

PENGGUNAAN PERMAINAN PESAN GAMBAR BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Istikhoro Nurzaman¹, Yasbiati², Eka Rahmatty³

¹ Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

² Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

³ Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

Email: isti@upi.edu

(**Received:** Mei 2017; **Accepted:** Mei 2017; **Published:** Juni 2017)

Abstract:

This research is based on of the lack mastery of the English vocabulary in the B1 group RA AL ISTIQOMAH Cihideung in Tasikmalaya in learning English. Low mastery of English vocabulary caused by poor English vocabulary acquisition. As one of the efforts to improve English vocabulary by using picture messaging game chain. This study uses classroom action research study design models (Kemmis and Mc Taggart), which consisted of 3 cycles. At each cycle consists of four phases: planning, implementation, observation and reflection. The subjects were children RA AL ISTIQOMAH B1 group consisting of 6 boys and 5 girls. Instruments used in the form of structured observation sheet with performance indicators for each activity. Observation sheet used to assess mastery of English vocabulary by using picture messaging game chain, and to see the performance of teachers in lesson planning, implementation and use of learning games chain picture messages. From the results of the study in the first cycle, the second cycle and the third cycle there is an increase in each cycle. Based on the data that has been obtained that use serial picture messaging game can improve English vocabulary early childhood. observation and reflection.

Keywords : *Game picture message chain, the English vocabulary*

ABSTRAK:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris di kelompok B1 RA AL ISTIQOMAH Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya pada pembelajaran bahasa Inggris. Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris disebabkan oleh rendahnya pemerolehan kosakata bahasa Inggris. Sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris yaitu dengan menggunakan permainan pesan gambar berantai. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian model (Kemmis dan Mc Taggart), yang terdiri dari 3 siklus. Pada setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B1 RA AL ISTIQOMAH yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi terstruktur dengan capaian indikator pada setiap kegiatan. Lembar observasi digunakan untuk menilai penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan permainan pesan gambar berantai, dan untuk melihat kinerja guru dalam perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penggunaan permainan pesan gambar berantai. Dari hasil penelitian pada siklus I, siklus II dan siklus III terdapat peningkatan pada setiap siklusnya. Berdasarkan data yang telah diperoleh bahwa penggunaan permainan pesan gambar berantai dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

Kata Kunci : *permainan pesan gambar berantai, kosakata bahasa Inggris*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan sebelum memasuki jenjang sekolah dasar atau pra sekolah. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berkaitan dengan

Pendidikan Anak Usia Dini yang tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti

pendidikan dasar. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 butir 14 dalam Yuliani Nurani Sujiono (2013, hlm. 6) menjelaskan bahwa:

pendidikan anak usia dini merupakan suatu jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 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 yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal.

Lingkup perkembangan di PAUD yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada satuan tingkat pencapaian perkembangan anak (stppa) pada kurikulum 2013 yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik (motorik kasar, motorik halus serta kesehatan dan perilaku keselamatan), kognitif (belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berpikir dimbolik), bahasa (memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan) sosial emosional (kesadaran diri, rasa tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain dan perilaku profesional), dan seni (anak mampu menikmati berbagai alunan lagu dan suara, dan tertarik dengan kegiatan seni).

Salah satu perkembangan yang harus dicapai anak adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa di PAUD biasanya mencakup tentang pembelajaran bahasa Indonesia, bahasa Daerah, bahasa Arab dan bahasa Inggris. Krisdalaksana (dalam Tatat dan Yayah, 2010 hlm. 27) mengemukakan bahwa bahasa adalah suatu sistem lambang yang dipergunakan oleh suatu masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Sejalan dengan itu Tatat dan Yayah (2010, hlm. 79) mengemukakan bahwa bahasa merupakan sarana untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, serta untuk meningkatkan pengetahuan intelektual dan

kesusastraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut.

Menurut Tatat dan Yayah (2010, hlm. 79) mengemukakan bahwa “bahasa merupakan sarana untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar arti yang lain, serta untuk meningkatkan pengetahuan intelektual dan kesusastraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut”. Sejalan dengan itu Krisdalaksana (dalam Tatat dan Yayah, 2010 hlm. 27) mengemukakan bahwa “bahasa adalah suatu sistem lambang yang dipergunakan oleh suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri”.

Untuk itu bahasa perlu untuk dikembangkan sejak usia dini terutama bahasa asing. Menurut Dian Indihadi, dkk (2009, hlm. 52) mengemukakan bahwa bahasa “Asing adalah bahasa-bahasa yang tidak termasuk kepada bahasa nasional dan bahasa daerah, misalnya: bahasa Inggris, Jerman, Prancis, Arab, Jepang ataupun bahasa Cina”. Mengingat perkembangan jaman yang semakin maju bahwasannya penggunaan bahasa Inggris akan sangat berpengaruh besar terhadap kehidupan anak di masa mendatang. Selain menghadapi perkembangan jaman masyarakat juga akan dihadapkan pada pelaksanaan pasar bebas asia tenggara atau biasa disebut dengan Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) dimana masyarakat asia tenggara bebas melakukan investasi dalam dunia perekonomian.

