

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Data Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak Taman Kanak-kanak Sebelum Menggunakan Metode *Simulation Game* dengan *Media Flashcard*

Taman Kanak-kanak Kartika Siliwangi 5 merupakan salah satu lembaga pendidikan prasekolah dibawah naungan Dinas pendidikan kota Cianjur yang bertempat di Jl. Aria Wiratanudatar Cianur. Berdiri pada tanggal 22-04-1965 di bawah naungan Yayasan kartika Jaya Siliwangi. TK Kartika Siliwangi 5 memiliki dua ruang kelas yang terdiri dari satu ruang kelompok B1 dan satu ruang untuk B2. Jumlah siswa untuk tahun ajaran 2010/2011 adalah 38 orang anak yang tersebar pada 2 kelompok tersebut. Sebaran anak TK Kartika Siliwangi 5 dinyatakan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4.1

Jumlah dan sebaran anak TK Kartika Siliwangi 5

Nama Kelompok	Jumlah Anak
Kelompok B1	24
Kelompok B2	14
Jumlah	38

Sedangkan daftar sebagai subjek penelitian dinyatakan dalam tabel 4.2. dibawah ini.

Tabel 4.2
Daftar anak sebagai subjek penelitian

No	NAMA ANAK	Jenis Kelamin (L/P)
1	Mochhamad Harry R	L
2	Hilmi Amalia Putri	P
3	Ghefira Alifah T.f	P
4	Bima Wildan Santoso	L
5	Rangga Redyanto	L
6	Ichwan Putra Maulana	L
7	Zahra Rima Ardia	P
8	Moh Wisnu Eka Bayu	L
9	Roffi Taufiqdurahman S	L
10	Arif Budi Sudarsono	L
11	Agam Maulana Darusalam	L
12	Zahwa Rizki Nurraideria	P
13	Rizka Aprianti	P
14	Reini setiani	P

TK Kartika Siliwangi 5 dipimpin oleh seorang kepala sekolah dengan 4 guru kelas dan seorang guru bantu. Adapun personil pendidik TK Kartika Siliwangi 5 dalam table 4.3. di bawah ini.

Tabel 4.3.

Data Guru TK Kartika Siliwangi 5

No	Nama	Tempat, Tanggal Lahir	Pendidikan	Jabatan	Kelompok yang dididik
1	Dra. Nunung Tri.S	Lampung, 4-03-1967	UMN	Kepala TK	
2	Fatimah Widyani	Cianjur, 18-03-1968	SPG-TK	Guru	Kelompok B1
3	Ai Nurmini	Cianjur, 19-06-1957	D2-PGRA	Guru	Kelompok BI
4	Uke Florence	Cianjur, 22-10-1981	S1/Akta IV	Guru	Kelompok B2
5	Imas Sri Mulyati	Cianjur 26-03-1983	D2-PGRA	Guru	Kelompok B2

Kurikulum yang digunakan TK Kartika Siliwangi 5 mengacu pada kurikulum 2004 Standar Kompetensi. Sealian itu untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, TK Kartika Siliwangi 5 juga aktif mengikuti berbagai jenis perlombaan, baik yang diadakan oleh dinas pendidikan maupun yang diadakan oleh pihak swasta. Kegiatan belajar di TK Kartika Siliwangi 5 setiap hari dimulai pukul 08.00 WIB sampai pukul 10.00 WIB.

Untuk mengetahui gambaran umum kemampuan Bahasa Inggris anak TK Kartika Siliwangi 5 sebelum menggunakan metode *Simulation game* dengan menggunakan media *flashcard*, maka peneliti melakukan observasi awal (pra

penelitian) selama 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 10 Februari 2011 dan 11 Februari 2011.

1.1. Proses Pembelajaran Bahasa Inggris di TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur

Hal-hal yang diamati dalam studi pendahuluan tentang kondisi pembelajaran bahasa Inggris di TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur kelompok B2 meliputi: 1) materi pembelajaran bahasa Inggris; 2) media/sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Inggris; 3) metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

1) Materi pembelajaran bahasa Inggris

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru yang mengajar bahasa Inggris diperoleh informasi bahwa, materi yang diajarkan kepada anak selama pembelajaran bahasa Inggris adalah materi yang berkaitan dengan pengenalan kosakata yang berhubungan dengan lingkungan sekitar seperti: pengenalan kata benda, alfabet/abjad (*A-ei, B-bi, C-si, D-di, E-i, F-ef*, dsb), serta beberapa pembendaharan kata yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Inggris di TK Kartika 5 Siliwangi diberikan seminggu dua kali yaitu setiap hari Selasa dan Jumat. Tidak ada SHK Khusus untuk pembelajaran bahasa Inggris, biasanya materi pembelajaran ditulis bersama dalam SKH pembelajaran secara umum.

2) Media/sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Inggris

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar seperti menyebutkan beberapa kata benda yang ada di dalam kelas (*door, window, chair,* dan sebagainya) sambil gurunya menunjuk benda tersebut.

3) Metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris

Penyampaian materi pembelajaran bahasa Inggris guru TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur biasanya menggunakan metode bercakap-cakap dan Tanya jawab metode *simulation game* belum pernah digunakan di TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur. Guru mengenalkan nama-nama benda yang ada disekitar anak dengan cara menunjuk dan menyebutkan nama benda dalam bahasa Inggris sambil dinyanyikan, setelah itu anak-anak ditanya satu persatu (*how are you?, what is this?*) Dan lain-lain.

