



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS ANAK MELALUI
MR. SIMON GAME PADA KELOMPOK PG DI PG-TK SEMESTA
KECAMATAN TEMBALANG KOTA SEMARANG
TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

OLEH

DZIKRINA ISTIGHFAROH

19156074

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2022

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS ANAK
MELALUI *MR. SIMON GAME* PADA KELOMPOK PG DI PG-TK
SEMESTA KECAMATAN TEMBALANG KOTA SEMARANG
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Yang disusun dan diajukan oleh:

**Dzikrina Istighfaroh
NPM: 19156074**


**Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan di hadapan
dewan penguji**

Semarang, Februari 2022

Pembimbing 1


**Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd
NPP 097901230**

Pembimbing 2


**Dwi Prasetyawati, D.H., S.Pd., M.Pd
NPP 108401280**

SKRIPSI

PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS ANAK
MELALUI *MR. SIMON GAME* PADA KELOMPOK PG DI PG-TK
SEMESTA KECAMATAN TEMBALANG KOTA SEMARANG
TAHUN AJARAN 2021/2022

1E

Yang disusun dan diajukan oleh
Dzikrina Istighfaroh

NPM 19156074

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 23 Maret 2022
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua,



Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd
NPP 097901230



Sekretaris



Dr. Anita Chandra D.S., M.Pd
NPP 097101236

Penguji I

Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd
NPP 097901230



Penguji II

Dwi Prasetyawati, D.H., S.Pd., M.Pd
NPP 108401280



Penguji III

Dr. Anita Chandra D.S., M.Pd
NPP 097101236



MOTODANPERSEMBAHAN

Moto:

Tidak ada yang tidak mungkin karena sebaik-baik penolong adalah Allah SWT

Persembahan:

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Almamaterku UNIVERSITAS PGRI Semarang

2. Teman-teman PG TK Semesta Semarang

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dzikrina Istighfaroh

NPM : 19156074

Progdi : Pendidikan Gru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Semarang, Februari 2022

Yang membuat pernyataan



Dzikrina Istighfaroh

NPM 19156074

ABSTRAK

Istighfaroh, Dzikrina . NPM 19156074 .PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS ANAK MELALUI *MR. SIMON GAME* PADA KELOMPOK PG DI PG-TK SEMESTA KECAMATAN TEMBALANG KOTA SEMARANG TAHUN AJARAN 2021/2022. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu pendidikan UNIVERSITAS PGRI Semarang. UPGRI Semarang. 2022.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah pembelajaran anak usia 3-4 tahun di kelompok PGdi PG-TK Semesta Semarang yang ditemukan adanya permasalahan tentang penerimaan bahasa Inggris anak yang belum maksimal. Dari 15 anak usia 3-4 tahun ada 12 anak yang belum berani berkomunikasi dengan teman atau guru menggunakan bahasa Inggris. Ketika bermain anak hanya diam dan belum mengkomunikasikan keinginan anak terhadap teman atau guru. Oleh karena itu, guru menggunakan permainan Mr. Simon Game untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak. Permainan ini dilakukan saat kegiatan opening setiap harinya. Sehingga sangat penting bagi peneliti untuk mencoba menerapkan penggunaan permainan Mr. Simon Game dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok PG di PG-TK Semesta. Untuk mengetahui seberapa jauh permainan Mr. Simon Game dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, maka perlu diadakan penelitian tindakan kelas Tahun Pelajaran 2021/2022.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan selama 2 minggu yang dimulai dari Minggu ke-1 tanggal 24 November 2021 sampai 26 November 2021, Minggu ke-2 tanggal 29 November 2021 sampai 1 Desember 2021. Subyek penelitian adalah anak kelompok KB yang berjumlah 15 anak. Prosedur penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus.

Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu

- 1) Membuat perencanaan,
- 2) Melakukan tindakan,
- 3) Mengadakan pengamatan tindakan,
- 4) Merefleksikan hasil pengamatan tindakan, setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan.

Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa Inggris anak dapat ditingkatkan melalui permainan Mr. Simon Game. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah anak yang menunjukkan peningkatan kemampuan berbahasa Inggris dalam setiap kali pertemuan baik dalam siklus I maupun siklus II. Pada awal tindakan terdapat 2 anak atau 13% yang menunjukkan kemampuan bahasa Inggris dengan penilaian baik. Sedangkan akhir tindakan 12 anak atau 80% yang dapat menunjukkan kemampuan bahasa Inggris dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berbahasa Inggris kelompok PGdi PG-TK Semesta Tahun Pelajaran 2021/2022 dapat ditingkatkan melalui permainan Mr. Simon Game.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Anak melalui *Mr. Simon Game* pada Kelompok PG di PG-TK Semesta Kecamatan Tembalang Kota Semarang Tahun Ajaran 2021/2022” ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Bapak Dr. Muhdi, S.H., M.Hum., yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
 2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd., yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
 3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dr. Anita Chandra D.S, M.Pd., yang telah menyetujui skripsi penulis.
 4. Pembimbing I Ibu Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd., yang telah mengarahkan penulis dengan ketekunan dan kecermatan.
 5. Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi.
 6. Kepala PG-TK Semesta Semarang Ibu Nudiya Lisholati, S.Pd. yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di instansi yang dipimpinya.
 7. Suami tercinta Imron Abu Cholid Wibowo dan keluarga besar yang telah mendukung dan memberikan support untuk melanjutkan Pendidikan
 8. Teman-teman tercinta di PG TK Semesta dan kelas RPL 5C yang selalu memberi semangat dalam proses menempuh pendidikan
- Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidik, khususnya pendidik di dunia pendidikan PAUD.

Semarang, Februari 2022
Penulis

Dzirina Istighfaroh

DAFTAR ISI

	HalamanS
AMPULLUAR	i
SAMPULDALAMii
PERSETUJUANiii
MOTODANPERSEMBAHAN	v
PERNYATAANKEASLIANTULISAN	vi
ABSTRAKvii
PRAKATA	viii
DAFTARISI	ix
DAFTARTABEL	xi
DAFTARGRAFIKxii
DAFTARGAMBAR	xiii
DAFTARLAMPIRAN	xiv
BABI PENDAHULUAN.....	1
A. Latar BelakangMasalah	1
B. IdentifikasiMasalah	6
C. PembatasanMasalah	6
D. RumusanMasalah	6
E. TujuanPenelitian	7
F. ManfaatPenelitian	7
BABIKAJIANTEORIDANPENGAJUANHEPOTISIS	9
A. KajianTeori	9
1. Kemampuan Bahasa.....	9
a. Hakikat Kemampuan Bahasa.....	9
b. Tahap Perkembangan Bahasa Anak	10
c. Bentuk-bentuk Kemampuan Berbahasa	12
d. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	13
2. Permainan	15
a. Hakikat Permainan	15
b. Tahap Perkembangan Permainan	17
c. Jenis-jenis Permainan.....	19
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain	24
3. Game Mr. Simon Says	
a. Pengertian	26
b. Peran Mr. Simon Game	26
c. Pembelajaran Menggunakan Mr. Simon Game	27
d. Keuntungan dari Simon Says Game untuk Mengajar Kosakata	29
e. Kerugian Mr. Simon Game	30
B. Pembelajaran Bahasa Inggris di Usia Dini.....	30
C. KerangkaPemikiran	34

D. Hipotesis Tindakan.....	36
BABIIIMETODEPENELITIAN.....	30
A. SettingPenelitian.....	37
B. SubjekPenelitian	38
C. SumberData	38

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	38
E. Validasi Data	40
F. Analisis Data	41
G. Indikator Kinerja	41
H. Prosedur Penelitian	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Kondisi Awal	44
B. Deskripsi Hasil Siklus I	45
C. Deskripsi Hasil Siklus II	53
D. Pembahasan	60
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	63
A. Simpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kondisi Awal Anak	45
2. Hasil Observasi Siklus I	50
3. Hasil Observasi Siklus II	58
4. Peningkatan Kemampuan PraSiklus, Siklus I dan Siklus II	61

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil Observasi Pra Siklus	45
2. Hasil Observasi Kemampuan Berbahasa Inggris I	51
3. Hasil Observasi Kemampuan Berbahasa Inggris II	59
4. Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Pertemuan Pertama Siklus I Kegiatan permainan Mr. Simon Game Tentang Tema Sekolah Sub Tema Peralatan sekolah	47
2. Pertemuan Kedua Siklus I Kegiatan permainan Mr. Simon Game Tentang Tema Sekolah Sub Tema Peralatan sekolah	48
3. Pertemuan Ketiga Siklus I Kegiatan permainan Mr. Simon Game Tentang Tema Sekolah Sub Tema Peralatan sekolah	49
4. Pertemuan Pertama Siklus II Kegiatan permainan Mr. Simon Game Tentang Tema Sekolah Sub Tema Peralatan sekolah	54
5. Pertemuan Kedua Siklus II Kegiatan permainan Mr. Simon Game Tentang Tema Sekolah Sub Tema Peralatan sekolah.....	56
6. Pertemuan Ketiga Siklus II Kegiatan permainan Mr. Simon Game Tentang Tema Sekolah Sub Tema Peralatan sekolah.....	57

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan anugerah dari Sang Pencipta yang diamanahkan untuk dirawat, dibimbing dan dididik yang nantinya akan menjadi Sumber Daya Manusia masa mendatang untuk melanjutkan perjuangan bangsa dan mewujudkan cita-cita bangsa. Anak usia dini adalah anak yang memiliki berbagai potensi sejak lahir yang berada pada usia 0-8 tahun yang perlu mendapat perhatian khusus baik dari orang tua, guru, masyarakat maupun pemerintah. Usia ini merupakan (*golden age*) atau usia emas yang merupakan masa- masa terpenting bagi tumbuh kembang anak. Banyak ahli psikologi dan ahli pendidikan yang berpendapat pada usia dini sangat menentukan perkembangan anak selanjutnya dan 90% dari otak anak sudah terbentuk.

Pada masa ini, pertumbuhan organ-organ jasmani kecerdasan dan karakter berkembang dengan pesat. Sehingga masa-masa ini anak seyogyanya diarahkan (Hasan, 2011: 29). Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini akan memberikan persiapan anak menghadapi masa yang akan datang.

Salah satu aspek yang ikut berkembang adalah aspek bahasa. Bahasa merupakan hal penting dalam berkomunikasi dengan orang lain. Menurut Jamaris (2013: 113) bahasa dan komunikasi adalah dua aspek perkembangan yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Tanpa kemampuan ini, sulit bagi manusia untuk berinteraksi antara satu sama lainnya. Bahasa dapat di definisikan sebagai suatu bentuk kode sosial yang memiliki sistem yang digunakan dalam berkomunikasi. Sejak kecil manusia telah belajar untuk berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya dengan menggunakan bahasa yang sederhana.

Komunikasi anak usia 3-4 tahun mulai dapat berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana yang terdiri dari 3-4 kata, mampu melaksanakan dua perintah lisan secara berurutan dengan benar, senang mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urut dan mudah dipahami, menyebut nama, jenis kelamin dan umurnya, menyebut nama panggilan orang lain, mengerti bentuk pertanyaan dengan menggunakan sapaan, mengapa dan bagaimana, dapat mengajukan 3 pertanyaan dengan menggunakan kata apa, siapa dan mengapa, dapat menggunakan kata depan (di dalam, di luar, di atas, di bawah dan di samping).

Manusia belajar berbicara mulai dari satu suara saja hingga akhirnya menjadi kata-kata dan kalimat yang bermakna. Ketika saat itulah maka seseorang dapat menyampaikan apa yang menjadi keinginannya kepada orang lain lewat berbicara. Namun ketika mengalami proses tumbuh dan berkembang adakalanya manusia mengalami beberapa kendala dalam berkomunikasi. Bahkan dewasa ini sering kita jumpai beberapa kasus mengenai speech delay atau speech disorder pada anak-

anak usia dini. Hambatan dalam berbicara inilah yang harus kita sadari sejak dini agar dapat memperbaiki kemampuan berbicara anak sejak dini.

Bermain merupakan dunia anak. Kegiatan bermain mulai tampak sejak bayi berusia tiga atau empat bulan, yang penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak pada umumnya. Kegiatan bermain yang diarahkan dapat membantu anak belajar, seperti cara bersosialisasi, problem solving, negosiasi, manajemen waktu, berada dalam kelompok besar atau kecil dan kemampuan komunikasi anak. Vigotsky (dalam Setyawan, 2015:12) mengemukakan bahwa melalui *game* perkembangan kemampuan kognitif dan sosial anak berkembang. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak adalah Mr. Simon Game. Purwanti dan Rakhmawati (2017: 5) menyatakan bahwa keberhasilan guru pada proses pembelajaran melalui kegiatan *fun game* dengan pendekatan yang optimal pada anak juga membuahkan hasil, penghargaan terhadap semangat dan keikutsertaan anak sudah mulai dilakukan.

Hasil penelitian ini mendukung pada teori Whitton, Nicola dan Moseley dalam Setyawan (2015:13) yang menyatakan bahwa selain memotivasi, kegiatan bermain dalam belajar menumbuhkan kepedulian terhadap pembelajaran, kadangkala karena membosankan, anak menjadi tidak peduli pada pelajaran, tetapi dengan bermain *game* anak menjadi senang dengan pelajarannya.

Revolusi Industri 4.0 adalah tahapan dalam pembangunan pengetahuan dimana batas antara dunia fisikal, digital dan biologi semakin mengabur Schwab (2016: 20). Di era digital 4.0 seperti sekarang ini kemampuan berbahasa asing

merupakan asset yang penting dalam berkomunikasi dengan orang lain di berbagai belahan dunia. PG-TK Semesta Semarang merupakan salah satu sekolah yang berfokus dalam mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki anak usia dini dalam berbagai aspek, salah satunya adalah bahasa. Di tempat ini menggunakan bahasa pengantar berbahasa Inggris dalam berkegiatan sehari-harinya. Tentunya dalam penguasaan bahasa asing ini bukanlah hal yang mudah untuk dicapai. Berbagai kendala ditemui oleh para pengajar dalam mengajarkan konsep berbahasa Inggris pada anak-anak. Hal ini berkaitan dengan keberagaman yang ada pada diri anak tersebut. Tidak semua anak yang belajar di PG-TK Semesta memiliki kecerdasan bahasa yang tinggi. Selain itu anak-anak juga sedang dalam masa menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru selain lingkungan keluarga di rumah.

Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak menurut Jamaris dalam Susanto (2011:77) dapat dibagi kedalam tiga aspek, yaitu: Kosakata, Sintaksis dan Semantik. Adanya proses peralihan ini juga memerlukan waktu agar anak merasa sekolah menjadi lingkungan yang nyaman layaknya di rumah sehingga mereka dapat bercerita dengan gurunya. Namun ada juga beberapa anak yang sudah distimulus dari rumah dengan bahasa Inggris. Mereka sudah mengerti beberapa kata dalam bahasa Inggris. Bahkan ada juga yang dalam kegiatan sehari-harinya di rumah menggunakan bahasa Inggris dikarenakan orang tua yang berasal dari luar negeri. Keberagaman kondisi inilah yang menjadi tantangan bagi para pendidik untuk menyampaikan pengetahuan bahasa asingnya lewat bermain dengan anak.