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing atau bisa juga dikatakan sebagai bahasa kedua yang bisa digunakan oleh anak usia dini, pembelajaran bahasa Inggris perlu diajarkan kepada anak usia dini sebagai suatu upaya untuk menggali potensi anak sejak dini, karena pada masa ini merupakan masa yang paling baik atau biasa disebut sebagai masa *golden age* atau masa keemasan dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah diserap oleh anak dan merupakan masa yang tidak akan terulang kembali semasa hidupnya, untuk itu perlu dilakukan berbagai usaha agar dapat menggali potensi yang dimiliki anak.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan mengenalkan bahasa Inggris

kepada anak usia dini. Adapun kemampuan yang diharapkan dalam bahasa Inggris di RA adalah kemampuan dalam mengenal beberapa kosakata bahasa Inggris seperti *mathari*, *bulan* dan *bintang*. Poerwadarminta (dalam Dian Indihadi, dkk 2009, hlm. 72) mengartikan “kosakata adalah banyaknya kata-kata yang dipakai. Banyaknya kata yang dimiliki atau dipakai seseorang sangat berperan penting dalam berkomunikasi dengan dunia luar”. Terutama ketika berkomunikasi dalam skala Internasional, hal ini tentunya mengharuskan manusia untuk bisa berbahasa Asing. Salah satu bahasa Asing yang menjadi bahasa berskala Internasional adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris sebaiknya dikenalkan sejak usia dini agar anak memiliki banyak perbendaharaan kata sehingga anak memiliki kesiapan untuk kehidupan dimasa mendatang.

Tetapi pada kenyataannya yang peneliti lihat di lapangan bahwa pembelajaran bahasa Inggris masih belum dikembangkan secara maksimal. Anak masih kurang dikenalkan tentang kosakata bahasa Inggris. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas bahwa pembelajaran bahasa Inggris baru mengenalkan tentang beberapa kata, hal ini bisa disebabkan karena beberapa faktor diantaranya : guru kurang menguasai bahasa Inggris, belum menyajikan pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan bagi anak, metode yang digunakan belum maksimal dan media yang digunakanpun kurang menarik bagi anak sehingga materi bahasa Inggris kurang tersampaikan secara maksimal. Hal ini tentunya dianggap menjadi sebuah masalah dalam pembelajaran bahasa Inggris. Maka dari itu sebaiknya mendapatkan berbagai informasi atau pengetahuan karena pada masa ini anak berada pada masa keemasan atau yang biasa disebut sebagai *golden age* . Dimana *golden age* ini merupakan suatu masa perkembangan yang paling baik dialami oleh setiap anak.

Bagi anak dunianya itu adalah dunia bermain yang hanya sekali semasa hidupnya, bermain juga merupakan sebuah kebutuhan bagi anak yang bisa dilakukan sepanjang waktunya kecuali sakit dan tidur. Setiap kegiatan yang mereka lakukan merupakan

sebuah permainan yang menyenangkan bagi dirinya sendiri. Maka dari itu sebuah permainan diharapkan dapat menjadi metode yang baik dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris, sehingga dapat memberikan pengetahuan yang baru tanpa mereka sadari. Menurut Froebel (dalam Masnipal 2013, hlm. 126) “mendeskripsikan adanya hubungan yang kuat antara bermain dan belajar, sebab melalui bermain anak belajar”. Berdasarkan penjelasan di atas pengertian metode adalah sebuah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran.

Adapun metode bermain yang dianggap cocok untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini salah satu nya adalah dengan menggunakan permainan pesan gambar berantai. Permainan pesan gambar berantai merupakan sebuah metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan permainan pesan gambar berantai juga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini karena dengan suasana belajar yang menyenangkan membuat anak akan lebih aktif dan merasa nyaman sehingga anak mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pada prinsipnya permainan pesan gambar berantai ini mengembangkan dari permainan pesan berantai atau bisik berantai. Permainan ini bisa dimainkan oleh beberapa anak dengan membagi anak menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama dalam setiap kelompoknya. Kemudian anak akan menyampaikan pesan kepada teman kelompoknya secara berurutan dan yang paling terakhir mendapatkan pesan harus mengucapkannya kepada guru. Dalam permainan pesan gambar berantai ini yang menjadi pembedanya adalah pesan yang disampaikan tidak hanya dengan kata-kata namun disertai dengan gambar agar anak dapat lebih mudah dalam memahami pesan tersebut.

Oleh sebab itu penggunaan metode bermain dianggap cocok untuk menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Selain itu juga dapat memberikan

penanganan yang tepat dan cepat bagi anak. Karena dengan bermain anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Sehingga peningkatan mutu pendidikan harus terus di upayakan agar menjadi sumberdaya manusia yang berkualitas. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah melalui peningkatan pendidikan di berbagai bidang pembelajaran salah satunya pada bidang pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini sebagai salah satu materi yang efektif untuk menunjukkan tujuan pendidikan. Adapun tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tubuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “penerapan penggunaan permainan pesan gambar berantai untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini” yang akan dilaksanakan di kelas B RA Al ISTIOMAH kecamatan Cihideung kota Tasikmalaya.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Hakikat Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Menurut Tatat dan Yayah (2010, hlm. 79) mengemukakan bahwa “bahasa merupakan sarana untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar arti yang lain, serta untuk meningkatkan pengetahuan intelektual dan kesusastraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut”. Sejalan dengan itu Krisdalsana (dalam Tatat dan Yayah 2010, hlm. 27) bahasa adalah “suatu sistem lambang yang dipergunakan oleh suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri”. Dengan menggunakan bahasa manusia dapat saling bersosialisasi dengan orang lain dan dapat saling mengeluarkan ide atupun pikiran. Selain itu juga Stice, dkk (dalam Beverly Otto 2015, hlm. 3) mengatkan bahwa “bahasa merupakan suatu sistem simbol yang mengategorikan,

mengorganisasikan, mengklasifikasikan pikiran kita”. Kemudian Anas dan Mohammad (2015, hlm. 47) menyatakan bahwa “sistem lambang bunyi ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat pemakainya”.

