

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *SING; SHOW; AND GUESS* DENGAN MEDIA
FLASHCARDS UNTUK MEMPERKENALKAN KATA BAHASA INGGRIS PADA
ANAK KELOMPOK A TK KARTIKA 22 BANJARMASIN**

Oleh:

Nor Izatil Hasanah

(Dosen Jurusan S1 PGRA IAIN Antasari Banjarmasin)

Abstrak

Berdasarkan permasalahan dalam memperkenalkan perbendaharaan kata bahasa Inggris pada anak usia dini, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Inggris anak kelompok A TK Kartika 22 Banjarmasin melalui pengembangan permainan *sing; show; and guess* dengan media *flashcards*.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap persiapan yang bertujuan untuk mengembangkan produk mengikuti model Dick and Carey (2001) yang terdiri dari sepuluh tahapan pengembangan dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan produk pengembangan di lapangan dengan menggunakan desain *one group pretest* dan *posttest*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket, pedoman observasi dan pedoman wawancara yang dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif, statistik deskriptif, dan statistik inferensial.

Produk yang dihasilkan adalah permainan *sing; show; and guess*, yaitu permainan yang dikombinasikan dari permainan gerak, lagu dan permainan tebak-tebakkan yang disertai dengan media *flashcards* dan buku panduan permainan *sing; show; and guess* yang didesain untuk membantu anak usia dini dalam mengenal perbendaharaan kata bahasa Inggris yang sesuai dengan masa perkembangan mereka. Untuk mengetahui pengaruh permainan tersebut, dianalisis dengan menggunakan uji Wilcoxon. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon, diketahui signifikansi yang diperoleh sebesar 0,00 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *sing; show; and guess* dengan media *flashcards* yang telah dikembangkan bermanfaat dalam meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Inggris anak kelompok A TK Kartika 22 Banjarmasin.

Kata kunci: Permainan, *sing; show; and guess*, Media *flashcards*, kata bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini bukan tanpa alasan. Beberapa ahli menjelaskan bahwa anak usia dini dapat mempelajari bahasa kedua atau bahasa asing dengan baik. Penfield (dalam Ekonomi, 2007: 3) misalnya, dia mengungkapkan bahwa masa usia dini merupakan masa yang paling ideal untuk belajar bahasa selain bahasa ibu (bahasa pertama). Alasannya, otak anak masih plastis dan lentur, sehingga proses penyerapan bahasa lebih mulus. Selain itu, daya penyerapan bahasa pada anak berfungsi secara otomatis. Selanjutnya, Hurlock (1978: 185) juga menjelaskan bahwa pada masa kanak-kanak anak

memiliki keluwesan dalam meniru bunyi akibatnya mereka memiliki kekenyalan mekanisme suara sehingga sebagian orang tua dan pendidik berpendapat bahwa awal masa kanak-kanak merupakan waktu yang tepat untuk mulai mempelajari bahasa asing.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmat (2010) terhadap implementasi kurikulum bahasa asing di Taman-Kanak (TK) daerah khusus Ibu kota Jakarta, menunjukkan bahwa terbatasnya kemampuan dan kompetensi guru bahasa asing merupakan alasan pertama yang menjadi kendala dalam pengimplementasian bahasa asing di Taman Kanak-Kanak. Hal tersebut kemudian secara tidak langsung memberikan dampak terhadap kualitas pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini.

Berangkat dari hasil penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing yang diperkenalkan di Taman Kanak-Kanak. Mengingat tidak semua TK menjadikan bahasa Inggris sebagai salah satu keterampilan yang harus dimiliki anak, maka peneliti melakukan observasi pada sebuah TK di Banjarmasin yang bernama TK Kartika 22. TK ini menjadikan bahasa Inggris sebagai salah satu pembelajaran tambahan yang diberikan kepada anak didik mereka. Karena hanya bersifat tambahan, maka bahasa Inggris hanya diperkenalkan kepada anak-anak khusus pada hari sabtu.

Berdasarkan observasi awal pada TK tersebut (Obsrv/23/02/2013 dan 2/03/2013), peneliti melihat ada kendala dalam proses pengenalan perbendaharaan kata bahasa Inggris kepada anak kelompok A TK Kartika 22 sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan belum tercapai. Hal tersebut ditunjukkan oleh kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang diamati oleh peneliti. Ketika itu, kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dilaksanakan dengan cara menyanyikan lagu. Dari yang peneliti amati, anak-anak diajak untuk menyanyikan lagu bahasa Inggris tentang bilangan dari angka 1 sampai 10 secara bersama-sama dan berulang-ulang sambil bertepuk tangan. Setelah kegiatan tersebut selesai guru kemudian bertanya kepada anak "Bahasa Inggris dari 3 apa ya?", anak-anak masih terlihat bingung menjawab pertanyaan guru tersebut. Kemudian mereka diminta kembali menyanyikan lagu tersebut secara berulang-ulang akan tetapi hanya beberapa anak yang menyadari bahwa *three* adalah bahasa Inggris dari kata 3.

Peneliti juga mewawancarai guru (Wwcr/2/03/2013), dari hasil wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa guru biasanya memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak-anak hanya dengan cara menghafal dan menyanyi. Guru tersebut mengungkapkan bahwa pernah menggunakan media gambar untuk memperkenalkan bahasa

Inggris kepada anak-anak, akan tetapi permasalahan yang muncul kemudian adalah anak-anak berkerumun ke depan kelas untuk melihat gambar-gambar tersebut, berebutan dan memegangnya dengan tidak hati-hati sehingga media tersebut menjadi rusak. Akhirnya gurupun tidak pernah menggunakan media tersebut lagi. Selain itu, beliau juga mengungkapkan bahwa karena bahasa Inggris hanya bersifat tambahan maka pembelajaran hanya dilakukan secara spontan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kendala yang menyebabkan perbendaharaan kata bahasa Inggris yang diperkenalkan guru kepada anak kelompok A TK Kartika 22 belum tercapai ialah kegiatan pembelajaran yang monoton (bahasa Inggris hanya diperkenalkan dengan cara menghafal dan menyanyi) dan pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris yang tidak sesuai konsep pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini (hal tersebut dapat diketahui dari banyaknya jumlah kata bahasa Inggris yang diperkenalkan oleh guru kepada anak-anak usia TK dalam satu kali pertemuan).

Ekonomi (2007: 119) menjelaskan bahwa ketika memperkenalkan kata bahasa Inggris kepada anak usia dini, guru harus memperhatikan konsep kesederhanaan. Baik dari segi jenis kata maupun dari segi jumlah kata yang diperkenalkan. Kemendiknas (2011: 32) juga menjelaskan bahwa pembelajaran di TK dilaksanakan melalui bermain, pemilihan metode, dan alat bermain yang tepat dan bervariasi. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran hendaknya guru tidak hanya menggunakan lagu dengan cara menyanyikannya secara klasikal saja tetapi juga memvariasikannya dengan berbagai kegiatan permainan yang bersifat aktif, interaktif dan menyenangkan.

Salah satu metode yang memenuhi persyaratan pembelajaran di TK dan Konsep pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini ialah metode bermain. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara (dalam Wijana, 2008: 2.25) permainan mempunyai kedudukan dan arti yang sangat penting. Selama anak-anak tidak tidur dan tidak melakukan sesuatu pekerjaan maka ia sedang bermain. Dengan kata lain, dunia anak usia dini tidak terlepas dari bermain dan permainan mengisi sepenuhnya kehidupan mereka, dari bangun tidur sampai mereka tidur lagi.

Noah (dalam Yus, 2011: 34) mengemukakan bahwa bermain dengan struktur yang tidak jelas akan berbahaya bagi perkembangan anak karena ia tidak belajar banyak. Ini menunjukkan bahwa dengan melihat kebutuhan anak, bermain dapat dijadikan sebagai pendekatan dalam pembelajaran yang dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak.

