing anak melaksanakan kegiatan bermain kartu gambar			
6	Mengamati aktifitas anak dalam pelaksanaan kegiatan bermain kartu gambar			
7	Memberi umpan balik terhadap proses dan hasil belajar			
8	Membimbing anak melakukan refleksi			
9	Melaksanakan evaluasi pada kegiatan berlangsung			
10	Menutup dengan doa dan salam			
	SKOR			

Catatan:

.....

Pengamat,

.....

Lampiran 6. Rencana Persiapan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN
TK MASAGENA MAKASSAR
TEMA: DIRI SENDIRI
SUB TEMA : BAGIAN TUBUHKU
SEMESTER/MINGGU: II/WEEK 1
KELOMPOK: B (5-6 TAHUN)

1. KOMPETENSI DASAR

- a. NAM 1.1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya
- b. FM 3.4, 4.4 Mengetahui cara hidup sehat
- c. KOG 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- d. BHS 3.10, 4.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca),
menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif
- e. SOSEM 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat
terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- f. SENI 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis

2. MATERI PELAJARAN

- a. Menyebutkan bagian tubuh sebagai ciptaan Allah
- b. Mengenal bagian tubuh yang harus dijaga agar selalu dalam kondisi
sehat
- c. Menunjuk bagian tubuh sesuai instruksi
- d. Menceritakan kembali apa yang sudah didengar pada saat berkegiatan
- e. Mengikuti aturan bermain yang telah disampaikan agar mereka
terbiasa dengan disiplin diri
- f. Menunjukkan sikap perilaku dalam menjaga kebersihan diri

3. RENCANA KEGIATAN

- a. Pertemuan I siklus 1
Mengenal macam-macam anggota tubuh secara umum
- b. Pertemuan 2 siklus 1
Mengenal dan menyebutkan anggota tubuh bagian wajah dan jari
- c. Pertemuan 1 siklus 2
Mengenal dan menyebutkan anggota tubuh secara umum
- d. Pertemuan 2 siklus 2
Mengenal dan menyebutkan anggota tubuh bagian wajah dan jari

Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK MASAGENA MAKASSAR
TEMA: DIRI SENDIRI
SUB TEMA : BAGIAN TUBUHKU
SEMESTER/MINGGU/TP: II/ 1/2017-2018
KELOMPOK: B (5-6 TAHUN)
JUMLAH ANAK: 15
HARI : 1-4

A. MATERI PELAJARAN

1. Menyebutkan bagian tubuh sebagai ciptaan Allah
2. Mengenal bagian tubuh yang harus dijaga agar selalu dalam kondisi sehat
3. Menunjuk bagian tubuh sesuai instruksi
4. Menceritakan kembali apa yang sudah didengar pada saat berkegiatan
5. Mengikuti aturan bermain yang telah disampaikan agar mereka terbiasa dengan disiplin diri
6. Menunjukkan sikap perilaku dalam menjaga kebersihan diri

B. ALAT/MEDIA/SUMBER BELAJAR

1. Gambar
2. Karton warna
3. Gunting
4. Kartu gambar
5. Lagu
6. Peraga langsung

C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. LINGKUP PENGEMBANGAN
 - a. Aspek Agama Dan Moral (NAM)
 - b. Aspek Fisik Motoric
 - c. Aspek Kognitif
 - d. Aspek Bahasa
 - e. Aspek Sosial Emosional
 - g. Aspek Seni

2. KOMPETENSI DASAR

- a. NAM 1.1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya
- b. FM 3.4, 4.4 Mengetahui cara hidup sehat
- c. KOG 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- d. BHS 3.10, Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca),
BHS 4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif
- e. SOSEM 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- f. SENI 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis

3. INDIKATOR

- a. Bersyukur dan berterima kasih atas ciptaan Allah akan diri kita
- b. Melakukan kegiatan hidup sehat, bersih dan disiplin
- c. Mengulangi apa yang diucapkan guru kaitannya dengan bagian tubuh
- d. Menunjuk atau menyentuh bagian tubuh yang disebutkan
- e. Menyebutkan nama bagian tubuh anak dalam bahasa inggris

4. KEGIATAN PEMBUKA

- 1. Berbaris;
- 2. Memberi salam dan berdoa;
- 3. Bernyanyi sesuai tema;
- 4. Apersepsi.

5. KEGIATAN INTI

- a. Anak berpasangan;
- b. Setiap pasangan berdiri di garis start dan akan berjalan/berlari menuju garis finish tanpa menjatuhkan kartu gambar dan tanpa menyentuh/memegang kartu gambar;
- c. Setiap pasangan memilih kartu gambar;
- d. Anak menyebutkan nama bagian tubuh pada kartu gambar yang dipilihnya;
- e. Pasangan anak meletakkan kartu gambar pada bagian tubuhnya sesuai gambar;
- f. Pasangan yang menuju garis finish tanpa menyentuh atau menjatuhkan kartu akan menjadi pemenang dan menyebutkan kembali nama bagian tubuh

tersebut.