Jadi bahasa adalah suatu alat komunikasi yang digunakan oleh manusia untuk berinteraksi dengan orang lain dalam mencapai suatu pemahaman. Bahasa biasa digunakan oleh manusia dalam berinteraksi, tanpa adanya bahasa manusia akan sulit untuk berinteraksi dengan orang lain dan sulit memahami apa yang dimaksud oleh orang lain, maka dari itu bahasa sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia.

b. Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing bagi bangsa Indonesia. Menurut Dian Indihadi, dkk (2009, hlm. 52) mengemukakan bahwa bahasa Asing adalah “bahasa-bahasa yang tidak termasuk kepada bahasa nasional dan bahasa daerah, misalnya: bahasa Inggris, Jerman, Prancis, Arab, Jepang atau pun bahasa Cina”. Sejalan dengan itu Tatat dan Yayah (2010, hlm. 79) mengemukakan bahwa “bahasa merupakan sarana untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, serta untuk meningkatkan pengetahuan intelektual dan kesusastraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut”.

Jadi bahasa asing adalah bahasa yang digunakan dalam skala Internasional dan tidak termasuk bahasa asli Indonesia seperti bahasa nasional dan bahasa daerah. Biasanya bahasa asing digunakan dalam berinteraksi dengan orang yang bukan warga negara Indonesia dan menjadi bahasa yang digunakan oleh beberapa negara dalam berinteraksi.

Bahasa Asing yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan bahasa Inggris karena bahasa Inggris ini menjadi bahasa yang digunakan dalam skala Internasional dan jika dilihat dari segi kebermanfaatannya bahasa Inggris ini sangatlah bermanfaat untuk kehidupan dimasa mendatang maka sangatlah penting untuk dipelajari bagi bangsa Indonesia, mengingat perkembangan jaman yang semakin maju menuntut bangsa

Indonesia untuk menjadi individu yang berkualitas tinggi maka perlu adanya suatu tindakan atau upaya yang baik. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas masyarakat Indonesia yaitu dengan melalui pendidikan, pendidikan anak usia dini sangatlah tepat untuk memulai suatu perubahan, karena pada usia ini anak sedang berada pada masa *golden age* atau biasa disebut dengan masa keemasan, dimana anak akan lebih mudah menyerap informasi yang didapatnya.

c. Fungsi Bahasa Asing

Berdasarkan kedudukan bahasa asing menurut Dian Indihadi, dkk (2009, hlm. 52) yang ada dan dipelajari oleh bangsa Indonesia saat ini fungsi bahasa asing dapat dibedakan menjadi:

- 1). Bahasa asing menjadi alat atau media komunikasi antar bangsa (*globalisasi internasional*)
- 2) Bahasa asing menjadi sarana bagi pengembangan bahasa Indonesia dengan pendekatan Internasional globalisasi
- 3). Bahasa asing menjadi alat untuk mempelajari ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi dari luar Indonesia.

Tsui dan Tollefson (dalam Fahrawaty, hlm.2) mengatakan bahwa jika ingin mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi, maka mau tidak mau seseorang harus memiliki pemahaman tentang penggunaan bahasa Inggris.

d. Pengajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini

Untuk memberikan layanan pendidikan bagi anak harus sesuai tingkat perkembangan anak. Salah satunya dengan memahami karakteristik anak usia dini, dimana karakteristik anak usia dini salah satu diantaranya adalah bermain. Bermain bagi anak adalah suatu kegiatan atau pekerjaan anak sehari-hari, bermain merupakan proses belajar bagi anak. Maka dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan dunia mereka yaitu dunia bermain.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan permainan pesan gambar berantai. Dengan menggunakan permainan diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak dan anak

akan lebih memahami tanpa mereka sadari karena mereka belajar sambil bermain.

Selain itu juga Dadan Djuanda (dalam jurnal 2006) menyatakan bahwa ada beberapa macam permainan bahasa diantaranya:

- 1). Bisik berantai, 2) kim lihat (lihat katakan), 3) aku seorang detektif, 4) bertanya dan menerka, 5). Baca lakukan, 6). Bermain telepon, 7). Meloncat bulatan kata, 8). Permainan dengan denda, 9). Mengarang gotongroyong, 10). Stabilo kalimat, 11). Kata dari wacana, 12). Cerita berantai, 13). Siap lakukan perintah, 14). Permainan sondah untuk belajar membaca.

Dalam penelitian ini tentunya memiliki indikator kemampuan yang harus dicapai anak salah satunya adalah kosakata. Menurut Cameron (dalam Nur AZ 2014, hlm 181) menjelaskan ada empat indikator yang memiliki pengaruh besar terhadap penguasaan berbahasa Inggris untuk siswa usia dini (*english for young learner*), yaitu:

1. Pengucapan (*pronunciation*)

Bagaimana kata diucapkan adalah salah satu aspek yang memiliki pengaruh besar penguasaan berbahasa. Pengucapan adalah cara dimana orang tertentu mengucapkan kosakata dalam berbahasa (Wehmeler dalam Nur AZ, 2014, hlm. 181).

2. Ejaan (*spelling*)

Siswa juga perlu mengetahui huruf dan suku kata yang membentuk kata, itu disebut ejaan. "ejaan adalah tindakan membentuk kata-kata dengan benar dari surat individu atau cara bahwa kata dieja" (Wehmeler dalam Nur AZ, 2014, hlm. 182).

3. Perubahan struktur bahasa (*grammatical change*)

Adalah penting mengetahui perubahan struktur bahasa pada kata, dan dengan belajar perubahan kata siswa dapat memahami struktur tata bahasa.

4. Makna (*meaning*)

Daya imajinasi anak masih belum berkembang dengan baik, maka perlu adanya alat bantu yang atau benda konkrit untuk menjelaskan makna kata dalam proses pemahaman anak. Hal ini sejalan dengan Cameron dalam Nur A Z (2014, hlm. 182) berpendapat “ cara untuk menjelaskan makna kata baru pelajar usia dini, yaitu dengan menggunakan objek, tokoh, gestur, tindakan, foto, gambar atau diagram pada papan gambar dari buku cerita”. Selain itu juga menurut Ur dalam Nur A Z (2014, hlm. 182-183) menjelaskan bahwa “untuk mencari makna dari kosakata baru dapat dilakukan dengan cara menerjemahkannya dalam bahasa ibu yang sesuai dengan materi ajar yang sedang dilaksanaka”.