Dalam metode bermain terdapat berbagai jenis permainan. Adapun permainan yang peneliti kembangkan untuk membantu anak mengenal perbendaharaan kata bahasa Inggris ialah permainan *sing; show; and guess*. Permainan tersebut merupakan permainan yang dikembangkan dengan mengkombinasikan permainan gerak, lagu dan permainan tebak-tebakkan.

Pengkombinasian ketiga jenis bermain tersebut menjadi sebuah permainan dilatarbelakangi oleh kesamaan karakteristik diantara ketiga jenis bermain tersebut, yaitu permainan-permainan yang dapat digunakan untuk membantu anak untuk menguasai keterampilan tertentu. Lagu misalnya, menurut Saricoban dan Metin (2000: 1) lagu dapat memberikan kesempatan yang bersifat natural dalam kegiatan pembelajaran. Melalui lagu, seorang guru dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Selain itu, lagu juga dapat digunakan untuk memperkenalkan irama, kosa kata, pengucapan dan struktur kalimat.

Kemudian, sambil bernyanyi anak juga bermain dengan menunjukkan media *flashcards* yang sesuai dengan kata bahasa Inggris yang mereka sebutkan. Mereka diberikan kesempatan untuk memaknai apa yang mereka ucapkan dengan cara yang tersurat. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Philis (dalam Sevik, 2012: 335) bahwa salah satu cara yang efektif dalam mempresentasikan lagu kepada anak usia dini ialah dengan cara yang bermakna yaitu melalui penggabungan beberapa teknik dari pendekatan *total physical respon* (TPR), yakni memberikan kesempatan kepada anak untuk merespon kata yang dinyanyikan dengan tindakan fisik. Selain itu, mereka juga merasa senang karena diberikan kesempatan untuk mengekspresikan perasaan mereka melalui gerak sambil menunjukkan media *flashcards* dan mengikuti irama musik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Mutiah (2010: 168-169) bahwa lagu dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan perasaannya dan gerak merupakan sarana ekspresi dan mengalihkan ketakutan, kesedihan, kemarahan, kesenangan dan lain sebagainya.

Demikian pula dengan permainan teka-teki, permainan ini adalah permainan yang dilakukan untuk mendorong rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir anak (Sujiyono, 2009: 151). Adapun permainan teka-teki yang akan dikembangkan bersama dengan permainan gerak dan lagu adalah permainan tebak-tebakkan. Permainan tebak-tebakkan dipilih agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang mampu mendorong anak untuk berpikir dengan menghubungkan petunjuk informasi yang mereka peroleh sehingga dapat menebak kata bahasa Inggris yang telah diperkenalkan kepada mereka. Dengan demikian, diharapkan

permainan *sing; show; and guess* secara perlahan dan tanpa disadari dapat membantu anak untuk memiliki kemampuan tertentu, khususnya kemampuan mengenal perbendaharaan kata bahasa Inggris.

Agar permainan *sing; show; and guess* menjadi lebih optimal, diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat dan tentunya mampu mendukung materi dan tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, maka media yang akan peneliti gunakan ialah media *flashcards*.

Flashcards adalah media yang sederhana dalam bentuk kartu bergambar (*pictorial cards*) yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada *flashcards* dikelompok-kelompokkan antara lain menjadi: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, dan lain sebagainya. *Flashcards* tersebut dimainkan dan diperlihatkan kepada anak dengan cara yang cepat untuk memicu otak kanan anak agar bekerja menerima informasi (Ekonomi, 207: 141). Dengan demikian, cara penggunaan media *flashcards* yang cepat tersebut dapat membantu untuk mempertahankan konsentrasinya yang cenderung rendah.

KAJIAN TEORI

1. Tujuan Bermain

Eheart dan Leavitt (dalam Sujiono, 2009: 154) mengemukakan bahwa permainan dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak. Tidak saja pada potensi fisik, tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreatifitas dan pada akhirnya prestasi akademik. Hal yang serupa juga dikemukakan oleh Mulyasa (2012: 166) bahwa dengan bermain anak dapat mempelajari banyak hal, mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan mengemukakan ide/pendapat. Disamping itu, kegiatan bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik.

Berdasarkan manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan metode bermain tersebut, dapat diketahui bahwa selain memiliki arti tersendiri bagi anak, bermain juga memiliki tujuan dan fungsi yang sangat besar dalam mengawal pertumbuhan dan perkembangan mereka. Selain itu, bermain juga dapat digunakan untuk memperkenalkan bahasa asing kepada anak usia dini.

2. Ragam Bermain bagi Anak Usia Dini

Ada beragam permainan yang dapat dikembangkan pada program pembelajaran anak usia dini. Mutiah (2010: 161-178) mengemukakan ragam permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada anak usia dini yaitu: bermain dengan angka, bermain dengan huruf, bermain melalui gerak dan lagu, dan bermain kreatif.

Di dalam memilih lagu untuk anak usia dini khususnya anak berusia empat dan lima tahun, Wasik (dalam Seefeldt, 2008: 371) menyarankan agar guru memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Panjangnya, untuk anak-anak hendaknya memilih lagu yang tidak terlalu panjang karena jika terlalu panjang mereka akan kesulitan dalam mengingatnya.
- b. Pengulangan, pilihlah lagu yang memasukkan pengulangan kata atau frase kunci yang ingin disampaikan dan diperkenalkan.
- c. Topik, topik yang dipilih haruslah sesuai dengan tema.

Berbeda dengan Mutiah, Sujiono (2009: 149) mengklasifikasikan bermain menjadi 1) bermain eksploratif, yaitu permainan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan hal-hal yang baru, 2) bermain energetik, yaitu permainan yang melibatkan energi yang sangat banyak, 3) bermain keterampilan, yaitu permainan yang digunakan untuk mengasah keterampilan anak terhadap sesuatu, 4) bermain sosial, yaitu permainan yang memungkinkan anak untuk terlibat dan berinteraksi dengan orang lain, 5) bermain imajinatif, yaitu permainan yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan imajinatif dan kemampuan berfikir anak, dan 6) bermain teka-teki, yaitu permainan yang dilakukan untuk mendorong rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir anak.

Selain beberapa ragam permainan yang telah dikemukakan di atas, Herlena (2013: 3) menyebutkan 2 jenis kegiatan bermain yang utama yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Adapun kegiatan permainan yang dikategorikan sebagai bermain aktif adalah:

- a. *Tactile play*, yaitu kegiatan bermain yang meningkatkan keterampilan jari jemari anak serta membantu anak memahami dunia sekitarnya melalui alat perabaan dan penglihatannya.
- b. *Functional play*, yakni kegiatan bermain yang melibatkan panca indera dan kemampuan gerakan motorik dalam rangka mengembangkan aspek motorik anak.
- c. *Constructive play*, permainan yang mengutamakan anak untuk membangun atau membentuk bangunan dengan media balok, lego, dan sebagainya.
- d. *Creative Play*, yakni permainan yang memungkinkan anak menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri.

- e. *Symbolic /dramatic play*, yaitu permainan dimana anak memegang suatu peran tertentu.
- f. *Play games*, permainan yang dilakukan menurut aturan tertentu dan bersifat kompetisi/persaingan.

Adapun kegiatan permainan yang dapat dikategorikan sebagai permainan pasif adalah *receptive play* yaitu permainan dimana anak menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif (bukan fisik yang aktif) melalui mendengarkan dan memahami apa yang dia dengar dan lihat.

Berdasarkan berbagai ragam permainan yang telah dipaparkan tersebut, dapat diidentifikasi ada permainan yang dapat dilakukan secara klasikal, individu, dan ada pula yang dapat dilakukan secara berkelompok, ada kegiatan yang bisa dilakukan di dalam ruangan dan ada pula kegiatan permainan yang hanya bisa dilakukan di luar ruangan. Semua kegiatan permainan tersebut dapat memberikan manfaat akan tetapi hendaknya dilakukan secara bervariasi, seimbang, dan tidak terlalu kaku atau condong terhadap satu permainan tertentu.