6. KEGIATAN PENUTUP

1. Guru mengevaluasi pelajaran hari ini;
2. Guru mengajak anak bernyanyi di depan kelas;
3. Anak membaca doa sebelum pulang dan mengucapkan salam.

7. PENILAIAN (lampiran 8)

Indikator capaiannya tetap mengacu kepada hasil capaian sesuai aturan kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu:

- a. BSB (Berkembang Sangat Baik)
- b. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- c. MB (Mulai berkembang)
- d. BB (Belum Berkembang)

NO	NAMA ANAK	BB (1 – 3)	MB (4 – 6)	BSH (7 – 9)	BSB (10 – 12)
1.	Helga Giadisa				
2.	Fakhira ShakilaPutri				
3.	Rifaul Alsasiq				
4.	Al-Faatir Musical				
5.	Muh. Zein Ali Salam				
6.	Saffanah Safura Nazihah A				
7.	Talitha Zalfa Zahira N				
8.	Muh. Faris Syauqi				

9.	Muh. Rofiqurahman				
10	Andi Fera				
11.	Andi Inayah Rizqina Husni				
12.	Raisya Putri Kadir				
13.	Alinka Ardenia Satria				
14.	Muh. Alyastim Putra B				
15.	Ahmad Fayi Al-Fatihah				

Catatan: Tema tetap sama, kegiatan tetap sama, yaitu dengan kegiatan bermain kartu gambar, namun perbendaharaan atau kosa kata bahasa inggrisnya yang berbeda di pertemuan 1 dan pertemuan 2 dengan tetap mengacu pada 3 indikator sekaligus untuk setiap pertemuan di semua siklus.

Makassar, 3-8 Januari 2018

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Guru Bahasa Inggris,

Ir. Anni Santosa

Nursiah
NIM. 1649045003

Lampiran 8. Jumlah Pencapaian Perbendaharaan Kata Bahasa Inggris Anak

Perbendaharaan Kata Anak pada Sikus I

No	Nama Anak	Perbendaharaan Kata Pertemuan I	Perbendaharaan Kata Pertemuan II
1.	Helga Giadisa	2	4
2	Fakhira ShakilaPutri	8	10
3	Rifaul Alsasiq	0	1
4	Al-Faatir Musical	1	2
5	Muh. Zein Ali Salam	3	7
6	Saffanah Safura Nazihah A	7	7
7	Talitha Zalfa Zahira N	8	10
8	Muh. Faris Syauqi	4	7
9	Muh. Rofiqurahman	1	2
10	Andi Fera	1	1
11	Andi Inayah Rizqina Husni	0	1
12	Raisya Putri Kadir	3	7
13	Alinka Ardenia Satria	2	4
14	Muh. Alyastim Putra B	2	3
15	Ahmad Fayi Al-Fatihah	10	11

Lampiran 8. Jumlah Pencapaian Perbendaharaan Kata Bahasa Inggris Anak

Perbendaharaan Kata Anak pada Sikus II

No	Nama Anak	Perbendaharaan Kata Pertemuan I	Perbendaharaan Kata Pertemuan II
1.	Helga Giadisa	5	7
2	Fakhira ShakilaPutri	11	12
3	Rifaul Alsasiq	2	3
4	Al-Faatir Musical	4	7
5	Muh. Zein Ali Salam	9	9
6	Saffanah Safura Nazihah A	8	9
7	Talitha Zalfa Zahira N	10	12
8	Muh. Faris Syauqi	9	10
9	Muh. Rofiqurahman	4	5
10	Andi Fera	3	4
11	Andi Inayah Rizqina Husni	2	2
12	Raisya Putri Kadir	8	9
13	Alinka Ardenia Satria	7	8
14	Muh. Alyastim Putra B	7	9
15	Ahmad Fayi Al-Fatihah	12	12

Lampiran 9. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus I



Foto-foto kegiatan bermain kartu gambar pada siklus I

Lampiran 9. Foto-Foto Kegiatan Penelitian



Foto-foto kegiatan menyentuh dan mengenal bagian tubuh

Lampiran 9. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus II



Foto-foto kegiatan siklus II

Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI-SELATAN
TP PKK PROVINSI SULAWESI-SELATAN
PAUD (TPA/KB/TK) MASAGENA
 Sekretariat: Jln. Hertasning Blok E10 No. 11 Makassar / Telp. 0411 – 869762