Berdasarkan indikator dalam komponen bahasa Inggris pada penelitian ini peneliti akan lebih menekankan pada makna (*meaning*) atau kosakata dalam bahasa Inggris. Kosakata dianggap hal utama yang harus dipelajari oleh anak dalam berbahasa Inggris. Banyaknya kosakata yang dimiliki seseorang akan berpengaruh besar terhadap kemampuan berbahasa. Sehingga kemampuan berkomunikasi dengan orang lain pun akan semakin baik.

2. Hakikat Kosakata

a. Kosakata (*Vocabulary*)

Menurut Gorys Keraf (dalam Endah T W, 2016, hlm. 281) mengemukakan bahwa “kosakata adalah unsur bahasa yang memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan bahasa yang meliputi berbicara, mendengar, membaca dan menulis yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam penggunaannya”. Bamhart (dalam Herlina 2015, hlm.115) juga menyebutkan *vocabulary* adalah kumpulan kosakata yang biasa digunakan untuk berkomunikasi bagi semua orang. Sementara itu Poerwadarminta (dalam Dian Indihadi, dkk 2009, hlm. 72) mengartikan kosakata adalah banyaknya kata-kata yang dipakai. Dalam kamus besar bahasa Indonesia

yang dimaksud kosakata adalah perbendaharaan kata dalam Dian Indihadi, dkk (2009, hlm. 72)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata atau kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain. Banyaknya kosakata yang dimiliki anak akan berpengaruh pada kemampuan berinteraksi atau berbicara anak dengan orang lain baik untuk masa anak-anak maupun pada masa yang akan datang. Hal ini sejalan dengan pendapat Vygotsky (dalam 2008, hlm. 9) bahwa “*suggests that talk plays an important part in laying the foundations for a child’s intellectual ability in later life*” yang berarti bahwa pembicaraan atau komunikasi memainkan sebuah bagian yang penting dalam meletakkan intelektual atau kemampuan anak di kemudian hari.

b. Macam Macam Kosakata

Berdasarkan perkembangannya, Tarigan (dalam Dian Indihadi, dkk 2009, hlm. 73) membagi kosakata kedalam tiga golongan :

- 1). Kosakata Dasar (*Basic Vocabulary*) adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa latin. Dalam kosakata dasar ini telah termasuk:
 - a). Istilah kekerabatan, misalnya : ayah, ibu, adik, kaka
 - b). Nama bagian tubuh, misalnya: kepala, rambut, mata
 - c). Kata ganti (diri, petunjuk), misalnya: saya, kamu, ini, itu
 - d). Kata bilangan pokok, misalnya: satu, dua, tiga, empat
 - e). Kata kerja pokok, misalnya: makan, minum, tidur
 - f). Kata keadaan pokok, misalnya: suka, duka, lapar, tua
 - g). Benda-benda universal, misalnya: tanah, air, api, udara, langit, bulan, bintang, matahari, binatang, tumbuhan
- 2). Kosakata aktif (produktif) ialah kosakata yang sering digunakan dalam berbicara dan menulis (mengarang). Pengembangan kosakata aktif dapat dilakukan dengan melihat persamaan-

persamaan dan perbedaan-perbedaan yang belum pernah didengar atau dilihat sebelumnya. Yang termasuk kosakata aktif antara lain: bunga, matahari, angin, sebagai, jiwa, yang, makan, duduk.

3). Kosakata pasif (reseptif) ialah kosakata yang jarang atau tidak pernah dipakai atau hanya digunakan dalam menyimak dan membaca. Artinya kata-kata yang kita temui pada waktu menyimak dan membaca dapat dipahami, tetapi pada waktu berbicara dan menulis kata-kata tersebut seolah-olah hilang. Yang termasuk kosakata pasif antara lain bunga, kumbang, bayu, paku, bak, laksana, bersemayam, bertitah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dari berbagai macam kosakata memiliki peranannya masing-masing. Oleh karena itu alangkah lebih baik jika macam-macam kosakata dapat diperkenalkan kepada anak sejak dini dan tentunya sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Menurut Dale (dalam Henry Guntur Tarigan 2011, hlm. 5-6) ada dua cara yang digunakan oleh anak-anak ketika mempelajari kata-kata tersebut

Pertama, mereka mendengar kata-kata tersebut dari :

- a) Orang tua
- b) Anak-anak yang lebih tua
- c) Teman sepermainan
- d) Televisi dan radio
- e) Tempat bermain
- f) Toko, pusat pembelajaran

Kedua, mereka mengalaminya sendiri:

- a) Mereka mengatakan benda-benda
- b) Mereka memakannya
- c) Mereka merabanya
- d) Mereka menciumnya
- e) Mereka memakannya

Kosakata mereka dibatasi oleh pengalaman-pengalaman mereka dan model-model yang tersedia.

3. Permainan Pesan Gambar Berantai

a. Pengertian Permainan

Permainan merupakan suatu kebutuhan dasar yang cenderung tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan bagi semua orang. Hetherington dan Parke (dalam Desmita 2006, hlm. 141) mendefinisikan permainan sebagai “*A non serious and self-contained activity engaged in for the sheer satisfaction in brings*”. Jadi, permainan bagi anak adalah suatu aktifitas yang tidak serius dan mandiri yang semata-mata hanya melibatkan kepuasan tersendiri bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan untuk dirinya sendiri. Selain itu juga Jan White (2008, hlm. 7) menyatakan bahwa “*Play is the means through which children find stimulation, well-being and happiness, and is the means through which they grow physically, intellectually and emotionally*” yang artinya bahwa bermain adalah sarana dimana anak-anak menemukan rangsangan, kesejahteraan dan kebahagiaan, dan merupakan sarana untuk tumbuh secara fisik, intelektual dan emosional. Adapun permainan salah satu permainan bahasa adalah bisik berantai atau pesan berantai.