Hasil penelitian Suminarti (2012: 30) mengungkapkan bahwa perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan bahasa anak yang harusnya tidak luput dari perhatian guru, dimana anak diharapkan dapat menguasai komponen-komponen bahasa seperti: menyimak, berbicara, membaca. Dalam mengatasi berbagai hal tersebut ada berbagai proses dan juga metode pendekatan yang digunakan oleh para guru demi mencapai tujuan tersebut. Pendekatan-pendekatan tersebut menggunakan cara yang menyenangkan bagi anak-anak. Salah satunya lewat permainan yang mengedukasi mereka untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Salah satu permainan yang digunakan adalah permainan yang bernama Mr. Simon Game.

Pada kenyataannya, saat peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran anak usia 3-4 tahun di KB PG-TK Semesta Semarang, peneliti menyadari adanya permasalahan tentang penerimaan bahasa Inggris anak yang belum maksimal. Dari 15 anak usia 3-4 tahun ada 12 anak yang belum berani berkomunikasi dengan teman atau guru menggunakan bahasa Inggris. Ketika bermain anak hanya diam dan belum mengkomunikasikan keinginan anak terhadap teman atau guru. Oleh karena itu, guru menggunakan permainan Mr. Simon Game untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak. Permainan ini dilakukan saat kegiatan opening setiap harinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti memilih judul Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Melalui *Mr. Simon Game* Pada Kelompok PG di PG-TK Semesta Kecamatan Tembalang Kota Semarang Tahun Ajaran 2021/2022.

B. Identifikasi Masalah

Dalam melaksanakan proses kegiatan bermain di sekolah terdapat beberapa kendala yang dialami oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya. Masalah tersebut perlu dicari jalan keluarnya sehingga proses penyampaian pesan dari materi yang disajikan dapat tersampaikan dengan baik. Masalah tersebut antara lain:

1. Penerimaan bahasa Inggris yang masih minim oleh anak didik.
2. Hanya sebagian kecil saja dari jumlah total anak didik yang dapat menyebutkan kosa kata berbahasa Inggris dengan baik saat di kelas.
3. Kebanyakan anak cenderung pasif yaitu masih diam saat ditanya oleh guru atau diminta mengulang penyebutan kosa kata oleh guru.
4. Kebanyakan anak kurang tertarik dan merasa cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran di kelas dikarenakan metode mengajar yang monoton.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang dirumuskan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut: Bagaimanakah model penerapan metode Mr. Simon Game terhadap kemampuan Bahasa Inggris di PG-TK Semesta Semarang?

D. Pembatasan Masalah

Dalam mengatasi masalah penguasaan bahasa Inggris di PG-TK Semesta Semarang, para tenaga pendidik menggunakan beberapa macam metode. Metode yang digunakan tersebut mengutamakan cara pendekatan yang menyenangkan

sehingga mudah diterima oleh anak. Salah satu metode tersebut adalah dengan menggunakan permainan yang disebut dengan Mr. Simon Game.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Tujuan Umum

Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Melalui *Mr. Simon Game*

2. Tujuan Khusus

Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Melalui *Mr. Simon Game* Pada Kelompok PG di PG-TK Semesta Kecamatan Tembalang Kota Semarang Tahun Ajaran 2021/2022

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini dapat diambil manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Untuk memperkaya khasanah penelitian ilmiah, terutama pada bidang pendidikan untuk anak usia 3-4 tahun tentang meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak uisa 3-4 tahun melalui permainan Mr. Simon Game.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Dapat menambah wawasan peneliti dalam memahami pentingnya kemampuan bahasa Inggris anak usia 3-4 tahun melalui permainan Mr. Simon Game di sekolah.
- 2) Untuk evaluasi diri dan mempunyai kesadaran untuk meningkatkan kemampuan mengajar yang efektif dan efisien.
- 3) Sebagai bahan referensi dalam mengajar.

b. Bagi Sekolah dan Pengajar PG Paud

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan evaluasi guru PAUD untuk lebih memahami kemampuan bahasa Inggris anak.

c. Bagi Pembaca

Dapat menambah wawasan tentang meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia 3-4 tahun melalui permainan Mr. Simon Game.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Bahasa Inggris

a. Hakikat Kemampuan Bahasa Inggris

Menurut Soetjningsih (2012: 168) bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dengan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Sedangkan menurut Jahja (2011: 53) bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik karena kemampuan berbahasa adalah komponen terpenting dalam tujuan pembelajaran bahasa. (Susilowati: 2013: 5).

Menurut Susanto (2014: 74) kemampuan bahasa merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa untuk menyatakan gagasan mengenai diri seseorang itu sendiri, dalam memahami orang lain, dan mempelajari kosakata baru atau bahasa lainnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa adalah kemampuan yang dimiliki individu dalam menggunakan bahasa untuk dapat berkomunikasi dan menyatakan gagasan agar dapat dipahami oleh orang lain.

b. Tahap Perkembangan Bahasa Anak

Menurut Peaget dan Vygotsky dalam Madyawati (2017: 62) perkembangan bahasa anak usia dini dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap Meraban Pertama (pralinguistik)

Tahap ini dilalui anak pada usia 0-5 bulan. Pada usia 0-2 minggu anak sudah mampu menghadapkan muka kearah sumber suara. Pada anak usia 1-2 bulan anak dapat membedakan suku kata seperti bu dan pa. usia 3-4 bulan anak sudah mampu membedakan suara laki-laki dan perempuan sehingga ia tau mana ibu dan juga ayahnya. Sedangkan pada usia 5 bulan anak mulai memperhatikan intonasi dan ritme dalam ucapan.

2. Tahap Meraban Kedua

Pada tahap ini dilalui anak usia 5 bulan - 1 tahun. Pada masa ini anak mulai aktif. Pada usia 5-6 bulan anak sudah mulai mengerti beberapa makna kata seperti nama, ajakan, dan lain sebagainya. Pada usia 7-8 bulan anak sudah mampu mengenal bunyi kata untuk objek yang sering diajarkan dan dikenalkan oleh orang tuanya secara berulang-ulang. Pada usia 8-1 tahun anak sudah menunjukkan inisiatifnya untuk berkomunikasi dengan menarik perhatian orang dewasa.

3. Tahap Linguistik

Pada tahap ini kemampuan berbahasa anak telah mampu mengucapkan bahasa yang menyerupai ujaran orang dewasa. Pada tahap ini dibagi menjadi lima tahap perkembangan, yaitu:

a. Tahap Holofrastik

Tahap ini dilalui anak pada usia 1-2 tahun dimana pengetahuan anak mengenai bahasa sudah mulai banyak, misalnya nama anggota keluarga, binatang dan lain sebagainya. Pada tahap ini anak dapat menyatakan makna keseluruhan kalimat dalam satu kata yang telah diucapkannya.

b. Tahap Linguistik II (Kalimat Dua Kata)

Tahap ini dicapai anak usia 2-3 tahun. Anak mulai dapat berkomunikasi sesuai perasaannya berupa bertanya dan meminta. Pada tahap ini anak telah terampil mengucapkan kombinasi antara informasi lama dan baru.

c. Tahap Linguistik III (Pengembangan Tata Bahasa)

Tahap ini terjadi antara usia 3-4 tahun dimana pada tahap ini anak sudah mampu bercakap-cakap dengan temannya dan mulai aktif memulai percakapan. Anak mulai ingin menyampaikan pengalamannya tentang dunia luar dengan cara mengkritik, bertanya, menyuruh, memberitahu dan lain sebagainya. Tahap ini merupakan tahap tumbuhnya kreativitas anak dalam pembentukan kata-kata baru. Anak belajar berbagai macam perkataan baru dengan cara bermain-main.

d. Tahap Linguistik IV (Bahasa Menjelang Dewasa)

Tahap ini dilalui anak pada usia 4-5 tahun dimana anak mulai menerapkan struktur tata bahasa dan kalimat-kalimat yang agak rumit. Pada tahap ini anak masih kesulitan dalam memetakan ide kedalam kata-

kata yang bermakna. Anak memiliki keterbatasan-keterbatasan seperti penguasaan struktur bahasa, kosakata, dan imbuhan.

e. Tahap Linguistik V

Tahap ini merupakan tahap anak usia 5 tahun keatas. Perbendaharaan katanya masih terbatas namun masih terus berkembang sesuai tahap perkembangannya. Perkembangan bahasanya telah menguasai elemen-elemen sintaksis bahasa ibunya dan telah memiliki pemahaman dan produktivitas bahasa yang memadai.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan bahasa pada anak terbagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap meraban pertama (*Pralinguistik*), tahap meraban kedua dan tahap linguistik.

c. Bentuk-bentuk Kemampuan Berbahasa

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2015: 12). Kemampuan berbahasa dibagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

1. Bahasa Reseptif

Kemampuan bahasa reseptif merupakan kemampuan dalam membedakan suara yang bermakna dan tidak bermakna. Kemampuan ini mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan, dan menghargai bacaan.

2. Bahasa Ekspresif

Kemampuan bahasa ekspresif merupakan kemampuan bahasa dalam berbicara. Kemampuan ini mencakup mengekspresikan bahasa, bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali pengalaman, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan.

3. Bahasa Pragmatik

Kemampuan bahasa pragmatik merupakan kemampuan berbahasa dalam berkomunikasi secara tulisan/keaksaraan. Kemampuan ini mencakup pemahaman tentang bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, dan memahami kata dalam cerita.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk kemampuan bahasa yang harus dikuasai oleh anak usia dini adalah bahasa reseptif, bahasa ekspresif dan bahasa pragmatik.

d. Aspek-Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Bahasa merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dengan bahasa segala sesuatu akan menjadi lebih mudah. Seseorang dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungannya melalui bahasa. Menurut Jamaris dalam Sujiono (2010: 78), aspek perkembangan bahasa anak dapat dibagi menjadi dalam tiga aspek, yaitu:

1. Kosa Kata

Pemahaman kosa kata ini merupakan aspek awal pembelajaran bahasa. Aspek ini dapat diperoleh anak sejak anak baru lahir. Kosa kata dapat

diberikan kepada anak yang baru lahir dengan mengajak anak berbicara tentang kegiatan yang dilakukan, misalnya pada saat anak sedang memakai baju, orang tua atau orang terdekatnya bisa menyebutkan warna baju dan jenis baju yang akan dikenakannya. Penanaman kosa kata kepada anak juga dapat dilakukan dengan membacakan cerita kepada anak.

2. Sintaksis (Tata Bahasa)

Meskipun anak belum mengetahui apa itu tata bahasa, namun anak akan otomatis mempelajarinya secara otodidak melalui contoh-contoh berbahasa yang ia dapat dilingkungannya. Perlahan anak akan mengucapkan objek (contoh: makan) pemikirannya saja, kemudian bertahap dengan menambahkannya subyek (contoh: mama makan), dan kemudian ke tata bahasa yang baik dan benar.

3. Sematik

Aspek perkembangan bahasa ini anak menggunakan kata sesuai dengan tujuannya untuk mengekspresikan keinginan, penolakan, dan pendapatnya menggunakan kalimat yang tepat. Misalnya ketika akan ditanya apakah anak menyukai boneka yang dibeli oleh ayahnya, maka anak akan menjawab “aku suka”. Hal tersebut menunjukkan bahwa jawaban anak sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.

Selain aspek-aspek bahasa yang telah dijabarkan diatas, terdapat pula prinsip-prinsip perkembangan bahasa anak usia dini menurut Seefeld dan Barbour dalam Sujiono (2010: 79). Prinsip-prinsip perkembangan bahasa tersebut adalah:

1. Interaksi

Prinsip interaksi sangat penting untuk menambah kosa kata anak. Terutama interaksi anak dengan lingkungannya. Ketika anak berinteraksi dengan lingkungannya secara otomatis anak-anak menerima contoh-contoh dalam menggunakan kosa kata secara tepat sehingga pemahaman kosa kata anak akan semakin luas.

2. Ekspresi

Prinsip kedua setelah interaksi yaitu ekspresi. Melalui interaksi dengan lingkungan selain anak akan menerima contoh-contoh dalam menggunakan kosa kata dengan benar, anak juga akan mempelajari bagaimana ekspresi yang tepat untuk menyampaikan suatu kata atau kalimat. Ekspresi kemampuan bahasa anak dapat diutarakan dengan menggabungkan antara pikiran dan perasaan anak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini meliputi kosa kata, sintaksis (tata bahasa dan semantik).

2. Pembelajaran Bahasa Inggris di Usia Dini

Menurut Sundayana (2016:31) pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran harus sejalan dengan karakter siswa, antara lain mencakup: kegiatan yang riil dan kongkrit (*hands-on activities*), kegiatan yang menuntut respon fisik, dan bermain peran serta simulasi. Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Maka dari itu guru

perlu menentukan dan menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Menurut Ma'mur (2009: 59) menjelaskan bahwa istilah metode dalam pembelajaran Bahasa Inggris harus menyusun perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pelajaran bahasa Inggris secara teratur. Istilah ini lebih bersifat prosedural dalam arti penerapan suatu metode dalam pembelajaran bahasa yang dikerjakan dengan melalui langkah-langkah yang teratur dan secara bertahap, dimulai dari penyusunan perencanaan pengajaran, penyajian pengajaran, proses belajar mengajar, dan penilaian hasil belajar. Oleh karena itu mata pelajaran bahasa Inggris diharapkan dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam Bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.

Pendidikan Bahasa Inggris pada jenjang pendidikan dasar identik dengan mengajari seorang bayi bahasa ibu. Dimana secara umum anak-anak kita di sekolah belum mengenal Bahasa Inggris, sehingga hal itu akan berdampak pada pola pengajaran Bahasa Inggris pada tingkat paling rendah yang lebih bersifat pengenalan. Sehingga diusahakan sedapat mungkin agar tercapai apa yang disebut "kesan pertama yang mengesankan" yang selanjutnya sebagai motivasi bagi mereka untuk mengeksplorasi wawasan berbahasa Inggris pada tataran lebih lanjut.

Bahasa Inggris sama halnya dengan Bahasa Indonesia adalah merupakan alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat yaitu sistemik, manasuka, ujar, manusisawi dan komunikatif. Disebut sistemik karena bahasa merupakan sebuah

sistem terdiri dari sistem bunyi dan system makna. Manasuka karena antara makna dan bunyi tidak ada hubungan logis. Disebut ujaran karena dalam bahasa yang terpenting adalah bunyi, karena walaupun ada yang ditemukan dalam media tulisan tapi pada akhirnya dibaca dan menimbulkan bunyi. Disebut manusiawi karena bahasa ada jika manusia ada dan masih memerlukannya.

Dalam pengenalan Bahasa Inggris untuk siswa pengguna bahasa ibu bahasa Indonesia, kita hendaknya menganggap siswa tersebut seorang bayi yang baru akan belajar bahasa. Kita tidak bisa memulai pengenalan belajar bahasa dengan cara menghafalkan kata dan arti, mengenalkan tensis, dan yang lainnya seperti kita belajar waktu di bangku sekolah. Banyak sekali buku- buku pelajaran Bahasa Inggris untuk usia dini yang ditulis dengan gaya seperti itu. Pola pembelajaran Bahasa Inggris dengan tingkat pengenalan sedapat mungkin diciptakan suasana bahwa di ruangan itu adalah ruangan yang segala bentuk tampilan berbahasa menggunakan Bahasa Inggris.

Selain itu bahasa inggris berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dalam rangka mengakses informasi selain sebagai alat untuk membina hubungan interpersonal, bertukar informasi serta menikmati estetika bahasa dalam budaya Inggris. Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa inggris bertujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris, baik dalam bentuk lisan atau tulis, yang meliputi kemampuan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).
2. Menumbuhkan kesadaran tentang hakikat bahasa dan pentingnya bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar.

3. Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antar bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya agar siswa memiliki wawasan lintas budaya dan dapat melibatkan diri dalam keragaman budaya.

Menurut Suyanto (2010: 23) Dalam pelajaran bahasa Inggris ada empat kemampuan dasar yang harus dipelajari oleh semua siswa, diantaranya:

1. *Listening* (Menyimak)

Menyimak adalah sesuatu keterampilan yang hingga kini masih diabaikan, karena keterampilan ini kurangnya materi berupa buku teks dan sarana lain seperti rekaman yang diperdagangkan untuk menunjang tugas guru dalam pelajaran menyimak untuk digunakan dalam bahasa Inggris.

2. *Speaking* (Berbicara)

Tujuan utama kemampuan bicara adalah untuk menyampaikan pesan kepada orang lain, yakni mampu berkomunikasi dalam suatu bahasa. Tujuan pertama dapat dicapai melalui aktifitas-aktifitas sedangkan tujuan kedua dapat dicapai melalui latihan pengembangan.

3. *Writing* (Menulis)

Keterampilan menulis dianggap keterampilan yang paling sukar dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lainnya. Bila seorang pelajar menggunakan bahasa kedua secara lisan, seorang penutur asli dapat mengerti dan menerima lafal yang kurang sempurna. Tetapi, bila pelajar menggunakan bahasa yang kedua itu secara tulisan, penutur asli yang membacanya akan lebih keras dalam menilai tulisan yang banyak kesalahan ejaan atau tata bahasa.

4. *Reading* (Membaca)

Membaca termasuk aktifitas yang sangat rumit atau kompleks karena bergantung pada keterampilan berbahasa pelajar dan tingkat penawarannya.

Tujuan seseorang membaca adalah untuk mengerti atau memahami isi pesan yang terkandung dalam suatu bacaan seefisien mungkin. Aktifitas membaca itu melibatkan keterampilan-keterampilan mengenal suatu teks dan mengambil suatu kesimpulan tentang makna kata-kata menggunakan butir-butir kosa kata yang belum dikenal.

Adapun beberapa manfaat dari pengenalan Bahasa Inggris pada anak usia dini adalah agar anak diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pengenalan bahasa Inggris secara aktif, kreatif dan menyenangkan. Dengan bermain gambar, anak didik akan lebih cepat menguasai kosa kata bahasa Inggris yang diajarkan sesuai dengan perkembangan berpikirnya (Aminah dalam Prasetyaningsih, 2013). Selain itu pengenalan bahasa Inggris sejak dini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya bahasa Inggris sehingga diharapkan anak dapat berkomunikasi secara global dimasa mendatang.

B. Permainan

1. Hakikat Permainan

Menurut Mutiah (2010: 31) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan

dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Menurut Musbikin (2010: 86) bermain adalah “suatu kegiatan yang dilakukan anak-anak untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Selanjutnya Menurut Dwijawiyata (2013: 7) ada beberapa pendapat mengenai bermain, yaitu:

“(a) bermain berarti bergerak sambil bersenang-senang (b) bermain berarti melakukan hal yang diinginkan, yang melibatkan perasaan senang maupun tegang, namun dilakukan hanya pada waktu dan tempat tertentu, sambil menyadari bahwa tindakan tersebut berbeda dengan kehidupan biasa (c) bermain berarti belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, menggunakan dengan benda-benda disekitarnya, dan dilakukan bersama dengan orang - orang di sekelilingnya”.

Anak-anak belajar melalui permainan. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal (Mutiah, 2010: 91).

Menurut Fadlillah (2017: 7) permainan adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Permainan juga diartikan sebagai dunia anak-anak, yang merupakan hak asasi bagi anak usia dini dan hakiki pada masa prasekolah.

Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa bermain adalah merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang dan pada

suatu permainan akan memberikan kepuasan sehingga dapat meningkatkan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.

2. Tahap Perkembangan Permainan

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Piaget dalam Komariyah (2010: 35) adalah sebagai berikut: a) Permainan sensori motorik. Bermain pada periode ini belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*. b) Permainan simbolik. Merupakan ciri periode pra-operasional yang ditemukan pada usia dua sampai tujuh tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya.

Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya. c) Permainan sosial yang memiliki aturan. Pada usia delapan sampai sebelas tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan. d) Permainan yang memiliki Aturan dan olahraga (sebelas tahun keatas). Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara

kaku. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Menurut Fadlillah (2017: 43) tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

1. Sensori motor (*sensory motor play*)

Tahap ini terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Pada tahap ini bermain anak lebih mengandalkan indra dan gerak-gerak tubuhnya. Untuk itu, pada usia ini mainan yang tepat untuk anak ialah yang dapat merangsang panca inderanya, misalnya mainan yang berwarna cerah, memiliki banyak bentuk dan tekstur, serta mainan yang tidak mudah tertelan oleh anak.

2. Praoperasional (*symbolic play*)

Tahap ini terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai bisa bermain khayal dan pura-pura, banyak bertanya, dan mulai mencoba hal-hal baru, dan menemui simbol-simbol tertentu. Adapun alat permainan yang cocok untuk usia ini adalah yang mampu merangsang perkembangan imajinasi anak, seperti menggambar, balok/lego, dan puzzle. Namun sifat permainan anak usia dini lebih sederhana dibandingkan dengan operasional konkret.

3. Operasional konkret (*social play*)

Tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif. Adapun alat permainan yang tepat untuk usia ini ialah yang mampu menstimulasi cara berpikir anak. Melalui alat permainan yang dimainkan anak dapat

menggunakan nalar maupun logikanya dengan baik. Bentuk permainan yang bisa digunakan di antaranya: dakon, puzzle, ular tangga, dam-daman, dan monopoli.

4. Formal operasional (*game with rules and sport*)

Terjadi pada tahap anak usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan aturan-aturan yang sangat ketat dan lebih mengarah pada *game* atau pertandingan yang menuntut adanya menang dan kalah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan bermain pada anak menjadi beberapa kelompok yaitu Sensori motor (*sensory motor play*), Praoperasional (*symbolic play*), Operasional konkret (*social play*), dan Formal operasional (*game with rules and sport*).

3. Jenis-Jenis Permainan

Jenis-jenis permainan menurut Wulandari (2013: 56) yaitu:

1. *Maze game*

Jenis *game* ini merupakan *game* yang paling awal muncul. Contoh yang paling dikenal di Indonesia adalah *Game Pacman*. Konsep dasar dari jenis ini adalah mengitari *maze* (lorong-lorong yang berhubungan) dan memakan beberapa *item* untuk menambah tenaga atau kekebalan. Tentunya dalam permainan ini ada musuh yang mengejar, tetapi dengan kekebalan yang dimiliki kita dapat mengejar balik.

2. *Board game*

Jenis *game* ini sama dengan *game board* tradisional seperti Monopoly. Tidak ada variasi yang memunculkan *gameplay* ataupun perubahan desain

dari versi tradisional ke versi elektronik. Versi elektronik benar-benar hanya memindahkan versi tradisional ke layar komputer. Umumnya *game* ini lebih menekankan pada kemampuan komputer menjadi lawan tanding dari pemain. *Game* ini melibatkan AI (*Artificial Intelligence*) atau kecerdasan buatan yang handal untuk bisa menjadikan *game* ini menantang pemain dengan baik

3. *Card Game*

Game ini hampir sama dengan *board game* dan tidak memberikan perubahan yang berarti dari *game* versi tradisional yang sejenisnya. Variasi yang diberikan adalah kemampuan *multiplayer* dan tampilan yang lebih bervariasi dari versi tradisional. Contoh dari *game* jenis ini adalah Solitaire dan Hearts.

4. *Quiz game*

Salah satu yang umum dikenal adalah *game* kuis “Who wants to be a millionaire”, sebuah *game* dengan nama yang sama dari acara kuis televisi. *Game* ini sederhana dalam cara bermain yaitu hanya memilih jawaban benar dari beberapa pilihan jawaban. Biasanya pertanyaan yang diberikan memang memiliki topik tertentu.

5. *Puzzle Game*

Game jenis ini memberikan tantangan kepada pemainnya dengan menjatuhkan sesuatu dari sebelah atas ke bawah. Pemain harus menyusun sedemikian rupa dan tidak ada yang tersisa ketika susunan di atasnya sudah akan dibuat. Susunan ini dilakukan secepat dan sebaik mungkin. Semakin

lama akan semakin cepat dan semakin banyak objek yang jatuh. Contoh yang terkenal adalah Tetris.

6. *Shooting game*

Jenis ini banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh adalah berbentuk pesawat atau jenis lain. Datang dari sebelah atas dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin.

7. *Simulation*

Merupakan jenis *game* yang menggunakan simulasi seperti keadaan sebenarnya, terkadang kita diajak untuk menciptakan suasana lingkungan yang diinginkan. Dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas inteligen serta kemampuan fisik dari tokohnya tersebut. Tokoh karakter tersebut memerlukan kebutuhan layaknya manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara hewan, memelihara lingkungan dan lain-lain. Lawan mainnya bisa berupa pemain lain yang memainkan karakter sebagai tetangga maupun komputer dengan kecerdasan buatan tingkat tinggi. Contoh dari *game* ini adalah The Sims 3

8. *Strategy game*

Game ini terbagi menjadi dua yaitu *Turn-Based Strategy Game* dan *Real-Time Strategy Game*. Perbedaannya adalah *Turn-Based Strategy Game* jika diilustrasikan sama dengan permainan catur, jadi terjadi pergantian antar pemain. *Real-Time Strategy Game* tidak perlu menunggu, jadi kecepatan pemain akan sangat memungkinkan untuk menang.

9. *Role Playing Game (RPG)*

RPG (*role-playing game*) adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan permainan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir dari permainan ini. Pemain memiliki peran tertentu seperti kesehatan, mata-mata, kekuatan, dan keahlian. Contoh dari *game* ini *Crytal Legacy*, *NaROSE online*.

10. *Adventure game*

Game ini merupakan *game* petualangan dimana dalam perjalanannya, pemain akan menemukan banyak hal dan peralatan yang akan disimpan. Peralatan itu akan digunakan selama dalam perjalanan, baik untuk membantu dan menjadi petunjuk. Contoh dari *game* ini adalah *Beyond Good and Evil*.

11. *Edutainment game*

Game ini bertujuan lebih untuk memancing minat belajar anak sambil bermain. Contohnya adalah *Game Boby Bola*.

Permainan sendiri memiliki beberapa jenis menurut Grouling (2010: 43) antara lain:

1. *Video games*: permainan yang dikendalikan oleh komputer atau mikroprosesor ini dapat menciptakan ruang virtual untuk berbagai jenis permainan. *Video game* dapat menggunakan satu atau lebih perangkat input,

seperti *joy stick* atau kombinasi tombol pada *Arcade games*, sebuah *keyboard* dan *mouse* pada *PC games*, atau juga *controller* yang sering dijumpai pada *Console games*. Pada sekarang ini video game sudah dapat dimainkan secara *online* atau disebut juga *Online Game*. Permainan *online* ini sendiri dimainkan bersama beberapa jaringan komputer yang menggunakan internet ataupun teknologi sejenisnya. Contohnya seperti *Browser games*, *First-Person Shooter games*(FPS), *Massively multiplayer online games* (MMOG) dan lain-lain.

2. *Tabletop games*: permainan yang mengacu pada unsur-unsur bermain yang terbatas pada area kecil, biasanya hanya menempatkan, mengangkat, memindahkan potongan permainan. Misalnya seperti *board games*, *coordination games*, *card games*, *dice games*, *tile games*, *pencil and paper games*, dan *guessing games*.
3. *Simulation games*: permainan simulasi ini biasanya mencoba untuk menyalin atau mengikuti berbagai kegiatan dari kehidupan nyata untuk berbagai keperluan seperti pelatihan, analisis, ataupun prediksi. Permainan simulasi biasanya tidak ada tujuan yang didefinisikan secara ketat dalam permainan, bahkan pemain diperbolehkan untuk bebas mengontrol karakter.
4. *Role-playing games* (RPG): jenis permainan dimana pemain atau peserta mengasumsikan peran karakter bertindak dalam pengaturan fiksi. Peserta mengambil tanggung jawab untuk bertindak di luar dari peran-peran yang lain dalam narasi ini, baik melalui akting literal atau melalui proses pengambilan

keputusan tersruktur atau pengembangan karakter dan tindakan yang diambil berhasilnya atau gagalnya permainan ini sesuai aturan dan pedoman yang ada.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis permainan yang dapat digunakan dalam permaianan adalah *Maze game*, *Board game*, *Card Game*, *Quiz game*, *Puzzle Game*, *Shooting game*, *Simulation*, *Strategy game*, *Role Playing Game (RPG)*, *Adventure game*, dan *Edutainment game*.

4.Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain

Faktor-faktor yang mempengaruhi bermain anak menurut Harlock dalam Fadlillah (2017: 50) yaitu:

1. Kesehatan, semakin sehat anak maka semakin banyak energinya untuk bermain aktif.
2. Perkembangan motorik, permainan anak melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
3. Inteligensi, pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif dibandingkan dengan yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.
4. Jenis kelamin, anak laki-laki kecenderungannya bermain lebih kasar di bandingkan anak perempuan, dan lebih menyukai permainan yang permainan yang melibatkan fisik motorik mereka.
5. Lingkungan, anak yang berasal dari lingkungan pedesaan kurang baermain dibandingkan mereka yang berasal dari lingkungan kota.

6. Status sosial ekonomi, anak yang berasal dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan yang mahal dan sebaliknya mereka yang berasal dari kalangan bawah memilih kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang.
7. Jumlah waktu bebas, jumlah waktu bermain bergantung pada status ekonomi keluarga.
8. Peralatan bermain, peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi bermain adalah 1) Kesehatan, semakin sehat anak maka semakin banyak energinya untuk bermain aktif, 2) Perkembangan motorik, permainan anak melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif, 3) Inteligensi, pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif dibandingkan dengan yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan, 4) Lingkungan, anak yang berasal dari lingkungan pedesaan kurang bermain dibandingkan mereka yang berasal dari lingkungan kota, 5) Jumlah waktu bebas, jumlah waktu bermain bergantung pada status ekonomi keluarga, 6) Peralatan bermain, peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya.

C. Game Mr. Simon Say's

1. Pengertian

Menurut Anaheim (2011:18) bahwa "Ada banyak permainan anak-anak yang dapat disesuaikan dengan format TPR. Mr. Simon Say's Game itu contoh yang bagus. Sedangkan menurut Passe (2013:107) menyatakan dalam bukunya teknik ini baik dan cocok untuk anak-anak yang sangat muda karena anak-anak kecil belajar dengan bergerak. Artinya yaitu permainan Mr. Simon adalah sebagai teknik pengajaran kosakata.

Menurut Anderson (2015:179) bahwa "Mr. Simon Game itu merupakan permainan populer yang dimainkan di seluruh dunia." itu berarti bahwa sebagian besar orang sudah tahu permainan Mr. Simon Game. Menurut Amy (2015:151) menyatakan "Mr. Simon Game adalah cara yang baik untuk membuat siswa secara aktif meninjau kosa kata." Itu artinya Mr. Simon Game merupakan permainan yang cocok untuk siswa yang ingin belajar kosakata.

Berdasarkan pada pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan Mr. Simon Game adalah cara populer untuk mengajar kosa kata dan membuat siswa aktif dalam proses belajar.

