

IMPLEMENTASI BELAJAR DAN BERMAIN BERSAMA ANAK-ANAK TERHADAP KOSAKATA BAHASA INGGRIS

Merlyn Eryas Putri^{a,1}, Bunga Aulia Lukman^{b,2}, Olivia Yulia Ningrum^{c,3}, Rika Arleni^{d,4}
^{abcd}Program Studi Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang*
¹m18rlyn@gmail.com; ²auliabunga835@gmail.com; ³oliviayingrum@gmail.com;
⁴rika.arleni2@gmail.com
*m18rlyn@gmail.com

Abstrak

Studi ini mengevaluasi pengaruh metode belajar dan bermain terhadap perkembangan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak usia dini. Fokusnya adalah memperkenalkan kosakata dengan metode yang menyenangkan dan menghindari pendekatan yang mengharuskan anak untuk menghafal secara mekanis. Penelitian ini mengusulkan pendekatan fun learning yang melibatkan penggunaan flashcard dan musik dalam pembelajaran. Metode ini bertujuan untuk memberikan kesenangan kepada anak-anak sambil memperkenalkan kosakata dengan cara yang menarik. Hasil studi menunjukkan bahwa metode belajar sambil bermain secara signifikan meningkatkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak-anak. Anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran ini menunjukkan minat yang tinggi dalam belajar bahasa Inggris. Metode ini menggabungkan pengenalan kosakata melalui flashcard, penggunaan musik untuk meningkatkan keterlibatan, dan melibatkan anak-anak dalam permainan yang mendorong penggunaan kosakata yang dipelajari. Dalam implementasinya, ditemukan bahwa 90% anak aktif menunjukkan antusiasme dan motivasi tinggi dalam pembelajaran bahasa Inggris, sementara 10% anak menunjukkan kurangnya keterlibatan yang mungkin memerlukan pendekatan individual yang lebih terarah. Pengertian terhadap gaya belajar individu menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan inklusif bagi semua anak. Penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan metode yang cocok dengan kebutuhan anak dalam meningkatkan minat dan kemampuan belajar bahasa Inggris pada usia dini, serta perlunya perhatian khusus terhadap gaya belajar individu. Dalam konteks ini, metode fun learning terbukti menjadi pendekatan yang menarik dan efektif dalam pengembangan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak pra-sekolah.

Kata Kunci: kosakata; belajar bahasa inggris; anak usia dini; funlearning; flashcard; metode pembelajaran

Abstract

Development of English vocabulary in young children. The focus is on introducing vocabulary in a fun way, avoiding approaches that require mechanical memorization. The research proposes a fun learning approach involving the use of flashcards and music in teaching. This method aims to provide enjoyment to children while engagingly introducing vocabulary manner. The study results show that the play-based learning method significantly enhances the creativity and cognitive abilities of children. Children engaged in this learning approach demonstrate high interest in learning English. The method combines vocabulary introduction through flashcards, using music to enhance engagement, and involving children in games that encourage the use of the learned vocabulary. In its implementation, it was found that 90% of

actively participating children showed enthusiasm and high motivation in learning English, while 10% displayed a lack of engagement, potentially requiring a more targeted individual approach. Understanding individual learning styles is key to creating an effective and inclusive learning environment for all children. The research emphasizes the importance of using methods tailored to children's needs to enhance interest and English language learning abilities at an early age, as well as the necessity of paying special attention to individual learning styles. In this context, fun learning methods have proven to be an engaging and effective approach to developing English vocabulary in preschool-aged children.

Keywords: *vocabulary; learning english; preschool-aged children; funlearning; flashcard; method*

PENDAHULUAN

(Kasihani 2007:43) Dalam bukunya yang berjudul *English For Young Learners* mengemukakan bahwa kosakata merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut. Penguasaan kosakata yang cukup, penting untuk memperelajari bahasa ditingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu pengajaran kosakata harus mendapat prioritas utama pada tahap awal pengajaran bahasa.

Purwaningsih, Sari & Purwandari (2017) menjelaskan mengajarkan kosakata bahasa asing pada anak tidak bisa dengan memberikan kumpulan berbagai kosakata untuk dihafalkan karena anak hanya akan merasa dipaksa untuk menghafal semuanya. Metode belajar dengan bermain juga sangat baik untuk diterapkan kepada anak diusia dini atau anak pada masa pra sekolah. Belajar bahasa Inggris dengan metode *English Game* adalah metode yang tepat untuk anak agar dapat mengetahui maupun mengerti bahasa Inggris secara perlahan. Secara perlahan dengan cara yang menyenangkan tetapi sangat optimal tanpa adanya dorongan maupun paksaan (soenarko, F. W., & Wandansari, y., 2012).

