



**APAKAH GAME I-SPY DAPAT MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS PADA ANAK USIA TK DALAM BELAJAR BERBICARA BAHASA
INGGRIS**Yudhistiro Pandu Widhoyoko
Universitas Slamet Riyadi

Info Artikel**Sejarah Artikel:**Diterima Mei 2018
Disetujui Mei 2018
Dipublikasikan Juni
2018**Keywords:**English vocabulary,
I-Spy Game, Kinder-
garten Students.**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa inggris siswa TK kelas B Salamah Mojosongo Surakarta menggunakan game I- Spy. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan dua teknik yaitu teknik tes dan teknik nontes. Analisis data tes dilakukan dengan teknik kuantitatif sedangkan data nontes dengan teknik kualitatif. Berdasarkan data tes dapat diketahui bahwa kemampuan penguasaan kosakata siswa mengalami peningkatan dengan digunakannya game I-Spy. Peningkatan terlihat dari perolehan nilai rata-rata 72,50 pada siklus I menjadi 87,81 pada siklus II. Peningkatan nilai rata-rata yang terjadi adalah sebesar 15,31 atau 17,43%. Pada bagian akhir dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan game I-Spy dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa inggris siswa kelas TK kelas B Salamah Mojosongo Surakarta.

Abstract

The purpose of this research is to improve the mastery of English vocabulary of B Class students of TK Salamah Mojosongo Surakarta using I-Spy game. A classroom action research used as the research method that conducting in two cycles. The techniques of data collection were two: test technique and non test technique. Quantitative techniques applied to analyze the data tested by while non-content data with qualitative techniques. Based on the test data it can be seen that students' vocabulary mastery skills have improved with the use of I-Spy game. The increase is seen from the average score of 72.50 in cycle I to 87.81 in cycle II. The increase in the average value that occurred was 15.31 or 17.43%. At the end of this study, it can be concluded that the use of I-Spy game can improve the mastery of English vocabulary of B Class students of TK Salamah Mojosongo Surakarta.

Keywords: English vocabulary, I-Spy Game, Kindergarten Students.

PENDAHULUAN

Komunikasi adalah penyampaian informasi berupa pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, suatu peristiwa, dan lain-lain. Kegiatan berkomunikasi menggunakan bahasa sebagai alat. Salah satu komponen yang penting dalam bahasa adalah kosakata. Rangkaian frasa, klausa dan kalimat tidak akan menjadi utuh jika kosakata ini ditinggalkan. Secara sederhana dapat dikatakan, penguasaan kosakata menjadi penentu yang sangat mempengaruhi keterampilan berbahasa seseorang.

Keterbatasan dalam hal penguasaan kosakata, baik segi kualitas mampu kuantitas, dapat menjadi penghambat komunikasi dalam mengungkapkan ide dan gagasan yang logis dan sistematis. Walaupun menurut Moelyono (dalam Indah 2007: 3) kadang-kadang komunikasi dapat berjalan efektif meskipun dengan kosakata yang sangat terbatas. Seiring dengan perkembangan usia, perbendaharaan kosakata akan terus menerus diperbanyak, diperluas,

Secara kronologis, belajar bahasa pada anak adalah dengan cara mendengar dahulu kosakata dan kalimat yang diucapkan orang lain. Kemudian anak akan memunculkan symbol dalam kepalanya mengenai makna suatu kata melalui proses, kegiatan, benda dan situasi yang disaksikan oleh anak. Pemunculan symbol ini diproses melalui pikiran. Rangkaian yang sistematis yang dialami anak ini dapat disebut penguasaan kosakata. Perkembangan kosakata anak oleh Benedict (dalam Purwo1990), dikatakan bahwa anak sudah menguasai secara reseptif 50 kata pada usia sekitar 13 bulan, tetapi baru pada usia sekitar 19 bulan anak dapat secara produktif mengeluarkan 50 kata. Lebih lanjut Smith (dalam Purwo 1990) menjelaskan bahwa usia antara 2,5 dan 4,5 tahun merupakan masa pesatnya pengembangan kosakata, 200-400 kata dikuasai pada masa itu. Anak cenderung menciptakan kata-kata baru untuk mengisi kekosongan apabila lupa atau belum tahu kata yang semestinya dipakai. Pada saat masuk taman kanak-kanak, anak sudah menguasai kosakata sekitar 8.000 kata,

dan hampir seluruh kaidah dasar tata bahasa dikuasai.

