



PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DASAR DENGAN PENDEKATAN *ENGLISH FUN* USIA 5-6 TAHUN DI TK SATAP WONCO KOTA BAUBAU

Ila Baizura Nafi¹, Hartati² Farisatma³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton

Email: tatarlin85@gmail.com

doi: <https://doi.org/10.35326/JLA.v8i4>

Abstrak: Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, menghadapi berbagai kendala dalam pengenalan media *flashcard* bertema buah-buahan. Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali kosakata bahasa Inggris dasar. Selain itu, terdapat keterbatasan tenaga pendidik serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai bagi anak-anak. Bahasa Inggris belum dikenalkan secara optimal, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang diminati. Penelitian ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *English Fun* terbukti efektif, karena menggabungkan lagu, gambar, *flashcard*, dan *game* interaktif yang mampu meningkatkan minat belajar anak.

Kata kunci : Kosakata, Anak Usia Dini, *English Fun*

Abstract: As an early childhood education institution, faces various obstacles in introducing fruit-themed flashcards. Most children still have difficulty recognizing basic English vocabulary. Furthermore, there is a limited number of teaching staff and a lack of engaging and appropriate learning media for children. English has not been introduced optimally, resulting in monotonous and uninteresting learning. This study used the *Participatory Action Research* (PAR) method with a qualitative descriptive approach. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out through data reduction, data presentation, and verification. The results showed that the *English Fun* approach was proven effective, as it combines songs, pictures, flashcards, and interactive games that can increase children's interest in learning.

Keywords: Vocabulary, Early Childhood, *English Fun*

1. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing di Indonesia, namun sangat penting diajarkan pada anak sejak dini. Karena bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan di seluruh dunia, itu membuatnya lebih mudah untuk berkomunikasi di luar Indonesia (Oktaria & Putra, 2020). Untuk mendorong pembelajaran pada anak usia dini, banyak sekolah formal anak sejak dini mulai menerapkan pembelajaran yang dimulai dengan kosa kata, buah-buahan, dan abjad (Pangastuti *et al.*, 2020). Pembelajaran bahasa

inggris dapat diajarkan melalui media gambar, benda konkrit atau video dengan menggunakan kosakata bahasa inggris.

Kosakata menjadi faktor utama untuk berkomunikasi dengan suatu bahasa termasuk bahasa inggris. Salah satu kesulitan yang sering ditemui dalam belajar bahasa inggris yaitu pengucapan kosakata bahasa inggris yang berbeda dengan cara baca bahasa indonesia sebagai bahasa ibu kita. Bahasa inggris sebagai bahasa internasional sudah diajarkan dan menjadi mata pelajaran wajib di jenjang (Sekolah Dasar) SD, (Sekolah Menengah Pertama) SMP dan (Sekolah Menengah Atas) SMA. Hal inilah yang membuat pembelajaran bahasa inggris sangat perlu untuk dikenalkan dan diajarkan pada jenjang anak usia dini untuk menambah kosakata anak.

Selain itu, konsentrasi anak usia dini hanya berlaku 5-10 menit sehingga perlu disatukan stimulasi yang menarik sehingga anak tidak merasakan cepat jenuh pada saat proses belajar mengajar dilakukan (Ulfa & Na'imah, 2020). Dalam konteks Anak Usia Dini (http://perpustakaan.kemdiknas.go.id/download/Pendidikan_Karakter_pada_PAUD.pdf) menyatakan bahwa "anak belajar melalui seluruh indera yang dimiliki dengan cara bermain dan kegiatan lain yang menyenangkan untuk mengeksplorasi lingkungannya". Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran menjadi efektif.

Pendekatan *Fun English* adalah metode pengajaran bahasa inggris untuk anak-anak yang menyenangkan. Hal ini mencakup kegiatan siswa dengan menggunakan lagu atau permainan (Hartina, Salija, Amin, 2019). Seperti yang disampaikan oleh Cameron (2002) dan Harmer (2007) bahwa pengajaran bahasa inggris pada anak-anak berbeda dengan pengajaran bahasa inggris untuk siswa dewasa. Scott dan Ytreberg (1990) mengemukakan bahwa anak sering kali memakai bahasa secara spontan tanpa menyadarinya, mereka lebih cepat menangkap konteks situasi daripada kata-kata yang diucapkan, dan pemaham mereka bersandar pada pengalaman kongret dari lingkungan fisik mereka.

