

BAB II

DESKRIPSI TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR DAN

HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Teoritis

1. Hakikat Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 7-8 Tahun

a. Pengertian Kosakata

Kosakata merupakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Setiap bahasa memiliki kosakata yang berbeda-beda. “Kosakata dapat diartikan sebagai berikut: 1) kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa, 2) semua kata yg terdapat dalam suatu bahasa, 3) kata-kata yang dipakai di suatu bidang ilmu pengetahuan, 4) kamus sederhana dalam bentuk ringkas, daftar kata-kata tertentu dengan penjelasannya.”¹ Definisi ini juga diperkuat oleh pendapat yang menyatakan bahwa, “kosakata merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila seseorang menggunakan bahasa tersebut.”² Kosakata merupakan kumpulan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa dan memiliki arti ketika digunakan oleh seseorang.

Kosakata juga memiliki nama lain yang biasa disebut dengan perbendaharaan kata. Perbendaharaan kata yaitu semua kata dalam suatu

¹ Yayat Sudaryat, *Makna dalam Wacana* (Bandung: Yrama Widya, 2008), h.65

² Kasihani K.E Suyanto, *English For Young Learners* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.43

bahasa yang merupakan kekayaan atau khazanah dari bahasa itu.³ perbendaharaan kata merupakan kata-kata dalam suatu bahasa yang digunakan oleh seseorang. Berdasarkan hal ini, dapat dipahami bahwa perbendaharaan kata memiliki arti yang serupa dengan kosakata. Dalam Bahasa Inggris, kosakata biasa disebut dengan Vocabulary. *Vocabulary consists of the words we must know in order to communicate effectively.*⁴ Kosakata terdiri dari kata-kata yang kita ketahui dalam komunikasi secara efektif.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka dapat dideskripsikan bahwa kosakata adalah kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Setiap kosakata memiliki arti yang terlihat didalam kamus. Setiap kosakata berbeda artinya ketika diucapkan oleh seseorang. Seseorang menggunakan kosakata untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Setelah memahami pengertian dari kosakata, hendaknya mengetahui mengenai jenis-jenis kosakata. *There are two kinds of vocabulary namely receptive vocabulary, (words are learned for the receptive use in listening or reading) and productive one (words are learned for the productive use in speaking or writing).*⁵ Terdapat dua jenis kosakata yaitu, *receptive vocabulary* merupakan kata-kata yang dipelajari ketika mendengarkan atau membaca,

³ Abdul Chaer, *Leksikologi & Leksikografi Indonesia* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), h.5

⁴ Mary Renck Jalongo, *Early Childhood Language Arts* (USA: Paerson Education, 2007), h.47

⁵ Mukarom Ansori, "The Students' Efforts in Learning Vocabulary at IKIP Budi Utomo Malang," *Paradigma*, th. XII No.23, Januari-Juni 2007, h.3

dan *productive one*, merupakan kata-kata yang dipelajari ketika berbicara atau menulis. Dapat dipahami bahwa kedua jenis kosakata ini digunakan ketika mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Kosakata adalah hal yang paling mendasar dalam suatu bahasa. *Vocabulary is important core of language proficiency and provides much of basis for how well learners speak, listen, read and write.*⁶ Kosakata merupakan bagian paling utama dalam keterampilan bahasa dan memberikan hal yang paling mendasar mengenai bagaimana belajar berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis dengan baik. Semakin banyak kosakata yang dikuasai oleh seseorang, semakin mahir pulalah keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis.

Kosakata merupakan hal yang terpenting dalam suatu bahasa. Tanpa kosakata seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu juga tidak dapat mengetahui nama dari sebuah benda, nama seseorang, kata kerja, kata sifat dan sebagainya. Dengan menguasai kosakata, seseorang dapat menerima informasi, mengemukakan idenya dan menyalurkan ungkapan emosinya.

Pentingnya kosakata dalam suatu bahasa, hendaknya memperkenalkan kosakata sejak usia dini. Kosakata harus terus menerus diperbanyak dan diperluas, sesuai dengan tuntutan usia, perkembangan dan kemajuan

⁶ Richards & Renandya, *Methodology in language teaching* (London: Cambridge University Press, 2002), h.255

masyarakat yang selalu menciptakan kata-kata baru.⁷ Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi tercipta kata-kata baru bagi anak. Oleh sebab itu seorang anak harus terus-menerus mengembangkan kosakatanya.

b. Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris

Bahasa merupakan suatu kebutuhan bagi setiap anak. Dengan bahasa anak dapat berkomunikasi dengan orang lain, mengutarakan pendapatnya, menyalurkan emosinya, dan dapat menunjang perkembangan kognitifnya. Pertama kali anak-anak memperoleh bahasa ibunya. Pemerolehan bahasa ibu diterima anak melalui lingkungannya. “Bahasa lain yang dipelajari anak setelah bahasa ibu merupakan bahasa kedua”.⁸ Bahasa Inggris selain sebagai bahasa asing juga merupakan bahasa kedua.