3. Pemilihan Permainan untuk Memperkenalkan Perbendaharaan Kata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini

Pada pembahasan sebelumnya telah dipaparkan jenis-jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Tetapi, harus selalu dipahami bahwa tidak semua permainan tepat digunakan untuk semua tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, di dalam memilih permainan perlu mempertimbangkan berbagai hal. Menurut Sujiono (2010: 178) ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih permainan yaitu: 1) sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak agar tidak menimbulkan kebosanan, 2) memiliki alokasi waktu yang cukup, 3) memperhatikan banyak dan sedikitnya bahan yang ada dilingkungan, dan 4) mengutamakan permainan yang efektif dan efisien dalam mencapai indikator pembelajaran.

Essa (2001: 37) memberikan masukan bahwa permainan yang sangat penting bagi anak berusia empat tahun ialah permainan sosial. Menurutnya, anak yang berusia empat tahun telah benar-benar memiliki kemampuan motorik dan bahasa. Selain itu, mereka juga cenderung lebih percaya diri dan ingin menonjolkan diri. Oleh karena itu, permainan sosial adalah permainan yang menjadi bagian penting dalam kehidupan anak. Ehly (2009: 28) menambahkan bahwa guru hendaknya mendesain kegiatan bermain yang dapat memfasilitasi berbagai cara dan gaya belajar anak usia dini. Selanjutnya, Ehly mengutip teori

Dun dan Dun yang menjelaskan tentang gaya belajar anak dan aktivitas yang dapat diberikan berdasarkan gaya belajar anak.

Dengan memperhatikan dan memertimbangkan hal-hal tersebut di atas, maka untuk tujuan pembelajaran mengenal perbendaharaan kata bahasa Inggris bagi anak usia dini (khususnya anak usia TK), dipilihlah permainan gerak, lagu, dan permainan teka-teki sebagai jenis permainan yang akan dikembangkan. Berikut ini akan dipaparkan alasan pemilihan jenis permainan tersebut.

a. Permainan Gerak dan Lagu

Bermain dengan gerak dan lagu merupakan sumber dari motivasi, minat dan kegembiraan. Menurut Saricoban dan Metin (2000: 1) lagu dapat memberikan kesempatan yang bersifat natural dalam kegiatan pembelajaran. Melalui lagu, seorang guru dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, lagu juga dapat digunakan untuk memperkenalkan irama, kosa kata, pengucapan, dan struktur kalimat.

Lo dan Li (1998: 8) menjelaskan pembelajaran bahasa Inggris melalui lagu dapat memberikan atmosfer pembelajaran yang aman dan nyaman kepada anak yang biasanya merasa malu dan takut untuk mengucapkan kata bahasa Inggris. Selanjutnya, Matondang (2005: 131) menambahkan bahwa secara umum menyanyi bagi anak berfungsi sebagai aktivitas bermain dari pada aktivitas pembelajaran. Menyanyi merupakan suatu kegiatan yang sangat disukai anak karena ketika menyanyi anak mendapatkan rasa puas, senang, dan gembira sehingga mereka menjadi sangat terdorong untuk belajar lebih giat.

Memperhatikan paparan tersebut di atas, maka mengkombinasikan lagu dan gerak dalam sebuah permainan akan menjadi salah satu alternatif tepat yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan kata bahasa Inggris kepada anak usia dini.

b. Permainan Teka Teki

Permainan teka-teki adalah permainan yang dilakukan untuk mendorong rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir anak (Sujiyono, 2009: 151). Jenis permainan ini biasanya dikembangkan dalam berbagai permainan seperti permainan puzzle, permainan teka-teki silang, permainan tebak-tebakkan, dan lain sebagainya. Adapun permainan teka-teki yang akan dikembangkan bersama dengan permainan gerak dan lagu adalah permainan tebak-tebakkan.

Permainan tebak-tebakkan dipilih agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang mampu mendorong anak untuk berpikir dengan menghubungkan petunjuk informasi yang

mereka peroleh sehingga dapat menebak kata bahasa Inggris yang telah diperkenalkan kepada mereka.

Agar pengombinasian permainan gerak, lagu dan teka-teki tersebut dapat menjadi lebih optimal diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat dan tentunya mampu mendukung materi dan tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, maka media yang akan peneliti gunakan ialah media *flashcards*.

Flashcards adalah media yang sederhana dalam bentuk kartu bergambar (*pictorial cards*) yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada *flashcards* dikelompok-kelompokkan antara lain menjadi: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, dan lain sebagainya. *Flashcards* tersebut dimainkan dan diperlihatkan kepada anak dengan cara yang cepat untuk memicu otak kanan anak agar bekerja menerima informasi (Ekonomi, 207: 141). Dengan demikian, cara penggunaan media *flashcards* yang cepat tersebut dapat membantu anak mempertahankan konsentrasinya yang cenderung rendah.

4. Pengertian *Flashcards*

Dalam media pembelajaran, media *flashcards* diklasifikasikan sebagai media visual. Selain itu, media *flashcards* merupakan bagian atau jenis dari media gambar. Media *flashcards* sendiri adalah media yang sederhana dalam bentuk kartu bergambar (*pictorial cards*) yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Diungkapkan oleh Shadily dalam *An English-Indonesian Dictionary* (2003: 98 dan 246) bahwa kata *flashcards* berasal dari kata *flash* yang berarti menyala, bergerak dengan cepat, menunjukkan. Sedangkan kata *card* berarti kartu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *flashcards* adalah kartu-kartu yang ditunjukkan secara cepat.

Menurut Suyanto (2007: 109) *flashcards* adalah kartu yang biasanya menggunakan kertas agak tebal, kaku dan ukurannya A4. Selanjutnya Suyanto menjelaskan bahwa biasanya *flashcards* terdiri dari perangkat yang dikelompokkan menurut jenis dan kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan sayur-sayuran, alat rumah tangga, alat transportasi, binatang, dan pakaian. Sedangkan Yuswotomo (1991: 20) menjelaskan bahwa *flashcards* dibuat dari kertas manila yang cukup kaku (bukan karton), berukuran lebih kurang selebar buku tulis (21 cm x 17 cm) dengan gambar yang representatif untuk suatu konsep.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *flashcards* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang digunakan untuk menyampaikan

informasi secara cepat. Adapun informasi yang disajikan di dalam kartu-kartu tersebut beraneka ragam namun tetap sesuai dengan jenis atau kelompoknya sehingga walaupun tidak ada hubungan informasi dari satu kartu ke kartu yang lain namun kartu-kartu tersebut menunjukkan informasi yang masih berada dalam satu jenis atau kelompok.

Flashcards tersebut dimainkan dengan cara yang diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat dengan alasan untuk menghindari kebosanan. Alasan lain menunjukkan kartu ini harus cepat karena akan memicu otak kanan anak untuk bekerja menerima informasi. Oleh karena itu, tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata.

5. Penggunaan Media *Flashcards*

Pada dasarnya media *flashcards* digunakan dengan menunjukkan gambar pada media tersebut kepada anak dengan cepat. Guru menyiapkan 3-5 *flashcards* dalam satu pertemuan, semua *flashcards* tersebut dikumpulkan menjadi satu dan dipegang oleh guru. Dalam memegang *flashcards* tersebut harus benar yaitu dengan memegang ujung bawah *flashcards* sehingga gambar tidak tertutup. Setiap gambar yang ada di dalam media tersebut diperlihatkan dan disampaikan secara bergantian dan cepat atau kurang dari dua detik. Hal tersebut bertujuan untuk mengajak anak belajar berkonsentrasi (Domen and Janet, 2009: 129-143). Selain itu, agar pembelajaran bahasa Inggris di ruang kelas dapat menjadi lebih optimal, guru hendaknya tidak hanya memperlihatkan media tersebut dengan cepat tetapi juga memvariasikannya dengan cara-cara lain.