Dadan Djuanda (dalam Jurnal 2006, hlm. 19) mengatakan bahwa:

Bisik berantai adalah permainan yang dilakukan dengan cara, setiap siswa harus membisikkan satu kata (untuk kelas rendah) atau kalimat atau cerita (untuk kelas tinggi) kepada pemain berikutnya. Terus berurutan sampai pemain terakhir. Pemain yang terakhir harus mengatakan isi kata atau kalimat atau cerita yang dibisikkan. Betul atau salah? Bila salah, dimana atau siapa yang melakukan kesalahan. Permainan ini dapat dilombakan dengan cara berkelompok.

Menurut Katherine Klipper Merseth (dalam jurnal Dwi dan Haryanto hlm. 8) bahwa gambar memiliki nilai lebih dari seribu kata-kata, gambar juga dapat mewakili kata-kata yang ingin kita sampaikan, bahkan gambar menjadi sangat ampuh dalam menyampaikan pesan melebihi kata-kata jika digunakan dengan cerdas. Sedangkan arti kata berantai menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah bersambung.

Jadi permainan pesan gambar berantai adalah permainan pesan berantai dengan menggunakan kata dan gambar yang

disampaikan secara bersambung dengan cara berbisik dan rahasia kepada teman kelompoknya. Pada dasarnya permainan pesan gambar berantai merupakan pengembangan dari permainan pesan berantai, yang menjadi pembedanya yaitu dalam pesan berantai yang biasanya hanya berisikan kata-kata namun pada penelitian ini dibarengi dengan sebuah gambar, misalnya kata gold berarti gambarnya juga tentang gold.

METODE

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas menurut Kunandar (2008, hlm. 45) dalam skripsi adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas PTK (*Class Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar.

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian kolaboratif. Menurut Suwarsih Madya (dalam Jalam Ma'mur Asmani 2015, hlm. 114) mengemukakan bahwa "penelitian tindakan kelas bersifat partisipatif dan kolaboratif, yang dilakukan karena ada kepedulian bersama terhadap situasi pembelajaran kelas yang perlu ditingkatkan".

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kemampuan guru

Pelajaran bahasa Inggris di kelas B1 RA AL ISTIQOMAH Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya belum dilakukan secara optimal khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Salah satu penyebabnya adalah pelaksanaan pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik dan kurang bervariasi, sehingga pembelajaran terasa menjenuhkan bagi anak, selain itu juga kurangnya alat bantu atau media dalam mendukung pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan pesan gambar berantai untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di kelas B1 RA AL ISTIQOMAH Kecamatan Cihideung Kota

Tasikmalaya dapat membantu dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris terumatom pada tema alam semesta. Dalam permainan pesan gambar berantai anak belajar dengan antusias dan penuh semangat karena belajar dengan menggunakan permainan sangat disukai oleh anak, sehingga anak dapat belajar dengan baik. Selain menggunakan permainan pesan gambar berantai, pengelolaan kelas yang baik yang dilakukan oleh guru dapat membantu keberhasilan pembelajaran.

Sesuai dengan data-data yang telah didapat dari hasil Penelitian Tindakan Kelas dalam pembuatan RPPH untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris yang telah dilakukan dalam tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang disusun oleh peneliti dalam melaksanakan pembelajaran sudah sangat baik. Rata-rata setiap aspek yang diperoleh dalam setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan.

Siklus I rata-rata RPPH pada aspek merencanakan kegiatan bidang pengembangan mencapai 2,33 pada aspek merencanakan pengelolaan kegiatan mencapai 2,5 kemudian aspek merencanakan penilaian proses dan hasil mencapai 2,5 dan aspek tampilan dokumen mencapai nilai 2,66 dengan presentase keseluruhan pada siklus I mencapai 62,43%. Pada siklus II aspek merencanakan kegiatan bidang pengembangan mencapai 3, aspek merencanakan pengelolaan kegiatan mencapai 2,83 kemudian aspek merencanakan penilaian proses dan hasil mencapai 3 dan aspek tampilan dokumen mencapai nilai 3 dengan presentase keseluruhan mencapai 73,93%. Sedangkan pada siklus III aspek merencanakan kegiatan bidang pengembangan mencapai 3,33, aspek merencanakan pengelolaan kegiatan mencapai 3,33, aspek merencanakan penilaian proses dan hasil mencapai 3,5 dan aspek tampilan dokumen mencapai nilai 3,33 dengan presentase keseluruhan mencapai 84,31%. Jika dilihat pada presentase keseluruhan bisa dikatakan bahwa pada siklus III telah mencapai standar indikator yang diharapkan.

