

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Meberikan pembelajaran perbendaharaan kata bahasa Inggris pada anak dapat dilakukan sedini mungkin, tentunya dengan catatan anak mampu menguasai bahasa ibunya terlebih dahulu. Pembelajaran perbendaharaan kata bahasa Inggris anak dapat diberikan melalui hal-hal yang dapat membuat anak merasa senang dan nyaman.

Anak-anak di RA Wijaya Kusuma Rawaangun sudah mulai dikenalkan bahasa Inggris melalui kegiatan ekstrakurikuler dengan bermain *clay*. Anak-anak dapat menunjukkan perbendaharaan kata bahasa Inggrisnya yang ditunjukkan melalui kemampuan kata kerja, kata sifat, dan kata benda, dimana dilakukan dalam kegiatan bermain *clay*. Hal ini terlihat ketika anak-anak mampu menyebutkan perbendaharaan kata bahasa Inggrisnya dengan benda konkret.

Guru menggunakan kegiatan bermain *clay* sebagai kegiatan yang efektif. Kegiatan bermain *clay* ini bertujuan dalam membuat anak merasa senang belajar kosakata bahasa Inggris, selain dapat mengembangkan motorik halus anak, melalui kegiatan *clay* ini anak akan lebih memahami kosakata bahasa Inggris dengan baik.

Kegiatan bermain *clay* ini juga dapat membuat anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, kegiatannyapun menyenangkan bagi anak dan tidak monoton, yang mana didukung oleh tema dengan sub tema yang bervariasi disetiap pertemuannya, sehingga anak antusias untuk membuat karyanya sendiri.

Perencanaan materi perbendaharaan kata Bahasa Inggris dalam kegiatan bermain *clay* disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan anak. Materi yang diberikan disesuaikan dengan tema yang ada disekolah. Materinya didapat berdasarkan hal-hal yang terdekat dengan lingkungan anak.

Media yang digunakan dalam proses perbendaharaan kata bahasa Inggris ialah menggunakan kegiatan bermain *clay*, yang mana adonan *clay* menjadi media pengantar utama. Media clay dalam kegiatan ini digunakan anak dalam membentuk benda sesuai perbendaharaan kata yang akan diberikan.

Metode yang digunakan ialah peraktek langsung menggunakan media bermain clay dan juga tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana anak mendapatkan perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris yang dilakukan oleh anak dalam kegiatan bermain *clay*. Perbendaharaan kata yang diberikan dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang.

RA Wijaya Kusuma menggunakan assesmen dengan observasi dan *checklist* untuk mengetahui perbendaharaan kata bahasa Inggris anak dalam

kegiatan bermain *clay*. Dengan melakukan asesmen guru dapat mengetahui perkembangan anak dalam pembendaharaan kata bahasa Inggris. Guru juga dapat melakukan evaluasi untuk melakukan pembelajaran perbendaharaan kata bahasa Inggris dalam bermain clay selanjutnya.

Berdasarkan pemaparan yang telah dideskripsikan mengenai perbendaharaan kata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan bermain *clay* yang dilakukan di RA Wijaya Kusuma, Rawamangun, Pulogadung, Jakarta Timur. Disimpulkan bahwa anak-anak dapat memahami kosakata bahasa Inggris yang menjadi bahasa kedua anak yang ditunjukkan melalui pemahamannya dalam mendeskripsikan suatu benda atau kata dalam kosakata bahasa Inggris yang anak pahami melalui bermain *clay*.

B. Implikasi

Implikasi dalam penelitian ini diketahui bahwa penerapan kegiatan bermain *clay* di sekolah dapat digunakan oleh guru dan pihak sekolah sebagai alternatif dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris anak. Hal ini dikarenakan pada pelaksanaannya kegiatan bermain *clay* memberikan suatu pengalaman yang baru dan berharga pada anak, menimbulkan keingintahuan dalam diri, dan perhatian anak pun dapat difasilitasi. Kegiatan bermain *clay* dapat melibatkan anak agar aktif dan berani berbicara bahasa Inggris dalam pembelajaran bahasa Inggris yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

Dampak dari setelah dilakukannya kegiatan bermain *clay* bagi anak ialah anak dapat terlibat aktif dalam proses belajar dan pembelajaran. Dimana melalui kegiatan bermain *clay*, perkembangan motorik halus anak terstimulasi secara baik. Penguasaan kosakata bahasa Inggris anak yang dilakukan melalui kegiatan bermain *clay* ini akan berdampak bagi anak dalam berkomunikasi secara global.

Penerapan kegiatan bermain *clay* untuk meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Inggris anak ini, guru akan menjadikan proses pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru akan melakukan kegiatan yang dapat membuat anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dimana tidak selalu dilakukan kegiatan yang menggunakan *paper and pencil*. Guru juga akan menyiapkan kondisi kelas yang membuat anak tertarik dengan menggunakan media-media yang menarik dan aman bagi anak.