Adapun variasi cara penggunaan media *flashcards* harus sesuai dengan hakikat pembelajaran anak usia dini yaitu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain serta berorientasi dengan perkembangan anak. Dengan demikian anak-anak tidak hanya memperhatikan apa yang diperlihatkan oleh guru pada media *flashcards*. Melainkan diberikan kesempatan untuk aktif melakukan berbagai kegiatan belajar dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan.

6. Karakteristik Anak Usia Dini

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, seorang guru anak usia dini terlebih dahulu perlu memperhatikan karakteristik anak didiknya agar program pembelajaran sesuai dengan perkembangan dimensi anak-anak. Menurut Breadecamp, Copple, Brenner dan Kellough (dalam Masitoh, 2007: 1.14-1.16) karakteristik anak usia dini antara lain: 1) Anak merupakan pribadi yang unik, 2) Anak mengekspresikan dirinya relative spontan, 3) Anak bersifat aktif dan energik, 4) Anak menunjukkan sikap egosentris, 5) Anak memiliki rasa

ingin tahu yang besar, 6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa pertualang, 7) Anak kaya akan fantasi, 8) Anak mudah frustrasi, 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak, 10) Masa paling potensial untuk belajar, 11) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 12) Anak semakin menunjukkan minat untuk berteman.

Suyanto (dalam Ekonomi, 2007: 36) menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini antara lain adalah: 1) Mereka belajar sambil melakukan. 2) Mereka masih sulit dalam membedakan yang kongkrit dan abstrak, 4) Mereka akan dapat mencapai hasil belajar yang terbaik jika termotivasi karena tertarik dan ikut terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

7. Hakikat Pembelajaran pada Anak Usia Dini

Pembelajaran bagi anak Usia Dini termasuk TK di dalamnya memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Menurut Piaget (dalam Masitoh, 2007: 1.20) bermain adalah memberi kesempatan pada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan.

Selain menekankan pada pembelajaran yang berorientasi bermain, pembelajaran di Taman Kanak-Kanak juga menekankan pada pembelajaran yang berorientasi perkembangan. David Weikart (dalam Masitoh, 2007: 1.20) mengemukakan bahwa pembelajaran yang berorientasi perkembangan mempunyai arti bahwa pendekatan yang digunakan guru untuk melaksanakan pembelajaran adalah berorientasi pada anak itu sendiri. Ini berarti bahwa guru Taman Kanak-Kanak harus memahami kebutuhan dan karakteristik perkembangan setiap anak secara kelompok maupun secara individual.

Pembelajaran berorientasi perkembangan lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat, umpamanya melalui pengalaman nyata melakukan kegiatan eksplorasi serta melakukan kegiatan-kegiatan yang bermakna untuk anak. Tujuan-tujuan dan kegiatan belajar harus mengintegrasikan seluruh aspek perkembangan serta menyediakan kesempatan yang tepat bagi anak agar mereka dapat mengeksplorasi lingkungannya.

8. Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini

Pengembangan berbahasa pada anak usia dini khususnya usia TK menekankan pada mendengar dan berbicara bukan pada membaca dan menulis. Karena aspek berbahasa yang utuh itu diawali dengan kekuatan sensori motor yang terkait dengan kesiapan organ-organ

pendengaran dan organ-organ berbicara. Jika kedua organ tersebut telah kuat maka potensi yang lebih tinggi terkait dengan kesiapan otak lainnya akan lebih mempermudah anak dalam memperoleh bahasa secara utuh (Kemendiknas, 2010: 4).

Berlandaskan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak hanya dalam pengembangan bahasa pertama dan bahasa kedua anak saja, tetapi di dalam pengembangan bahasa asingpun tetap hanya menekankan pada kemampuan mendengarkan dan mengucapkan. Oleh karena itu, di dalam pengembangan bahasa asing pada anak usia TK hanya menekankan pengenalan perintah-perintah dasar (*Basic Instructions*) dan pengetahuan nama-nama benda atau objek yang ada disekitar mereka (*Vocabulary*) (Matondang, 2005: 133).

9. Teori Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing

Proses pemerolehan sebuah bahasa khususnya bahasa kedua/bahasa asing tidak luput dari berbagai sorotan berbagai pakar linguistik dan pakar guru bahasa. Clarke (2009: 9) menjelaskan bahwa penelitian telah menunjukkan bahwa dengan mengetahui satu bahasa akan membantu anak untuk mengetahui bahasa yang lainnya. Dengan melihat sejauh mana penguasaan anak terhadap bahasa pertamanya, seorang dapat mengetahui hal-hal apa yang akan menyulitkan anak didalam mempelajari bahasa target dan hal-hal apa yang dapat mereka pelajari. Ini menunjukkan bahwa ketika ingin mengajarkan bahasa Inggris kepada anak usia dini, guru hendaknya terlebih dahulu memastikan bahwa mereka telah mengetahui dan memahami kata yang ingin diajarkan tersebut di dalam bahasa pertama mereka. Selanjutnya, Stephen Krashen juga mencetuskan lima hipotesis pemerolehan bahasa kedua/asing yaitu:

a. Hipotesis pemerolehan dan pembelajaran (*Acquisition-learning*)

Krashen menyatakan bahwa pembelajaran bahasa kedua/asing bisa didapatkan melalui dua cara yaitu *pemerolehan* dan *pembelajaran*. *Pemerolehan* adalah suatu proses dibawah sadar dimana pemeroleh bahasa hanya menyadari kenyataan bahwa mereka menggunakan bahasa tersebut dalam berkomunikasi. Proses pemerolehan tersebut berlangsung secara tidak formal, tidak sadar dan alamiah. Seperti sebuah proses yang dilewati oleh seorang anak ketika yang belajar bahasa ibu, mereka tidak menyadari bahwa mereka berada dalam sebuah proses pengembangan bahasa. Adapun *pembelajaran* adalah sebuah proses pemerolehan bahasa yang dilakukan oleh pemeroleh secara sadar. Mereka tahu betul bahwa mereka sedang berada didalam proses penyerapan sebuah bahasa. Dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran ini adalah sebuah proses yang dilakukan secara eksplisit. Dalam

proses ini si pemeroleh tidak hanya menggunakan bahasa dalam berkomunikasi tetapi mereka juga mempelajari tentang tata bahasa 4 keterampilan bahasa dan lain-lain yang terkait dengan bahasa yang ingin diperoleh (Ekonomi, 2007: 50).

b. Hipotesis monitor

Hipotesis monitor menyatakan bahwa *pemerolehan* dan *pembelajaran* masing-masing dimanfaatkan dengan cara yang spesifik. Pemerolehan “memperkasai” ujaran-ujaran dalam bahasa kedua dan memungkinkan orang untuk lancar berbahasa kedua. Belajar berfungsi sebagai monitor. Pemanfaatan hasil dari belajar adalah untuk memperbaiki bentuk ujaran-ujaran kita setelah ujaran-ujaran tersebut dihasilkan oleh system pemerolehan dan dapat berlangsung sebelum atau sesudah kita berbicara atau menulis (Ekonomi, 2007: 50-51).