Tabel 4.4

Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Pada Tahap Awal (Observasi)

No	INDIKATOR	JUMLAH ANAK			
		Baik	Cukup	Kurang	Tidak
1	Menyebutkan nama-nama Bagian Tubuh	0	0	12	2
2	Menyebutkan Kata Bilangan	0	13	0	1
3	Menyebutkan Macam-macam Kata Kerja	0	1	11	2
4	Menyebutkan Kata Benda (Binatang)	2	6	5	1
5	Menyebutkan Macam-macam Warna	0	4	9	1

Dari gambaran di atas dapat di simpulkan bahwa pada saat observasi terlihat bahwa, pada (Indikator I) ada 12 orang anak yang dapat menguasai

kosakata yang diberikan, namun dalam pengucapan masih kurang, dan 2 orang anak yang belum menguasai kosakata. Pada (Indikator II) 13 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan, dengan pengucapan yang cukup baik/benar, dan 1 orang anak belum menguasai kosakata. Pada (Indikator III) 1 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan, dengan pengucapan yang cukup baik/benar, 11 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan, namun dalam pengucapannya masih kurang, dan 2 orang anak belum menguasai kosakata. (Indikator IV) 2 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan, dengan pengucapan yang baik/benar, 6 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan, dengan pengucapan yang cukup baik/benar, 5 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan, namun dalam pengucapannya masih kurang, dan 1 orang anak belum menguasai kosakata. (Indikator V) 4 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan, dengan pengucapan yang cukup baik/benar, 9 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan, namun dalam pengucapannya masih kurang, dan 1 anak belum menguasai kosakata.

2. Penerapan Metode *Simulation Game* dengan Media *Flashcard* dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tk Kartika 5 Siliwagi

Setelah melakukan observasi untuk mengetahui kondisi awal kemampuan Bahasa Inggris anak TK Kartika Siliwangi 5, peneliti melakukan wawancara dan diskusi dengan guru kelas berkaitan dengan permasalahan-permasalahan penguasaan Bahasa Inggris anak di TK Kartika Siliwangi 5 tersebut. Diskusi

dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan guru terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak.

Kegiatan belajar masih dilakukan dengan menggunakan metode klasikal, karena metode *simulation game* belum pernah digunakan karena pemahaman guru masih kurang. Untuk meningkatkan pemahaman guru, sebelum pelaksanaan tindakan peneliti melakukan pengarahan mengenai langkah-langkah permainan simulasi dalam pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak yang akan dilaksanakan di TK Kartika Siliwangi 5 Cianjur.

Dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak TK melalui metode *simulation game* dengan media *flashcard* yang diperlukan untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran serta peran guru sebagai fasilitator dalam kegiatan ini. Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak 3 siklus.

Implementasi penelitian mengenai kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan metode *simulation game* ini berlangsung dari tanggal 16 April 2010 sampai 21 April 2011 melalui tiga siklus. Pada siklus pertama tema yang digunakan untuk penelitian adalah binatang, siklus yang kedua masih dengan tema binatang, dan pada siklus ketiga untuk melihat peningkatan maka dilakukan dengan tema yang masih sama seperti tema pada siklus 1 dan tema pada siklus 2. Pada siklus 1, 2, 3 akan dilakukan observasi dengan membuat suatu daftar ceklist untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan kosakata anak pada saat tindakan dilakukan. Setelah kegiatan pembelajaran dengan metode *simulation game* dengan media *flashcard* dilakukan peneliti bersama guru kelas melakukan refleksi untuk perbaikan pada siklus selanjutnya.

Berikut ini adalah uraian hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *simulation game* dengan media *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak TK:

Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, yang harus dipersiapkan yaitu menyusun rencana persiapan yang akan disajikan dan sampel penelitian dapat berupa langkah-langkah penyusunan persiapan kegiatan harian yaitu Satuan Kegiatan Harian yang merupakan daftar kegiatan yang akan dilaksanakan.

Setiap guru dalam menyajikan materi pembelajaran, maka terlebih dahulu membuat persiapan mengajar yang dituangkan dalam pembelajaran dengan rumusan yang sistematis dan terencana oleh waktu dan sebagainya.

Adapun langkah-langkah secara garis besar sebagai berikut:

1. Merumuskan tujuan, sekaligus merupakan tolak ukur kemampuan yang diharapkan dari anak. Kompetensi yang diharapkan seperti yang tertuang di dalam standar kompetensi TK dan RA dalam kurikulum 2004 yaitu dalam kompetensi dasar yang ingin dicapai, hasil belajar anak yang diharapkan dan tujuan pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris yang tertuang dalam indikator pembelajaran.
2. Menentukan metode pembelajaran yang dianggap tepat dan dapat mengefektifkan proses belajar.

3. Menyusun langkah-langkah kegiatan yang sistematis dengan teknik dan metode yang dikuasai guru.
4. Menentukan alat peraga sebagai media pembelajaran yang dianggap mampu dan dapat membantu anak lebih memahami materi yang telah disampaikan guru.
5. Merumuskan lembar kegiatan anak sebagai alat pengiring anak dalam menghantarkan anak dalam belajar aktif untuk menyamakan harapan-harapan yang terdapat pada tujuan pembelajaran khusus yang sesuai dengan indikator pembelajaran.
6. Merumuskan alat evaluasi yang dijadikan sebagai alat ukur pencapaian tujuan pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk soal-soal Tanya jawab khusus yang telah dirumuskan.

Untuk lebih memperjelas dapat dilihat Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang telah disusun sebagai berikut:

Satuan Kegiatan Harian

Siklus 1

Tema : Binatang

Sub Tema : Macam-macam Binatang

Hari/Tanggal : Sabtu, 16 April 2011

a. Kompetensi dasar

- Anak mampu mendengarkan
- Anak mampu berkomunikasi secara lisan
- Anak memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya.

b. Indikator hasil pembelajaran

- Anak dapat menyebutkan 1-10 nama-nama binatang
- Anak dapat memperagakan gerakan-gerakan binatang
- Anak dapat berkomunikasi secara sederhana

c. Alat/media pembelajaran

Kartu/*flashcard*

d. Metode/teknik pembelajaran

Simulation game

e. Tahapan *simulation game*

1. Orientasi
2. Latihan
3. Pelaksanaan

f. Langkah-langkah pelaksanaan

- Guru memperlihatkan gambar dalam kartu
- Guru melakukan Tanya jawab
- Guru menjelaskan dan mencontohkan langkah-langkah permainan
- Guru memberikan kesempatan pada anak untuk memperaktekannya secara langsung

g. Langkah-langkah pembelajaran.