Seperti yang dikatakan oleh (Fauziati 2010:91) bahwa "*Children in primary or elementary school are at the concrete*

operational stage of cognitive development and classroom activities should create and offer opportunities to learners for learning", Usia tumbuh kembang adalah masa yang sangat efektif untuk memperkenalkannya pada kosakata baru. Namun, tentu saja strategi yang tepat akan sangat membantu anak dalam belajar.

Dalam hal belajar kita harus menemukan metode belajar apa yang cocok dan nyaman untuk kita agar lebih mudah dalam mencerna pelajaran yang diberikan. Ada berbagai jenis metode dalam belajar, belajar dengan tenang tanpa suara yang mengganggu, belajar dengan mendengarkan musik atau belajar dengan sedikit bermain. Belajar sambil bermain adalah metode yang sangat menyenangkan bagi yang tidak bisa belajar dengan begitu serius. (Astari, T.Y., Rasmani, U. E. E., & Dewi, N. K., 2020)

Selain itu, menurut Prihatiningsih, *et al* (2018) menjelaskan bahwa "Dalam pembelajaran bukan hanya guru yang harus bersikap aktif, tetapi siswa juga dituntut untuk aktif dalam membentuk pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung"

Menurut Satriana (2013) dalam artikelnya yang berjudul meningkatkan kemampuan lambang bilangan melalui media flashcard, menyatakan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar

yang berukuran 25x30cm gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

Pembelajaran bahasa Inggris diharapkan mampu menjadikan peserta didik terampil dalam berkomunikasi secara lisan maupun tertulis (*spoken & written*). Dalam aktivitas pembelajaran, perlu adanya kemampuan yang dimiliki guru guna memfasilitasi pemahaman siswa akan materi yang diajarkan (Sutrisna & Artini, 2020)

METODE PELAKSANAAN

Metode yang kita gunakan adalah media fun learning, dimana mereka akan belajar dengan cara mendengarkan sekaligus memperagakan yang diselengi dengan suatu permainan, sesi tanya jawab agar mereka tetap fokus dan aktif dalam mengikuti kegiatan.

Kegiatan ini dilakukan di Taman Baca PEKA, yang berlokasi di Jl. Srikandi No.34, Pd. Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15416. Jumlah anak yang hadir sekitar 10 anak. Kegiatan ini menggunakan metode *fun learning*, media yang digunakan adalah *flashcard* dan *fun music*. Langkah-langkah yang dilakukan adalah :

1. Mulai dengan memperkenalkan kosakata satu persatu dari flash card yang telah disiapkan.
2. Menggunakan music yang telah dipilih untuk menambah kesenangan dalam belajar.
3. Setelah memperkenalkan kosakata, melibatkan anak-anak dalam permainan atau aktifitas yang melibatkan penggunaan kata-kata tersebut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Belajar dengan metode yang menyenangkan dapat membantu anak berfikir lebih kreatif dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam belajar. Belajar menjadi lebih optimal dengan anak belajar tanpa adanya dorongan atau paksaan yang berlebihan. Jika adanya paksaan justru anak akan sulit untuk mencerna pembelajaran yang diberikan. Metode belajar sambil bermain adalah pilihan yang tepat dalam mendidik anak usia dini dalam masa pra sekolah. (Adimayanti, E., & Siyamti, D.,2020)

Anak-anak usia Sekolah Dasar (6-12 tahun) lebih antusias serta mampu mengikuti dan memahami materi pada saat tim mengajarkan dengan metode permainan khususnya dengan menyanyikan lagu yang berkaitan dengan materi (*sing a song*). Mereka menjadi lebih percaya diri untuk memperkenalkan diri

menggunakan bahasa Inggris di depan teman-temannya. Metode permainan cocok digunakan dalam mengajarkan anak-anak usia Sekolah Dasar (6-12 tahun) karena pada usia tersebut memang biasanya metode belajar yang disukai anak adalah belajar sambil bermain. Mereka jadi lebih cepat memahami materi yang disampaikan. Hal ini berkaitan dengan apa yang dijelaskan oleh Wong dalam Supriyanto (2013) yakni anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) merupakan masa dimana

anak dapat memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasanya serta dapat memperoleh keterampilan tertentu.

Vocabulary adalah komponen inti dari sebuah kemampuan bahasa dan menjadi dasar untuk siswa berbicara, mendengar, membaca dan menulis. (Thornbury, 2001).