Berdasarkan uraian tentang model monitor di atas dapat kita pahami bahwa model ini berlaku pada proses pembelajaran. Monitor bisa disebut sebagai “detektor bahasa” yang dikeluarkan atau diproduksi oleh si pemeroleh yang berfungsi untuk mengubah atau memperbaiki bahasa yang diproduksi tersebut secara sadar.

c. Hipotesis urutan alamiah

Krashen menyatakan bahwa kita memperoleh kaidah-kaidah bahasa dalam sebuah urutan yang bisa diprediksi atau alamiah (Brown, 2008: 323). Maksud dari memperoleh kaidah-kaidah bahasa dalam sebuah urutan di sini adalah bahwa dalam memperoleh sebuah bahasa, si pemeroleh akan melewati proses pemerolehan bahasa yang berurutan dari tahap yang paling sederhana sampai pada tahap yang kompleks dan hal ini berjalan secara alamiah serta dapat diprediksi. Jika kita memperhatikan perkembangan bahasa anak, maka kita akan melihat pada awalnya mereka hanya mengucapkan satu kata, selanjutnya mereka bisa merangkai beberapa kata, membuat kalimat yang sempurna, bisa membuat kalimat tanya dan seterusnya.

d. Hipotesis masukan

Menurut Ekonomi (2007: 52) hipotesis ini mencoba untuk menjawab pertanyaan: bagaimana cara kita memperoleh bahasa? Maka hipotesis ini mencoba menjawab dengan input atau masukan yang dipahami sebagai sebuah cara untuk pemerolehan bahasa kedua. Ketika pebelajar memahami maksud dari bahasa yang sedang dipelajarinya maka hal tersebut merupakan sebuah jalan masuknya bahasa tersebut kepada si pebelajar. Oleh karena itu, ketika mempelajari sebuah bahasa guru harus memberikan pemahaman terlebih dahulu sebelum meminta pebelajar untuk mengucapkan, membaca maupun menulis.

Krashen (dalam Brown, 2008: 323) menyatakan bahwa kondisi bagi terwujudnya pemerolehan bahasa adalah ketika si pembelajar memahami masukan yang strukturnya mengandung hal yang “sedikit melampaui” tingkat kompetensinya saat ini. Jika pembelajar berada di tingkat i maka yang ia pahami harusnya berisi $i + 1$. Dalam proses pemerolehan bahasa hendaknya guru mendesain kegiatan atau memaparkan bahasa yang sedikit melebihi kompetensi si pembelajar yang menjadi target namun tetap berada di dalam jangkauan mereka sehingga mereka dapat berkembang dengan baik.

e. Hipotesis filter afektif

Variabel afektif seperti rasa percaya diri dan kecemasan memberikan pengaruh terhadap keberhasilan seseorang dalam memperoleh sebuah bahasa. Ketika berada di dalam sebuah lingkungan, pembelajar memiliki rasa percaya diri yang tinggi, tidak merasa takut untuk menerima, memahami dan menggunakan bahasa maka mereka akan memperoleh bahasa yang mereka pelajari dengan baik namun sebaliknya ketika pembelajar merasa kurang percaya diri, malu, takut salah maka proses pemerolehan bahasa akan berjalan dengan lambat dan inilah yang dimaksud Krashen dengan pemerolehan bahasa akan berjalan dengan baik ketika filter afektif pembelajar rendah dan berjalan lambat ketika filter afektif pembelajar tinggi.

Berdasarkan lima hipotesis yang dikemukakan oleh Krashen di atas dapat kita lihat empat diantaranya yang menjelaskan bagaimana pemerolehan bahasa kedua\asing bagi anak usia dini yaitu *hipotesis pemerolehan* yang menyatakan bahwa bahasa dipelajari secara tersurat atau di bawah sadar anak, *hipotesis urutan alamiah* yang artinya dalam proses pembelajaran anak hendaknya diperkenalkan pada hal-hal yang sederhana sebelum pada hal-hal yang kompleks atau sesuai urutan alamiah ketika anak belajar bahasa ibu, *hipotesis input atau masukan* dimana pemahaman anak merupakan hal pertama yang harus ditekankan ketika mempelajari sebuah bahasa sebelum menyebutkan, membaca dan menulis dan *hipotesis filter afektif*, ketika anak tidak memiliki rasa takut dan kecemasan ketika mempelajari bahasa maka proses pemerolehan bahasa akan berjalan dengan baik.

METODE PENELITIAN

1. Model Pengembangan

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian pengembangan menggunakan model Dick and Carey dalam 10 tahapan, yaitu: Analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan pembelajaran umum, Melakukan analisis pembelajaran, Menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran, Merumuskan tujuan pembelajaran khusus, Merumuskan tujuan

pembelajaran khusus, Mengembangkan instrumen penilaian, Mengembangkan strategi pembelajaran, Mengembangkan bahan pembelajaran, Merancang & melaksanakan evaluasi formatif, Merevisi pembelajaran, Merancang & melaksanakan evaluasi sumatif.

2. Desain Uji Coba

Desain uji coba ini merupakan satu kesatuan langkah kegiatan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan Dick and Carrey. Uji coba ini dilakukan beberapa tahap, yaitu: Tahap validasi ahli, Tahap uji coba perorangan, Tahap uji coba kelompok kecil, Tahap uji coba lapangan..

3. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Kartika 22 di Bumi Mas Banjarmasin.

4. Jenis Data

Jenis data dari uji coba yang dilakukan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil yang berupa tanggapan serta saran-saran perbaikan. Sedangkan data kuantitatif berupa data yang diperoleh tahap uji coba lapangan.

5. Teknik Analisis Data

Untuk mengolah data hasil dari validasi ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan digunakan teknik analisis data sebagai berikut:

a. Analisis data validasi ahli

Analisis data tentang proses pengembangan metode bermain dengan media *flashcards* dilakukan dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari para ahli dengan menggunakan skala *Guttman* (deskriptif).

b. Analisis data uji perorangan dan kelompok kecil

Analisis statistik deskriptif dilakukan pada data yang diperoleh dari hasil pedoman wawancara, yaitu dengan menggunakan skala *Guttman*. Ada dua alternatif jawaban yakni “ya” dan “tidak”. Jawaban ya akan diberikan skor 1 sedangkan jawaban tidak akan diberikan skor 0. Selanjutnya untuk menarik kesimpulan pada tiap indikator di instrumen dihitung menggunakan persentasi dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

P = Presentasi penilaian

$\sum x$ = Jumlah jawaban iya

$\sum xi$ = Jumlah anak

Hasil dari presentasi tersebut kemudian dikonversi pada kriteria sebagai berikut:

80% - 100%	= Sangat baik	}	Tidak revisi
66% - 79%	= Baik		
56% - 65%	= Cukup	}	Revisi
40% - 55%	= Kurang baik		
0% - 39%	= Tidak baik		

(Sugiyono dalam Laila, 2012: 55)

HASIL PENELITIAN

Tahapan pengembangan model Dick and Carey

1. Analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan umum (*Asses need to identify goals*)

Berdasarkan analisis kebutuhan dan pertimbangan bahwa pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini hanya menekankan pada kemampuan mendengarkan dan berbicara serta materi yang diberikan hanya sekitar pengenalan perintah-perintah dasar dan nama-nama benda. Maka, tujuan pembelajaran umum bahasa Inggris untuk anak usia dini atau yang dikenal dengan istilah tingkat pencapaian perkembangan (TPP) ialah mengenal perbendaharaan kata.

Penentuan tujuan pembelajaran umum tersebut juga mengacu pada standar PAUD yang tertuang pada Permendiknas no. 58 tahun 2009 pada aspek perkembangan bahasa untuk anak usia 4-5 tahun nomor IV. A. 4 yaitu mengenal perbendaharaan kata. Perbendaharaan kata bahasa Inggris yang akan diperkenalkan kepada anak ialah terkait dengan tema pekerjaan.

2. Melakukan analisis pembelajaran (*Conducting instructional analysis*)

. Berikut ini adalah capaian perkembangan atau keterampilan bawahan yang merupakan hasil dari analisis peneliti:

- Dapat menyebutkan dan memberikan defnisi kata tentang pekerjaan dalam bahasa pertama anak.
- Dapat menyimak kata bahasa Inggris tentang pekerjaan yang sedang diperkenalkan.
- Dapat menunjukkan *flashcards* yang sesuai dengan kata bahasa Inggris tentang pekerjaan yang telah diperkenalkan.
- Dapat menyebutkan kata bahasa Inggris tentang pekerjaan yang telah diperkenalkan.
- Dapat mengenal perbendaharaan kata bahasa Inggris tentang pekerjaan.