Hari dan tanggal	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN SUMBER BELAJAR	PENILAIAN		
				ALAT	ASPEK YANG DINILAI	HASIL
Sabtu	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan tata tertib • Berdoa sebelum kegiatan 	I. Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> • Baris, Masuk • Berdoa 	-	Observasi	Disiplin	

<ul style="list-style-type: none"> • Berkomunikasi secara lisan dengan lincer • Berjalan mundur, berjalan ke samping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban 	<ul style="list-style-type: none"> • Pertemuan pagi : menyapa, berbagi cerita, informasi topik dan kegiatan • Berjalan maju mundur pada garis lurus. 	<p>-</p> <p>Anak dan Guru</p>	<p>Percakapan</p> <p>Unjuk Kerja</p>	<p>Perbendaharaan kata</p> <p>Kecepatan</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya - Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya 	<p>II. Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientasi <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan cara-cara pelaksanaan simulasi permainan - Guru menunjukan gambar dalam <i>flashcard</i> • Latihan <ul style="list-style-type: none"> - Pembagian kelompok menjadi beberapa kelompok. - Menjelaskan peraturan permainan dan mencontohkan langkah-langkah permainan • Pelaksanaan <ul style="list-style-type: none"> - Mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar yang sudah diacak - Menyebutkan nama-nama binatang (1-10) 	<p>Guru</p> <p><i>Flashcard</i></p> <p>Guru dan anak</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	<p>Kecepatan dan ketepatan</p> <p>Perbendaharaan kata</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Senang bermain dengan teman • Membersihkan diri sendiri tanpa bantuan • Berdoa sebelum dan sesudah makan 	<p>III. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bersama di dalam/di luar kelas • Cuci tangan • Makan 	<ul style="list-style-type: none"> - Alat bermain di dalam dan di luar kelas - Air, lap tangan <p>Makanan</p>			

<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu anak-anak • Berdoa sesudah kegiatan • Selalu member dan membalas salam 	<p>IV. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyanyi • Evaluasi • Berdoa • Salam • Pulang 	<p>Anak dan guru</p>	<p>Unjuk kerja</p>			
---	--	----------------------	--------------------	--	--	--

Metode *simulation game* (simulasi permainan) disepakati antara guru dan peneliti untuk diterapkan pada kelompok B2 di Tk Kartika 5 Siliwangi agar proses pembelajaran bahasa Inggris lebih bervariasi dan menyenangkan. Media yang digunakan adalah *flashcard* yang disesuaikan dengan tema pembelajaran saat itu.

Untuk mengamati proses dan hasil tindakan dibuat lembar observasi untuk mengamati peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak serta kemampuan guru dalam menerapkan metode simulasi permainan (*simulation game*) dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan simulasi dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan penjelasan pada guru tentang bagaimana cara menerapkan metode *simulation game* dalam pembelajaran bahasa Inggris yang sesuai dengan dunia dan tingkat perkembangan anak TK.

b. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas, yang membantu dalam pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi selama penelitian berlangsung.

Pelaksanaan Siklus 1

Hari/tanggal : Sabtu, 16 April 2011

Tema : Binatang

Metode : *simulation game*

Waktu : 30 menit

Indikator :

- Anak dapat menyebutkan mana-nama binatang
- Anak dapat memperagakan gerakan-gerakan binatang
- Anak dapat berkomunikasi secara sederhana

Alat/media : *flashcard* binatang

Kegiatan :

Kegiatan dimulai dengan berbaris di halaman sekolah atau di depan kelas. Sebelum masuk ke dalam kelas anak-anak berdoa dan bernyanyi bersama terlebih dahulu, setelah selesai anak-anak masuk ke dalam kelasnya masing-masing.

Di dalam kelas anak-anak duduk di kursi yang terbagi dalam tiga kelompok, sebelum kegiatan dimulai anak-anak duduk diam, dan ada beberapa anak yang masih berbicara atau mengobrol. Guru kemudian mengajak anak-anak untuk berdoa bersama sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Setelah pembagian kelompok, guru membimbing anak-anak, dalam setiap kelompok. Anak-anak terlihat cukup tertarik untuk melakukan permainan tersebut di setiap kelompok melakukan perannya masing-masing.

Tabel 4.5

Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Pada Siklus 1

No	INDIKATOR	JUMLAH ANAK			
		B	C	K	T
1	Menyebutkan nama-nama Bagian Tubuh	0	5	7	2
2	Menyebutkan Kata Bilangan	7	5	1	1
3	Menyebutkan Macam-macam Kata Kerja	0	2	11	1
4	Menyebutkan Kata Benda (Binatang)	5	7	1	1
5	Menyebutkan Macam-macam Warna	4	6	3	1