Anak-anak juga cenderung memiliki rentang perhatian yang singkat, bersikap antusias serta positif dalam belajar dan sangat jarang mengakui jika mereka tidak mengetahui sesuatu. Mengenalkan bahasa inggris pada anak sejak dini memiliki pandangan berbeda sebab menurut Penfield dalam teori mekanisme otak (*theory of brain mechanism*) usia dini ialah fase yang tepat untuk di stimulasi bahasa lain selain bahasa ibu (bahasa pertama) (Dewi, 2020). Pada usia dini otak anak sedang baik menerima rangsangan, maka dari itu sangat tepat jika diberikan berbagai macam stimulasi untuk mengasah kemampuan bahasa maupun aspek perkembangan anak lainnya (Umi *et al.*, 2020). Bagi anak pada usia ini cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek dan membutuhkan pendekatan yang menyenangkan serta interaktif.

Anak usia dini belajar bahasa inggris dengan cara yang sangat berbeda dari orang dewasa. Menurut Muliati, dunia anak-anak adalah dunia bermain dan mereka lebih suka belajar sambil bermain. Ketika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan tidak terpaksa pada satu kegiatan statis, anak akan lebih aktif (Anggrarini, 2019). Pembelajar dini adalah mereka yang berusia antara 0 sampai 8 tahun. Sebagai hasil dari bermain, belajar sambil bermain memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan anak. Ini mencakup pengaruh pada perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik mereka (Mulyati, 2019). Untuk anak usia dini, kegiatan belajar harus menyenangkan bagi siswa.

Memilih kegiatan belajar yang menyenangkan merupakan solusi yang tepat untuk anak usia dini, dimana kegiatan belajar harus menyenangkan bagi siswa. Adanya pro

kontra jika anak usia dini sangat tepat diberikan stimulasi namun sebagai orang tua maupun guru perlu membuat strategi untuk meningkatkan bahasa inggris pada anak sejak dini sehingga anak tidak kehilangan waktu bermain, dan tidak memberatkan pada otak anak bahkan bagus jika anak diberikan stimulasi yang baik dengan cara yang tepat pula (Huda *et al.*, 2020). Pengajaran bahasa inggris di tingkat PAUD memiliki tantang tersendiri.

TK Satap Wonco, sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini, juga tidak terlepas dari permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran bahasa inggris. Saat peneliti memperkenalkan media *flashcard* bertema buah-buahan, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali kosakata bahasa inggris dasar. Dari hasil observasi tersebut, diketahui bahwa hanya 2 anak yang mampu menyebutkan satu kosakata kata yakni "*banana*", sedangkan 12 anak-anak lainnya hanya mengenal nama buah dalam bahasa indonesia dan belum mampu mengidentifikasi dalam bahasa inggris.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kosakata bahasa inggris anak di TK Satap Wonco masih sangat terbatas. Selain itu, TK Satap Wonco juga masih keterbatasan tenaga didik. Permasalahan ini juga dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk anak-anak. Media pembelajaran khususnya bahasa inggris belum dikenalkan, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik minat anak. Metode yang digunakan selama ini lebih banyak mengandalkan buku paket yang berisi tema-tema umum dengan aktivitas mewarnai dan menebalkan huruf, tanpa pendekatan yang menyenangkan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana pengenalan bahasa inggris dasar dengan pendekatan *english fun*. Adapun tujuan dalam penelitian ini antara lain: ‘‘Untuk mengetahui pengenalan kosakata bahasa inggris dasar dengan pendekatan *english fun* untuk usia 5-6 tahun di TK Satap Wonco Kota Bauba.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode PAR (*Participatory Action Research*). PAR adalah pendekatan penelitian yang melibatkan secara aktif seluruh pihak terkait (*stakeholders*) dalam mengevaluasi tindakan yang sedang berlangsung—yang berkaitan dengan pengalaman mereka sendiri sebagai permasalahan—dengan tujuan menciptakan perubahan dan perbaikan ke arah yang lebih baik. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan refleksi kritis dari para peserta. Penggunaan PAR didasarkan pada kebutuhan untuk mendorong terjadinya perubahan sesuai dengan harapan (Syaribanun, 2019). Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Satap Wonco, Kelurahan Kampeonaho kecamatan Bungi kota Baubau provinsi Sulawesi Tenggara pada semester genap. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berada di TK Satap Wonco kelas B yang berjumlah 14 peserta didik terdiri dari 9 siswi perempuan dan 5 siswa laki-laki. Adapun teknik pengumpulan data melalui Observasi, Wawancara dan Dokumentasi, Teknik analisis data menggunakan kualitatif deskriptif yang terdiri dari *Data Reduction* (Data Reduksi), *Data Display* (penyajian data) dan Verifikasi Data.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengenalan bahasa inggris dasar menggunakan lagu, *flash card* dan media bergambar

a. Pelafalan (*Pronunciation*)