3. Menganalisis karakteristik anak dan konteks pembelajaran (*Analyzing learner and Contexts*).

a. Karakteristik anak

Anak kelompok A TK Kartika 22 tersebut merupakan anak-anak yang memiliki kemampuan rata-rata sama, bukan anak yang berkebutuhan khusus. Memiliki kemandirian untuk memenuhi kebutuhan sendiri seperti, merapikan buku dan alat tulis setelah proses pembelajaran, merapikan dan meletakkan sepatu pada tempatnya dan makan minum sendiri.

Anak TK Kelompok A Kartika 22 juga merupakan anak-anak yang aktif dalam proses pembelajaran khususnya ketika diajak bercakap-cakap. Ketika diajak bercakap-cakap anak selalu menunjukkan rasa antusias untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Selain itu, mereka juga sangat senang jika diminta menyanyi di depan kelas.

b. Konteks pembelajaran

Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, guru biasanya memperkenalkan kata-kata bahasa Inggris sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Kata-kata bahasa Inggris tersebut biasanya diperkenalkan oleh guru dengan jumlah yang banyak dalam satu kali pertemuannya. Selain itu, kata-kata bahasa Inggris tersebut juga diperkenalkan hanya dengan cara menghafal dan menyanyi secara klasikal.

4. Merumuskan tujuan pembelajaran khusus (*Writing performance objective*)

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator Pembelajaran
Mengetahui perbendaharaan kata bahasa Inggris tentang pekerjaan	Dapat menyebutkan dan memberikan definisi kata tentang pekerjaan dalam bahasa pertama anak.	1. Melalui bercakap-cakap, anak dapat menyebutkan nama pekerjaan tertentu. 2. Melalui bercakap-cakap, anak dapat memberikan definisi nama pekerjaan tertentu.
	Dapat menyimak perbendaharaan kata bahasa Inggris tentang pekerjaan yang diperkenalkan.	1. Melalui media <i>flashcards</i> yang ditunjukkan dan lagu yang diperkenalkan guru, anak dapat menirukan kembali kata bahasa Inggris tentang pekerjaan tertentu.

	Dapat menunjukkan <i>flashcards</i> yang sesuai dengan kata bahasa Inggris tentang pekerjaan yang telah diperkenalkan.	1. Melalui kata bahasa Inggris yang disebutkan guru, anak dapat menunjukkan media <i>flashcards</i> yang sesuai.
	Dapat menyebutkan kata bahasa Inggris tentang pekerjaan yang telah diperkenalkan.	1. Melalui lagu dan <i>flashcards</i> , anak dapat menyebutkan kata bahasa Inggris tentang pekerjaan dan menunjukkan <i>flashcards</i> yang sesuai. 2. Melalui gerakan yang dipergakan temannya, anak dapat menunjukkan dan menyebutkan kata bahasa Inggris yang sesuai.

5. Mengembangkan Instrumen Penilaian (*Developing criterion-referenced test items*)

Instrumen penilaian yang dihasilkan pada tahap ini adalah pedoman wawancara. Instrumen ini dikembangkan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal perbendaharaan kata bahasa Inggris. Instrumen ini akan digunakan oleh peneliti sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan permainan *sing; show; and guess* dengan media *flashcards* yang telah dikembangkan.

6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran (*Developing instructional strategy*)

Strategi pembelajaran yang dikembangkan untuk memperkenalkan perbendaharaan kata bahasa Inggris di sini adalah strategi pembelajaran yang menggunakan permainan *sing; show; and guess* dengan media *flashcards*. Dengan strategi pembelajaran ini, maka proses pembelajaran akan dititikberatkan pada kegiatan bermain yang akan mengajak anak untuk mengenal perbendaharaan kata bahasa Inggris tentang pekerjaan secara aktif dan menyenangkan. Berikut ini adalah langkah-langkah permainan tersebut:

- a. Memastikan bahwa anak telah mengenal kata yang akan diperkenalkan dalam bahasa pertama mereka.
- b. Mengajak anak berimajinasi dan mengekspresikan kata tersebut dalam gerakan yang sesuai (misalnya gerakkan guru ketika mengajar dan lain-lain).

- c. Memperkenalkan kata bahasa Inggris yang akan dimainkan melalui lagu dan media *flashcards*.
- d. Membagi anak menjadi dua kelompok dan menyampaikan aturan permainan.
- e. Memperagakan gerakan (misalnya gerakkan guru ketika mengajar) dan anak dipersilakan menebak gerakan tersebut dengan menunjukkan media *flashcards* yang sesuai.
- f. Menyanyikan lagu *here it is* dan anak dipersilakan menunjukkan media *flashcards* yang sesuai dengan lirik lagu yang dinyanyikan guru tersebut.
- g. Setelah permainan dilakukan secara klasikal, permainan dilanjutkan secara berkelompok.
- h. Guru mempersilakan satu kelompok untuk menyanyikan lagu *here it is* sambil menunjukkan *flashcards* yang sesuai dengan lirik lagu, pada saat itu kelompok yang lain memperhatikan temannya untuk mengetahui apakah ada *flashcards* yang tidak sesuai. Hal ini dilakukan secara bergantian.
- i. Satu persatu, anak dari perwakilan masing-masing kelompok secara bergantian maju ke depan memperagakan gerakan seorang guru, dokter, atau polisi ketika bertugas.
- j. Ketika satu anak dari perwakilan kelompok 1 selesai memperagakan satu gerakan, semua anak dari kelompok 2 harus menebak gerakan tersebut dengan menunjukkan *flashcards* yang sesuai dan mengucapkan kata bahasa Inggris dari *flashcards* tersebut.
- k. Ketika semua anak kelompok 2 menunjukkan dan menyebutkan tebakan mereka. Semua anak kelompok 1 harus memperhatikan dan setelah itu memberitahu jawabannya.
- l. Jika tebakan semua anak kelompok 2 benar, maka semua anak baik kelompok 1 dan 2 secara bersama-sama menyanyikan lagu *here it is* yang sesuai dengan tebakan.
- m. Permainan berakhir setelah kedua kelompok selesai memperagakan tebakan-tebakan mereka dan guru memberikan penghargaan kepada kedua kelompok.

Strategi pembelajaran yang dikembangkan ini juga dituangkan ke dalam rencana kegiatan harian (RKH).

7. Mengembangkan Bahan Pembelajaran (*Developing and selecting instructional materials*)

Setelah mengembangkan strategi pembelajaran, maka selanjutnya adalah mengembangkan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran bahasa Inggris yang dikembangkan berupa kata-kata bahasa Inggris tentang pekerjaan, yaitu kata *teacher*, *doctor* dan *police*. Kata-kata tersebut dituangkan ke dalam media *flashcards* yang berukuran 21 x 17 cm. Selain itu, kata-kata tersebut juga dituangkan ke dalam lagu *here it is*, yaitu lagu yang

dikembangkan untuk mempresentasikan kata-kata bahasa Inggris yang akan diperkenalkan tersebut agar bahan ajar menjadi lebih menyenangkan.