Dari gambaran di atas dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan siklus 1 yang sudah menggunakan metode *simulation game* dengan media *flashcard* penguasaan kosakata bahasa Inggris anak belum mengalami peningkatan yang berarti. (Indikator I) pada siklus ini 5 orang anak yang sudah menguasai kosakata dengan pengucapan yang sudah cukup baik, 7 orang anak dapat menguasai kosakata namun dalam pengucapannya masih kurang, dan 2 orang anak yang masih belum menguasai kosakata. Pada (Indikator II) 7 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan oleh guru dengan pengucapan yang sudah baik/benar, 5 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan oleh guru dengan pengucapan yang sudah cukup baik/benar, 1 orang anak menguasai kosakata yang diberikan namun dalam pengucapannya masih kurang dan 1 orang anak belum menguasai kosakata. Pada (Indikator III) 2 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan dengan pengucapan yang cukup baik, 11 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan namun dalam pengucapannya masih kurang, dan 1 orang anak belum menguasai kosakata. (Indikator IV) 5 orang anak menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, 7 orang anak dapat menguasai kosakata dengan pengucapan sudah

cukup baik, 1 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan namun dalam pengucapannya masih kurang dan 1 orang anak belum menguasai kosakata. (Indikator V) 4 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan dengan pengucapan yang sudah baik/benar, 6 orang anak dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang sudah cukup baik, 3 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan namun dalam pengucapannya masih kurang dan 1 orang anak belum menguasai kosakata.

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, anak terlihat antusias ketika guru sedang mencontohkan simulasi permainan. Dalam kegiatannya anak terlihat senang bermain, walaupun pada saat kegiatannya ada beberapa anak yang kurang aktif dalam permainan.

c. Refleksi

Pada siklus ini antusias seluruh anak belum terlihat, hal ini terlihat ketika anak tidak berusaha berbicara aktif ketika melakukan permainan dan pada saat anak mengalami kesulitan, guru kurang memperhatikan dan kurang memberikan bimbingan secara langsung. Dengan demikian penguasaan kosakata bahasa Inggris anak masih perlu ditingkatkan pada siklus selanjutnya.

Permasalahan yang terdapat pada siklus I disebabkan karena:

1. Guru kurang memahami langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *simulation game*
2. Anak-anak belum terbiasa dengan penggunaan metode *simulation game* dengan media *flashcard*

Berdasarkan analisis dan refleksi pada siklus I peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak TK kartika 5 Siliwangi belum ada perubahan berarti. Untuk memperbaiki peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan metode *simulation game* pada siklus I maka rencana untuk siklus selanjutnya adalah peneliti dan guru merancang rencana kegiatan harian untuk siklus II yang dituangkan kembali dalam Satuan Kegiatan Harian (SKH), selain itu guru perlu melakukan evaluasi pada akhir kegiatan untuk mengetahui apakah pembelajaran yang telah dilakukan telah berhasil dengan baik atau tidak.

Siklus II

a. Tahap perencanaan

Berdasarkan analisis dan refleksi pada siklus I, perencanaan pada siklus kedua ini merupakan perbaikan dari siklus pertama. Dalam siklus kedua ini guru dan peneliti menetapkan kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan ini diharapkan akan memunculkan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak secara berarti, dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan permainan sendiri. Perencanaan pada siklus II adalah sebagai berikut:

Satuan Kegiatan Harian Siklus II

Tema : Binatang
Tanggal : 19 April 2011
Sub tema : Macam-Macam Binatang
Hari/tanggal :

- a. Kompetensi dasar
 - Anak mampu mendengarkan

- Anak mampu berkomunikasi secara lisan
- Anak memiliki perbendaharaan kata dan mengenal symbol-simbol yang melambangkannya.
- b. Indikator hasil pembelajaran
 - Anak dapat menyebutkan mana-nama binatang
 - Anak dapat memperagakan gerakan-gerakan binatang
 - Anak dapat berkomunikasi secara sederhana
 - Anak dapat memasang gambar dengan tulisan
- c. Alat/media pembelajaran
Kartu/flashcard
- d. Metode/teknik pembelajaran
Simulation game
- e. Tahapan *simulation game*
 1. Orientasi
 2. Latihan
 3. Pelaksanaan
- f. Langkah-langkah pelaksanaan
 - Guru memperlihatkan gambar dalam kartu
 - Guru melakukan Tanya jawab
 - Guru menjelaskan dan mencontohkan langkah-langkah permainan
 - Guru memberikan kesempatan pada anak untuk memperaktekannya secara langsung
 - Guru meminta anak untuk mengerjakan lembar kerja tertulis..

g. Langkah-langkah pembelajaran

Hari dan tanggal	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN SUMBER BELAJAR	PENILAIAN		
				ALAT	ASPEK YANG DINILAI	HASIL
Sabtu	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan tata tertib • Berdoa sebelum kegiatan • Berkomunikasi secara lisan dengan lincer • Berjalan mundur, berjalan ke samping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban 	<p>I. Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baris, Masuk • Berdoa • Pertemuan pagi : menyapa, berbagi cerita, informasi topik dan kegiatan • Berjalan maju mundur pada garis lurus. 	<p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>Anak dan Guru</p>	<p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Unjuk Kerja</p>	<p>Disiplin</p> <p>Perbendaharaan kata</p> <p>Kecepatan</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> - Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya - Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya 	<p>II. Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientasi <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan cara-cara pelaksanaan simulsi permainan - Guru menunjukan <i>flashcard</i> • Latihan <ul style="list-style-type: none"> - Pembagian kelompok menjadi beberapa kelomok. - Menjelaskan peraturan permainan dan mencontohkan langkah-langkah permainan • Pelaksanaan <ul style="list-style-type: none"> - Mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar yang sudah diacak - Menyebutkan nama-nama binatang (1-10) 	<p>Guru</p> <p><i>Flashcard</i></p> <p>Guru dan anak</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	<p>Kecepatan dan ketepatan</p> <p>Perbendaharaan kata</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Senang bermain dengan teman • Membersihkan diri sendiri tanpa bantuan • Berdoa sebelum dan sesudah makan 	<p>III. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bersama di dalam/di luar kelas • Cuci tangan • Makan 	<ul style="list-style-type: none"> - Alat bermain di dalam dan di luar kelas - Air, lap tangan <p>Makanan</p>			
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu anak-anak • Berdoa sesudah kegiatan • Selalu member dan membalas salam 	<p>IV. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyanyi • Evaluasi • Berdoa • Salam • Pulang 	<p>Anak dan guru</p>	<p>Unjuk kerja</p>		

b. Tahap pelaksanaan

Kegiatan diawali dengan berbaris di halaman kemudian guru memberikan kesempatan pada anak untuk memimpin doa, seorang anak maju kedepan dan memimpin untuk berdoa. Kemudian anak-anak bernyanyi, menyanyikan lagu-lagu yang tentang binatang sambil menirukan gerakannya. Anak-anak terlihat bersemangat dalam menyanyi dan bergerak meniru gerakan binatang.