Bahasa Inggris merupakan bahasa kedua. Orang tua dan lingkungan disekitar anak berperan penting dalam pemerolehan bahasa kedua. Seorang pembelajar bahasa kedua memperoleh bahasa kedua sebagaimana halnya memperoleh bahasa pertama yang berlangsung secara alami ditengah-tengah lingkungannya.⁹ Orang tua dan orang-orang disekitar anak dapat melakukan kegiatan yang dapat menstimulasi anak. Stimulasi tersebut

⁷ Gorys Keraf, *Diksi dan Gaya Bahasa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), h.6

⁸ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h.78

⁹ Rustan S, “Teori dan Pemerolehan Pembelajaran Bahasa,” *Edukasi*, vol.5 No.1, Juni 2004,h. 15-24

berupa mengajak berbicara pada anak, membacakan cerita, memperkenalkan beberapa kata pada anak dapat

Pemerolehan bahasa kedua sama halnya dengan pemerolehan bahasa pertama anak. Pendapat ini diperkuat oleh pendapat Brown yang menyatakan *Processes of second language learning in young children are in general similar to first language processes.*¹⁰ proses pembelajaran bahasa kedua bagi anak-anak pada umumnya sama dengan proses pembelajaran bahasa pertama. Pendapat serupa juga diuraikan oleh *Dulay and Burt claimed that children learning second language use a creative construction process, just as they do in their first language.*¹¹ Dulay dan Burt menyatakan bahwa pembelajaran bahasa kedua pada anak-anak menggunakan proses konstruksi kreatif, seperti yang anak-anak lakukan dalam bahasa pertama anak. Dapat dipahami bahwa, pemerolehan bahasa kedua tidak jauh berbeda dengan pemerolehan bahasa pertama. Oleh sebab itu dalam pembelajaran Bahasa Inggris hendaknya membiasakan menggunakan Bahasa Inggris seagai bahasa pengantar.

Setelah memahami bahwa cara pemerolehan bahasa kedua sama dengan pemerolehan bahasa pertama, berikut pengertian mengenai pemerolehan bahasa. "Pemerolehan bahasa dapat diartikan sebagai periode

¹⁰ H. Douglas Brown, *Principles of Language Learning and Teaching* (New York: Pearson Education, 2000), h.72

¹¹ *Ibid.*, h.73

seseorang memperoleh bahasa atau kosakata baru.”¹² Seorang anak dikatakan memperoleh bahasa apabila kosakata yang dimiliki anak bertambah satu. Pemerolehan bahasa setiap anak berbeda-beda, hal ini dipengaruhi oleh stimulasi yang diberikan kepada anak.

Stimulasi merupakan rangsangan atau kegiatan yang dapat mengembangkan keterampilan anak. Untuk dapat memperoleh kosakata bahasa Inggris, sebaiknya orang tua atau guru memberikan stimulasi yang dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggrisnya. Stimulasi tersebut antara lain, mengajak anak berbicara Bahasa Inggris, mengajak anak membaca buku cerita Bahasa Inggris, menonton televisi Bahasa Inggris, melakukan permainan kata, permainan kartu dan melalui kamus. Ketika di sekolah praktek langsung atau pembiasaan menggunakan Bahasa Inggris dalam percakapan sehari-hari dapat meningkatkan jumlah kosakata yang dikuasai. Pendapat serupa juga diuraikan oleh Graves bahwa *Direct vocabulary instruction appears to contribute to vocabulary acquisition*.¹³ Pengalaman langsung terlihat dapat mempengaruhi pemerolehan kosakata. Anak memperoleh kosakata Bahasa Inggris melalui mendengar kata tersebut dan pengalaman langsung.

¹² Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *op.cit.*, h.84

¹³ Richard K. Wagner, Andrea E. Muse, Kendra R. Tannenbaum, *Vocabulary acquisition : implications for reading comprehension* (New York: Guilford Press, 2007), h.6

Stimulasi yang diterima oleh anak mempengaruhi pemerolehan bahasa kedua. Bahasa pertama yang dikuasai anak juga berpengaruh terhadap pemerolehan bahasa kedua. Hal senada juga diungkapkan oleh Lado yang mengemukakan bahwa pemerolehan bahasa kedua sedikit banyak keberhasilannya ditentukan oleh bahasa yang telah dikuasai sebelumnya oleh peserta didik.¹⁴ Secara tidak sadar ketika anak mempelajari bahasa kedua, bahasa pertama yang dikuasai anak ikut mempengaruhi dalam pengucapannya maupun tulisannya.