8. Merancang & Melaksanakan Evaluasi Formatif (*Designing and conducting the formative evaluation of instruction*)

Hasil angket dari Bapak Dr. Saifuddin Ahmad Husin, M.A sebagai validator ahli materi adalah sebagai berikut:

Variabel	Indikator	Kriteria	
		Revisi	Tidak Revisi
Kata Bahasa Inggris	Kesederhanaan kata yang diperkenalkan.		√
	Jumlah kata yang diperkenalkan.		√
	Kesesuaian kata yang diperkenalkan dengan konteks belajar anak.		√
Lirik Lagu Bahasa Inggris	Kesesuaian lirik lagu dengan tujuan pembelajaran.		√
	Panjangnya lirik lagu untuk anak.		√
	Pengulangan kata (dalam lirik lagu) yang ingin diperkenalkan.		√

Selanjutnya hasil angket dari Bapak Dr. Danang Tandyonomanu, M.Si sebagai validator ahli media adalah sebagai berikut:

Variabel	Indikator	Kriteria	
		Revisi	Tidak Revisi
Media Flashcards	Kesesuain dengan tahap perkembangan anak		√
	Keamanan, keawetan dan ketahanan media	√	
	Kesesuaian gambar untuk tujuan pembelajaran		√
	Kesederhanaan gambar		√
	Kejelasan gambar		√
	Kemenarikkan gambar: 1. Bentuk gambar	√	

	2. Warna gambar		
Buku Petunjuk Permainan	Kemenarikan tampilan petunjuk (desain cover dan isinya).		√
	Kesesuaian dan kejelasan ilustrasi gambar.	√	
	Kejelasan ukuran <i>font</i> yang digunakan	√	
	Kejelasan model <i>font</i> yang digunakan		√

Selanjutnya hasil angket dari Ibu Dr. Rachma Hasibuan, M.Kes sebagai validator ahli desain pembelajaran adalah sebagai berikut:

Variabel	Indikator	Kriteria	
		Revisi	Tidak Revisi
Permainan Sing; show; and guess Dengan Media Flashcards	Kesesuaian desain permainan dengan tahap perkembangan anak		√
	Ketepatan permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran	√	
	Langkah-langkah permainan bersifat sistematis		√
	Kejelasan langkah-langkah		√
	Kemudahan permainan bagi anak	√	
	Kesesuaian bahan/alat permainan		√
	Kesesuaian dengan waktu		√
Bahasa dalam Buku Petunjuk Permainan	Ketepatan ejaan yang digunakan		√
	Kesesuaian bahasa untuk sasaran petunjuk	√	
	Bersifat komunikatif		√
	Bersifat oprasional dan membimbing	√	

9. Merevisi pembelajaran (*Revising instruction*)

Revisi dalam pengembangan permainan *sing; show; and guess* dengan media *flashcards* ini berdasarkan pada masukan para validator yang berupa komentar dan saran terhadap permainan *sing; show; and guess* dengan media *flashcards*, media *flashcards* dan buku petunjuk permainan *sing; show; and guess* dengan media *flashcards* untuk anak usia dini.

10. Merancang & melaksanakan evaluasi sumatif (*Designing and conducting summative evaluation*)

Dalam pengembangan ini tidak dilakukan evaluasi sumatif karena menurut Dick and Carey (2001: 8) langkah ke-10 ini bukan dari proses desain karena tidak melibatkan perancang melainkan evaluator independen. Karena itu, dalam pengembangan ini tidak dilakukan evaluasi sumatif. Langkah pengembangan hanya dilakukan sampai pada tahap ke-9 yaitu revisi desain produk pengembangan sehingga produk tersebut siap untuk dipakai.

Uji Coba Perorangan

Dari data hasil uji coba perorangan yang terdiri dari 4 orang anak Kelompok A2 TK Kartika 22 setelah produk tervalidasi, diperoleh data bahwa semua indikator mendapat persentase 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu dilakukan perbaikan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tahap uji coba perorangan, peneliti menemukan bahwa ketika bermain *sing; show; and guess* dengan media *flashcards*, anak-anak terlihat sangat senang ketika bermain. Hal tersebut terpancar dari gurat tawa, keaktifan dan rasa antusias yang mereka tunjukkan ketika bermain. Terlebih ketika guru mengajak mereka menyanyi dengan iringan musik sambil menunjukkan *flashcards*, terdengar mereka menyanyi dengan suara yang keras sambil melenggokkan badan mengikuti irama musik.

Uji Coba Kelompok Kecil

pada tahap uji coba kelompok kecil ini tidak dilakukan lagi revisi pada permainan yang dikembangkan. Dengan demikian permainan *sing; show; and guess* yang dikembangkan sudah siap dan layak untuk dimainkan pada tahap uji coba selanjutnya, yaitu uji coba lapangan.

Uji Coba Lapangan

Untuk mengetahui pengaruh permainan *sing; show; and guess* dengan media *flashcards* yang telah dikembangkan terhadap perbendaharaan kata bahasa Inggris anak, maka peneliti memberikan tes pada anak kelompok A1 TK Kartika 22 Banjarmasin sebelum (*pretest*) dan sesudah menggunakan permainan (*posttest*). Dengan demikian dapat diketahui bagaimana pengetahuan anak sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan permainan yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah hasil penilaian sebelum (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*posttest*).

Data Hasil Uji Coba Lapangan

No	Responden	Pretest	Posttest
1	A	41,6	100
2	B	37,5	95
3	C	41,6	100
4	D	33,3	83
5	E	37,5	95
6	F	33,3	79
7	G	33,3	100
8	H	41,6	91
9	I	33,3	83
10	J	33,3	100
11	K	33,3	95
12	L	41,6	100
13	M	33,3	87
14	N	33,3	79
15	O	37,5	100
16	P	37,5	91
17	Q	33,3	95
18	R	41,6	91
19	S	37,5	95

Sebelum melakukan pengujian t-test dengan sampel berhubungan (*dependen*), peneliti perlu mengetahui normalitas data. Jika normalitas data terpenuhi maka t-test bisa

digunakan, tetapi jika normalitas data tidak terpenuhi maka akan digunakan uji non parametrix. Menurut McMillan (1992: 204) Uji non parametrix yang relevan dengan uji t-test sampel berhubungan ialah uji Wilcoxon. Berikut ini adalah hasil dari uji normalitas pada data hasil pre test dan post test:

Data Hasil Uji Normalitas Sebelum pembelajaran (Pretest)

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Siswa	.297	19	.000	.765	19	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov^a dan Shapiro-Wilk, signifikansi yang diperoleh adalah 0,00 dan 0,00. Kedua nilai tersebut berada di bawah level signifikansi yang digunakan untuk menentukan normalitas data dalam penelitian ini yaitu 0,05. Dengan demikian, data hasil pre test anak tidak terdistribusi dengan normal.

Data Hasil Uji Normalitas Sesudah pembelajaran (Posttest)

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai	.209	19	.028	.862	19	.011

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov^a dan Shapiro-Wilk, signifikansi yang diperoleh adalah 0,28 dan 0,11. Kedua nilai tersebut berada di bawah level signifikansi yang digunakan untuk menentukan normalitas data dalam penelitian ini yaitu 0,05. Dengan demikian, data hasil post test anak tidak terdistribusi dengan normal.

Dengan melihat hasil kedua uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa t-test tidak relevan dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan *sing, show, and guess* dengan media *flashcards*. Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh permainan *sing, show, and guess* dengan

media *flashcards*, peneliti menggunakan uji Wilcoxon. Berikut ini adalah hasil dari pengujian tersebut:

Data Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics^a

	posttest – pretest
Z	-3.828 ^b
Asymp. Sig. (2- tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan uji Wilcoxon diketahui signifikansi yang diperoleh sebesar 0,00 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, maka H_0 di tolak dan H_a diterima (untuk data yang lebih lengkap lihat lampiran 20). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan permainan *sing; show; and guess* dengan media *flashcards* kemampuan anak untuk mengenal perbendaharaan kata bahasa Inggris menjadi lebih baik.

PEMBAHASAN

Di berbagai kota di Indonesia telah berkembang banyak lembaga pendidikan anak usia dini seperti Taman Kanak-Kanak, Play Group atau Taman Penitipan Anak yang berlomba-lomba untuk mengembangkan program bahasa Inggris sebagai salah satu keterampilan yang dikembangkan untuk anak. Tetapi pengenalan bahasa Inggris untuk anak usia dini masih cenderung hanya dilaksanakan dengan menghafalkan kata-kata bahasa Inggris dan menyanyi secara klasikal, sehingga pembelajaran menjadi tidak bermakna bagi anak dan tujuan pembelajarannya pun tidak tercapai dengan baik.

Pembelajaran pada anak usia dini berorientasi pada perkembangan dan pembelajaran dilaksanakan sambil bermain (Masitoh, 2007: 1.20). Demikian pula dengan proses pengenalan bahasa Inggris, harus dilaksanakan sesuai dengan masa perkembangan mereka dan dunia mereka yang sangat identik dengan bermain.