Pengenalan kosakata bahasa inggris menggunakan media bergambar, saat guru sedang menjelaskan kegiatan anak dengan spontan menyanyikan lagu macam-macam buah menggunakan bahasa indonesia dan bahasa inggris. Anak juga antusias memberitahu

kepada peneliti bahwa ia sudah mampu dalam menghafal lagu macam-macam buah menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Pengenalan bahasa Inggris dasar dengan menggunakan lagu, dapat mempermudah anak dalam mengingat kosakata bahasa Inggris. Lagu tidak hanya menyenangkan tetapi ritme dalam lagu juga memudahkan anak dalam mengingat kosakata bahasa Inggris. Pada pelaksanaan evaluasi menggunakan media bergambar 5 anak sudah mampu melafalkan 5-10 kosakata bahasa Inggris. Bahkan yang pada awalnya anak cukup kesulitan dalam melafalkan kosakata bahasa Inggris seperti *star fruit*, 2 anak sudah mampu melafalkan kosakata tersebut dengan antusias. Dan 8 anak lainnya sudah mampu melafalkan 8-9 kosakata bahasa Inggris dengan sangat baik. Hal ini sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa pendekatan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan lagu tidak hanya menyenangkan. Namun dapat memudahkan anak-anak juga mempelajari cara melafal berbagai kata dengan baik dan tepat, juga belajar mengenal berbagai ungkapan atau istilah-istilah bahasa yang ada melalui lagu tersebut. Irama dan lirik lagu berperan dalam mempermudah anak mengingat kosakata dengan lebih efektif. Dukungan dari kedua unsur tersebut juga memungkinkan pemahaman makna lagu secara lebih mendalam dan membantu dalam mengingatnya lebih lama dan mengingatnya dalam jangka waktu yang lebih lama. (Shovi Yatul Istifadah & Nurul Anam, 2022).

b. Menulis (*Writing*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dari 14 anak, 13 anak sudah mampu menuliskan kembali kosakata bahasa Inggris. Hal itu, terlihat ketika peneliti meminta anak untuk mengerjakan lembar kerja. Bahkan ada 1 anak, saat peneliti meminta anak untuk menebalkan dan menuliskan kembali kosakata menunjukkan antusias. Anak berinisial SA dengan semangat dalam menebalkan huruf dan menuliskannya kembali dengan fokus dan konsentrasi yang baik. Bahkan wali kelas B1 mengatakan bahwa anak berinisial SA dalam menulis, selalu memastikan bahwa kosakata yang ia tulis harus benar-benar sama pada kosakata garis putus-putus yang terdapat pada lembar kerja. Perkembangan motorik halus sangat dibutuhkan oleh anak usia dini sebagai salah satu bentuk kesiapan mereka untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kemampuan ini diperlukan, misalnya, untuk kegiatan menulis, melatih koordinasi dan keseimbangan tubuh, serta aktivitas lainnya. Karena masa usia dini merupakan masa dimana kepesatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya sangat tinggi, maka dari itu masa ini lah anak dapat dilatih supaya perkembangan nyatidak terlewat begitu saja (Evivani & Oktaria, 2020) *Game battle fruit jumping*

c. Mendengar (*Listening*)

Dari hasil observasi yang dilakukan menggunakan *game battle fruit jumping* pada *game* ini 6 anak berkembang sangat baik (BSB). Dimana anak sudah mampu merespon dengan cepat ketika peneliti kosakata buah dalam bahasa Inggris. Seperti, *star fruit, grape, watermelon, orange, banana, avocado, papaya, apple, strobery, pear*. Dan 7 anak lainnya berkembang sesuai harapan (BSH) anak sudah mampu fokus dan meloncat pada kosakata buah yang disebutkan dalam bahasa Inggris. Seperti *grape, watermelon, avocado, orange, banana, apple, papaya, durian, strobery*. Anak berinisial AF, ketika tes pelafalan menggunakan media bergambar sudah mampu dalam melafalkan kosakata bahasa Inggris. Namun, dalam penggunaan *game battle fruit jumping* anak berinisial AF dengan cepat merespon buah yang disebutkan oleh peneliti dalam bahasa Inggris. Setelah *game battle fruit jumping* selesai dilaksanakan anak berinisial AIM dengan spontan maju kedepan dan menyebutkan kosakata bahasa Inggris seperti *grape, watermelon, banana, avocado, orange, apple, star fruit, papaya, apple*. Kemudian anak berinisial AKA, NA, SA dan KN dengan antusias dan fokus mencari buah yang disebutkan dan meloncat pada kosakata buah yang di