Clark (dalam Annisa 2008) mengungkapkan bahwa pada usia 2-4 tahun atau disebut golden age, anak mengalami perkembangan emas pada segala bidang terutama perkembangan kebahasaannya. Pada masa ini, anak akan mengalami words spurt atau ledakan kata sebagai bentuk kematangan organ berbicara mereka sekaligus bentuk pemahaman dasar mengenai kosakata. Pada masa ini, rangsangan bahasa untuk memperkaya kosakata haruslah terus dikembangkan secara beragam baik kualitas dan kuantitasnya. Dari upaya pemerolehan bahasa yang dilakukan terus menerus, anak akan memperoleh banyak kosakata yang jarang digunakan dan sangat membantu anak pada pembelajaran formal serta membentuk pola pikir kritis siswa. Pada awal masa kanak-kanak umumnya merupakan saat berkembang pesatnya tugas pokok dalam belajar berbicara, yaitu menambah kosakata, menguasai pengucapan kata-kata dan menggabungkan kata-kata menjadi frasa, klausa, dan kalimat. Kosakata anak-anak meningkat pesat secara otomatis ketika ia belajar kata-kata baru dan arti-arti baru untuk kata-kata lama.

Bahasa merupakan salah satu program kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak. Tujuannya adalah dalam rangka pengembangan kemampuan dasar agar anak dapat berkomunikasi dan berinteraksi secara baik dengan lingkungan. Dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa, salah satu aspek yang dipelajari anak TK adalah pembelajaran penguasaan kosakata bahasa inggris sebagai bahasa ketiga.

Berdasarkan wawancara dengan guru, penguasaan kosakata siswa kelas TK kelas B Salamah Mojosongo Surakarta masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal di antaranya yaitu, penyampaian materi yang tidak menarik karena masih monoton seperti ceramah dan tugas, penggunaan media yang masih terbatas, berakibat pada abainya perhatian siswa terhadap guru dalam menyampaikan materi. Untuk menyikapi hal tersebut, guru perlu mengubah metode yang

digunakan, dengan salah satunya menggunakan game I-Spy. Akibatnya penguasaan kosakata bahasa inggris, khususnya siswa TK kelas B Salamah Mojosongo Surakarta rendah dari batas ketuntasan yang telah ditentukan oleh sekolah. Hal itu ditunjukkan dari jumlah keseluruhan siswa yaitu, 16 siswa dapat diambil nilai rata-ratanya sebesar 51,87 sedangkan batas ketuntasan yang ditentukan oleh sekolah tersebut adalah 70. Jadi dapat disimpulkan bahwa, siswa TK kelas B Salamah Mojosongo Surakarta kemampuan penguasaan kosakatanya bahasa inggris masih rendah. Untuk itu diperlukan metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa TK kelas B Salamah Mojosongo Surakarta.

Dalam pembelajaran kosakata, peneliti beranggapan bahwa media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata adalah dengan Game I-Spy. Game I-Spy ini sangat menyenangkan dan sederhana untuk dimainkan oleh anak-anak. Cukup dua orang atau lebih maka game ini dapat dimainkan. Dalam game ini, anak-anak usia dini dapat belajar mengidentifikasi objek berdasarkan warna, bentuk, inisial, dll. Game ini dapat dimainkan hanya dengan dua pemain atau grup yang lebih besar sehingga sangat mudah untuk dilakukan bahkan dimanapun dan oleh siapapun. Game ini telah dimainkan dan dinikmati selama beberapa generasi. Alasan penggunaan Game I-Spy ini akan membuat senang siswa dalam belajar, membangkitkan semangat belajar, dan akhirnya meningkatkan penguasaan kosakata. Game I-Spy sebagai salah satu metode yang dapat dijadikan alternatif penunjang pembelajaran kosakata bahasa inggris siswa, khususnya TK, karena sifatnya yang menarik, merangsang, dan memotivasi siswa dalam pembelajaran penguasaan kosakata.