2. Peran Mr. Simon Game

Berbicara tentang peran permainan Mr. Simon Game, seorang guru atau siswa berdiri di depan kelas dan menjadi pemimpin atau Simon. Simon memberi tahu siswa apa yang harus dilakukan, dan siswa harus mengikuti arahan saja. Jika permainan Mr. Simon dinyatakan sebelum perintah. Jika siswa mengikuti arahan dan Simon mengatakan tidak dinyatakan, mereka harus

melakukannya duduk dan keluar untuk ronde. Simon dapat mencoba membingungkan peserta menyuruh mereka melakukan satu tindakan sambil menunjukkan yang berbeda. Itu artinya Simon dapat mengatakan sesuatu dan kemudian melakukan perbedaan tindakan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa peran Mr. Simon Game dalam permainan semua siswa diharapkan melakukan dan melakukan apa yang Mr. Simon katakan dan siswa tidak diharapkan melakukan dan melakukan apa yang Mr. Simon tidak diminta untuk dilakukan.

3. Pemebelajaran Menggunakan Mr. Simon Game

Simon mengatakan game bisa menjadi game yang berguna untuk mengajarkan kata kerja misalnya “Simon berkata 'lari' ke pintu "atau" Simon berkata 'berjalanlah' perlahan-lahan. Permainan juga bias digunakan untuk menggambarkan preposisi. Misalnya, “Simon berkata berdirilah dengan satu kaki” atau “Simon berkata sembunyikan ‘di bawah’ meja.” Selain itu, Simon mengatakan: ini adalah permainan yang luar biasa untuk membantu anak-anak mempelajari nama-nama bagian tubuh mereka. Itu berarti bahwa Simon berkata juga dapat digunakan dalam mengajar kata benda bagian tubuh seperti itu. Berdasarkan pernyataan di atas, Simon mengatakan game bisa dipuji mengajar kosakata terutama dalam kategori kata-kata konten.

Dalam mengajar Simon mengatakan permainan ada beberapa langkah yang bisa digunakan;

1. Mintalah seorang guru menjadi “Simon”, dan memiliki setidaknya satu siswa sebagai anggota grup.

2. Simon hanya meminta tindakan mudah, tahu dari kelompok. Sebagai contoh Simon berkata, bertepuk tangan”. Tidak masalah bagi penelepon untuk juga memodelkan aksi sambil memberikan arahan. Idealnya, tindakan itu menuntut kehendak terkadang memiliki nilai hiburan (mis., "bertingkah seperti a frog")
3. Model guru dalam kelompok harus merespons dengan cepat dan jelas setelah setiap arah yang disajikan Simon.
4. Jika peserta didik bersenang-senang dengan jawaban (mis., ... mungkin Anda berkata “Lompat seperti katak ", dan mereka menambahkan dengan dorongan lidah), bergabunglah dalam kesenangan mereka. Tertawa dengan mereka.
5. Puji para pemain dengan antusias ketika mereka membintangi aksi
6. Terus memanggil tindakan hingga satu menit atau lebih, atau sampai Anda lihat dulu tanda-tanda motivasi menurun.
7. Jika itu sudah cukup "menguap", izinkan siswa yang paling mampu, atau paling tertarik menjadi Simon. Ini berarti bahwa jika siswa masih semangat untuk melakukannya, Simon bilang gamenya, guru bisa membiarkan siswa menjadi Simon.
8. Jika seorang siswa "Simon" belum memahami harapan untuk perannya, tidak apa-apa, Anda dapat menggunakan beberapa kata untuk diminta (mis., beri tahu mereka apa yang dikatakan) Ini berarti bahwa jika siswa bingung, guru dapat membantunya yang ingin menjadi Simon untuk memberi tahu mereka apa yang harus dikatakan tentang kata-kata.

4. Keuntungan dari Simon Says Game untuk Mengajar Kosakata

Seperti yang kita ketahui bahwa ada banyak teknik dalam mengajar dan perbendaharaan kata, game dapat menjadi salah satunya. Beberapa ahli mengatakan bahwa game digunakan untuk mengajar keuntungan kosa kata. Gertrude dalam bukunya mengatakan bahwa: Game telah terbukti memiliki keuntungan dan keefektifan dalam belajar kosa kata dalam berbagai cara:

1. Game menghadirkan relaksasi dan kesenangan bagi siswa, sehingga membantu mereka belajar dan mempertahankan kata-kata baru dengan lebih mudah.
2. Game biasanya melibatkan kompetisi persahabatan dan mereka menjaga pembelajar tertarik.
3. Permainan kosakata membawa konteks kata nyata ke dalam kelas dan meningkatkan penggunaan bahasa Inggris siswa dengan cara yang fleksibel dan komunikatif.

Permainan sangat memotivasi dan memberi siswa lebih banyak kesempatan ungkapkan pendapat dan perasaan mereka. Ini berarti bahwa permainan dapat membantu mereka yang bermain untuk membangkitkan diri mereka sendiri percaya diri, lebih kreatif dan mengurangi kecemasan dari memperoleh bahasa. Singkatnya, game itu efektif dan efisien untuk menghindari kebosanan di kelas kosa kata.

Berdasarkan statemen di atas kita dapat menyimpulkan bahwa Simon mengatakan sebagai permainan belajar kosa kata memiliki kelebihan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Terutama dalam belajar kosa kata.

5. Kerugian Mr. Simon Game

Petualangan game ini adalah dari ujung guru. Artinya bahwa guru harus bergerak cepat atau tidak berhasil, guru harus mengingat semuanya dan memuji, lakukan semuanya dengan adil dan pastikan bahwa siswa hanya melakukan tindakan pada waktu yang tepat.

E. Kerangka Pemikiran

Sesuai dengan tuntutan pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Inggris, yaitu dapat berkomunikasi secara lisan maupun tulisan, maka para anak didik dituntut untuk memiliki pemahaman kosa kata yang memadai sehingga mereka akan dapat berkomunikasi dengan baik dalam berbagai konteks dan tema. Aktifitas pembelajaran berbasis bahasa secara mendasar dan akan bergantung pada pemahaman siswa akan kosa kata tersebut. Para anak didik harus mempunyai akses pada makna kata yang digunakan oleh guru dan lingkungan sekitarnya. Keterbatasan pemahaman kosa kata pada anak didik akan mengakibatkan terhambatnya pencapaian kompetensi berbahasa. Bagaimanapun pembelajaran itu sendiri bergantung pada anak didik. Kurangnya pemahaman kosa kata adalah penyebab utama dari kegagalan akademik yang dialami anak didik.

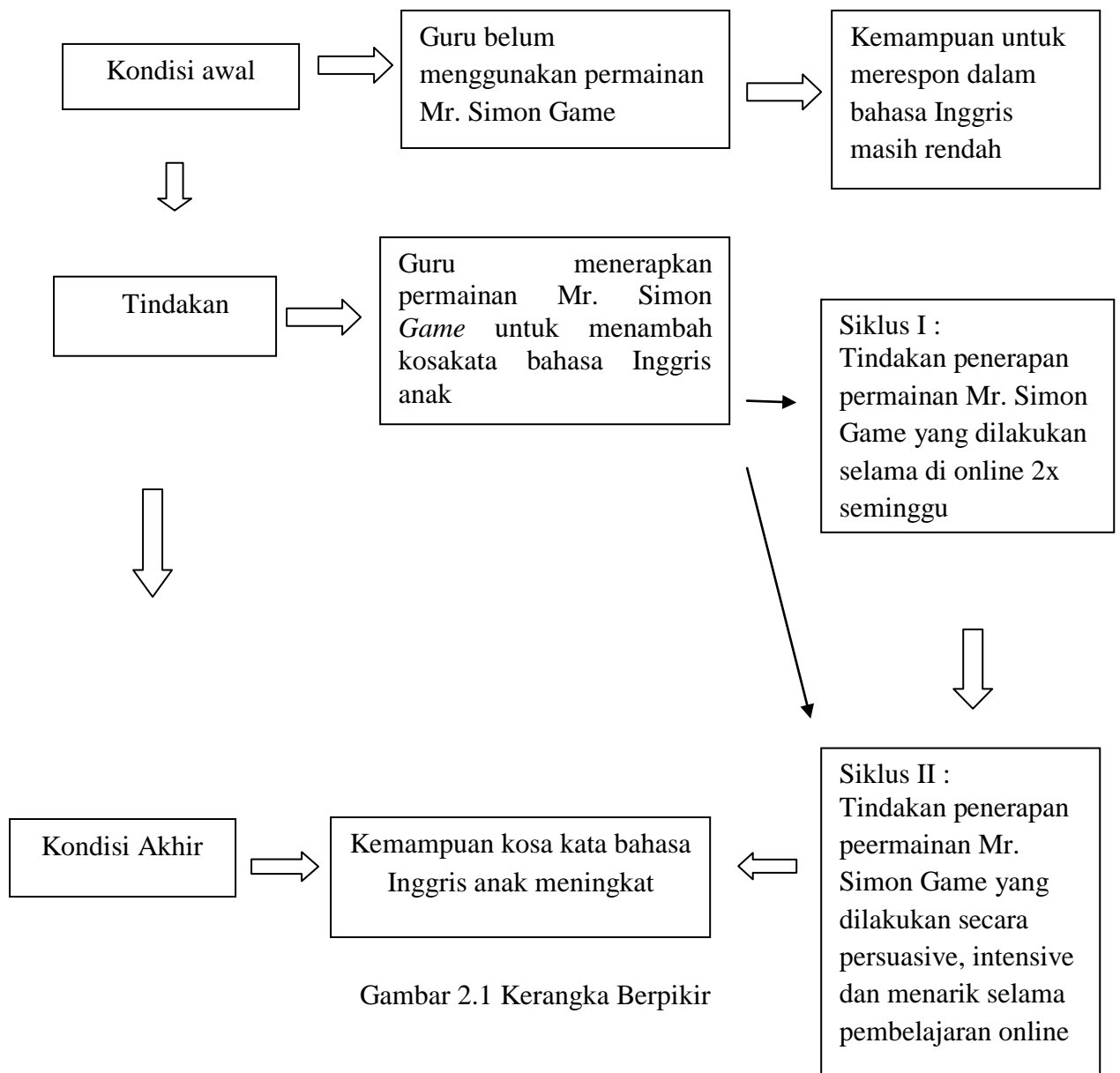
Pemahaman vocabulary atau kosa kata anak didik masih di bawah pemahaman minimal yang harus dimiliki anak didik. Menurut Soemanto (2006: 113), ada tiga faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu:

1. Faktor-faktor stimulasi belajar.
2. Faktor-faktor metode belajar.

3. Faktor-faktor individual.

Guru sangat menyadari pentingnya motivasi di dalam membimbing belajar siswa. Masalah memotivasi anak didik dalam belajar, merupakan masalah yang sangat kompleks. Dalam usaha memotivasi siswa tersebut, tidak ada aturan-aturan yang sederhana. Penyelidikan tentang motivasi, kiranya menjadikan guru peka terhadap kompleksitas masalah ini. Guru hendaknya mengetahui prinsip-prinsip motivasi yang dapat membantu pelaksanaan tugas mengajarnya.

Melihat keadaan tersebut, penulis berusaha dengan kemampuan yang ada untuk mencoba beberapa cara agar pemahaman kosa kata para anak didik dapat meningkat, sekaligus dapat menggunakan kosa kata tersebut dalam berbagai makna dan tema. Salah satu teknik pembelajaran yang digunakan penulis untuk meningkatkan *Vocabulary* anak didik adalah melalui metode game Simon Say's.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang diajukan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka hipotesis tindakannya yaitu: Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Melalui *Mr. Simon Game* Pada Kelompok PG di PG-TK Semesta Kecamatan Tembalang Kota Semarang Tahun Ajaran 2020/2021.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di PG-TK Semesta Semarang yang beralamat di jalan Jangli Gabeng no 1. Alasan peneliti melaksanakan penelitian di sekolah ini adalah karena peneliti mengajar di sekolah tersebut, sehingga peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian memudahkan peneliti dalam proses pengumpulan data. Selain itu peneliti juga dapat mencermati jalannya penelitian secara langsung dan menemukan solusi dari permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran sehingga tujuan penelitian Tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan peningkatan kosa kata bahasa inggris dapat tercapai secara optimal.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan di PG-TK Semesta Kecamatan Tembalang Semarang. Kelas yang menjadi tujuan penelitian adalah kelas PG atau setara dengan KB. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini akan dilakukan secara online di semester ke-1 di tahun ajaran 2021/2022. Tindakan ini akan dilakukan secara daring dikarenakan masih diberlakukannya *School From Home* atau yang lebih dikenal dengan Belajar Dari Rumah. Diharapkan meskipun adanya keterbatasan, tidak akan mengurangi hasil yang dicapai selama proses daring.

B. Subjek Penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan pada kelompok PG di PG-TK Semesta tahun ajaran 2021/2022. Kelompok PG di TK Semesta adalah anak dengan usia 3-4 tahun dengan jumlah populasi 15 siswa dengan jumlah siswa perempuan 7 anak dan jumlah siswa laki-laki 8 anak.

C. Sumber Data

Sumber data adalah data yang diambil dari sumber yang tepat dan akurat (Arikunto, 2010, 17). Untuk penelitian ini, data diambil dari wawancara langsung kepada anak, observasi, dokumen (catatan tentang hasil belajar) dan dokumentasi. Sehingga sumber data yang diambil adalah semua aktivitas peserta didik PG di PG-TK Semesta Semarang.

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode observasi dan dokumentasi. Berikut merupakan penjelasan dari kedua metode tersebut:

a. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. (Sutrisno Hadi dalam Sugiyono; 2013, 203). Dan menurut Arikunto (2012; 127), observasi adalah

kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan yang telah mencapai sasaran.

Observasi dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti adalah cara untuk pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran. Guru sebagai peneliti tindakan kelas akan mengobservasi atau mengamati proses tindakan kelas secara langsung jalannya penelitian sehingga akan tercapai hasil yang maksimal. Untuk mempermudah dalam melaksanakan penelitian, peneliti membuat skoring sebagai berikut:

Tabel Skoring

No	Keterangan	Skor
1	Baik	3
2	Cukup	2
3	Kurang	1

b. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2013, 329) adalah merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini bisa berupa tulisan, gambar, karya seni atau sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.

Di dalam penelitian tindakan kelas ini, dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti adalah foto dan juga video dalam kegiatan pembelajaran.

Dokumentasi ini berkaitan dengan cara guru mengajar dan foto atau video mengenai kegiatan penelitian.

2. Alat Pengumpulan Data

Untuk mengukur kemampuan kosa kata dalam bahasa Inggris siswa PG di PG-TK Semesta sebelum dan sesudah diberi tindakan dengan permainan Mr. Simon Game, maka peneliti akan menggunakan instrument berupa dokumentasi dan lembar observasi. Peneliti akan membatasi aspek yang diamati dengan lembar observasi yang tertuang dalam instrument penelitian berikut ini:

Instrument Lembar Observasi

Aspek Perkembangan	Indikator	Pencapaian		
		(Mampu melakukan sendiri) B	(Sedikit bantuan yang diberikan) C	(Masih dengan bantuan guru) K
Berbicara	Anak mampu mengidentifikasi nama benda dan benda yang dimaksud			
	Anak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan			
	Anak mampu mencari informasi			
	Anak mampu mengungkapkan ciri-ciri suatu benda			
	Anak mampu memberikan kesimpulan			

E. Validasi Data

Validasi data adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu data (Arikunto; 2013,211). Data yang yang

digunakan memiliki kevalidan dan keakuratan yang tinggi. Validasi hasil kemampuan keterampilan anak untuk mengucapkan kosa kata bahasa Inggris dilihat bagaimana anak mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan Mr. Simon Game.

F. Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian Tindakan kelas. Analisis yang dipergunakan oleh peneliti adalah analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif adalah metode pemerolehan data yang menggambarkan kenyataan sesuai dengan data di lapangan yang diperoleh selama melakukan penelitian. Data – data tersebut dianalisis dimulai dari siklus I dan siklus II untuk dibandingkan perolehan nilai rata-ratanya sehingga diperoleh kesimpulan dari proses penelitian ini. Hasil perhitungan akan dikelompokkan dalam 3 kategori: baik, cukup dan kurang sebagai berikut:

Kategori	Pencapaian	Penafsiran
Baik	80% - 100%	Kemampuan mengucapkan kosa kata bahasa Inggris dalam kategori baik
Cukup	70% - 79%	Kemampuan mengucapkan kosa kata bahasa Inggris dalam kategori cukup
Kurang	<69%	Kemampuan mengucapkan kosa kata bahasa Inggris dalam kategori kurang

G. Indikator Kinerja

Keberhasilan dari penelitian Tindakan kelas ini dilihat dari indicator yang digunakan dalam perkembangan anak. Adapun indikatornya adalah

1. Guru mampu mengelola proses pembelajaran melalui permainan Mr. Simon Game untuk meningkatkan kemampuan kosa kata dalam bahasa Inggris di kelas PG PG-TK Semesta dengan ditandai pencapaian kategori baik.
2. Minimal 80% anak di kelompok PG PG-TK Semesta setelah mengikuti proses pembelajaran dengan permainan MR. Simon Game mengalami peningkatan untuk mengucapkan kosa kata dalam merespon dengan menggunakan bahasa Inggris.

H. Prosedur Penelitian

Menurut Salahudin (2015; 67), prosedur pemelitan merupakan Tindakan setiap siklusnya. Dalam setiap siklus berupa kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi. Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua kali siklus yang dianggap mampu memenuhi target peneliti dalam mencapai hasil yang diinginkan. Uraian pelaksanaan tiap siklus terurai dalam table berikut ini:

Rencana Aktivitas Siklus I dan Siklus II

Kegiatan	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	a. Guru menyusun rencana kegiatan harian dengan indicator : merespon dalam bahasa Inggris dengan permainan Mr. Simon Game b. Guru menyiapkan media yang akan dipergunakan dalam proses permainan c. Guru menyiapkan instrument penelitian	a. Guru menyusun rencana kegiatan harian dengan indicator : merespon dalam bahasa Inggris dengan permainan Mr. Simon game b. Guru menyiapkan media yang akan dipergunakan dalam proses permainan c. Guru menyiapkan instrument penelitian
Pelaksanaan	a. Guru mengkondisikan anak b. Guru membuat peraturan ketika	a. Guru mengkondisikan anak b. Guru membuat peraturan ketika

	<p>melakukan kegiatan permainan Mr. Simon Game</p> <p>c. Guru menerapkan permainan Mr. Simon Game ketika di waktu opening kelas 2x seminggu pembelajaran online</p> <p>d. Guru melakukan tanya jawab setelah proses permainan</p> <p>e. Guru mengamati anak ketika proses penerapan permainan itu berlangsung dengan mengisi lembar observasi.</p>	<p>melakukan kegiatan permainan Mr. Simon Game</p> <p>c. Guru menerapkan permainan Mr. Simon Game ketika di waktu opening kelas setiap pembelajaran online berlangsung</p> <p>d. Guru melakukan tanya jawab setelah proses permainan Mr. Simon Game</p> <p>e. Guru memberikan kesempatan anak untuk mengungkapkan benda apa saja yang telah mereka pegang ketika bermain permainan Mr. Simon Game</p> <p>f. Guru mengamati anak ketika proses penerapan permainan Mr. Simon Game itu berlangsung dengan mengisi lembar observasi</p>
Observasi	Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar	Observasi dilakukan dengan menggunakan
Kegiatan	Siklus I	Siklus II
Observasi	observasi dan dokumentasi	lembar observasi dan dokumentasi
Refleksi	Peneliti mengoreksi keberhasilan penelitian Tindakan kelas berdasarkan indicator. Apabila belum sesuai maka dilakukan siklus II	Peneliti mengoreksi keberhasilan penelitian Tindakan kelas dari siklus II. Diharapkan kemampuan untuk menyebutkan kosa kata benda dalam bahasa Inggris di kelompok PG PG-TK Semesta mengalami peningkatan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil Lembaga PG-TK Semesta Semarang

Secara umum, pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Satuan/program PAUD antara lain Taman Kanak-Kanak, Taman Kanak-Kanak Luar Biasa, Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak dan Satuan PAUD Sejenis. Dalam hal ini Semesta School menyediakan program Taman Kanak-Kanak (Kindergarten) yang mulai beroperasi sejak 1 Agustus 2013 dan Kelompok Bermain (Play Group) yang mulai beroperasi sejak 8 Januari 2018. Awal mula berdirinya TK Semesta merupakan ide dari GM Semesta tahun 2013, bapak Oemir Demir dan perintisnya adalah ibu Nudiya Lisholati yang bertugas mencari informasi dan menyusun kurikulum TK yang waktu itu memang dibuka untuk memfasilitasi anak-anak Guru. Kemudian pada tanggal 1 Agustus 2013 TK memulai beroperasi dengan seorang guru Ani Wijayanti dengan beberapa anak dengan ibu Siti Zubaidah yang saat itu sebagai Kepala SD semesta sekaligus menjadi Kepala TK Semesta.

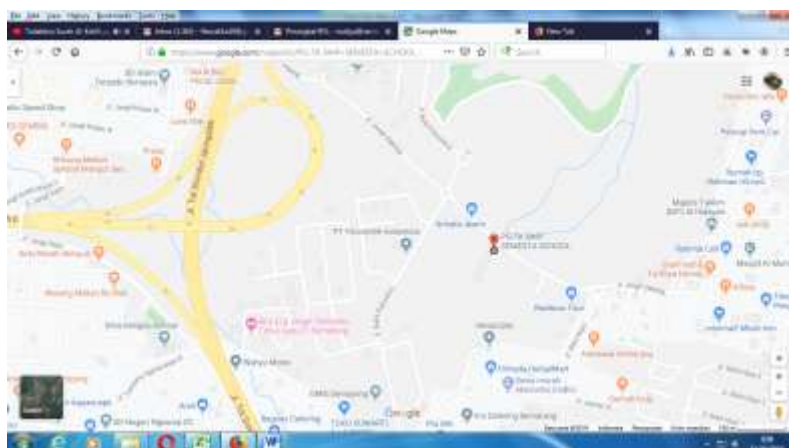
Setelah 2 tahun berjalan, TK Semesta mengajukan perizinan ke Dinas Pendidikan kota Semarang. Dikarenakan jumlah anak masih terbatas, maka perizinan hanya berhenti di UPTD kecamatan Banyumanik. Kemudian pada tahun 2015 akhir, TK Semesta bisa mengajukan perizinan kembali karena jumlah anak sudah lebih dari 20. Setelah itu baru pada tahun 2016 terbitlah Ijin Operasional TK Semesta, dengan nomor 421.1/9927/2016.

TK Semesta merupakan pendidikan anak usia dini yang menggunakan sistem belajar bilingual dengan bahasa pengantar resmi dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. TK Semesta sebagai lembaga pendidikan yang bertujuan menyiapkan anak-anak yang mampu berperan dalam kehidupan sosial dan budaya dengan didasari ahlak yang mulia.

A. Struktur Organisasi TK

B. Alamat dan Peta Lokasi TK

TK Semesta terletak di Jalan Jangli Gabang No.1, Kelurahan Jangli, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah 50274. Berikut adalah peta dan foto lokasinya





C. Status Lembaga

. Identitas

Nama Lembaga : TK SEMESTA

SK Pendirian : SK Kepala Dinas pendidikan Kota Semarang 421.1 / 6213 /2016 tanggal 11 Agustus 2016

Ijin Operasional : SK Kepala Dinas pendidikan Kota Semarang B/3102/421.1/III/2021 Tanggal 18 Maret 2021

NPSN : 69950905

NSS : 002036307075

NPWP : 31.765.568.517.000

No. Rek Bank Jateng : 3-055-05946-1

Nama Yayasan : Semesta Al-Fatih

No. KemenKumham : AHU.0013379.AH.01.04 Tahun 2017

Alamat Sekolah : JL. Jangli Gabeng No.1 Semarang

Kelurahan : Jangli

Kecamatan : Tembalang
 Kota : Semarang
 Provinsi : Jawa Tengah
 Telepon : 024-76407492
 Email : tksemesta@gmail.com

Data Fasilitas Sekolah

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	5	V		
2	Ruang Bermain	2	V		
3	Ruang Tata Usaha	1	V		
4	Ruang Kepala Sekolah	1	V		
5	Ruang Guru	1	V		
6	Ruang UKS	1	V		
7	Gudang	1	V		

4.2 Deskriptif Kondisi Awal

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan pada kelompok PG di PG-TK Semesta Semarang dengan jumlah 15 anak. Hasil data kondisi awal yang dilakukan pada hari Selasa, 23 November 2021 dari lembar observasi diketahui hasil mengenai kemampuan kosa kata bahasa Inggris yaitu 2 anak atau 13% dengan kemampuan baik. Kemudian 4 anak atau 27% mempunyai kemampuan cukup, sedangkan 9 anak atau 60% mempunyai kemampuan yang kurang. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru rekan sejawat yang dilakukan oleh peneliti, kemampuan anak mengenal kosa kata bahasa Inggris dengan kemampuan anak belum mampu mencapai indikator yang diharapkan. Untuk itu peneliti berusaha mengatasi masalah tersebut

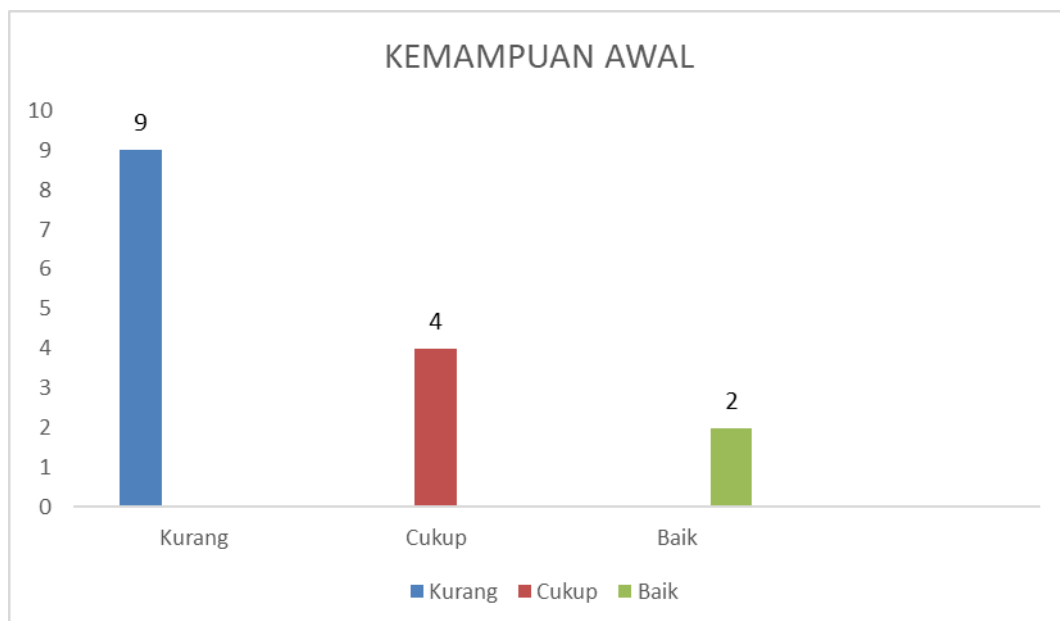
melalui penggunaan Mr. Simon Game. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan tindakan dengan 2 siklus. Data hasil observasi kognitif penyelesaian masalah sesuai dengan kemampuan anak pada kelompok PG di PG-TK Semesta disajikan dalam pemaparan tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Kondisi Awal Kemampuan Pengenalan Kosa Kata

Indikator	Nilai Kemampuan Mengenali kosa kata bahasa Inggris Awal	Jumlah anak	Prosentase	Keterangan
Mampu mengenali kosa kata bahasa Inggris	Kurang	9	60%	
	Cukup	4	27%	
	Baik	2	13%	
Jumlah		15	100%	

Dari hasil observasi awal kemampuan mengenal kosa kata dengan benda dapat divisualisasikan grafik dibawah ini

Grafik 4.1 Hasil Observasi Pra Siklus



4.2.1 Deskripsi Hasil Siklus

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua siklus yang masing-masing siklusnya dilakukan pengulangan sebanyak 3 kali dalam 3 hari berturut-turut pelaksanaan siklus 1 pada hari Rabu 24 November 2021, Kamis 25 November 2021, dan Jumat 26 November 2021.

Adapun kegiatan pembelajaran pada siklus 1 meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang akan diuraikan sebagai berikut;

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun dan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan indikator kegiatan mengenal kosa kata bahasa Inggris serta guru menyiapkan instrumen pengamatan.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus 1 dimulai dengan mengkondisikan peserta didik dan menjelaskan tujuan pembelajaran dengan mengenal kosa kata berbahasa Inggris. Langkah-langkah pembelajaran dalam peningkatan kemampuan mengenal kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan Mr. Simon Game pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

- a) Pertama-tama guru menjelaskan tata cara permainan
- b) Guru menerangkan bahwa guru sebagai Mr. Simon yang akan memberikan instruksi benda-benda apa saja yang akan disebutkan untuk diambil oleh anak. Adapun benda-benda tersebut merupakan benda-benda di sekitar mereka berupa alat tulis seperti pensil, lem, penghapus dan

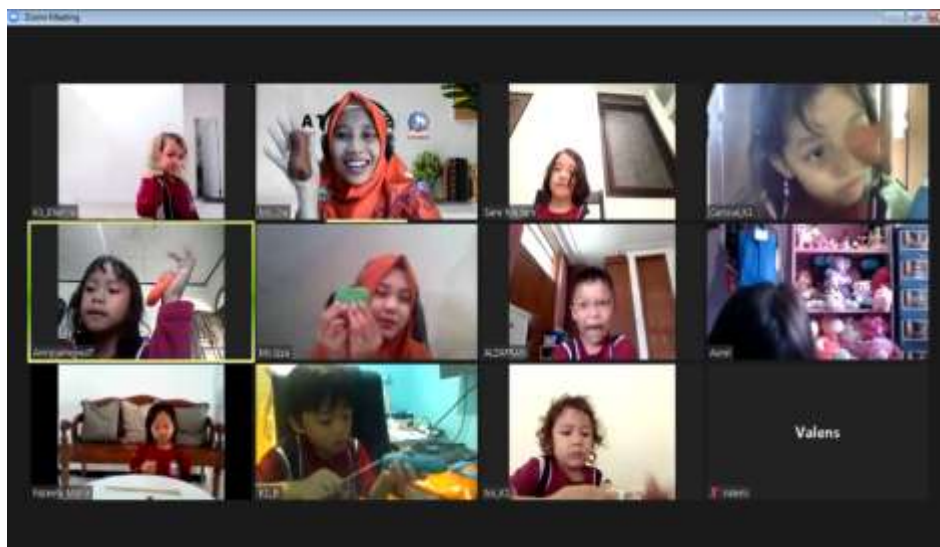
sebagainya.

c) Setelah itu guru akan memberikan koreksi apakah benda yang dibawa anak-anak tersebut sudah benar atau belum.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai kegiatan yang dilaksanakan di siklus 1

a. Pertemuan pertama (24 November 2021)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 24 November 2021. Peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH yang sudah disiapkan yaitu menyiapkan alat dan media kegiatan, menunjukkan cara bermain Mr. Simon game, guru memberi contoh game sebanyak 2 kali, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk bermain game bersama. Dari kegiatan tersebut peneliti menilai berdasarkan indikator pada lembar observasi yang telah disiapkan.