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
 No. 065/Paud-Masagena/I/18

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ir. Anny Santosa
 Alamat : Jalan G. Latimojong No. 129 Makassar
 Jabatan : Ketua Lembaga PKBM Masagena
 Nama Lembaga : TK Masagena Makassar
 Alamat Lembaga : Jln. Hertasning Blok E10 Nomor 11 Makassar

Menerangkan bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Nursiah
 NIM : 1649045003
 Nomor Surat Ijin Penelitian : 070/5154/BKPD/XII/2017
 Tanggal Surat Penelitian : 28 Desember 2017
 Waktu Penelitian : 3 Januari 2018 – 3 Februari 2018
 Judul Penelitian : Meningkatkan Perbendaharaan Kata Bahasa Inggris Anak melalui Kegiatan Bermain Kartu Gambar di Kelompok B TK Masagena

Dengan pertimbangan bahwa data yang dibutuhkan untuk PTK telah selesai sebelum 3 Februari 2018, maka dengan ini saya menerangkan bahwa yang bersangkutan telah selesai melakukan penelitian di lembaga kami.

Makassar, 15 Januari 2018

Mengetahui,
 Ketua Lembaga PKBM Masagena,

Ir. Anny Santosa

Lampiran 11. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

Nursiah lahir di Ujung Pandang, Sulawesi Selatan, pada tanggal 15 Januari 1975 sebagai anak kelima dari tujuh bersaudara, pasangan orang tua Mandjabolla dan St. Hajerah (Almarhumah). Pada tahun 1988 menyelesaikan sekolah dasar pada SD Inpres Ujung Pandang Baru lalu melanjutkan ke SMP Islam Datuk Ribandang pada tahun yang sama. Kemudian melanjutkan ke SMA Negeri 1 Ujung Pandang pada tahun 1991 dan selesai pada tahun 1994. Setahun kemudian melanjutkan pendidikan pada Universitas Hasanuddin Makassar pada Fakultas Sastra Jurusan Bahasa Inggris dan Pariwisata dengan memperoleh gelar Ahli Madya pada tahun 1998. Pada tahun 2003, dengan gaji secukupnya melanjutkan pendidikan pada Universitas Sawerigading pada Fakultas Sastra Inggris dan selesai pada tahun 2007 dikarenakan kuliah sambil bekerja sehingga sangat menyita waktu dan tenaga untuk mendukung keuangan perkuliahan. Akhirnya pada 2009 dengan tekad yang bulat dan dukungan suami akhirnya bisa melanjutkan ke Program Pascasarjana pada Universitas Negeri Makassar dan mendapatkan gelar magister PAUD pada tahun 2012. Namun adanya tekad bulat untuk menetapkan diri pada pendidikan anak usia dini, akhirnya pada tahun 2016 melanjutkan lagi pendidikan S1 untuk yang kedua kalinya pada fakultas ilmu pendidikan program studi pendidikan anak usia dini

dengan harapan bahwa linieritas sebagai sarjana PAUD akan lebih mempertajam dalam pembentukan karakter anak bangsa yang nantinya akan menyelamatkan bangsa ini dari krisis moral dan agama.

Empat kali merintis sekolah swasta yaitu pada tahun 2000 merintis Bambini Pre-School and Kindergarten lalu pada tahun 2004 merintis sekolah dasar Metro School, pada akhir 2013 merintis PAUD Masagena dan 2014 merintis SD Athirah Racing Centre. Semua sekolah yang disebutkan di atas memiliki sekolah PAUD. Alhamdulillah, tahun ini merupakan tahun ketujuhbelas dalam dunia pendidikan, dunia yang membuat saya memiliki arti untuk anak-anak yang membutuhkan ilmu dan tak pernah bosan membuatku belajar dan terus belajar. Selama sebelas tahun dalam dunia mengajar, sempat dua kali membawa nama harum sekolah tempat mengabdikan, pertama: meraih juara harapan satu lomba kreatifitas mengajar se-Kota Makassar tahun 2005 yang diadakan oleh Dewan Pendidikan Kota Makassar dan yang kedua: meraih gelar juara dua pada lomba debat Bahasa Inggris antar guru se-Sulawesi Selatan dan Sulawesi Barat pada tahun 2006 yang diadakan oleh LPMP bekerjasama dengan Universitas Negeri Makassar (UNM).

Pada tahun 2007 tepatnya 2 September Hari Ahad membina keluarga dengan Drs. H. Abdul Kadir Huma, M.M. Semua prestasi akademik ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, ayahanda H. Mandja dan ibunda (mama') almarhumah St. Hajerah yang tiada pernah lelah mendoakan kami. Aamiin!