Di dalam kelas anak-anak duduk di kursi yang telah di kelompokkan oleh guru, anak-anak memperhatikan media gambar yang telah di siapkan guru dan peneliti. Guru mengawali pertemuan dengan Tanya jawab dengan anak mengenai binatang. Anak-anak menyebutkan setiap nama-nama binatang yang sudah anak ketahui sebelumnya dengan antusias.

Setelah selesai melakukan tanya jawab dengan anak, guru menjelaskan cara permainan yang akan dilakukan anak pada saat kegiatan pembelajaran

berlangsung. Kemudian anak dibagi kedalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang anak.

Saat kegiatan berlangsung, seluruh anak terlihat asyik melakukan permainan sambil tertawa-tawa, pada saat anak berlari-lari untuk mengambil kartu yang telah disiapkan guru dan di simpan terpisah dengan kartu pasangannya untuk di cocokkan anak pada saat kegiatan permainan.

Setelah selesai kegiatan, semua anak duduk kembali pada kursinya masing-masing untuk mendengarkan kembali materi pembelajaran yang telah didapatkannya baik berupa kata-kata baru maupun yang lainnya.

Berdasarkan kegiatan di atas, peningkatan kosakata bahasa Inggris anak dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.6

Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Pada Siklus II

No	INDIKATOR	JUMLAH ANAK			
		B	C	K	T
1	Menyebutkan nama-nama Bagian Tubuh	5	7	1	1
2	Menyebutkan Kata Bilangan	11	2	0	1
3	Menyebutkan Macam-macam Kata Kerja	0	11	2	1
4	Menyebutkan Kata Benda (Binatang)	10	2	1	1
5	Menyebutkan Macam-macam Warna	9	4	0	1

Dari tabel di atas dapat di simpulkan bahwa rata-rata penguasaan kosakata bahasa Inggris anak dengan penggunaan metode *simulation game* dengan media *flashcard* pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup baik dari siklus sebelumnya. Pada (Indikator 1) 5 orang anak sudah dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, 7 orang anak dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar, 1 orang anak dapat menguasai

kosakata, namun dalam pengucapannya masih kurang, dan 1 orang anak belum menguasai kosakata. (Indikator II) 11 orang anak sudah dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, 2 orang anak dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar, 1 orang anak belum menguasai kosakata. (Indikator III) 11 orang anak dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar, 2 orang anak sudah dapat menguasai kosakata namun dalam pengucapannya masih kurang, 1 orang anak belum menguasai kosakata. (Indikator IV) 10 orang anak sudah dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, 2 orang anak sudah dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar, 1 orang anak sudah dapat menguasai kosakata namun dalam pengucapannya masih kurang, 1 orang anak belum menguasai. (Indikator V) 9 orang anak sudah dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, 4 orang anak dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar, 1 orang belum menguasai kosakata

c. Refleksi

Berdasarkan pada permasalahan siklus I, peneliti dan guru melakukan perbaikan pada siklus II, perbaikan yang dilakukan oleh peneliti dan guru adalah sebagai berikut:

1. Peneliti dan guru merancang kembali rencana kegiatan harian yang dituangkan dalam Satuan Kegiatan Harian (SKH).
2. Peneliti menjelaskan kembali langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *simulation game* dengan media *flashcard*.

3. Guru perlu melakukan evaluasi pada akhir kegiatan untuk mengetahui apakah pembelajaran yang telah dilakukan telah berhasil atau tidak.

Berdasarkan perbaikan yang dilakukan oleh peneliti dan guru, maka pada siklus ke dua anak sudah mulai mengerti dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan metode *simulation game*. Anak mulai mengikuti aturan kegiatan permainan yang telah dijelaskan guru.

Guru berperan sebagai fasilitator dengan mempersiapkan alat dan media pembelajaran yang akan digunakan. Media yang dihadirkan walaupun belum dapat menghadirkan media yang secara optimal namun sudah dapat menarik antusias anak berkomunikasi, maupun bertanya. Beberapa anak yang pendiam terlihat cukup aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Persiapan media dan alat belajar untuk anak telah diatur sedemikian rupa, hal ini merupakan perbaikan dari siklus I, sehingga anak-anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Guru mengadakan evaluasi pada akhir pembelajaran, secara keseluruhan telah terdapat peningkatan yang cukup baik di banding dengan siklus sebelumnya. Untuk memperbaiki kakurangan dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak dalam pembelajaran bahasa Inggris agar lebih baik dari siklus II, telah disepakati oleh guru dan peneliti untuk melakukan rencana kegiatan berikutnya.

Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Dalam siklus ini guru dan peneliti melakukan perbaikan yang telah dilaksanakan pada siklus I dan II. Dengan kegiatan yang disusun sebagai berikut:

Satuan Kegiatan Harian

Siklus III

Tema : Binatang

Sub tema : Macam-Macam Binatang

Hari/tanggal : Kamis/21 April 2011

Semester :

a. Kompetensi dasar

- Anak mampu mendengarkan
- Anak mampu berkomunikasi secara lisan
- Anak memiliki perbendaharaan kata dan mengenal symbol-simbol yang melambangkannya.

b. Indikator hasil pembelajaran

- Anak dapat menyebutkan mana-nama binatang
- Anak dapat memperagakan gerakan-gerakan binatang
- Anak dapat berkomunikasi secara sederhana
- Anak dapat memasang gambar dengan tulisan

c. Alat/media pembelajaran

Kartu/*flashcard*

d. Metode/teknik pembelajaran

Simulation game

e. Tahapan *simulation game*

1. Orientasi
2. Latihan
3. Pelaksanaan

f. Langkah-langkah pelaksanaan

- Guru memperlihatkan gambar dalam kartu
- Guru melakukan Tanya jawab
- Guru menjelaskan dan mencontohkan langkah-langkah permainan
- Guru memberikan kesempatan pada anak untuk memperaktekannya secara langsung

g. Langkah-langkah pembelajaran.

Hari dan tanggal	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN SUMBER BELAJAR	PENILAIAN		HASIL
				ALAT	ASPEK YANG DINILAI	
	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan tata tertib • Berdoa sebelum kegiatan • Berkomunikasi secara lisan dengan lincer • Berjalan mundur, berjalan ke samping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban 	<p>I. Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baris, Masuk • Berdoa • Pertemuan pagi : menyapa, berbagi cerita, informasi topik dan kegiatan • Berjalan maju mundur pada garis lurus. 	<p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>Anak dan Guru</p>	<p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Unjuk Kerja</p>	<p>Disiplin</p> <p>Perbendaharaan kata</p> <p>Kecepatan</p>	
		<p>II. Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientasi - Guru menjelaskan cara-cara pelaksanaan simulsi permainan - Guru menunjukan <i>flashcard</i> 	<p>Guru</p> <p><i>Flashcard</i></p>			

	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan <ul style="list-style-type: none"> - Pembagian kelompok menjadi beberapa kelompok. - Menjelaskan peraturan permainan dan mencontohkan langkah-langkah permainan • Pelaksanaan <ul style="list-style-type: none"> - Mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar yang sudah diacak - Menyebutkan nama-nama binatang 	Guru dan anak	Observasi	Kecepatan dan ketepatan	
<ul style="list-style-type: none"> - Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya - Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Senang bermain dengan teman • Membersihkan diri sendiri tanpa bantuan • Berdoa sebelum dan sesudah makan 	<p>III. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bersama di dalam/di luar kelas • Cuci tangan • Makan 	<ul style="list-style-type: none"> - Alat bermain di dalam dan di luar kelas - Air, lap tangan <p>Makanan</p>	Observasi	Perbendaharaan kata
<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu anak-anak • Berdoa sesudah kegiatan • Selalu member dan membalas salam 	<p>IV. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyanyi • Evaluasi • Berdoa • Salam • Pulang 	Anak dan guru	Unjuk kerja		

b. Tahap pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan setiap hari adalah berbaris di halaman, berdoa dan bernyanyi bersama. Di dalam kelas guru menerangkan kembali dengan tema yang masih sama seperti siklus sebelumnya.

Pada siklus ini anak sudah bisa melakukan kegiatan simulasi permainan sesuai dengan tujuan dan aturan yang telah ditetapkan oleh guru dan peneliti. Kegiatan diakhiri dengan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan kegiatan di atas, peningkatan kosakata bahasa Inggris anak dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.7

Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Pada Siklus 1III

No	INDIKTOR	JUMLAH ANAK			
		B	C	K	T
1	Menyebutkan nama-nama Bagian Tubuh	12	0	0	1
2	Menyebutkan Kata Bilangan	12	0	0	1
3	Menyebutkan Macam-macam Kata Kerja	9	3	0	1
4	Menyebutkan Kata Benda (Binatang)	11	1	0	1
5	Menyebutkan Macam-macam Warna	11	1	0	1

Dari tabel di atas dapat di simpulkan bahwa rata-rata penguasaan kosakata bahasa Inggris anak dengan penggunaan metode *simulation game* dengan media *flashcard* pada siklus III mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada (Indikator I) 12 orang anak sudah menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, (Indikator 2) 12 orang anak sudah menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, (Indikator III) 9 orang anak sudah menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, dan 2 orang anak menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar, (Indikator IV) 11 orang anak sudah menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, 1 orang anak menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar, (Indikator V) 11 orang anak sudah menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, 1 orang anak menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar.

c. Refleksi

Sesuai dengan perencanaan sebelumnya. Kegiatan pada siklus III dilaksanakan dengan harapan agar penguasaan kosakta bahasa Inggris anak meningkat yang belum tampak pada siklus sebelumnya dapat muncul pada siklus III ini.

Pada siklus III peningkatan penguasaan kosakta bahasa Inggris anak telah dinyatakan berhasil dan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti. Terdapat beberapa langkah yang mendukung keberhasilan pada siklus ini yaitu:

1. Guru telah memahami langkah-langkah pembelajaran sehingga dapat membuat perencanaan yang cukup memadai, mempersiapkan media yang sangat mendukung.
2. Anak-anak telah terbiasa dengan pelaksanaan metode *simulation game*

Berdasarkan hasil observasi siklus 3, penguasaan kosakta bahasa Inggris anak semakin meningkat, hal ini terlihat dengan adanya perbaikan-perbaikan pada siklus 1, siklus 2, dan pada siklus 3 dirasa sudah tidak ada hal lagi yang harus diperbaiki.

Dapat disimpulkan bahwa metode *simulation game* dengan media *flashcard* pada siklus 3 secara umum telah berhasil dengan baik dan sesuai harapan peneliti maupun guru sebagai pelaksana tindakan dalam penelitian ini, sehingga siklus 3 dapat dijadikan sebagai siklus terakhir dalam penelitian ini.

3. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Di TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur Setelah Menggunakan Metode *Simulation Game* dengan Media *Flashcard*

Untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak TK kartika 5 Siliwangi Cianjur setelah menggunakan metode *simulation game* dengan media *flashcard* maka dapat dilihat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak setelah melalui tiga siklus yang dinyatakan dalam tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak pada Siklus I, II, dan III

No	Indicator	Observasi				Siklus I				Siklus II				Siklus III			
		B	C	K	T	B	C	K	T	B	C	K	T	B	C	K	T
1	Menyebutkan nama-nama Bagian Tubuh	0	0	12	2	0	5	7	2	5	7	1	1	12	0	0	1
2	Menyebutkan Kata Bilangan	0	13	0	1	7	5	1	1	11	2	0	1	12	0	0	1
3	Menyebutkan Macam-macam Kata Kerja	0	1	11	2	0	2	11	1	0	11	2	1	9	3	0	1
4	Menyebutkan Kata Benda (Binatang)	2	6	5	1	5	7	1	1	10	2	1	1	11	1	0	1
5	Menyebutkan Macam-macam Warna	0	4	9	1	4	6	3	1	9	4	0	1	11	1	0	1

Dari gambaran diatas menunjukkan bahwa setelah pembelajaran dengan metode *simulation game* dilakukan tampak bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris anak mengalami peningkatan semakin baik.

Metode *simulation game* dan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi rangsangan yang baik dalam meningkatkan penguasaan kosakta bahasa Inggris anak, selain hal tersebut juga dapat memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan metode *simulation game* dengan *media flashcard* hanya bisa diterapkan di TK yang anaknya sudah mampu membaca.

4.2. Pembahasan

1. Gambaran Umum Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak Taman Kanak-kanak Sebelum Menggunakan Metode *Simulation Game* dengan *Media Flashcard*

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan tampak bahwa kemampuan kosakata bahasa Inggris anak TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur sebelum menggunakan metode *simulation game* dengan *media flashcard* tergambar sebagai berikut:

- a. Anak kurang perhatian terhadap guru maupun terhadap teman-temannya.
- b. Anak masih diam saja bila diberi pertanyaan dari guru, dan sebagian anak terlihat belum berani bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru.
- c. Komunikasi antara guru dan anak dan juga antara anak dengan anak lain masih kurang.
- d. Anak kurang menghargai teman-temannya yang dapat menunjukkan kemampuan dalam berkomunikasi dengan tidak memuji ataupun memberikan penghargaan lain seperti tepuk tangan.
- e. Media kurang menarik.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa khususnya kosakata bahasa Inggris anak di TK Kartika 5 Siliwangi

masih kurang, cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Inggris kurang bervariasi, guru biasanya hanya menggunakan metode bercakap-cakap dan Tanya jawab. Metode *simulation game* belum pernah dilaksanakan. Media yang digunakannya sangat terbatas, sehingga kondisi tersebut menyebabkan kejenuhan, antusias dan minat anak dalam mengikuti pembelajaran menjadi berkurang, yang pada akhirnya penguasaan kosakata bahasa Inggris anak menjadi rendah. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, banyak faktor yang harus diperhatikan, diantaranya adalah penggunaan media dan pemilihan metode yang tepat serta bervariasi, sama halnya dengan pembelajara bahasa Inggris untuk anak, diperlukan media yang menarik bagi anak serta pemilihan metode yang bervariasi dan tepat untuk penyampaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

Moeslihatoen (2004:19) mengungkapkan bahwa kemampuan berbahasa erat hubungannya dengan kemampuan anak, maka pemilihan metode harus disesuaikan dengan tujuan kegiatan, yaitu perkembangan bahasa anak.

Suhartono (2005:143) mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran bahasa anak pada umumnya dilakukan dalam bentuk interaksi belajar mengajar. Kegiatan itu dapat berjalan baik jika didukung oleh adanya media ataupun sarana dan prasarana.

2. Penerapan Metode *Simulation Game* dengan Media *Flashcard* dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak TK Kartika 5 Siliwagi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti menetapkan langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan tahap penilaian penggunaan metode *simulation game* dengan media *flashcard* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak TK Kartika 5 Siliwagi Cianjur.

Salah satu upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak TK Kartika 5 Siliwagi Cianjur adalah dengan menerapkan metode *simulation game* dalam pembelajaran. Metode *simulation game* yang dimaksud adalah, guru memberikan kegiatan permainan pada anak dengan menggunakan media *flashcard*. Pada dasarnya metode *simulation game* digunakan guru dalam pembelajarn untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak TK Kartika 5 Siliwagi Cianjur.

Flashcard merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Seperti yang diungkapkan oleh Arsyad (2005:119) *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, *flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu yang berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang,

dan sebagainya) ini dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata. Sebelum kegiatan dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti dan guru membuat perencanaan pembelajaran pembelajaran dalam bentuk Satuan Kegiatan Mingguan (SKM) dan Satuan Kegiatan Harian (SKH) dengan tema “Binatang”. Membuat perencanaan merupakan hal penting dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Dalam rencana pembelajaran berisi aktivitas apa yang akan dilakukan guru dan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Reiser dalam Masitoh (2000:4.3) mengungkapkan bahwa perencanaan pembelajaran adalah apa yang akan dikerjakan guru dan anak didik di dalam dan di luar kelas.

Penerapan metode *simulation game* dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris siklus I, II, dan III bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak di TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur dengan media yang digunakan adalah *flashcard*.