Gambar 4.1 kegiatan bermain mr. Simon Game pada pertemuan pertama siklus I

Hasil penelitian pada pertemuan pertama di siklus I menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal kosa kata bahasa Inggris belum sesuai harapan. Hal tersebut ditunjukkan dari prosentase anak yang kemampuannya berkembang baik adalah 2 anak (13%), berkembang cukup adalah 6 anak (40%), dan yang kurang adalah 7 anak (47%). Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa hampir semua anak belum mempunyai kemampuan mengenal kosa kata bahasa Inggris dengan sesuai kemampuan anak.

b. Pertemuan Kedua (25 November 2021)

Pada pertemuan hari kedua peneliti masih menggunakan tema yang sama dengan hari pertama yaitu “sekolah“ dengan subtema “peralatan tulis menulis.” Dalam pelaksanaan kegiatan peneliti juga menyiapkan alat dan media untuk kegiatan, melakukan apersepsi seperti hari pertama dengan menjelaskan tujuan kegiatan, menunjukkan alat dan bahan, mengenalkan kosa kata bahasa Inggris dengan Mr. Simon game.

Pada pelaksanaan kegiatan pengenalan kosa kata bahasa Inggris menggunakan permainan mr. Simon game di hari kedua anak-anak lebih bersemangat dan menunjukkan antusias yang cukup baik. Anak-anak lebih terlihat aktif dari pertemuan yang sebelumnya. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi dan penilaian yang menunjukkan peningkatan. Untuk anak yang mampu mengenali kosa kata bahasa Inggris dengan baik mengalami peningkatan menjadi 3 anak atau (20%), anak yang mempunyai kemampuan cukup berjumlah 6 anak (40%), dan yang mempunyai

kemampuan yang masih kurang berjumlah 6 anak (40%). Hal ini dapat dikatakan kemampuan anak dalam mengenal kosa kata bahasa Inggris dengan permainan Mr. Simon Game sudah mengalami peningkatan, namun belum maksimal.

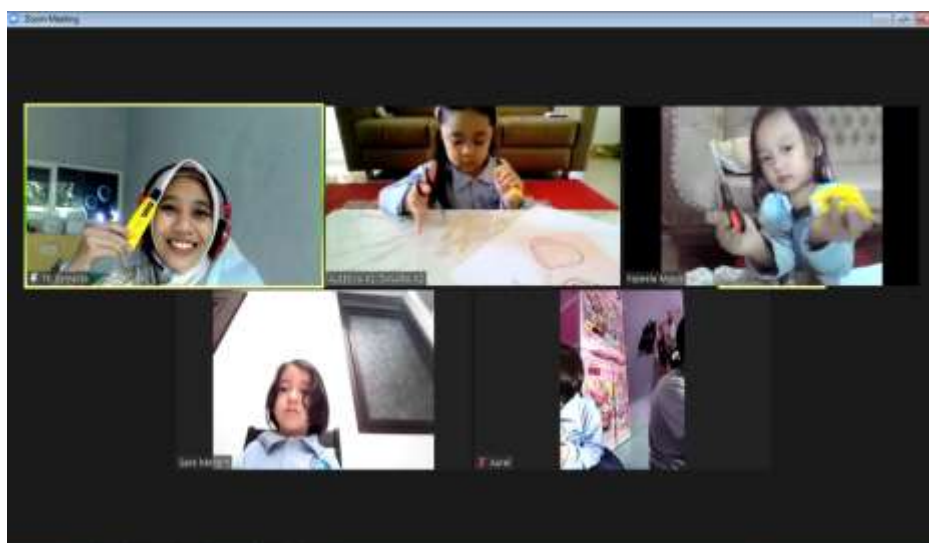


Gambar 4.2 kegiatan bermain mr. Simon game Pada pertemuan kedua di siklus I

c. Pertemuan Ketiga (26 November 2021)

Pada pertemuan ketiga, peneliti menyiapkan RPPH dengan tema yang sama tentang “sekolah” peneliti kembali menyiapkan alat dan media untuk kegiatan anak, melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan kegiatan, menunjukkan benda dan penyebutan namanya dan menguatkan di setiap benda, menjelaskan cara bermain, kemudian peneliti kembali meminta anak untuk memainkan mr. Simon game tersebut sesuai dengan tema.

Dalam pertemuan ketiga kegiatan berjalan lancar dan menunjukkan motivasi anak dalam mengenal kosa kata bahasa Inggris sudah lebih baik lagi dari pertemuan sebelumnya. Hal ini di tunjukkan dari hasil observasi dan penilain kemampuan berbahasa Inggris baik berjumlah 5 anak (33%) dengan kemampuan berbahasa Inggris cukup berjumlah 4 anak (27%), dengan kemampuan berbahasa Inggris kurang berjumlah 6 anak (40%).



Gambar 4.3 kegiatan melakukan permainan Mr. Simon Game pada pertemuan ketiga pada siklus 1

Dalam pertemuan hari ketiga kegiatan berjalan lancar dan menunjukkan motivasi anak dalam membaca sudah lebih baik lagi dari 2 pertemuan sebelumnya. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi dan penilaian kemampuan mengenal kosa kata bahasa Inggris awal baik berjumlah 5 anak (33%) dengan kemampuan mengenal benda awal dengan permainan Mr. Simon Game cukup berjumlah 4 anak (27%) dengan kemampuan mengenal kosa kata bahasa Inggris awal kurang berjumlah 6 anak (40%).

3. Observasi

Selama proses penelitian pada tahap siklus 1 berlangsung, peneliti mengobservasi, mengamati, dan melihat perkembangan kemampuan bahasa Inggris dengan indikator yang diobservasi adalah aspek kesesuaian benda dan kosa kata dan kejelasan pengucapan kata. Dari ke 15 anak yang diteliti sehingga terkumpul data yang disajikan dalam tabel berikut:

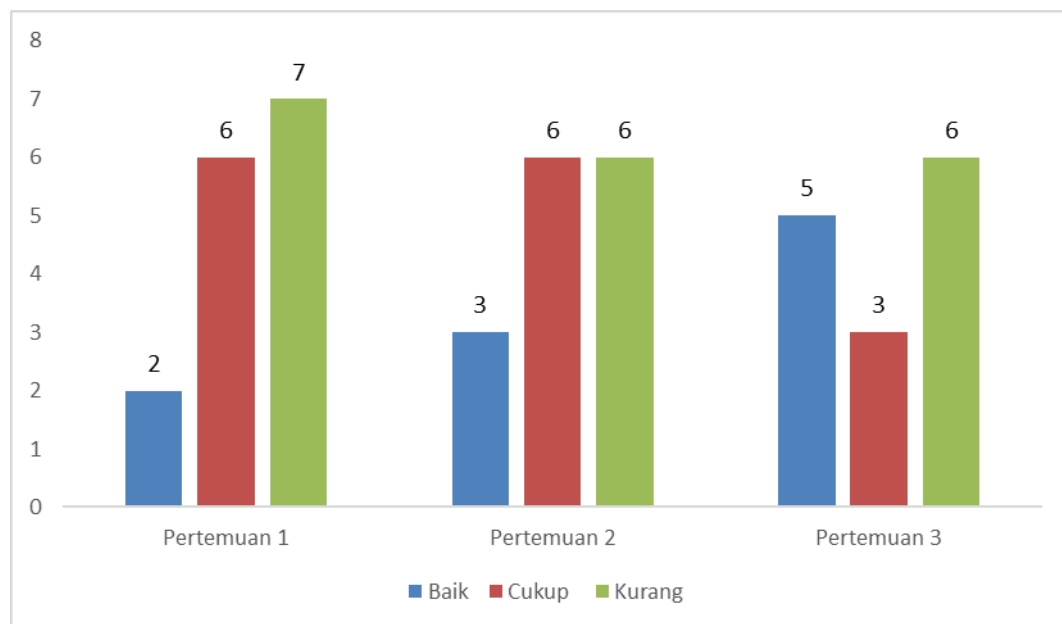
Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus I Kemampuan Berbahasa Inggris

Indikator	Nilai kemampuan Menunjukkan benda sesuai kosa kata	Siklus I					
		Prosentase dalam setiap pertemuan					
		1		2		3	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Menunjukkan benda sesuai kosa kata	Kurang	7	47%	6	40%	6	40%
	Cukup	6	40%	6	40%	4	27%
	Baik	2	13%	3	20%	5	33%
Jumlah		15	100%	15	100%	15	100%

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data bahwa kemampuan bahasa Inggris anak dengan bermain Mr. Simon Game mengalami peningkatan. Dapat diketahui bahwa anak yang mempunyai kemampuan kurang dalam mengenali kosa kata bahasa Inggris dengan permainan Mr. Simon Game mengalami penurunan dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga dari 47% menjadi 40%. Nilai kemampuan anak yang cukup juga mengalami penurunan dari 40% menjadi 27%. Nilai kemampuan mengenalan kosa kata awal anak yang baik juga mengalami kenaikan dari 13% menjadi

33%.

Dari peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak dapat divisualisasi dalam grafik di bawah ini:



Grafik 4.2 Hasil Observasi Kemampuan bahasa Inggris dengan permainan Mr.

Simon game Siklus I

Berdasarkan data grafik di atas menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan pertama hasil observasi kemampuan berbahasa Inggris yang baik dari 13% telah meningkat menjadi 33% pada pertemuan ketiga.

4. Refleksi

Refleksi merupakan koreksi terhadap tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus 1. Berdasarkan hasil penelitian siklus I dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga, kemampuan mengenal kosa kata bahasa Inggris pada anak mengalami peningkatan dari

13% menjadi 33%. Hal tersebut masih jauh dari indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 75%. Berdasarkan hasil refleksi ditemukan bahwa:

- a. Motivasi anak dalam mengikuti kegiatan mengenal kosa kata bahasa Inggris awal dengan menggunakan permainan Mr. Simon Game masih belum maksimal. Hal ini dikarenakan kurangnya rasa percaya diri dalam menunjukkan benda yang disebutkan kosa katanya saat melakukan permainan Mr. Simon Game.
- b. Ada beberapa anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengenal kosa kata bahasa Inggris dengan permainan Mr. Simon Game sehingga ide gagasannya tersebut tidak terselesaikan dengan tuntas.
- c. Peneliti harus lebih memotivasi anak agar lebih percaya diri dalam menunjukkan benda sesuai kosa kata yang diucapkan.
- d. Peneliti harus menyiapkan strategi agar anak lebih maksimal dalam mengeksplorasi dan mengkreasikan ide gagasan melalui media yang sama seperti gurunya yaitu menggunakan permainan melalui bantuan media visual.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pada penelitian tindakan kelas siklus I masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan, sehingga perlu dilakukan siklus selanjutnya.

4.2.2 Deskripsi Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 29 November 2021, pertemuan kedua hari Selasa 30 November 2021, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu

1 Desember 2021. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses penelitian siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun dan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan indicator kegiatan mengenal kosa kata bahasa Inggris serta guru menyiapkan instrument pengamatan.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dimulai dengan mengkondisikan peserta didik dan menjelaskan tujuan pembelajaran dengan mengenal kosa kata berbahasa Inggris. Langkah-langkah pembelajaran dalam peningkatan kemampuan mengenal kosa kata bahasa Inggris dengan metode bermain permainan Mr. Simon Game pada siklus II adalah sebagai berikut:

- b) Pertama-tama guru menjelaskan tata cara permainan seperti sebelumnya

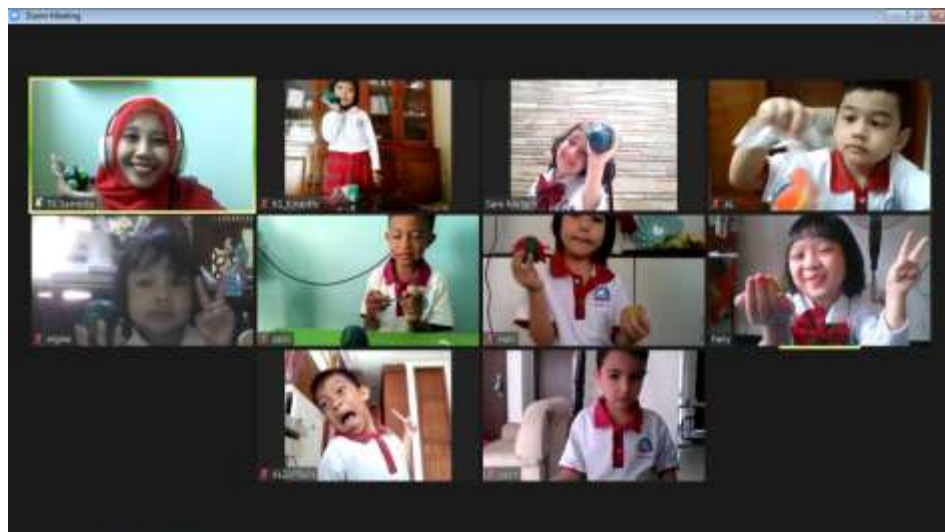
- c) Guru menerangkan bahwa guru sebagai Mr. Simon yang akan memberikan instruksi benda-benda apa saja yang akan disebutkan untuk diambil oleh anak. Adapun benda-benda tersebut merupakan benda-benda di sekitar rumah mereka berupa alat perlengkapan sekolah seperti tas, buku, kertas, dough dan sebagainya.

- d) Setelah itu guru akan memberikan koreksi apakah benda yang dibawa anak-anak tersebut sudah benar atau belum. Setelah koreksi maka guru akan menyebutkan nama benda tersebut dan anak akan mengulangnya

kembali.

a. Pertemuan pertama (29 November 2021)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 29 November 2021. Peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH yang sudah disiapkan yaitu menyiapkan alat dan media kegiatan, menunjukkan cara bermain Mr. Simon game, guru memberi contoh game sebanyak 2 kali, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk bermain game bersama. Dari kegiatan tersebut peneliti menilai berdasarkan indicator pada lembar observasi yang telah disiapkan.



Gambar 4.4 kegiatan bermain mr. Simon Game pada pertemuan pertama siklus II

Hasil penelitian pada pertemuan pertama di siklus II menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal kosa kata bahasa Inggris sudah mengalami peningkatan namun belum sesuai harapan. Hal tersebut ditunjukkan dari prosentase anak yang memiliki kemampuan berbahasa

Inggris yang baik sebanyak 7 anak (47%), kemampuan berbahasa Inggris yang cukup sebanyak 5 anak (33%), dan kemampuan berbahasa Inggris yang kurang sebanyak 3 anak (20%). Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa hampir semua anak memiliki kemampuan mengenal kosa kata bahasa Inggris dengan sesuai kemampuan anak.

b. Pertemuan Kedua (30 November 2021)

Pada pertemuan hari kedua peneliti masih menggunakan tema yang sama dengan hari pertama yaitu “sekolah” dengan subtema “peralatan tulis menulis.” Dalam pelaksanaan kegiatan peneliti juga menyiapkan alat dan media untuk kegiatan, melakukan apersepsi seperti hari pertama dengan menjelaskan tujuan kegiatan, menunjukkan alat dan bahan, mengenalkan kosa kata bahasa Inggris dengan Mr. Simon game.