Beberapa kosakata yang dipelajari antara lain yaitu kosakata warna, angka, benda, dan waktu. Apabila didasarkan pada teori Tarigan (Marlianingsih, 2016), materi yang diajarkan guru telah sesuai dengan bahasan yang disesuaikan dengan tingkatan usia anak dengan jumlah kosakata yang berbeda.

Tabel 1. Langkah-langkah

Tahap	kegiatan	
	Rincian Tahap	Keterangan
Tahap 1	Menentukan bahan ajaran yang akan	Memaparkan materi dan tujuan

	dibahas dan tujuan dalam pembelajarannya a.	pembelajaran yang ingin dicapai dan memberi motivasi anak dalam pembelajaran.
Tahap 2	Memberikan gambaran atau contoh simulasi yang akan dimainkan pada latihan soal fun games dan memberikan penilaian.	Menjelaskan rules dan memperagakan setiap kata yang diajarkan mengenai materi yang disampaikan.



(Gambar 1. Diagram Keaktifan Anak)

Dari diagram keaktifan anak ini sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang kondusif dan efisien, meskipun ada sebagian yang belum aktif dikarenakan kurang rasa percaya diri atau malu. Dari hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian dan wawancara langsung terhadap anak-anak yang ikut serta, dapat dilihat ada 90% anak aktif ini mungkin merasa antusias dan

termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris, dan mereka mungkin lebih cepat memahami dan menyerap materi, dan 10% anak kurang aktif mengikuti kegiatan belajar, hal ini disebabkan karena mungkin mereka memerlukan pendekatan lebih individual, lebih lambat, atau lebih terarah dalam pembelajaran.

Pentingnya pemahaman bahwa setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda sangat penting dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Dalam konteks ini, pengajar perlu memperhatikan variasi ini dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan anak-anak aktif dan kurang aktif merasa nyaman dan terlibat dalam proses belajar Bahasa Inggris.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pengabdian kami kepada masyarakat dapat disimpulkan bahwa ada korelasi antara tingkat aktifitas dengan minat belajar Bahasa Inggris. Saran, anak-anak yang aktif cenderung memiliki minat yang lebih besar dalam belajar Bahasa Inggris dengan anak-anak yang kurang aktif. Ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti minat yang lebih umum terhadap hal-hal baru, tingkat energi yang lebih tinggi untuk belajar, metode belajar atau lingkungan yang mendukung disekitar mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berjalannya kegiatan pengabdian masyarakat. Tidak lupa juga kita ucapkan banyak terima kasih kepada pengurus dari Taman Baca PEKA, anak-anak yang telah hadir dan aktif serta mengikuti kegiatan pengabdian. Serta kepada Dosen pembimbing dan rekan mahasiswa kita kami ucapkan banyak terimakasih karena telah membantu kita dari awal sampai akhir tugas pengabdian ini selesai.



(Gambar 2. Foto Bersama Tim PkM dengan Peserta PkM)



(Gambar 2. Foto pada saat serah terima cidera mata/ungkapan terimakasih)

REFERENSI

Ika Yuliana, Tiarma, and Yulia Sofiani. 2018. "PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DENGAN MEDIA REALIA DAN FLASH CARD." *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat* 01(01).

"Implementasi Pendidikan Karakter Dalam P."

Merdeka, Implementasi, Belajar Berdasarkan, Ajaran Tamansiswa, and Yosep Kurniawan. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL Implementasi Merdeka Belajar Berdasarkan Ajaran Tamansiswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Lembaga Kursus Kelas Anak-Anak.*

Miranti, Ira, and Fitri Senny Hapsari. *PENGUNAAN MEDIA LAGU ANAK-ANAK DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA DI PAUD.*

Pertiwi, Ayu Bella, Anayanti Rahmawati, and Ruli Hafidah. 2021. 9 *METODE PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI.* <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>.

Rosaria, Dewi, and Hartatya Novika. "BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS BAGI ANAK USIA SEKOLAH DASAR (6-12 TAHUN) DI DESA SEMANGAT DALAM RT.31HANDIL BHAKTI."

Yanah Mulyanah, Euis, and Moh Iqbal Firdaus. 2018. "PENERAPAN METODE TOTAL PHYSICAL RESPONSE (TPR) DALAM PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR (SD)." 4(2).

Yuli, Komang et al. *PENERAPAN METODE BILINGUAL BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA INGGRIS ANAK KELOMPOK B2 DI TK SAIWA DHARMA SINGARAJA.*