Ketika memperkenalkan bahasa Inggris untuk anak usia dini, sebelum bermain, harus ditentukan terlebih dahulu permainan yang tepat dan sesuai untuk mencapai tujuan

pembelajaran karena sebagaimana yang dikemukakan oleh Noah (dalam yus, 2011: 34) bahwa bermain dengan struktur yang tidak jelas akan berbahaya bagi perkembangan anak karena ia tidak belajar banyak dan tujuannya pun tidak tercapai secara efektif. untuk itu dikembangkan sebuah permainan, dalam hal ini adalah permainan *sing; show; and guess* dengan media *flashcards*.

Hasil pengembangan permainan *sing; show; and guess* dengan media *flashcards* ini bertujuan agar pembelajaran bahasa Inggris sesuai dengan tahap perkembangan anak atau konsep pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini dan agar pengenalan kata-kata bahasa Inggris pada anak usia menjadi lebih baik. Dengan permainan ini, anak akan mengenal kata-kata bahasa Inggris dengan cara yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Permainan *sing, show and guess* dengan media *flashcards* yang telah dikembangkan ini merupakan permainan yang dikembangkan dengan mengkombinasikan permainan gerak, lagu dan permainan tebak-tebakkan dengan bantuan media kartu bergambar yang menggunakan kertas agak tebal dan kaku berukuran 21 x 17 cm.

Pengkombinasian ketiga jenis bermain tersebut sangatlah berpengaruh pada pengenalan kata bahasa Inggris ada anak usia dini. Hal tersebut karena anak secara tidak langsung anak diperkenalkan pada kata-kata bahasa Inggris melalui beberapa tahap yang variatif. ketika bernyanyi, anak diberikan kesempatan yang natural untuk mengenal dan mengucapkan kata bahasa Inggris yang diperkenalkan (Saricoban dan Metin, 2000: 1).

Kemudian, sambil bernyanyi anak juga bermain dengan menunjukkan media *flashcards* yang sesuai dengan kata bahasa Inggris yang mereka sebutkan. Mereka diberikan kesempatan untuk memaknai apa yang mereka ucapkan dengan cara yang tersurat. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Philis (dalam Sevik, 2012: 335) bahwa salah satu cara yang efektif dalam mempresentasikan lagu kepada anak usia dini ialah dengan cara yang bermakna yaitu melalui penggabungan beberapa teknik dari pendekatan *total physical respon* (TPR), yakni memberikan kesempatan kepada anak untuk merespon kata yang dinyanyikan dengan tindakan fisik. Selain itu, mereka juga merasa senang karena diberikan kesempatan untuk mengekspresikan perasaan mereka melalui gerak sambil menunjukkan media *flashcards* dan mengikuti irama musik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Mutiah (2010: 168-169) bahwa lagu dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan perasaannya dan gerak merupakan sarana ekspresi dan mengalihkan ketakutan, kesedihan, kemarahan, kesenangan dan lain sebagainya.

Demikian pula dengan permainan teka-teki, ketika anak diminta untuk menebak gaya profesi yang diperagakan oleh temannya, anak secara tidak langsung terdorong untuk berpikir dengan menghubungkan petunjuk informasi yang mereka peroleh sehingga dapat menebak kata bahasa Inggris yang telah diperkenalkan kepada mereka. Dengan demikian, secara perlahan dan tanpa disadari anak akan memiliki kemampuan tertentu, khususnya kemampuan mengenal perbendaharaan kata bahasa Inggris. Sebagaimana dikemukakan oleh Sujiyono (2009: 151) bahwa permainan teka-teki adalah permainan yang dilakukan untuk mendorong rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir anak.

Terkait dengan media *flashcards*, sebagai media yang digunakan dalam permainan ini, media *flashcards* telah didesain sesuai dengan target penggunaannya yaitu anak usia TK. dimana dalam media *flashcards* tersebut hanya menekankan satu unsur visual agar anak langsung dapat menangkap informasi yang ingin disampaikan. Selain itu, media *flashcards* juga dibuat dari bahan kertas tebal sehingga awet untuk digunakan anak.

Manfaat kegiatan pengenalan perbendaharaan kata bahasa Inggris dengan permainan *sing, show and guess* dengan media *flashcards* untuk anak usia dini dibuktikan dari hasil penelitian pada anak kelomok A TK Kartika 22 Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji Wilcoxon diketahui signifikansi yang diperoleh sebesar 0,00 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *sing; show; and guess* dengan media *flashcards* dapat meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Inggris pada anak kelompok A TK Kartika 22 Banjarmasin.

Hasil penelitian tersebut di atas sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh oleh Puteh dan Aliza Ali (2011) tentang pendekatan bermain dalam pengajaran bahasa dan literasi bagi pendidikan prasekolah dan penelitian Wardani, Trisna, Koyan dan Wirya (2013) tentang pemnfaatan media *flashcards* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak kelompok B2 di TK Saiwa Dharma Singaraja. Dari kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan dan media *flashcards* sangat efektif dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sejalan dengan penelitian di atas permainan yang dikembangkan yaitu permainan *sing; show; and guess* dengan media *flashcards* bermanfaat dalam membantu anak meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. Douglas. Terjemahan Noor Cholish. (2008). *Prinsip-Prinsip Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat.
- Budiningsih, C Asri. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cameron, Lyne (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Clarke, Pricilia. (2009). *Supporting Children Learning English as a Second Language in the Early Years (Birth to Six Years)*. Victorian Curriculum and Assessment Authority.
- Cox, Mauren. (2005). *The Pictorial World of Child*. **London**: Cambridge University Press.
- Depdiknas. (2003). *Standar kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini: Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Doman, Glenn. (1991). *Mengajar Bayi Anda Membaca*. Jakarta: Gaya Favorit Press.
- Doman, Glenn and Janet Doman. (2009). *How To Teach Your Baby To Read*. Kaleido Graphics Services Group: New York.
- Ehly, Y. Shari. (2009). *The Learning Centered Kindergarten: 10 Keys to Success for Standards-Based Classrooms*. United States: Corwin Press.
- Ekonomi, M.F Sri. (2007). *Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*. Jogjakarta: PT. LKIS Pelangi Aksara.
- Eliyawati, Cucu. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Essa, L. Eva. (2011). *Introduction to Early Childhood Education*. Canada: Wadsworth Cengage Learning.
- Harmer, Jeremy. (2001). *The Practice of English Language Teaching*. England: Pearson Education Limited.
- Hurlock, Elezabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Surabaya: Program Pascasarjana. 2012. Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi.
- Latif, Mukhtar, Muhammad Affandi, Rita Zubaidah dan Zukhairina. (2013). *Orientasi Baru Mengajar Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Prenada
- Linse. Caroline T. (2005). *Practical English Language Teaching: Young Learners*. New York: McGraw-Hill.
- Lo, R. and Li, Fai. (1998). *Songs Enhance Learner Involvement*. English Teaching Forum. Vol. 36. No. 3

- Masitoh, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moon, Jayne. (2000). *Children Learning English*. Oxford: Macmillan Publishers Limited
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Paul, David. (2007). *Teaching English to Children In Asia*. Hong Kong: Pearson Longman Asia ELT.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sadiman, Arif S, Rahardjo, Anung Haryono dan Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Scott, Wendy A. and Lisbeth H. Ytreberg. (2003). *Teaching English to Children*. London: Longman.
- Seefeldt, Carol dan Barbara A Wasik. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: Indeks.
- Shadely, Hasan. (2003). *English-Indonesia Dictionery*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sudjana, nana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suparno, P. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisus.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Suyanto, K.E. Kasihani. (2007a). *English For Young Learners*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Tarigan, Djago. (2003). *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Univeritas Terbuka.
- _____. (2005). *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Univeritas Terbuka.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Wijana, Widarmi D dkk. (2008). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yus, Anita. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.

Yuswotomo. (1991). *Alat Bantu Mengajar Bahasa Inggris*. Malang: Proyek OPF IKIP Malang.

Zaman, Badru dkk. (2009). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.