Terdapat dua pandangan yang membahas tentang proses seseorang dalam mempelajari bahasa, yaitu pendekatan behavioristik dan pendekatan nativis. Skinner merupakan salah satu para behavioris (ahli perilaku). Salah satu teori Skinner yang mengembangkan perilaku bahasa tertuang dalam karya klasiknya yaitu, *verbal behavior*. Teori Skinner ini merupakan perluasan dari teori *operant conditioning*. "*Operant conditioning* adalah pengkondisian untuk membuat organisme (dalam hal ini manusia) memberikan tanggapan."¹⁵ Pengkondisian dalam hal ini dapat berupa penguatan (kalimat pujian atau hadiah), suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang.

Pendapat serupa juga disampaikan oleh Skinner bahwa tingkah laku bahasa dapat dilakukan dengan cara penguatan. Penguatan ini terjadi

¹⁴ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *op.cit.*, h.88

¹⁵ Brown, *op.cit.*, h. 29

melalui dua proses yaitu stimuli dan respon.¹⁶ Berdasarkan hal ini, maka teori behavioristik menyakini bahwa dengan penguatan yang positif dan dilakukan secara berulang-ulang dapat memberikan respon yang baik bagi seseorang. Selain itu lingkungan keluarga, sekolah dan teman sebaya juga ikut berperan penting dalam pemerolehan bahasa.

Tokoh utama aliran nativis adalah Schopenhauer, dalam artinya yang terbatas juga dapat dimasukkan dalam golongan Plato, Descartes, Lombroso.¹⁷ Chomsky merupakan ahli yang mengikuti aliran *nativis*. Istilah *nativis* diambil dari pernyataan dasar mereka bahwa pemerolehan bahasa sudah ditentukan dari sananya, bahwa anak yang baru lahir memiliki kapasitas genetik yang mempengaruhi kemampuan bahasa yang terdapat di sekitarnya. Menurut Chomsky seorang anak yang baru dilahirkan secara normal sudah memiliki pengetahuan bawaan bahasa, hal ini diumpamakan dengan sebuah perangkat pemerolehan bahasa atau *language acquisition device* (LAD). Selain Chomsky, McNeill juga setuju dengan gagasan Chomsky mengenai LAD. Selanjutnya McNeill memaparkan LAD meliputi empat perlengkapan linguistik bawaan diantaranya:

- 1) kemampuan membedakan bunyi, 2) kemampuan menata data linguistik ke dalam berbagai kelas yang bisa disempurnakan kemudian, 3) pengetahuan mengenai jenis sistem linguistik dan 4) kemampuan untuk

¹⁶ Rustan, S, *op.cit.*, h. 22

¹⁷ H. Douglas Brown, Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran, terj. Noor Choliz dan Yusi Avianto Pareanom (New York: Pearson Education, inc, 2008), h.31

terus mengevaluasi sistem linguistik yang berkembang untuk membangun kemungkinan sistem paling sederhana berdasarkan masukan linguistik yang tersedia.¹⁸

Berdasarkan hal ini maka dapat dipahami, bahwa pendekatan nativis berbeda dengan pendekatan behavioristik yang mengacu pada teori stimulus-respon. Sedangkan pendekatan nativis beranggapan bahwa setiap anak memiliki perangkat pemerolehan bahasa, sehingga seorang anak dapat memahami suatu bahasa yang sedang dipelajarinya dan membuat suatu bahasa baru.

c. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Anak dapat menguasai suatu bahasa dengan proses belajar secara sengaja ataupun tidak sengaja. Selain itu adanya kesempatan dalam menggunakan bahasa tersebut.¹⁹ Oleh karena itu di Indonesia anak-anak lebih menguasai bahasa Indonesia dari pada bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan banyaknya kesempatan bagi anak untuk menggunakan bahasa Indonesia. Apabila penggunaan bahasa Inggris memiliki kesempatan yang sama besar dengan bahasa Indonesia, maka tidak menutup kemungkinan seorang anak dapat menguasai kedua bahasa tersebut.

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing. Banyaknya buku-buku, media elektronik yang menggunakan bahasa Inggris di Indonesia menyebabkan

¹⁸ Brown, *loc.cit.*

¹⁹ Iskandarwassid, dan Dadang Sunendar, *op.cit.*, h.78

bahasa Inggris menjadi bahasa yang hendaknya dipelajari. Kosakata bahasa Inggris adalah kumpulan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa Inggris. *Naude, Pretorius & Viljoen* menguraikan bahwa *When the English vocabulary used in the home is very limited, children's receptive and expressive vocabulary is likewise restricted.*²⁰ Keterbatasan menggunakan kosakata bahasa Inggris di rumah, membuat penerimaan dan ekspresi anak-anak akan vocabulary juga menjadi terbatas. Keterbatasan vocabulary anak, tidak hanya disebabkan karena kurangnya pembiasaan menggunakan bahasa Inggris di rumah, tetapi juga tidak digunakannya bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.