Guru harus mengetahui strategi pembelajaran yang efektif bagi anak, sehingga anak mampu mengikuti pengarahan guru dengan baik dan anak dapat memahami dan mengerti apa yang diajarkan guru. Guru juga harus memberi motivasi dan semangat pada anak dan mampu menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan sehingga anak berfokus pada guru.

Proses pembelajaran perbendaharaan kata bahasa Inggris anak harus menyebutkan dan mengingat kosakata yang diberikan ketika pelaksanaan kegiatan bermain *clay*, perlu diperhatikan secara seksama pada anak ketika anak melakukan kegiatan bermain *clay*. Guru harus melakukan observasi

ataupun pengawasan secara menyeluruh terhadap anak dalam perbendaharaan kata, perasaan setiap anak dalam pembelajaran ini, apakah anak merasakan kenyamanan dan kebingungan atau merasa takut mengucapkan kosakata. Guru dapat selalu memberikan motivasi berisi keberanian kepada anak, sehingga anak tidak merasa malu dan takut jika melakukan kesalahan.

Ketika pelaksanaan kegiatan bermain *clay* sudah mampu membuat anak semakin meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Inggris, guru pun harus melakukan refleksi kembali terhadap metode tersebut. Guna melakukan refleksi ini agar guru mengetahui sejauh mana perbendaharaan kata yang diperoleh anak, sehingga ketika melakukan kegiatan bermain *clay* kembali guru dapat menyesuaikannya. Selain itu, guru pun dapat menganalisis kembali keberhasilan penggunaan kegiatan bermain *clay*.

Selain adanya penerapan kegiatan bermain *clay*, guru pun perlu memperhatikan hasil belajar kosakata, yaitu dengan memperhatikan tujuan, kuantitas, sasaran kosakata yang ingin dicapai, seringnya pengulangan, dan pemberian media yang menarik bagi anak. Dalam tahap kemampuan memahami kosakata, pertama anak akan menguasai kosakata dengan memahami terlebih dahulu pengalaman yang dimilikinya melalui suara, gambar, dan peragaan.

Perlu dipahami setelah anak memahami kosakata, anak akan mengingat kosakata tersebut dengan menyebutkan ataupun memberikan

peragaan dalam mengekspresikannya, yakni mampu mengucapkan kata tersebut dengan suara keras dan ekspresi yang sesuai. Hal tersebut akan mempermudah anak dalam mengingat kosakata.

Anak usia 5-6 tahun merupakan anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, anak senang melakukan kegiatan-kegiatan menyenangkan yang membuat dirinya aktif. Dimana pada usia ini anak senang akan bermain, sehingga guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang menarik dan inovatis sesuai dengan tingkat perkembangan karakteristik anak. Didukung dengan lingkungan pembelajaran bahasa Inggris terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, kegiatan bermain *clay* ini sangat sesuai dengan pembelajaran bahasa Inggris, guna memperoleh kosakata dan sangat tepat bagi anak usia dini dalam mengenal bahasa asing pertama kali. Kegiatan bermain *clay* bertujuan mencapai penguasaan kosakata bahasa Inggris anak. Kegiatan ini dapat diterapkan pada semua jenjang pembelajaran bahasa.

Adanya pengkondisian dan perencanaan kegiatan bermain *clay* dapat meningkatkan hasil belajar perbendaharaan kata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di RA Wijaya Kusuma Rawamangun Jakarta Timur. Dengan demikian implikasi dan hasil penelitian yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar perbendaharaan katabahasa Inggris anak ialah dengan kegiatan bermain *clay*.

C. Saran

Ketika melakukan penelitian ini, peneliti mengalami berbagai hambatan-hambatan, sehingga peneliti mencoba memberikan beberapa sara yang dianggap berguna untuk penelitian-penelitian selanjutnya, yakni sebagai berikut:

1. Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, kegiatan bermain clay dapat dijadikan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan prinsip pendidikan bagi anak usia dini khususnya dalam bahasa Inggris. Dengan memberikan pembelajaran seni rupa keramik, sehingga para calon pendidik anak usia dini memiliki bekal wawasan yang lebih luas.
2. Guru, kegiatan bermain *clay* dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bermain dan belajar dalam bahasa Inggris sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, sehingga guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang sesuai.
3. Anak usia dini, agar kegiatan belajar bahasa Inggris yang dilakukan menyenangkan dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi.
4. Mahasiswa PG-PAUD, dapat memberikan referensi dan menambah pengetahuan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak dapat dilakukan dengan cara yang menarik dan

menyenangkan, salah satunya dengan menerapkan kegiatan bermain *clay*.

5. Orang tua, dapat membantu pihak sekolah dalam meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Inggris anak yang sangat berpengaruh pada perkembangan bahasa anak. Orang tua dapat melakukan sendiri saat bermain pada anak dengan menggunakan media *clay* yang dapat dibuat sendiri dirumah.
6. Peneliti selanjutnya, agar dapat mengembangkan aspek-aspek yang diteliti, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih optimal dari penelitian kegiatan bermain *clay* dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.