Selain tentang RPPH yang telah mencapai standar indikator yang diharapkan proses

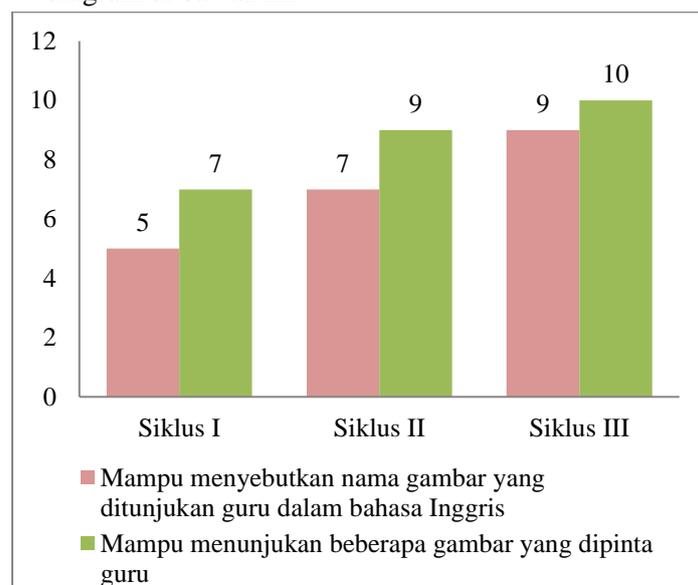
pelaksanaan pembelajaran pun telah mencapai standar yang diharapkan. Berdasarkan data yang didapat pada siklus I rata-rata aspek kegiatan awal pembelajaran mencapai 2,33 kemudian aspek kegiatan inti pembelajaran mencapai 2,52 dan aspek kegiatan akhir mencapai 2,5 dengan presentase keseluruhan mencapai 61,25%. Pada siklus II rata-rata aspek kegiatan awal pembelajaran mencapai 3 kemudian aspek kegiatan inti pembelajaran mencapai 2,83 dan aspek kegiatan akhir mencapai 3. presentase keseluruhan mencapai 73,58%. Pada siklus III rata-rata aspek kegiatan awal pembelajaran mencapai 3,33 kemudian aspek kegiatan inti pembelajaran mencapai 3,38 dan aspek kegiatan akhir mencapai 3,5 dengan presentase keseluruhan mencapai 85%. Jika dilihat pada presentase keseluruhan siklus III maka dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran telah mencapai standar indikator yang diharapkan.

Selanjutnya kemampuan guru dalam menggunakan permainan pesan gambar berantai juga turut mempengaruhi keberhasilan tercapainya suatu tujuan, Berdasarkan perbandingan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa pada siklus I jumlah aspek persiapan mencapai 11 kemudian aspek permainan pesan gambar berantai mencapai 12 dan aspek penilaian mencapai 1 dengan presentase keseluruhan aspek mencapai 58,33%, pada siklus II jumlah aspek persiapan mencapai 15 kemudian aspek permainan pesan gambar berantai mencapai 14 dan aspek penilaian mencapai 15 dengan presentase keseluruhan aspek mencapai 73,33%. Sedangkan pada siklus III jumlah aspek persiapan mencapai 16 kemudian aspek permainan pesan gambar berantai mencapai 17 dan aspek penilaian mencapai 17 dengan presentase keseluruhan aspek mencapai 83,33%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus III kemampuan guru dalam menggunakan permainan pesan gambar berantai telah mencapai standar indikator yang diharapkan.

2. Kemampuan Anak

Mengenai hasil pembelajaran anak dengan menggunakan permainan pesan gambar berantai dalam meningkatkan kosakata bahasa

Inggris anak usia dini di kelas B1 RA AL ISTIQOMAH mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya, hal ini juga dapat dipengaruhi oleh adanya perbaikan dan refleksi yang dilakukan setiap siklusnya antara peneliti dengan observer sehingga dapat mencapai standar indikator yang diharapkan. Untuk melihat adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 1. Diagram kosakata bahasa Inggris anak usia dini pada siklus I, II dan III

Pada diagram diatas menunjukkan jumlah anak pada capaian penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini dengan standar indikator minimal 75% dari jumlah anak sudah mencapai kriteria capaian perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Jika dihitung maka 75% dari jumlah anak yaitu 11 orang anak maka dapat diperkirakan 9 orang anak sebagai standar keberhasilan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Jika dilihat pada siklus I kedua indikator tersebut belum mencapai standar indikator yang diharapkan dimana pada indikator anak mampu menyebutkan nama gambar yang ditunjukkan guru dalam bahasa Inggris mencapai 5 orang anak sedangkan pada indikator anak mampu menunjukan gambar yang dipinta guru mencapai 7 orang anak. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris yaitu pada indikator anak mampu menyebutkan nama

gambar yang ditunjukkan guru dalam bahasa Inggris mencapai 7 orang anak sedangkan pada indikator anak mampu menunjukkan gambar yang dipinta guru mencapai 9 orang anak. Pada siklus II salah satu indikator telah mencapai standar indikator yang diharapkan sehingga tidak bisa dinyatakan berhasil. Selanjutnya pada siklus III terjadi peningkatan yaitu pada indikator anak mampu menyebutkan nama gambar yang ditunjukkan guru dalam bahasa Inggris mencapai 9 orang anak sedangkan pada indikator anak mampu menunjukkan gambar yang dipinta guru mencapai 10 orang anak. sehingga pada siklus III ini kedua indikator tersebut telah mencapai yang diharapkan. Hal ini dapat dipengaruhi oleh penggunaan permainan pesan gambar berantai. Hal ini sejalan dengan Dockett dan Fler (dalam Sujiono YN 2013, hlm. 144) berpendapat bahwa bermain adalah kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Melalui bermain anak dapat belajar tentang suatu hal baru dan mendapatkan pengetahuan hal ini sejalan dengan pendapat Vygotsky (dalam Rafiqah Prasetyaningsih, 2013, hlm. 58) yang menyatakan bahwa anak perlu bermain karena dalam bermain itulah anak pertama kali menemukan pengetahuan di dalam dunia sosialnya yang kemudian menjadi bagian dari anak-anak berfikir dan menyelesaikan masalah.