Focus dan batasan pada penelitian ini pada pemanfaatan Game I-Spy dalam proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa TK kelas B Salamah Mojosongo Surakarta. Sehingga rumusan masalah yang dibahas adalah tentang

bagaimana peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris siswa TK kelas B Salamah Mojosongo Surakarta menggunakan Game I-Spy. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah mendeskripsikan peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris TK kelas B Salamah Mojosongo Surakarta yang dalam pembelajarannya menggunakan Game I-Spy. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi guru, siswa, dan sekolah, maupun manfaat teoretis yang berupa referensi tambahan mengenai alternatif pembelajaran penguasaan kosakata bahasa inggris bagi anak usia TK.

Landasan Teoretis

Teori yang akan digunakan sebagai landasan penelitian ini meliputi konsep hakikat kosakata, pemerolehan dan penguasaan kosakata, dan Game i-Spy.

1. Hakikat Kosakata

Banyak pendapat yang memberikan batasan mengenai pengertian kosakata, tetapi pada dasarnya semua saling melengkapi. Adiwirarta (dalam Seno 2003: 20) mendefinisikan kosakata yaitu (1) semua kata yang dipakai dalam suatu bahasa, (2) kata-kata yang dipakai oleh seseorang atau kata-kata yang digunakan sekumpulan orang dari lingkungan tertentu, (3) kata-kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan, dan (4) daftar seluruh kaidah frase dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis dari batasan dan keterangan.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Hasan (2007), kosakata adalah perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang. Kosakata dapat bertambah seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan usia. Senada dengan ahli bahasa sebelumnya, Soedjito dalam (Annisa 2008) menjelaskan bahwa kosakata merupakan perbendaharaan kata, dapat diartikan sebagai (1) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis, (3) kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, dan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

2. Pemerolehan dan Penguasaan Kosakata

Dalam hal ini ada beberapa pendapat yang menjelaskan mengenai pemerolehan dan penguasaan bahasa, khususnya kosakata. Masing-masing individu memiliki perbedaan dalam memperoleh maupun menguasai kosakata. Watts (dalam Purwo 1990) memperkirakan jumlah kosakata yang dikuasai oleh seorang penutur bahasa yaitu (1) umur 5 tahun menguasai 2000 kata, (2) umur 7 tahun menguasai 7000 kata, (3) umur 14 tahun menguasai 14.000 kata, (4) umur 17 tahun menguasai 150.000 kata, dan (5) umur 19 tahun menguasai 600.000 kata. Senada dengan Watts, perkembangan kosakata pada anak lebih jauh dijelaskan oleh Perkembangan kosakata anak dijelaskan oleh Benedict (dalam Purwo 1990) bahwa anak sudah menguasai secara reseptif 50 kata pada usia sekitar 13 bulan, tetapi baru pada usia sekitar 19 bulan anak dapat secara produktif mengeluarkan 50 kata. Lebih lanjut Smith (dalam Purwo 1990) menjelaskan bahwa usia antara 2,5 dan 4,5 tahun merupakan masa pesatnya pengembangan kosakata, 200-400 kata dikuasai pada masa itu. Anak cenderung menciptakan kata-kata baru untuk mengisi kekosongan apabila lupa atau belum tahu kata yang semestinya dipakai. Pada saat masuk taman kanak-kanak, anak sudah menguasai kosakata sekitar 8.000 kata, dan hampir seluruh kaidah dasar tata bahasa dikuasai.