Dengan pembiasaan menggunakan bahasa Inggris ketika di rumah ataupun di sekolah, menjadikan anak lebih mudah mempelajari bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris, belajar bahasa asing atau bahasa kedua akan lebih baik dimulai lebih awal. Berdasarkan hal ini, membiasakan menggunakan bahasa Inggris sejak anak usia dini akan mempermudah anak dalam menguasai kosakata bahasa Inggris.

Penguasaan memiliki arti yang serupa dengan pemahaman. Penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan kumpulan kata-kata bahasa Inggris yang dipahami oleh seseorang. Penguasaan kosakata bahasa Inggris berarti seorang anak sudah dapat memahami makna kata tersebut, mengetahui ejaan kata, memahami pengucapannya, dan dapat menggunakan kata

²⁰ Jalongo, *op.cit.*, h.48

tersebut menjadi kalimat yang sederhana. Terdapat delapan asumsi tentang penguasaan kosakata yang kelak perlu diperhatikan dalam pembelajaran bahasa.

1) penutur asli sebuah bahasa terus mengembangkan jumlah kosakata mereka pada umur dewasa dan jika dibandingkan pengembangan sintaksis hampir tidak terjadi lagi, 2) penguasaan kosakata berarti mengetahui derajat kemungkinan untuk menentukan kata-kata dalam, bentuk tulisan atau ujaran dan juga menguasai kosakata berarti yang berhubungan dengannya, 3) penguasaan kosakata berarti mengetahui pembatasan-pembatasan penggunaan kosakata tersebut sesuai konteks dan situasi pemakaiannya, 4) penguasaan kosakata berarti mengetahui distribusi sintaksis dari kata tersebut, 5) penguasaan kosakata berarti mengetahui bentuk dan deriviasi yang mungkin dari kosakata, 6) penguasaan kosakata berarti mengetahui jenjang hubungan antar kata dalam bahasa tersebut, 7) penguasaan kosakata berarti mengetahui tentang makna kata-kata tersebut, 8) penguasaan kosakata berarti mengetahui banyak perbedaan dan variasi-variasi makna berhubungan dengan kosakata tersebut.²¹

Berdasarkan uraian mengenai penguasaan kosakata, maka penguasaan kosakata adalah kemampuan menggunakan kata dalam konteksnya, memahami sistem aturan dalam bahasa, mampu dalam pengucapannya, ejaannya, serta memahami makna kata-kata tersebut. Seseorang dikatakan menguasai kosakata apabila memahami kedelapan asumsi tersebut. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Keraf, “penguasaan kosakata adalah kata-kata yang digunakan oleh seseorang untuk dapat mengutarakan

²¹ Jos Daniel Parera, *Leksikon Istilah Pembelajaran Bahasa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993) h. 119-120

pikiran dan perasaannya”.²² Untuk dapat mengutarakan pikiran dan perasaan maka seseorang sebelumnya sudah memahami akan makna kata, ejaan, pengucapan dan dapat merangkai kata-kata tersebut menjadi kalimat.

Orang tua, guru, teman sebaya dapat mendukung penguasaan kosakata seorang anak. penguasaan kosakata pada anak dapat diperoleh secara bertahap.²³ Hal ini dikarenakan setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda. Sehingga dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris, perlu diperhatikan perkembangan anak dan tanpa adanya unsur paksaan.

Banyak cara yang dapat dilakukan orang tua atau guru dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris. Berikut cara mengembangkan kosakata dapat dilakukan melalui proses belajar, konteks, melalui kamus, kamus sinonim dan menganalisis kata.²⁴ Proses belajar di sekolah merupakan salah satu faktor yang dapat mengembangkan kosakata bahasa Inggris. Agar anak-anak dapat menerima informasi dengan cepat, maka hendaknya proses belajar memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak. Kegiatan bermain dapat membuat perasaan anak senang dan tidak merasa bosan.

²² Gorys Keraf, *op.cit.*, h.64

²³ Wardani, *Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Depdikbud, 2000) h.27

²⁴ Gorys Keraf, *op.cit.*, h. 67

d. Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 7-8 Tahun

Kegiatan yang mengembangkan kosakata Bahasa Inggris dan menarik bagi anak misalnya dengan bermain. Bermain dapat dilakukan didalam kelas ataupun diluar kelas. Selain bermain interaksi dengan guru dan teman-temannya dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak. Hal ini diperkuat oleh pendapat yang menyatakan *Children's vocabularies continue to grow at a rapid rate during the school year.*²⁵ Kosakata anak-anak terus meningkat selama di sekolah dasar. Menurut Santrock kosakata yang dimiliki anak usia 6-8 tahun meningkat dengan cepat, selain itu keterampilan berbicaranya sudah mulai bertambah baik.²⁶ Anak usia 6-8 tahun dapat menerima koskata baru dengan cepat. Oleh karena itu perlu memperkenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak SD.

Memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris pada usia 7-8 tahun yang merupakan siswa kelas 2 SD sangat penting. Dengan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak SD, dapat mempermudah anak dalam mempelajari Bahasa Inggris ditingkat selanjutnya. Menurut Keraf terdapat beberapa kosakata yang ingin anak ketahui antara lain adalah kata-kata kebutuhan pokok, misalnya makan, minum, nama-nama bagian tubuh, menyebutkan nama anggota keluarga dan semua benda yang ada

²⁵ Judith A. Schickedanz, et al. *Understanding Children And Adolescents* (Boston: Allyn and Bacon, 2001), h.428

²⁶ John W. Santrock, *Psychology 7* (New York: McGraw Hill, 2005), h.377

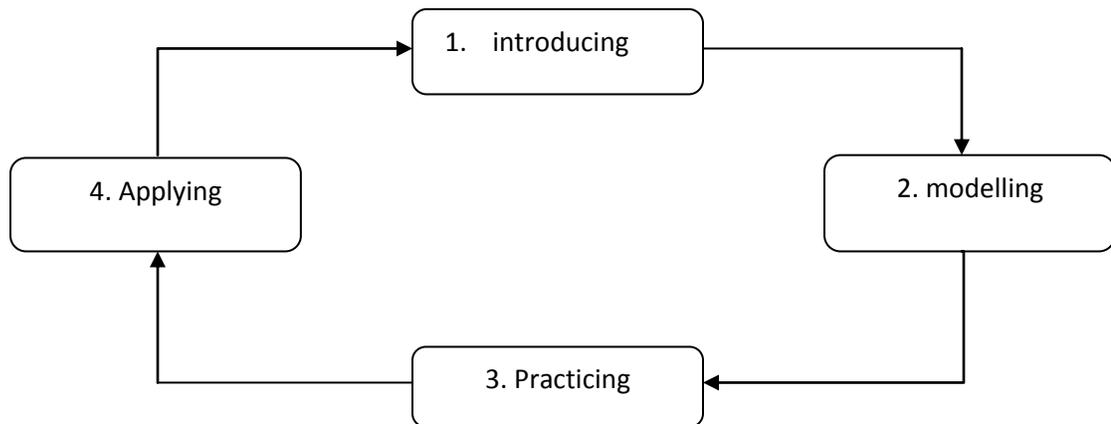
disekitarnya.²⁷ Sebaiknya kosakata yang di pelajari oleh anak adalah kata-kata yang biasa didengar, benda-benda yang terdapat disekitar anak dan suatu objek yang dapat anak lihat, dengar, rasakan dan lakukan. Dalam mempelajari kosakata, anak tidak hanya memahami arti dari kata tersebut, namun juga pengucapan serta ejaannya.

Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Pahin dan power mengidentifikasi beberapa karakteristik anak-anak dalam belajar Bahasa Inggris, yaitu 1) anak-anak belajar melalui apa yang anak lakukan, 2) anak-anak belajar Bahasa Inggris dengan cara menggunakan bahasa tersebut, 3) kegiatan yang menarik, keterlibatan anak-anak dalam suatu kegiatan dapat memotivasi anak belajar bahasa Inggris, 4) anak-anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, 5) Terkadang anak lebih senang bermain bersama atau sebaliknya mereka lebih senang bermain sendirian.

Berdasarkan uraian mengenai karakteristik anak dalam belajar Bahasa Inggris, maka pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak dapat disesuaikan dengan karakteristik anak. misalnya melalui menonton televisi, membaca buku cerita, bermain dengan teman-temannya dan kegiatan lainnya yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Menurut Kasihani secara sederhana pengajaran vocabulary dapat dilakukan melalui empat

²⁷ Gorys Keraf, *op.cit.*, h.65

tahap yaitu *introducing*, *modelling*, *Practicing* and *applying*.²⁸ Secara terperinci dapat digambarkan sebagai berikut;



Gambar 1 pengajaran vocabulary

Tahap pertama adalah *introducing*. *Introducing* berasal dari bahasa Inggris yang artinya pengenalan. Dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi anak-anak, tahap pertama adalah pengenalan. Pada awalnya anak-anak mulai dikenalkan kosakata bahasa Inggris melalui bernyanyi atau kegiatan bermain.

Tahap kedua ialah *modelling*. *Modelling* berarti contoh atau teladan. Guru, orang tua dan orang dewasa yang disekitar anak memberikan contoh dalam pengucapan kosakata bahasa Inggris. Pemberian contoh ini dilakukan dari awal pembelajaran hingga anak sudah menguasai kosakata Bahasa

²⁸ Kasihani, *op.cit.*, h.48

Inggris. Selain pemberian contoh, guru juga membetulkan setiap kesalahan dalam pengucapan dan ejaan anak.

Practicing merupakan tahap ketiga dalam pembelajaran kosakata. *Practicing* berarti praktek. Pada tahap ini anak mulai menggabungkan beberapa kosakata sehingga membentuk satu kalimat. Untuk dapat membentuk suatu kalimat, sebelumnya anak sudah memahami makna kata dan ejaannya.