Dengan bermain dapat memberikan kebebasan bagi anak dan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengenal dirinya, orang lain dan lingkungan sekitarnya. Selain itu juga bermain dapat memberikan rasa senang kepada anak sehingga tanpa mereka sadari dalam permainan yang mereka lakukan terdapat sebuah pengetahuan didalamnya. Proses penyerapan informasi atau pengetahuan pun akan lebih mudah diserap oleh anak jika anak tidak merasa tertekan.

Selain dipengaruhi oleh permainan pesan gambar berantai, keberhasilan dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris pun tidak lepas dari adanya faktor pendukung lain diantaranya dengan memberikan pengulangan-

pengulangan kata kepada anak sehingga anak mendapat kesempatan belajar lebih banyak, selain itu juga adanya pemberian hadiah kepada anak dapat memberikan semangat lebih untuk anak, sehingga anak lebih berantusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada siklus I peneliti melihat bahwa anak-anak sudah mulai antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan pesan gambar berantai, hal ini karena anak sudah mulai tertarik terhadap permainan pesan gambar berantai. Namun jika dilihat pada perolehan nilai yang didapat masih belum mencapai standar indikator yang di harapkan. Hal ini dikarenakan anak masih belum fokus dalam pembelajaran dan kurangnya kesempatan anak dalam mengulang kata-kata, dan kurangnya kegiatan pembelajaran serta guru masih belum bisa menguasai keadaan kelas. Maka pada siklus ke II guru melakukan perbaikan dengan memberikan reward atau pemberian hadiah berupa makanan ringan kepada anak dengan tujuan agar anak dapat lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, selanjutnya dengan memberikan tambahan kegiatan agar anak tidak merasa jenuh dengan permainan pesan gambar berantai karena terlalu lama, selain itu juga adanya perbaikan penguasaan keadaan kelas dengan memberikan iming-iming hadiah kepada anak yang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Selain dipengaruhi oleh metode bermain, keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan pesan gambar berantai juga dipengaruhi oleh permainan tebak-tebakan nama untuk menghilangkan rasa jenuh dalam permainan pesan gambar berantai. Permainan tebak-tebakan dilakukan sebagai permainan tambahan, permainan ini dilakukan pada siklus II setelah pembelajaran selesai dan dilakukan pada saat sebelum pulang, hal ini dilakukan karena peneliti melihat bahwa anak lebih besar kemampuannya dalam menunjukkan gambar yang dipinta guru ketimbang menyebutkan nama gambar yang dipinta guru. Selain itu juga peneliti melihat bahwa ada beberapa anak yang masih ragu-ragu dalam mengucapkan kata. Pada siklus III peneliti juga

melakukan hal yang sama dalam meningkatkan antusias belajar anak yaitu dengan memberikan reward berupa makanan ringan, selain itu juga peneliti melakukan perbaikan-perbaikan dan refleksi sehingga pada siklus III mengalami peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Pada indikator pertama yaitu menyebutkan nama gambar yang ditunjukkan guru sebanyak 9 orang anak dan indikator kedua yaitu menunjukan gambar yang dipinta guru sebanyak 10 orang anak.

Keberhasilan permainan pesan gambar berantai juga tidak terlepas jadi adanya alat bantu dalam permainan yaitu berupa gambar. Dalam permainan pesan gambar berantai sebelum anak membisikan pesan kepada temannya anak harus menunjukan gambar terlebih dahulu, sehingga ketika anak mendapatkan pesan anak mengerti arti dari pesan tersebut dengan melihat gambar yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Dale (dalam Henry Guntur Tarigan 2011, hlm. 5-6) ada dua cara yang digunakan oleh anak-anak ketika mempelajari kata-kata tersebut.

Pertama, mereka mendengar kata-kata tersebut dari : a) Orang tua, b) Anak-anak yang lebih tua, c) Teman sepermainan, d) Televisi dan radio, e) Tempat bermain, f) Toko, pusat pembelajaran. Kedua, mereka mengalaminya sendiri: a) Mereka mengatakan benda-benda, b) Mereka memakannya, c) Mereka merabanya, d) Mereka menciumnya, e) Mereka memakannya. Kosakata mereka mereka dibatasi oleh pengalaman-pengalaman mereka dan model-model yang tersedia.

Kemampuan anak yang belum bisa berpikir secara abstrak seperti orang dewasa membuat anak akan kesulitan dalam memahami pesan yang disampaikan dalam permainan pesan berantai, sehingga peneliti membuat strategi permainan pesan berantai dengan menambahkan gambar dalam isi pesan tersebut sehingga anak akan lebih mudah dalam memahami isi pesan tersebut. Penggunaan permainan pesan gambar berantai ternyata mampu meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Karena dengan menggunakan permainan anak dapat belajar. Hal ini sejalan

dengan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Adapun langkah-langkah dan aturan permainan pesan gambar berantai sebagai berikut:

a. Langkah-langkah permainan pesan gambar berantai

- 1). Anak dibagi kedalam beberapa kelompok misalnya 3 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang anak
- 2). Kemudian anak berbaris lurus kebelakang dan membelakangi teman yang akan menyampaikan pesan
- 3). Satu orang dari setiap kelompok menjadi perwakilan untuk menerima pesan dari guru yang akan disampaikan kepada teman kelompoknya
- 4). Setelah anak menerima pesan dari guru, anak menunggu perintah guru untuk memulai permainan
- 5). Permainan dimulai dengan aba-aba yang diberikan guru dan anak mulai memainkan permainan
- 6). Permainan berakhir ketika semua anggota kelompok telah mendapatkan pesan gambar dan pemain yang terakhir harus menyebutkan pesan yang diterimanya kepada guru.
- 7). Jika pemain salah menyebutkan pesan yang diterimanya maka guru mencari letak kesalahannya seperti dimana dan oleh siapa.