Penelitian bahasa anak telah banyak dilakukan. Brown dan Bellugi (dalam Ekawati 2002) mengungkapkan bahwa ada tiga proses penguasaan kalimat oleh anak-anak, yaitu (1) peniruan dan penyusutan, (2) peniruan dan perluasan, dan (3) pengaruh struktur laten. Ia juga melaporkan bahwa perkembangan lingual anak-anak mengikuti perkembangan usianya. Dilaporkan oleh peneliti ini bahwa anak-anak pada usia 4-5 tahun telah dapat berbahasa dengan kalimat-kalimat kompleks dan pada umur 6 tahun telah dapat berbicara dengan gramatika dan pembentukan kata yang benar.

Sedangkan Nurdin dan Roekhan (dalam Chaer 2003: 167) yang menegaskan bahwa pemerolehan bahasa tidak hanya untuk bahasa

pertama tetapi juga untuk bahasa kedua dan ketiga. Ia menambahkan lebih lanjut bahwa pemerolehan bahasa atau akuisisi bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak kanak-kanak ketika ia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Sama halnya dengan Chomsky (dalam Chaer 2003:167) yang menyebutkan bahwa ada dua proses yaitu proses kompetensi dan proses performansi yang terjadi ketika seorang kanak-kanak memperoleh bahasa pertamanya. Kompetensi adalah proses penguasaan tata bahasa (fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik) secara tidak disadari dan dibawa oleh setiap anak sejak lahir. Meskipun dibawa sejak lahir, kompetensi memerlukan pembinaan sehingga anak-anak memiliki performansi dalam berbahasa. Performansi adalah kemampuan anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Performansi terdiri dari dua proses, yaitu proses pemahaman dan proses penerbitan kalimat-kalimat. Prastiwi (2009) menjelaskan bahwa pemerolehan bahasa menuntut interaksi yang berarti dalam bahasa sasaran (target language) dan membutuhkan komunikasi alamiah yang merupakan wadah bagi para pembelajar untuk tidak sekedar memperhatikan bentuk ucapan, tetapi juga pesan yang mereka sampaikan serta mereka pahami.

3. Game I-Spy

Game I-Spy adalah salah satu permainan pertama yang dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini tidak memerlukan peralatan apapun dan bisa dimainkan hampir di mana saja. Permainan ini minimal dimainkan oleh dua orang dan maksimal dengan jumlah orang tidak terbatas, abik anak-anak maupun orang dewasa.

Game I-spy sering dimainkan oleh anak-anak untuk mengatasi kebosanan ketika mereka berada dalam perjalanan jauh. Mary Tomczyk berpendapat bahwa Game I-Spy adalah permainan yang baik untuk merangsang nalar anak-anak memecahkan suatu teka-teki, dan sejenak membuat mereka untuk tidak mengganggu orang tua mereka. Dia menambahkan bahwa anak-anak dapat belajar untuk lebih jeli tentang dunia di sekitar mereka. Anak-anak dapat belajar tentang

warna, bentuk, dan tekstur, dan juga melatih untuk menggunakan logika dan penalaran untuk menarik kesimpulan. Dia merekomendasikan permainan ini untuk anak-anak usia dini dan TK. Meskipun terkesan atas kesederhanaan dengan cara pengulangan-pengulangannya, permainan ini justru dapat menumbuhkan kosakata anak-anak dan juga bisa berfungsi sebagai selingan untuk anak yang tidak sabar. Game I-Spy berasal pada awal abad ke-20. The Oxford English Dictionary (OED) menyebutkan bahwa game ini disebutkan pertama kali dalam karya Rosamond Lehmann tahun 1946 "The Gipsy's Baby". Dalam salah satu website, secara etymologis dilaporkan bahwa game ini dimuat dalam publikasi Kanada tahun 1937. Konsep game ini diyakini berasal dari spy-mania yang terjadi selama dan setelah Perang Dunia II. Pada tahun 1985, The Free Lance-Star article Games yang dilaporkan main di jalan menyebutkan, I-Spy digambarkan sebagai varian dari The Detective Game, dengan cara pemainnya mengatakan "Saya memata-matai sesuatu, warna _____. Bisakah kamu menebak apa yang aku mata-matai? Yang dalam bahasa inggris, dikatakan, "*I spy something, the color _____.* Can you guess what I spy"?