Terakhir adalah *applying*. Dalam Bahasa Indonesia *applying* berarti menerapkan. Pada tahap ini anak sudah dapat menerapkan kosakata yang sudah dipelajari dalam percakapan sehari-hari. Ketika seorang anak sudah dapat menerapkan kosakata dalam percakapan sehari-hari berarti ia sudah menguasai kosakata Bahasa Inggris. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris tersebut dalam hal makna kata, ejaan dan pengucapan.

Keempat tahap pengajaran kosakata Bahasa Inggris bertujuan agar anak lebih mudah mempelajari kosakata bahasa Inggris. Krashen menyatakan bahwa anak-anak menguasai Bahasa Inggris lebih cepat apabila mereka memperoleh input yang dapat dipahami.²⁹ Input yang diperoleh oleh anak hendaknya disesuaikan dengan karakteristik anak dan sesuai dengan keempat tahapan pengajaran kosakata agar mudah lebih dipahami oleh anak.

²⁹ Lisa Tavriyanti, "Pengajaran Bahasa Inggris untuk Tingkat Pemula: Pengajaran Interaktif," *Edukasi*, vol. I, April 2002, h. 43-54

Setelah memahami mengenai tahapan pengajaran kosakata Bahasa Inggris hendaknya perlu mengetahui mengenai prinsip-prinsip mengajar bahasa kepada anak. Hudelson menyarankan empat prinsip yang terkait dengan pengajaran bahasa Inggris bagi anak-anak. Prinsip-prinsip tersebut adalah, 1) anak-anak belajar melalui pengalaman yang nyata, 2) anak-anak memerlukan pengalaman yang melibatkan interaksi dengan orang lain, 3) pemerolehan bahasa terjadi melalui pemahaman dan penggunaan bahasa tersebut, 4) pemerolehan bahasa terjadi melalui interaksi sosial.³⁰ prinsip-prinsip inilah yang menjadi acuan para guru dalam memberikan pengajaran kosakata bahasa Inggris bagi anak SD.

Terdapat empat point dalam mengembangkan kosakata yang perlu diketahui oleh anak-anak, diantaranya 1) *word meaning*, anak memahami arti dari koskata tersebut dan mengetahui persamaan dari kata tersebut. Dengan memahami arti kata dalam kalimat. 2) *word use*, setelah anak memahami mengenai arti kata, anak dapat mengucapkan kata-kata tersebut dalam percakapan sehari-hari. 3) *word formation*, anak-anak mengetahui bagaimana suffixes and prefixes. Selain itu anak juga memahami bagaimana pengucapannya dan penulisannya. 4) *word grammar*, anak mengetahui mengenai aturan-aturan dalam bahasa seperti countable and uncountable.

³⁰ Mutiara O. Pandjaitan, "Siapkah Bahasa Inggris diberikan Kepada Siswa SD?", Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, th.XIII No. 064, Januari 2007, h. 71-90

e. Hasil Belajar Bahasa Inggris Anak Usia 7-8 Tahun

Sekolah dasar menyelenggarakan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal. Pembelajaran ini diperuntukan bagi siswa kelas 1-6 sekolah dasar. Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris adalah 1) agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan dalam konteks sekolah, 2) memiliki kesadaran akan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.³¹ Ketiga tujuan pembelajaran Bahasa Inggris ini harus dicapai oleh siswa sekolah dasar.

Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris sudah tercapai, terlihat dari hasil belajar Bahasa Inggris anak. Hasil belajar merupakan suatu penilaian yang dilakukan oleh pendidik pada setiap bidang pelajaran tertentu. Menurut Hamalik hasil belajar adalah apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.³² Hasil dari suatu kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada peserta didik. Perubahan tingkah laku tersebut diharapkan merupakan perubahan tingkah laku yang positif.

Belajar merupakan suatu proses sepanjang hayat bagi setiap manusia. Ketika belajar berarti anak menggunakan kemampuan kognitif, afektif dan

³¹ *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: BH. Dharma Bhakti, 2006), h. 403

³² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2006), h.30

psikomotor.³³ Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku. Menurut Bloom hasil belajar terdiri dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.³⁴ Teori yang diuraikan oleh Bloom biasa disebut dengan nama Taksonomi Bloom.