Pada pelaksanaan kegiatan pengenalan kosa kata bahasa Inggris menggunakan permainan Mr. Simon game di hari ke dua anak-anak lebih bersemangat dan menunjukkan antusias yang cukup baik. Anak-anak lebih terlihat aktif dari pertemuan yang sebelumnya. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi dan penilaian yang menunjukkan peningkatan. Untuk anak yang mampu mengenali kosa kata bahasa Inggris dengan baik dari 7 menjadi 9 anak (60%), anak yang mempunyai kemampuan berbahasa Inggris cukup sebanyak 4 anak (27%), dan yang mempunyai kemampuan berbahasa Inggris masih kurang dari 3 turun menjadi 2 anak (13%). Hal ini dapat dikatakan sudah mengalami peningkatan tentang kemampuan anak

dalam mengenal kosa kata bahasa Inggris dengan permainan Mr. Simon Game namun belum mencapai indicator keberhasilan.



Gambar 4.5 kegiatan bermain mr. Simon game Pada pertemuan kedua di siklus II

c. Pertemuan Ketiga (1 Desember 2021)

Pada pertemuan ketiga, peneliti menyiapkan RPPH dengan tema yang sama tentang “sekolah”. Peneliti kembali menyiapkan alat dan media untuk kegiatan anak, melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan kegiatan, menunjukkan benda dan penyebutan namanya dan menguatkan di setiap benda, menjelaskan cara bermain, kemudian peneliti kembali meminta anak untuk memainkan Mr. Simon game tersebut sesuai dengan tema.

Dalam pertemuan ketiga kegiatan berjalan lancar dan menunjukkan motivasi anak dalam mengenal kosa kata bahasa Inggris sudah lebih baik

lagi dari pertemuan sebelumnya. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi dan penilaian kemampuan berbahasa Inggris baik sebanyak 12 anak (80%), kemudian dengan kemampuan berbahasa Inggris cukup sebanyak 2 anak (13%), dengan kemampuan berbahasa Inggris kurang sebanyak 1 anak (7%).



Gambar 4.6 kegiatan bermain permainan Mr. Simon Game di pertemuan ketiga pada siklus II

Dalam pertemuan hari ketiga kegiatan berjalan lancar dan menunjukkan kemampuan berbahasa Inggris anak dengan menggunakan metode permainan Mr. Simon Game sudah lebih baik dari 2 pertemuan sebelumnya. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi dan penilaian kemampuan anak dalam berbahasa Inggris dengan baik yaitu 12 anak (80%), dengan kemampuan anak berbahasa Inggris cukup 2 anak (13%), dengan kemampuan anak berbahasa Inggris masih kurang sebanyak 1 anak (7%).

3. Observasi

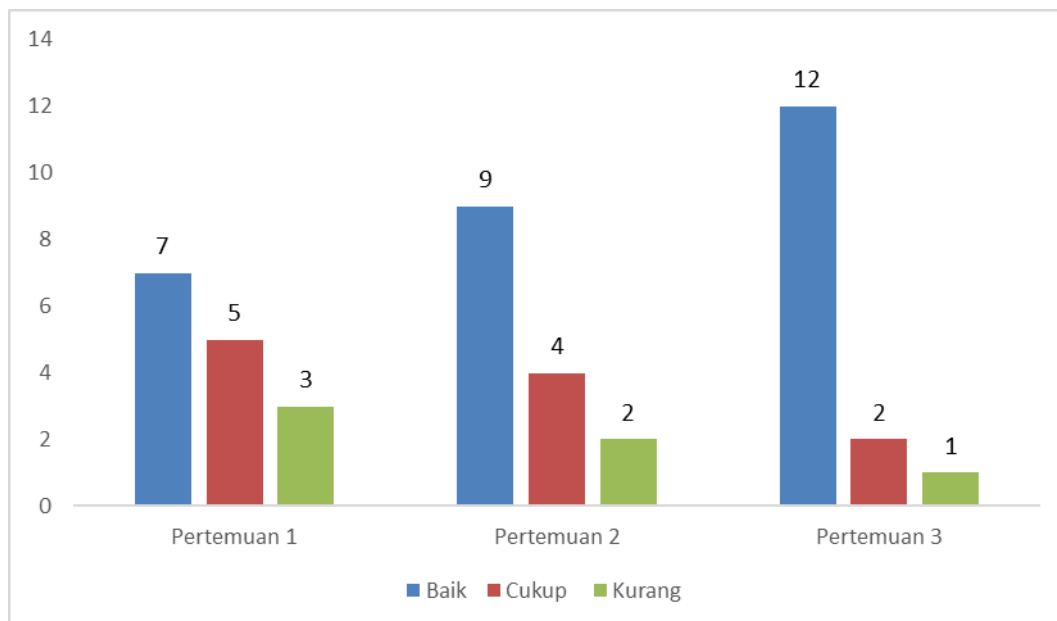
Selama proses penelitian pada tahap siklus II berlangsung, peneliti mengobservasi, mengamati, dan melihat perkembangan kemampuan bahasa Inggris dengan indikator yang diobservasi adalah aspek kesesuaian benda dan kata dan kejelasan pengucapan kata. Dari ke 15 anak yang diteliti sehingga terkumpul data yang disajikan dalam table berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus II Kemampuan Berbahasa Inggris

Indikator	Nilai kemampuan Menunjukkan benda sesuai kosa kata	Siklus II					
		Prosentase dalam setiap pertemuan					
		1		2		3	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Menunjukkan benda sesuai kosa kata	Kurang	3	20%	2	13%	1	7%
	Cukup	5	33%	4	27%	2	13%
	Baik	7	47%	9	60%	12	80%
Jumlah		15	100%	15	100%	15	100%

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data bahwa kemampuan bahasa Inggris anak dengan bermain Mr. Simon Game berdasarkan anak yang mempunyai kemampuan yang kurang dalam mengenali kosa kata bahasa Inggris dengan permainan Mr. Simon Game mengalami penurunan mulai pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga dari 20% menjadi 7%. Nilai kemampuan anak yang cukup juga mengalami kenaikan dari 33% menjadi 13%. Nilai kemampuan berbahasa Inggris anak yang baik juga mengalami kenaikan dari 47% menjadi 80%.

Dari peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak dapat divisualisasi dalam grafik di bawah ini:



Grafik 4.2 Hasil Observasi Kemampuan bahasa Inggris dengan permainan Mr.

Simon game Siklus II

Berdasarkan data grafik di atas menunjukkan bahwa pada siklus II pertemuan pertama hasil observasi kemampuan berbahasa Inggris yang baik dari 47% telah meningkat menjadi 80% pada pertemuan ketiga.

4. Refleksi

Refleksi merupakan koreksi terhadap tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian siklus II dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga, kemampuan berbahasa Inggris pada anak mengalami peningkatan dari 47% menjadi 80%. Hal tersebut masih jauh dari indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 75%. Berdasarkan hasil refleksi ditemukan bahwa:

- a. Motivasi dan rasa percaya diri anak dalam menunjukkan benda sesuai katanya dalam bahasa Inggris sudah baik.

- b. Hampir semua anak sudah mampu menunjukkan benda yang dimaksud dengan baik
- c. Peneliti telah berhasil menggunakan metode permainan Mr. Simon Game dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak yang sesuai tema yang ditentukan.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pada penelitian tindakan kelas siklus II telah memenuhi indicator keberhasilan yang diharapkan, sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan telah berhasil.

4.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode permainan Mr. Simon Game dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris pada anak kelompok PG di PG-TK Semeseta Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kemampuan berbahasa Inggris dengan menggunakan permainan *Mr. Simon Game* pada siklus I yang mengalami peningkatan pada siklus II.

Pada awalnya perkembangan kemampuan berbahasa Inggris anak pada siklus I belum mencapai indicator keberhasilan yang diharapkan. Merangsang anak dalam berbahasa Inggris masih belum maksimal, hal ini terlihat dari masih adanya anak yang belum minat untuk mau berbahasa Inggris. Hasil pengamatan pada siklus I pertemuan pertama menunjukkan bahwa terdapat 2

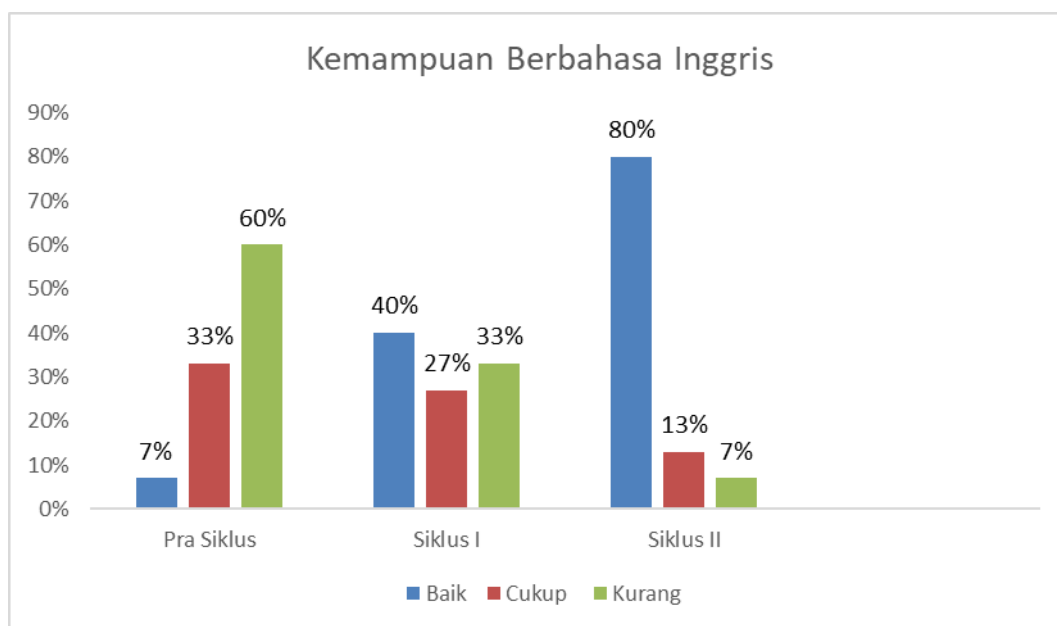
anak dengan kemampuan baik dalam berbahasa Inggris atau 13%, kemudian meningkat pada pertemuan ketiga menjadi 5 atau 33%. Dari hasil tersebut peneliti berusaha membuat perencanaan yang lebih menarik lagi pada siklus II agar mampu memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris pada anak.

Pada pelaksanaan kegiatan di siklus II kemampuan berbahasa Inggris sudah menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan minat berbahasa Inggris pada anak. Berdasarkan hasil kemampuan berbahasa Inggris anak dengan metode permainan *Mr Simon Game* pada siklus II ada sebanyak 12 anak dengan kemampuan yang baik dengan prosentase 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Melalui observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran ini menghasilkan data peningkatan kemampuan berbahasa Inggris anak dengan menggunakan permainan *Mr Simon Game* dari kondisi awal (prasiklus), siklus I, dan siklus II yang dirangkum dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris Antara Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Indikator	Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Menunjukkan benda sesuai kosa kata dalam bahasa Inggris	Kurang	60%	33%	7%
	Cukup	33%	27%	13%
	Baik	7%	40%	80%
Jumlah		100%	100%	100%

Berdasarkan tabel di atas, hasil peningkatan kemampuan berbahasa Inggris prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat digambarkan dengan grafik di bawah ini:



Grafik 4.4 Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa melalui metode permainan *Mr. Simon Game* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris pada anak kelompok PG di PG-TK Semesta. Hal ini didukung oleh adanya peningkatan persentase kemampuan berbahasa Inggris pada anak dengan kriteria penilaian baik. Persentase kemampuan berbahasa Inggris dengan penilaian baik pada kondisi awal (prasiklus) sebesar 7%. Kemudian pada siklus I persentase meningkat menjadi 40% dan pada siklus II persentase meningkat lagi menjadi 80% dan mampu mencapai indikator pencapaian yang telah ditentukan.

Kemampuan berbahasa Inggris semakin berkembang setelah dilakukannya penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris pada penelitian ini berupa metode permainan *Mr. Simon Game*. Hasil observasi pada siklus I pertemuan ketiga telah menunjukkan adanya peningkatan walaupun belum bisa mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Kemudian penelitian harus berlanjut pada siklus II supaya kemampuan berbahasa Inggris pada anak mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Hasil observasi pada siklus II pertemuan ketiga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan sehingga mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

5.2 Saran

Berdasarkan keberhasilan peneliti pada penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris melalui permainan Mr. Simon Game pada kelompok PG di PG-TK Semesta, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru PG
 - a. Guru wajib untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode dalam pembelajaran di sekolah terlebih hal ini akan mempermudah anak untuk memahami kosa kata dan dalam persiapan ke jenjang berikutnya. Sebab ada banyak sekali metode pendukung yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Tentunya dengan mengangkat tema yang lebih menarik yang disukai oleh anak-anak usia dini sehingga semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - b. Guru harus menyadari pentingnya anak mampu mengenali kosa kata bahasa asing sejak usia dini terlebih anak PG yang akan menghadapi sekolah atau jenjang berikutnya. Sehingga anak dapat percaya diri dalam bersosialisasi dan berkomunikasi.

2. Bagi peneliti

Peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini tentunya dengan mengembangkan aspek-aspek lain yang belum ada pada penelitian ini. Sehingga akan mendapatkan kesempurnaan hasil dari penelitian ini.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah mengadakan pembinaan kepada guru-gurunya untuk meningkatkan metode pembelajaran di kelas seperti seminar dan workshop agar dapat memperluas pengetahuan guru mengenai berbagai macam metode pengajaran di kelas
- b. Sekolah memperbanyak ketersediaan buku penunjang atau sumber mengajar yang berasal dari luar negeri untuk guru

DAFTAR PUSTAKA

- Amy Buttner Zimmer. 2015. *Activities, Games, and Assessment Strategies for the World Languages Classroom*, New York; Published by Routledge, p. 151.
- Anaheim University Pres, 2011. *Teaching English to Young Learners: USA* p.18
- Anderson. 2015. *Teaching English in Africa: A Guide to the Practice of English Language* East Africa Education Publish R wanda Ltd, p. 179.
- Ang le Sancho Passe, 2013. *Dual-Language Learners: Strategies for Teaching English*. United State of America; Published by Redleaf press, p. 107.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi. Aksara
- _____. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi. Aksara
- Ma'mur, Asmani Jamal 2009. *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Press
- Bekti, Wulandari. 2013. "Pengaruh Problem-Based Learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 178- 191.
- Dwijawiyata. 2013. *Mari Bermain*. Yogyakarta: Kanisius
- Grouling, Jenifer. 2010. *The creations of narrative tabletop rol-playing games*. London: Mc Farland & Company
- Hasan, Alwi. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Heryanto, Gun-Gun dan Shulhan Rumaru. 2012. *Metode Penelitian Sosial Kualitatif*. Bandung: PT Refika.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenada Media
- Jalil, Jasman. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Jamaris, M. 2013. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- K. Schwab. 2016. "The Fourth Industrial Revolution," Switzerland: Penguin
- Komariah, Aan dan Djam'an Satori. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Bandung*: Alfabeta.

- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana
- M. Fadlillah, M.Pd.I. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Misbahudin, Iqbal Hasan, 2013. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Musbikin. 2010. *Buku Pintar PAUD (Dalam Perspektif Islami)*. Jogyakarta: Laksana
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Nita Susilowati.2013. “*Peningkatan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Debat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sisswa Kelas IVSDN 20 Kota Bengkulu*”, (Skripsi, Program Sarjana, Universitas Bengkulu, 2013)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015. hal.12
- Rahmawati, N. A. 2017. *Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pelayanan Sumber Informasi di Perpustakaan*.*Libria*, 9 (2), 127.
- Setyawan, A. A., dan Kuswati, R. 2015. *Teknologi Informasi dan Reposisi Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia*.*Jurnal Manajemen dan Bisnis*.9(4):109.
- Soetjningsih.2012. *Perkembangan Anak dan Permasalahannya dalam Buku Ajar I IlmuPerkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta: Sagungseto. Pp 86-90
- Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin. Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sujiono, Yuliani Nurani 2010. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2015.*Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadayo, Samsu. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suminarti, Fasikhah Siti., & Fatimah, Siti. 2012. Self-regulated learning (srl) dalam meningkatkan prestasi akademik pada mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. 1(1).
- Sundayana, Rostina. 2016. Kaitan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan MasalahSiswa. *Jurnal Ilmiah STKIP Garut*, 8 (1): 31- 40

- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- _____. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Suyanto, Kasihani K. E. 2010. *English For Young Learning*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Usman Rianse, Abdi. 2012. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Bandung: Alfabeta.

Lampiran 1

Profil Lembaga

PG-TK Semesta Semarang merupakan lembaga pendidikan Anak Usia Dini yang terletak di Jl. Jangli-Gabeng No.1 Tembalang Semarang. Sekolah ini sudah berdiri sejak tahun 2014. Awalnya, PG-TK Semesta ini berlokasi di Jl. Setyabudi No. 116 Banyumanik Semarang dan satu lokasi dengan SD Semesta Semarang. Namun sejak tahun 2019, PG-TK Semesta berpindah tempat di Jl. Jangli-Gabeng No. 1 Tembalang Semarang.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran setiap harinya, sekolah ini menggunakan dua bahasa sebagai bahasa pengantarnya yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Saat ini, PG-TK Semesta Semarang memiliki 3 jenjang kelompok yaitu kelompok PG untuk usia 3-4 tahun, kelompok TK A untuk usia 4-5 tahun dan kelompok TK B untuk usia 5-6 tahun.

Selama masa pandemi sejak bulan Maret 2020, kegiatan pembelajaran di PG-TK Semesta Semarang dilakukan secara daring. Hal ini dilakukan sesuai dengan peraturan pemerintah dan juga agar meminimalisir penyebaran virus Covid 19 di kalangan peserta didik PG-TK Semesta Semarang. Berikut ini adalah visi, misi dan tujuan lembaga.

A. VISI, MISI DAN TUJUAN SEKOLAH PG-TK SEMESTA

Visi

Menyiapkan anak-anak yang cerdas, berakhlak mulia, terampil, mandiri, berwawasan global, dan berakar pada budaya Indonesia.

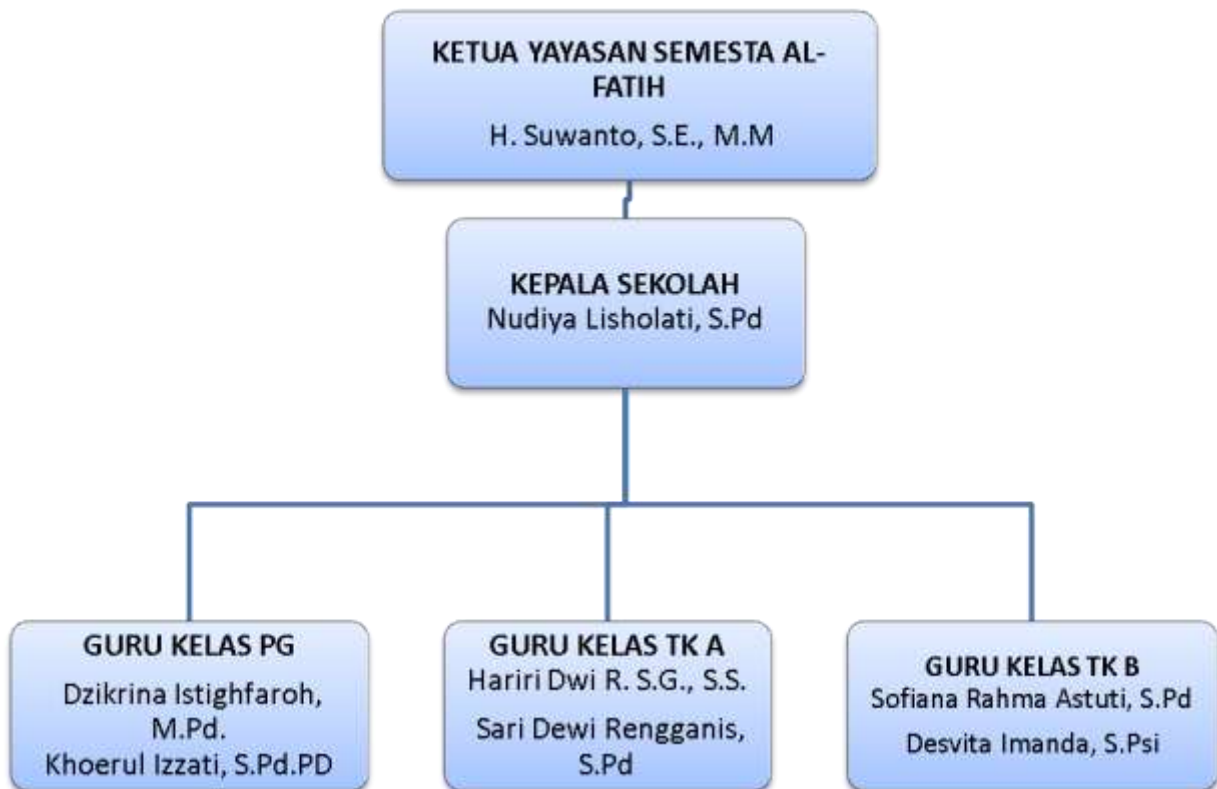
Misi

- a. Melaksanakan kegiatan bermain yang menyenangkan dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik secara optimal.
- b. Menumbuhkan penghayatan dan perwujudan terhadap ajaran agama yang dianut oleh para peserta didik dengan ahlak yang mulia.
- c. Menyiapkan anak-anak untuk lebih cakap dalam menyelesaikan aktifitas / hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari
- d. Menyiapkan anak-anak untuk lebih bertanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari.

- e. Mengembangkan kemampuan berbahasa secara aktif dan komunikatif.
- f. Menumbuhkan peran serta masyarakat dalam proses pendidikan.

Tujuan Sekolah

- a. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
- b. Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.
- c. Memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini untuk tumbuh dan berkembang, sesuai dengan usia dan potensinya.
- d. Mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi, sehingga jika terja dipenyimpangan, dapat dilakukan intervensi dini.
- e. Menyediakan pengalaman yang beraneka ragam dan mengasyikkan bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang selanjutnya.
- f. Menerapkan system bermain yang menyenangkan dengan terus beradaptasi pada perubahan lingkungan.
- g. Menerapkan sistem bimbingan yang berorientasi pada terbentuknya manusia yang berahlak mulia.
- h. Menghasilkan lulusan yang terampil, mandiri dan berbudi luhur serta siap bersaing secara global.
- i. Membiasakan anak memiliki sikap cinta dan saling menghargai terhadap sesama dan lingkungan di dalam masyarakat.
- j. Melaksanakan program-program yang bertujuan untuk menumbuhkan kecintaan dan kebanggaan terhadap tanah air, bangsa, dan negara Indonesia di dalam diri anak.

Struktur organisasi satuan PAUD

Lampiran 2

Jadwal Penelitian

Penelitian dilakukan di PG-TK Semesta Kecamatan Tembalang Semarang. Kelas yang menjadi tujuan penelitian adalah kelas PG atau setara dengan KB. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini dilakukan secara online di semester ke-1 di tahun ajaran 2021/2022. Tindakan ini akan dilakukan secara daring dikarenakan masih diberlakukannya *School From Home* atau yang lebih dikenal dengan Belajar Dari Rumah. Berikut adalah rincian jadwal penelitian yang dilakukan:

NO	HARI,TANGGAL	PTK
1.	Rabu,24 November2021	Siklus1Hari1
2.	Kamis, 25 November2021	Siklus1Hari2
3.	Jumat,26 November2021	Siklus1Hari3
4.	Senin,29 November 2021	Siklus2Hari1
5.	Selasa, 30 November2021	Siklus2Hari2
6.	Rabu, 1 Desember2021	Siklus2Hari3

Lampiran 3

Daftar Nama Anak PG Semesta

No.	Nama Anak
1.	Aisya Anindita Meuthia Latif
2.	Astagiri Sekar Kinanthi
3.	Aurelia Gracia Djung
4.	Carissa Aqila Putri
5.	Ellanna Leigh Clarke
6.	Faeyzaqila El Zafran
7.	Fairel Athafariz R.
8.	Fairy Kiasatina Ataya
9.	Guinandra Razka Al Ghazali
10.	Ivo Vanden Houden
11.	Kanaya Azalea N. Orlin
12.	Muhammad Azzam Ardhana
13.	Muhammed Zaripekof
14.	Rafasya Zico Shaquile Rustanto
15.	Yasin Rifat Tur

Lampiran 5

Foto Penelitian

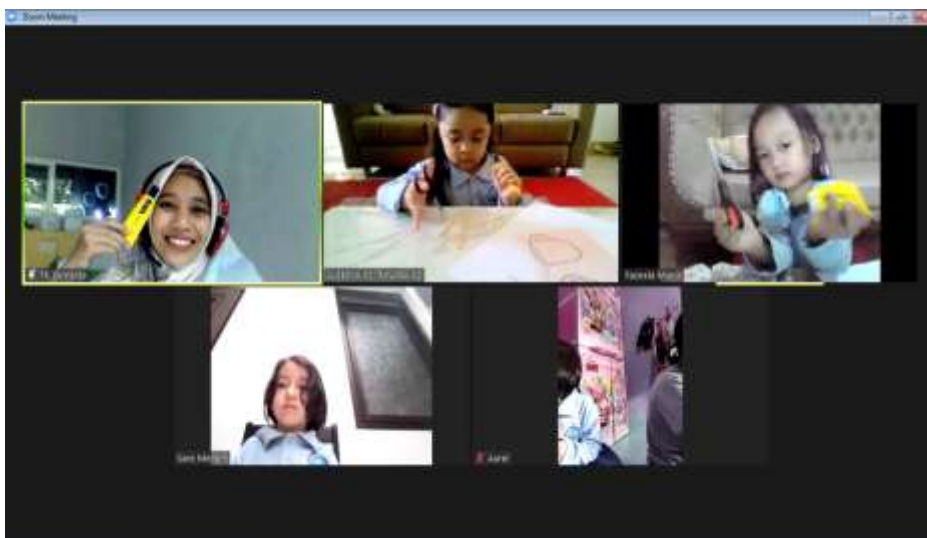
Siklus 1



Pada kegiatan ini guru menjelaskan terlebih dahulu tata cara permainan Mr Simon Game. Guru sebagai Mr. Simon berperan dalam menyebutkan benda-benda yang harus dicari anak. Lalu setelah anak menemukan bendanya, guru akan mengecek kebenaran dari benda tersebut. Setelah itu guru akan menyebutkan kembali nama benda tersebut dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Benda yang dimaksud adalah dough.

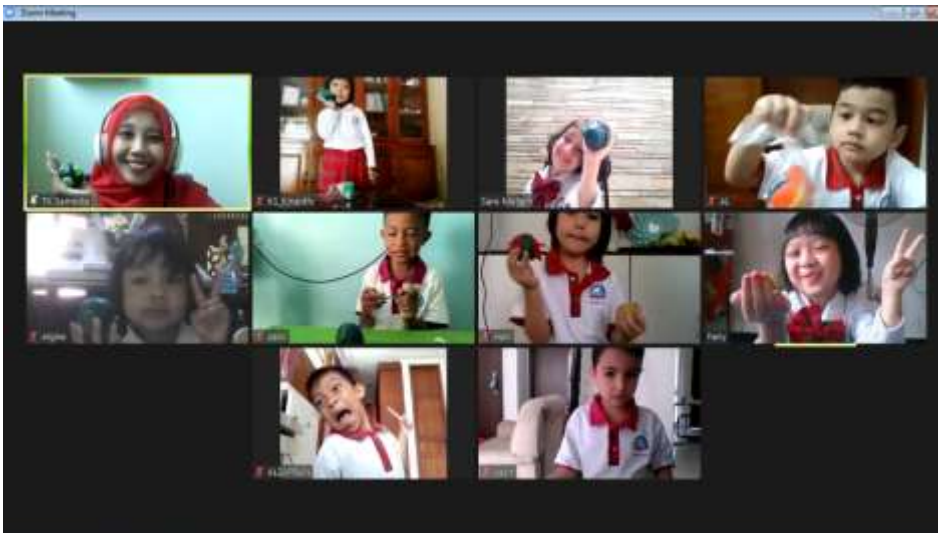


Pada kegiatan ini guru menjelaskan terlebih dahulu tata cara permainan Mr Simon Game. Guru sebagai Mr. Simon berperan dalam menyebutkan benda-benda yang harus dicari anak. Lalu setelah anak menemukan bendanya, guru akan mengecek kebenaran dari benda tersebut. Setelah itu guru akan menyebutkan kembali nama benda tersebut dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Benda yang dimaksud adalah dough.



Pada kegiatan ini guru menjelaskan terlebih dahulu tata cara permainan Mr Simon Game. Guru sebagai Mr. Simon berperan dalam menyebutkan benda-benda yang harus dicari anak. Lalu setelah anak menemukan bendanya, guru akan mengecek kebenaran dari benda tersebut. Setelah itu guru akan menyebutkan kembali nama benda tersebut dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Benda yang dimaksud adalah lem kertas cair.

Siklus 2



Pada kegiatan ini guru menjelaskan terlebih dahulu tata cara permainan Mr Simon Game. Guru sebagai Mr. Simon berperan dalam menyebutkan benda-benda yang harus dicari anak. Lalu setelah anak menemukan bendanya, guru akan mengecek kebenaran dari benda tersebut. Setelah itu guru akan menyebutkan kembali nama benda tersebut dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Benda yang dimaksud adalah dough.



Pada kegiatan ini guru menjelaskan terlebih dahulu tata cara permainan Mr Simon Game. Guru sebagai Mr. Simon berperan dalam menyebutkan benda-benda yang harus dicari anak. Lalu setelah anak menemukan bendanya, guru akan mengecek kebenaran dari benda tersebut. Setelah itu guru akan menyebutkan kembali nama benda tersebut dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Benda yang dimaksud adalah spidol warna.



Pada kegiatan ini guru menjelaskan terlebih dahulu tata cara permainan Mr Simon Game. Guru sebagai Mr. Simon berperan dalam menyebutkan benda-benda yang harus dicari anak. Lalu setelah anak menemukan bendanya, guru akan mengecek kebenaran dari benda tersebut. Setelah itu guru akan menyebutkan kembali nama benda tersebut dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Benda yang dimaksud adalah lem kertas.