sebutkan oleh anak-anak berinisial AIM. Hal ini sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa pada masa kanak-kanak, kemampuan bahasa memiliki tingkat kemudahan dalam menerima dan memahami pengetahuan yang baru dibandingkan dengan perkembangan logika (Jazuly, 2015), dikarenakan salah satu karakteristik anak adalah meniru sehingga ketika orang dewasa berbicara, anak akan mengamati bagaimana pelafalan dari kata-kata tersebut. Menurut Myklebust dalam ((Hernawati 2007) menyatakan bahwa pemerolehan bahasa anak diperoleh dari pengalaman anak yang mendengar terhadap lingkungan terdekatnya (Hariri Dwi RSG, 2023). Wells (Kurnia, 2017) menjelaskan anak belajar bahasa dari perkataan orang lain dan menirukan intonasi atau aksen disekitar mereka. Mempelajari bahasa Inggris membuat anak secara otomatis harus mengetahui arti suatu kata dengan caranya sendiri dan dapat menggunakan dalam kalimat. *Game* edukasi adalah sesuatu permainan yang dibuat atau dirancang untuk merangsang dan meningkatkan daya pikir, termasuk untuk meningkatkan konsentrasi dan juga memecahkan suatu masalah. Pemberian perintah keseharian sederhana menggunakan bahasa Inggris, guru tidak hanya mengucapkan perintah tersebut akan tetapi disertai dengan gerakan tubuh yang menunjukkan arti dari perintah yang diberikan oleh guru. Dengan adanya bantuan dari gerakan tersebut dapat membantu anak mudah memahami apa yang sedang diucapkan oleh guru. (Layla Fitriyani A'la Illiyyin¹, Lisnawati Ruhaena², n.d.)

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *English Fun* efektif dalam pengembangan kosakata bahasa Inggris dasar pada anak. Pendekatan *english fun* dengan menggabungkan lagu, media bergambar, *flash card* dan *game battle fruit jumping* dapat menarik minat anak. Serta dapat memfasilitasi anak dalam proses belajar yang lebih menyenangkan. Dengan pendekatan menggunakan lagu anak dapat mempelajari cara melafal berbagai kata dengan baik dan tepat, juga belajar mengenal berbagai ungkapan atau istilah-istilah bahasa yang ada melalui lagu tersebut. Ritme serta lirik pada lagu dapat membantu anak mengingat kata-kata lebih baik.

Penggunaan *game battle fruit jumping* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dasar dengan pendekatan *English fun* membantu anak dalam membangun pengetahuan. Secara tidak langsung anak belajar nama-nama buah dalam bahasa Inggris melalui gambar, *game battle fruit jumping* menggunakan suara dan gambar sehingga membantu anak dalam pelafalan kosakata yang benar, pembelajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan *game* membuat anak lebih mudah memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris serta dalam kegiatan ini mampu mengembangkan fokus pada anak juga kemampuan motorik kasar pada anak

Daftar Pustaka

- Adar Bakhsh Baloch, Q. (2017). *Penggunaan Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 11(1), 92–105.
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 23–31. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i1.427>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Hariri Dwi RSG. (2023). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Didik Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(1), 18–22.

<https://doi.org/10.55606/jbpi.v1i1.918>

Laylaa Fitriyani A'la Illiyyin1, Lisnawati Ruhaena2. (n.d.). x(x), 1–13.

Na'imah, N. (2022). Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>

Nurhalimah, Romdanih, & Nurhasanah. (2020). Upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris melalui penggunaan media kartu gambar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 72–78.

Nurhendrar, S. (2007). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang Anak. *Revista Brasileira de Ergonomia*, 9(2), 10. <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>

Pradita, E. L., Kumala Dewi, A., Nasywa Tsuraya, N., & Fauziah, M. (2024). Peran Orang Tua dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 1238–1248. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.883>

Romala, A. G. S., Wedhowerti, W., Setiajid, H. H., Manggala, S. A., Astuti, E. P., Brameswari, C., & Nirwinastu, D. G. (2023). Pelatihan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini dengan Fun English. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 148–159. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v8i2.4282>

Shovi Yatul Istifadah, & Nurul Anam. (2022). Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Lagu Pada Anak Usia Dini (PAUD) Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Anak. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 206–219. <https://doi.org/10.58192/insdun.v1i4.675>

Sopya, I. V. (2018). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu Pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.21043/thufula.v1i1.4236>

Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada TPA Masjid Baitul Maqdis. *Madaniya*, 2(3), 242–252. <https://doi.org/10.53696/27214834.84>

Syaribanun, C. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode Par (Participatory Action Research) Di Ra Qurratun a'Yun Durung Kecamatan Mesjid Raya Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 05(01), 91–110.

Tri Widyahening, C. E., & Sufa, F. F. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135–1145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1638>