Ranah kognitif, Bloom membagi taksonomi kognitif menjadi enam sasaran yaitu, 1) Pengetahuan, 2) Pemahaman, 3) Aplikasi, 4) Analisis, 5) Evaluasi, 6) Kreasi.³⁵ Pengetahuan merupakan kemampuan anak dalam mengingat informasi. Ketika pembelajaran anak dapat mendeskripsikan mengenai materi yang diajarkan sebelumnya. Kata kerja yang biasa digunakan untuk menunjukkan kemampuan ini yaitu; mendefinisikan, menghafal, mengingat, mengulang dan membuat daftar. Pemahaman merupakan sasaran kedua setelah pengetahuan, dimana anak dapat memahami materi yang dipelajarinya dan dapat menerangkannya kembali. Pada sasaran ini, anak tidak hanya mengingat informasi, namun dapat menjelaskan kembali informasi tersebut dengan bahasanya sendiri. Kata kerja yang biasa digunakan untuk menunjukkan kemampuan ini adalah, mengklasifikasi, menggambarkan, mendiskusikan, menjelaskan, mengidentifikasi, menerjemahkan dan melaporkan. Aplikasi merupakan

³³ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009), h.48

³⁴ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2005), h.273-274

³⁵ Kenneth D Moore, *Effective Instructional Strategies Form Teory to Practice*, (California: Sage Publication, 2005), h.93

sasaran yang lebih luas dari kedua sasaran domain kognitif sebelumnya. Pada aplikasi anak dapat memecahkan masalahnya masing-masing dengan pemahaman yang anak miliki. Kata kerja yang biasa digunakan untuk menunjukkan kemampuan ini yaitu; memilih, menunjukkan, mendramatisir, mempekerjakan, menginterpretasikan, mengoperasikan, memecahkan dan menggunakan. Sasaran keempat adalah analisis. Pada sasaran ini anak mengkaji suatu informasi kemudian mengkaitkan informasi tersebut dengan informasi yang lainnya. Kata kerja yang biasa digunakan untuk menunjukkan kemampuan ini yaitu; menilai, membandingkan, mengkritik, membedakan, memeriksa dan melakukan. Evaluasi merupakan kemampuan untuk menilai berdasarkan kriteria tertentu dengan pertanggung jawaban. Kata kerja yang biasa digunakan untuk menunjukkan kemampuan ini adalah; menilai, membela, mengevaluasi, memilih dan mendukung. Kreasi meliputi kemampuan untuk menciptakan sesuatu bentuk utuh yang baru atau membuat sesuatu yang baru. Kata kerja yang biasa digunakan untuk menunjukkan kemampuan ini adalah; merakit, membangun, membuat, mendesain, mengembangkan dan merumuskan.

Ranah kedua yaitu ranah afektif. Menurut Bloom dan Krathwohl, masa taksonomi afektif berhubungan dengan respon emosional terhadap tugas. Berdasarkan hal ini dapat dipahami bahwa domain afektif lebih menekankan perilaku emosional anak terhadap penyelesaian tugas. Bloom membagi domain afektif menjadi lima sasaran yaitu; 1) penerimaan, 2) respon, 3)

menghargai, 4) pengorganisasian, 5) menghargai karakterisasi.³⁶ Kelima sasaran ini bertahap dimulai dari level yang terendah yaitu penerimaan hingga menghargai karakteristik.

Ranah psikomotor merupakan ranah kedua dari taksonomi Bloom. Ranah ini berhubungan dengan motorik kasar maupun motorik halus. Bloom membagi enam sasaran domain psikomotor yaitu; 1) gerak refleks, 2) gerak fundamental dasar, 3) kemampuan perseptual, 4) kemampuan fisik, 5) gerakan terlatih, 6) perilaku nondiskusif.³⁷ Ketujuh sasaran ini disusun secara hierarki dimulai dari level termudah yaitu persepsi hingga level yang lebih kompleks yaitu kreativitas.

Berdasarkan uraian mengenai hasil belajar, maka dapat dideskripsikan bahwa hasil belajar Bahasa Inggris merupakan suatu penilaian yang dilakukan oleh pendidik untuk melihat perubahan tingkah laku pada aspek kognitif yang dialami oleh siswa terhadap materi Bahasa Inggris yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang tertulis dalam perangkat pembelajaran muatan lokal Bahasa Inggris.

³⁶ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, terj. Tri Wibowo B.S (Jakarta: Kencana, 2008) h. 469

³⁷ Santrock, *op.cit.*, h.470

Tabel 1
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas 2 SD³⁸

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p>Mendengarkan</p> <p>Memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks sekitar peserta didik.</p>	<p>1. Mengidentifikasi atau memahami bunyi kata, frase atau kalimat sederhana.</p>
<p>Berbicara</p> <p>Mengungkapkan informasi sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik</p>	<p>1. Mengucapkan kata yang telah disediakan.</p>
<p>Membaca</p> <p>Memahami tulisan Bahasa Inggris dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik</p>	<p>1. Membaca nyaring dan memahami kata atau frase Bahasa Inggris.</p>
<p>Menulis</p> <p>Mengeja dan menyalin tulisan Bahasa Inggris sederhana dalam konteks sekitar peserta didik.</p>	<p>1. Menyalin kosakata Bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat</p>