Pemberi teka-teki dalam I-Spy atau disebut Spy, tidak dapat mengubah objek yang telah dipilih. Objek yang dipilih hendaknya objek yang tidak bergerak sehingga tidak hilang ketika ditebak oleh penebak, misalnya menjadi tanda jalan tertentu. Sebelum permainan dimainkan, harus diputuskan apakah objek akan berada di luar atau di dalam mobil. Permainan ini dimainkan secara bergantian, setelah bertanya, maka permainan berikutnya harus menebak. baik itu berupa objek dalam bentuk tertentu, dengan cara, "*Is it ___?*" atau dalam bahasa Indonesia, "Apakah itu ___?" (atau upaya untuk mempersempit

seperti "*Is it on your left?*" atau dalam bahasa Indonesia, "Apakah di sebelah kiri Anda?". The Spy kemudian menjawab "ya" atau "tidak", atau dalam bahasa inggris, "*yes*" atau "*no*", untuk setiap pertanyaan, sementara alternatifnya adalah untuk mengatakan 'Hot' jika mereka dekat atau 'Dingin' jika mereka

tidak dekat. Spy dapat menawarkan petunjuk tambahan jika tebakannya membingungkan. Setelah seorang penebak telah mengidentifikasi objek dengan tepat, mereka menjadi *spy* untuk putaran berikutnya dan permainan mulai lagi. Jika anak-anak salah dalam menebak, peran *Spy* dapat dilewati untuk satu putaran jika pemain berjumlah lebih dari dua orang.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang sifatnya berbasis kelas dengan melibatkan komponen-komponen yang ada di dalam kelas. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Masing-masing tahap ini tercermin dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Sebelum melaksanakan siklus I dan siklus II, terlebih dahulu peneliti melaksanakan kegiatan prasiklus. Prasiklus dilakukan agar peneliti mengetahui kondisi awal kemampuan penguasaan kosakata siswa dan kesulitan yang dialami siswa. Selain itu, kegiatan prasiklus juga bertujuan agar siswa mengenal peneliti, sehingga pada saat penelitian siswa sudah terbiasa dan tidak merasa asing dengan penelitian.

1. Prosedur Penelitian Siklus 1 dan 2

Prosedur tindakan yang ada dalam siklus I meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Proses tindakan pada siklus II dilakukan berdasarkan hal-hal yang kurang dalam siklus I. Siklus II merupakan perbaikan-perbaikan dari siklus I. Pelaksanaan siklus II ini melalui tahap yang sama dengan siklus I, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan penelitian.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu kemampuan menguasai kosakata bahasa inggris dengan menggunakan game I-Spy pada siswa TK kelas B Salamah Mojosoong Surakarta.

3. Variabel Penelitian

Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu kemampuan menguasai kosakata bahasa inggris menggunakan game I-Spy.

4. Indikator Penelitian

Indikator kinerja dalam penelitian ini ada dua, yaitu indikator data kuantitatif dan indikator data kualitatif. Indikator data kuantitatif penelitian ini adalah ketercapaian target kriteria ketuntasan minimal siswa sebesar 70 dengan jumlah siswa minimal 75% dari jumlah siswa keseluruhan.

5. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua instrumen untuk mengambil data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Bentuk instrument tersebut adalah berupa bentuk tes dan nontes. Tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa inggris siswa menggunakan game I-Spy. Instrumen nontes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk observasi atau pengamatan, wawancara, jurnal, dokumentasi foto.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan teknik nontes. Teknik tes digunakan untuk memperoleh gambaran hasil pembelajaran penguasaan kosakata bahasa inggris dengan menggunakan game I-Spy, sedangkan teknik nontes dilakukan dengan cara observasi, wawancara, jurnal, dokumentasi foto.

7. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data penelitian ini yaitu teknik kuantitatif dan teknik kualitatif. Teknik kuantitatif dipakai untuk menganalisis hasil tes siswa yang dilakukan pada setiap siklus. Nilai masing-masing siswa pada setiap akhir siklus dijumlahkan, kemudian jumlah tersebut dihitung dalam persentase. Teknik kualitatif dipakai untuk menganalisis data-data nontes. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui kesulitan siswa saat mengikuti proses pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris menggunakan game I-Spy

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dengan prosedur melalui beberapa tahap,

yaitu perencanaan, pengamatan, tindakan, dan refleksi. Siklus II dilakukan sebagai wujud perbaikan dari pembelajaran siklus I. Hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dijarung dengan menggunakan instrumen penjarung data, baik melalui tes maupun nontes. Dari hasil kedua siklus tersebut diketahui ada peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris dengan penggunaan game i-Spy.

1. Peningkatan Penguasaan Kosakata bahasa Inggris Menggunakan game I-Spy

Berdasarkan hasil tes unjuk kerja menggunakan game I-Spy, diperoleh hasil rata-rata nilai siswa TK kelas B Salamah Mojosongo Surakarta mengalami peningkatan sebesar 25,92% yaitu dari siklus I sebesar 67,50 menjadi 85 pada siklus II. Tindakan perbaikan yang dilakukan meliputi (1) pengondisian siswa yang lebih baik, (2) menjelaskan kembali pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris dengan menggunakan game I-Spy secara lebih detail. Semua upaya perbaikan yang peneliti lakukan berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus I terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa, serta mengubah sikap siswa ke arah yang lebih baik.

Pada siklus II hasil rata-rata nilai yang dicapai siswa kelas TK kelas B Salamah Mojosongo Surakarta sebesar 87,81. Hasil tersebut telah sesuai dengan target penelitian yang peneliti tetapkan minimal memperoleh nilai dengan rata-rata 70. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap berhasil dan tidak perlu diulang pada siklus berikutnya. Peningkatan penguasaan kosakata pada siswa kelas TK kelas B Salamah Mojosongo Surakarta dari rata-rata pada siklus I 72,50 menjadi 87,81 pada siklus II. Dapat dijelaskan bahwa keterampilan siswa pada setiap aspek peningkatan penguasaan kosakata mengalami peningkatan nilai. Kemampuan penguasaan kosakata meningkat sebesar 17,43. Kenaikan nilai tersebut dicapai siswa dari tes unjuk kerja peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris melalui game I-Spy yang dapat dirinci tiap aspeknya. Pada aspek benar dan tepat kemampuan siswa meningkat dari siklus I ke

siklus II sebesar 3,12%. Sedangkan pada aspek benar dan tepat dalam menyebut nama objek mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 41,18%.

Berdasarkan analisis situasi, diketahui bahwa kondisi pembelajaran pada siklus II menunjukkan kondisi belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Siswa tampak siap mengikuti pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan game I-Spy. Selain itu, siswa terlihat lebih bersemangat dalam melakukan permainan. Berdasarkan data tes maupun data nontes pada siklus I dan siklus II dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus II nilai rata-rata klasikal meningkat sebesar 25,92%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan game I-Spy dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris.

2. Perbandingan Hasil Penelitian Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Game I-Spy dengan Penelitian Sebelumnya

Setelah dilakukan pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan game I-Spy, kemampuan siswa dalam menguasai kosakata mengalami peningkatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa Inggris menggunakan game I-Spy sangat membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris.

Game I-Spy dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Pada tahap prasiklus, kemampuan siswa dalam menguasai kosakata tergolong masih rendah. Rata-rata nilai kelas yang diperoleh hanya sebesar 55,62 atau dalam kategori kurang. Pada siklus I rata-rata klasikal nilai siswa mencapai 67,50 atau dalam kategori cukup. Dan pada siklus II rata-rata nilai siswa dalam satu kelas mencapai 85 atau dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus I sebesar 67,50 dan siklus II sebesar 85. Nilai rata-rata siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 23,95 atau sebesar 25,92%.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut ini.