Pada siklus I kemampuan guru dalam menerapkan metode *simulation game* dengan media *flashcard* masih belum optimal, hal ini terlihat dari cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan pelaksanaan kegiatan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung antusias anak terlihat cukup baik. Pada siklus II kemampuan guru dalam menerapkan metode *simulation game* dengan media *flashcard* mulai ada peningkatan, hal ini dilihat dari kegiatan permainan dan penggunaan *flashcard* lebih baik dari

siklus I. Pada siklus III guru telah mampu melakukan perbaikan tindakan serta penguasaan teknik penggunaan media lebih baik dari siklus sebelumnya.

Refleksi dilakukan oleh guru dan peneliti dengan cara mengevaluasi tindakan yang telah dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak yang telah dicapai anak melalui metode *simulation game* dengan media *flashcard*.

3. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Di TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur Setelah Menggunakan Metode *Simulation Game* dengan Media *Flashcard*

Penerapan metode *simulation game* dengan media *flashcard* memberikan manfaat dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur. Hal ini didasarkan pada penelitian dan hasil pengamatan penguasaan kosakata pada anak dari tindakan siklus I, II, III yang menunjukkan peningkatan yang optimal. Penguasaan kosakata bahasa Inggris anak serta antusias anak terhadap kegiatan jauh lebih baik dibandingkan dengan hasil yang dicapai ketika dalam pembelajaran bahasa Inggris belum menggunakan metode *simulation game* dengan media *flashcard*.

Hasil pelaksanaan siklus satu, anak melaksanakan pembelajaran kosakata dengan tema binatang. Sebagian anak dapat mengikuti kegiatan dengan baik, dan anak juga mau berkomunikasi dengan teman-temannya. Media yang digunakan cukup menarik bagi anak dan menumbuhkan

keaktifan dengan mencoba media yang disediakan. Pada siklus satu (Indikator I) ada 5 orang anak yang sudah menguasai kosakata dengan pengucapan yang sudah cukup baik, 7 orang anak dapat menguasai kosakata namun dalam pengucapannya masih kurang, dan 2 orang anak yang masih belum menguasai kosakata. Pada (Indikator II) 7 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan oleh guru dengan pengucapan yang sudah baik/benar, 5 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan oleh guru dengan pengucapan yang sudah cukup baik/benar, 1 orang anak menguasai kosakata yang diberikan namun dalam pengucapannya masih kurang dan 1 orang anak belum menguasai kosakata. Pada (Indikator III) 2 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan dengan pengucapan yang cukup baik, 11 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan namun dalam pengucapannya masih kurang, dan 1 orang anak belum menguasai kosakata. (Indikator IV) 5 orang anak menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, 7 orang anak dapat menguasai kosakata dengan pengucapan sudah cukup baik, 1 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan namun dalam pengucapannya masih kurang dan 1 orang anak belum menguasai kosakata. (Indikator V) 4 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan dengan pengucapan yang sudah baik/benar, 6 orang anak dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang sudah cukup baik, 3 orang anak dapat menguasai kosakata yang diberikan namun dalam pengucapannya masih kurang dan 1 orang anak belum menguasai kosakata.

Pada siklus dua, penguasaan kosakata anak sudah mulai meningkat, Pada (Indikator I) 5 orang anak sudah dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, 7 orang anak dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar, 1 orang anak dapat menguasai kosakata, namun dalam pengucapannya masih kurang, dan 1 anak belum menguasai kosakata. (Indikator II) 11 anak sudah dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, 2 orang anak dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar, 1 orang anak belum menguasai kosakata. (Indikator III) 11 orang anak dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar, 2 orang anak sudah dapat menguasai kosakata namun dalam pengucapannya masih kurang, 1 orang anak belum menguasai kosakata. (Indikator IV) 10 orang anak sudah dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, 2 orang anak sudah dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar, 1 orang anak sudah dapat menguasai kosakata namun dalam pengucapannya masih kurang, 1 orang anak belum menguasai. (Indikator V) 9 orang anak sudah dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, 4 orang anak dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar, 1 orang anak belum menguasai kosakata

Pada siklus tiga, anak-anak sangat tertarik mengikuti kegiatan dengan menggunakan media *flashcard* yang sudah disiapkan. Penguasaan kosakata bahasa Inggris anak pun meningkat menjadi, Pada (Indikator I) 12

orang anak sudah menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, (Indikator 2) 12 orang anak sudah menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, (Indikator III) 9 orang anak sudah menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, dan 2 orang anak menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar, (Indikator IV) 11 orang anak sudah menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, 1 orang anak menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar, (Indikator V) 11 orang anak sudah menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik/benar, 1 orang anak menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik/benar.

Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Ratnasari (2003:16) *flashcard* biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan pembendaharaan kata dalam mata pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing khususnya.

Sutan (2004:9) bahwa media *flashcard* adalah salah satu metode membaca gambar dengan menggunakan kartu-kartu untuk mengenalkan kosakata, kartu tersebut memuat gambar dan kata yang akrab di sekeliling anak, misalnya: nama keluarga, nama-nama buah, nama-nama binatang, dan lain-lain serta memiliki huruf berukuran besar. Berulang kali kartu-kartu itu diperlihatkan kepada anak disertai bunyi bacaannya sehingga terbentuk satu kaitan mental, yaitu hubungan antara yang dilihat, diingat dan didengar.

Husen (Ramli, 2007:32) mengemukakan bahwa permainan simulasi merupakan perpaduan karakteristik permainan (pemain, aturan, kompetisi dan kerjasama) dengan karakteristik simulasi, kegiatan permainan simulasi dianggap dapat membantu mengembangkan potensi yang dimiliki individu diantaranya mampu mengembangkan rasa empati, mengembangkan keterampilan sosial, bahasa, kognitif, psikomotorik, belajar membuat dan mengambil keputusan.