b). Aturan permainan pesan gambar berantai

- 1) Ketika anak yang pertama main mendapat tugas untuk menyampaikan pesan kepada teman kelompoknya harus dengan menepuk bagian tubuh teman kelompoknya seperti bahu, atau bagian tangannya
- 2) Kemudian menunjukan gambar yang diterimanya kepada teman kelompoknya sambil mengucapkan kata dari nama gambar tersebut dalam bahasa Inggris
- 3) Jika penerima pesan yang kedua akan menyampaikan pesan kepada penerima yang ketiga dan seterusnya. Tetapi jika tiba-tiba lupa dengan kata yang harus disampaikan kemudian menanyakan

kembali kepada penerima pesan pertama itu dinyatakan tidak boleh dan harus menyampaikan pesan sesuai apa yang dia terima

- 4) Setelah pemain terakhir mendapatkan pesan maka guru melakukan pengecekan pada setiap anak, jika anak salah dalam mengucapkan kata maka guru memberikan penguacapak kata yang benar

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelompok B1 RA AL ISTIQOMAH Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya, tentang penggunaan permainan pesan gambar berantai untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Adapun kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan guru dalam merancang RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian) dengan menggunakan permainan pesan gambar berantai dari siklus I sampai siklus ke siklus III telah mengalami peningkatan yang signifikan. Hingga pada siklus III telah mencapai standar indikator yang telah di tetapkan yaitu dengan kriteria sangat baik.
2. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan pesan gambar berantai yang telah dilakukan dalam 3 siklus dan direfleksi pada setiap siklusnya juga mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini dapat dilihat dari antusiasme anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan permainan pesan gambar berantai anak-anak menjadi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga anak mudah menyerap informasi yang di dapat dan anak juga dapat saling berkomunikasi dengan teman yang lainnya.
3. Penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini kelas B1 RA AL ISTIQOMAH dengan menggunakan permainan pesan gambar berantai terus mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III hingga mencapai standar indikator yang

telah di tetapkan. Dimana pada siklus III ini telah berada pada kategori sangat baik. Peningkatan ini bisa dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan. Dari hasil peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan pesan gambar berantai dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini khususnya di kelompok B1 RA AL ISTIQOMAH.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan permainan pesan gambar berantai, maka dapat diberikan saran sebagai berikut

1. Untuk Kepala Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan hendaknya kepala sekolah dapat menindaklanjuti penggunaan permainan pesan gambar berantai untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Kepala sekolah dapat menganjurkan penggunaan permainan pesan gambar berantai tersebut kepada guru kelompok B1 untuk dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Untuk Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan hendaknya guru dapat menindaklanjuti penggunaan permainan pesan gambar berantai ini untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Melalui permainan pesan gambar berantai proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga anak akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat dengan mudah menerima informasi atau pengetahuan yang di dapat.

3. Untuk Anak

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan hendaknya anak dapat lebih siap dan fokus dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga informasi atau pengetahuan yang diberikan guru dapat dengan mudah diterima.

4. Untuk Peneliti

Untuk penelitian selanjutnya direkomendasikan menyertakan video dalam

melakukan penelitian lebih mudah dalam menilai kemampuan guru dan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A dan Jauhari, M (2015). *Dasar-Dasar Psikolinguistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Ahmad Nurhadi (2012). Teaching English To Young Learners (Pengajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini). Tersedia di:
<http://www.journal.unipdu.ac.id/index.php/educate/article/view/111/68>
- Arikunto (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Beverly Otto (2015). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP
- Desmita (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT REMAJA PERKEMBANGAN
- Djuanda, D (2006). Belajar Bahasa Indonesia Sambil Belajar. Tersedia di:
<https://www.scribd.com/document/78117426/Belajar-Bahasa-Indonesia-Sambil-Bermain>
- Endah T W (2016). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Papan Planel*. Tersedia di:
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/download/1259/114>
- Fahrawaty (2014). Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Internasional dan Pengaruhnya Terhadap Kurikulum Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia. Tersedia di:
http://www.lpmpsulsel.net/v2/attachments/266_Bahasa%20Inggris%20sebagai%20bahasa%20Internasional%20dalam%20pembelajaran.pdf
- Henry GT (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa
- Herlina (2015). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo. Tersedia di:
<http://journal.unj.ac.id/jurnalfip/index.php/visi/article/download/12/15>
- Indihadi, D dkk (2009). *Pembinaan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Kedua*. Bandung: UPI PRESS
- Isah, C dan Hodijah (2007). *Kemampuan Berbahasa Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Jan White (2007). *Playing and learning outdoors*. Taylor & Francis e-Library, 2007.
- Jim McDonagh and Sue McDonagh (2008). *Learning To Talk, Talking To Learn*. Child-Development-Language-dev-handout.pdf
- Masnipal (2013). *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: Elex Mmedia Komputindo
- Patilima, H (2015). *Resiliensi Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Rafiqah Prasetyaningsih (2013). Skripsi Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar Pada Kelompok B PAUD KUNCUP MEKAR Wiro Baya Klaten. Tersedia di:
eprints.uny.ac.id/.../Rafiqah%20Prasetyaningsih%2008111244003_3.pdf
- Riduwan (2009). *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Sentosa, DDB dan Haryanto (2008). Gambar Seram Pada Bungkus Rokok Dengan Kesadaran Perokok Dan Konsumsi Rokok. Tersedia di:
<http://www.jurnalkommas.com/docs/JURNAL%20BOPA.pdf>
- Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Y.N (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Tatat, H dan Cuhariah, Y (2010). *Pendidikan Bahasa Indonesia*. Bandung: UPI PRESS
- Zulkifli, N.A (2014). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Dengan Menggunakan Running Dictation Melalui Materi Agama Islam Di Sd It Al-Fittiyah Pekanbaru. Tersedia di: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Kutubkhanah/article/view/816.pdf>