Bahwa kemampuan penguasaan kosakata siswa TK kelas B Salamah Mojosongo Surakarta setelah mengikuti pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan game I-Spy mengalami peningkatan. Hasil data tes pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 72,50 termasuk dalam kategori cukup. Pada siklus II menghasilkan nilai rata-rata kelas sebesar 87,81 atau dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak. Jadi peningkatan dari siklus I sampai siklus II sebanyak 15,31 atau sebesar 17,43%. Hasil yang dicapai tersebut sudah memenuhi target yang telah ditetapkan. Peningkatan nilai rata-rata ini membuktikan keberhasilan pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan game I-Spy.

Saran

Berdasarkan pada simpulan hasil penelitian tersebut, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

Para guru kelas di TK pada pelajaran bahasa Inggris sebaiknya menggunakan teknik dan metode pembelajaran yang bervariasi untuk menarik minat belajar siswa. Salah satu alternatif pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah dengan menggunakan game I-Spy. Game I-Spy akan membantu memudahkan siswa menguasai kosakata bahasa Inggris. Metode pembelajaran ini juga menyenangkan bagi siswa, karena siswa bisa belajar sambil bermain.

Para siswa sebaiknya tidak menganggap remeh pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris. Hendaknya siswa juga harus bersungguh-sungguh dalam belajar memperbanyak penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Para peneliti atau praktisi pendidikan bidang bahasa hendaknya dapat melakukan penelitian yang serupa, namun dengan media, teknik, dan metode pembelajaran yang berbeda

sehingga diperoleh berbagai alternatif media, teknik, dan metode pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrends, Richard I. 1998. *Learning to Teach (Fourth Edition)*. Singapore: Mc Graw Hill Companies, Inc.
- Awopetu, Anna. V. 2016. Impact of Mother Tongue on Children's Learning Abilities in Early Childhood Classroom. *Journal of Procedia - Social and Behavioral Sciences* Vol 233. Pages. 58 – 63
- Brown, H. Douglas. 2001. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. San Francisco: San Francisco State University.
- Burkart, Grace Stovall. 1998. *Modules for the professional preparation of teaching assistants in foreign languages*. Washington, DC
- Burns, Anne. 1999. *Collaboration Action Research for English Language Teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chaer, Abdul. 2003. *Dasar-dasar Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dardjowiddjojo, Soenjono. 2000. *Echa: Kisah Pemerolehan Bahasa Anak Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Darningsih. 2005. *Peningkatan Penguasaan Kosakata untuk Memahami Wacana Inggris melalui Penggunaan Media Permainan Scrabble pada Siswa Kelas I-A SMP Negeri 2 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Felfe, Christina. 2018. Does early child care affect children's development? *Journal of Public Economics* Vol. 159. Pages. 33–53
- Greenwood, Davydd J and Lewin, Morten. 1998. *Introduction to Action Research*. New Delhi, India: Sage Publication Ltd.
- Harmer, Jeremy. 1998. *How to teach English. An introduction to the practice of English Language Teaching*. London: Longman. London Publisher.
- Heinich, Robert, Molenda, Michael, Russel, James and Smaldi, E. Sharon. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Canada: John Willey & Sons, Inc.
- Iskandarwassid, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Newby, J. Timothy, Stepic, Donald A, Lehman, James D, Russel, James D. 2009. *Instruction Technology for Teaching and Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- Richards, Jack & Theodore S. Rodgers. 1986. *Approaches and Method in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sadiman, Arif S. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Samsudin. 2008. *Pemelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pemelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- Tarigan, Henry Guntur. 1988. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tuckman, Bruce W, 1978. *Conducting Educational Research*. New York: Harcour Brace Jovanovich, Inc.
- Urr, Penny. 1999. *A Course in Language Teaching Practice and Theory*. Great Britain: Cambridge University Press.
- Webb, Simon. 2017. Neighbourhood socioeconomic status indices and early childhood Development. *Journal of SSM – Population Health* Vol. 3. Pages. 48–56