³⁸ I. Wayan, *Perangkat Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris* (Jakarta: Nadia Media, 2009), h. 90-93

f. Karakteristik Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 7-8 Tahun

Anak usia 7-8 tahun adalah anak yang pada umumnya sedang belajar di kelas II SD. Ketika anak-anak duduk dikelas II SD, mereka mempelajari berbagai mata pelajaran. Bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang dipelajari bagi anak kelas II. *Children start to learn English in first, second or third grade (age 7-9). Initially they learn only words.*³⁹ Anak-anak mulai belajar bahasa Inggris dikelas I, II dan III atau sekitar usia 7-9 tahun. pada awalnya mereka hanya belajar mengenai kata-kata. Pendapat ini juga diperkuat oleh beberapa ahli pemerolehan bahasa yang beranggapan bahwa Pembelajaran bahasa asing secara formal dapat dimulai ketika anak usia 6-8 tahun.⁴⁰ Pembelajaran bahasa Inggris sebaiknya dimulai sejak SD kelas I, II dan III. Namun pada awalnya anak hanya dikenalkan dengan kosakata bahasa Inggris.

Kosakata yang dimiliki oleh setiap anak SD berbeda-beda. Hal ini karena dipengaruhi oleh lingkungannya. kosakata yang perlu dipelajari di sekolah dasar diperkirakan sebanyak lebih kurang 500 kata.⁴¹ Anak sekolah dasar sudah harus menguasai kurang lebih 500 kosakata. Menurut Jalongo,

³⁹ Una Cunningham-Andersson and Staffan Andersson, *Growing Up with Two Language* (London: Routledge, 2006), h.67

⁴⁰ Iskandarwassid, dan Dadang Sunendar, *op.cit.*, h.90

⁴¹ Kasihani K.E Suyanto, loc. Cit.

*speaking vocabulary children (age 6 to 8 years) of about 3.000 word.*⁴²

Kosakata yang biasa digunakan anak-anak usia 6-8 tahun untuk berbicara sudah mencapai 3.000 kata. Banyaknya koskata yang perlu dipelajari oleh anak SD, hendaknya membuat guru menjadi kreatif dalam menciptakan kegiatan yang menarik bagi anak.

2. Hakikat Bermain Permainan Bahasa Inggris

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kebutuhan. *Many animals play, but primates play more, and human play the most.*⁴³ Banyak binatang melakukan kegiatan bermain tetapi primata juga lebih sering melakukan kegiatan bermain dan manusia paling sering melakukan kegiatan bermain dibandingkan dengan binatang dan primata. Manusia merupakan makhluk hidup yang sangat senang bermain. Tidak ada batasan usia ketika melakukan kegiatan bermain, dari anak-anak hingga orang dewasa.

Bermain memberikan suasana yang menyenangkan terhadap perasaan pemainnya. “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan pada anak”.⁴⁴ Tidak ada syarat khusus untuk melakukan kegiatan bermain. Hal yang terpenting dalam bermain

⁴² Jalongo, *op.cit.*, h.65

⁴³ Martha B. Bronson, *The Right Stuff for Children Birth to 8* (Washington,D.C:NAEYC,1995), h.1

⁴⁴ Anggani sudono, *Sumber Belajar Alat Permainan* (Jakarta: PT Grasindo, 2000) h.1

adalah memberikan kesenangan pada pemainnya. Definisi mengenai bermain juga disampaikan oleh Lazarus, ia mengatakan bahwa bermain adalah lawan dari bekerja dan merupakan cara yang ideal untuk memulihkan tenaga.⁴⁵ Dengan ini dapat dipahami bahwa dengan bermain dapat memulihkan tenaga setelah letih berfikir.

Masa kanak-kanak merupakan masanya bermain. Dengan bermain anak-anak bebas melakukan apa yang mereka inginkan. *Play is an activity that is initiated by the child himself or herself. Children can play freely and, in a rich play environment, make choices for themselves.*⁴⁶ Bermain adalah aktivitas yang dimulai dari anak-anak. Anak-anak dapat bermain dengan bebas, memperoleh kekayaan yang ada di lingkungan sekitarnya dan dapat membuat pilihan bagi dirinya. Banyak keuntungan yang diperoleh anak melalui bermain seperti kesenangan, kebebasan dan pengalaman yang terdapat di lingkungannya.

Berdasarkan deskripsi mengenai definisi bermain, dapat dipahami bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang tidak hanya memberikan unsur kesenangan, namun juga memberikan informasi yang dapat mengembangkan perkembangan anak. Bermain dapat dilakukan dimana saja dan

⁴⁵ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001), h. 3

⁴⁶ Jaipul L. Roopnarine dan James E. Johnson, *Approaches to Early Childhood Education*, Fourth Edition (New Jersey: Pearson Education, Inc., 2005), h.402

oleh siapa saja tanpa memperdulikan usia. Selain itu bermain dapat menggunakan alat permainan ataupun tanpa menggunakan alat permainan.

Setelah memahami mengenai definisi bermain, hendaknya perlu memahami mengenai ciri-ciri bermain. Ciri-ciri bermain yaitu, Menyenangkan, Tidak memiliki tujuan, tidak boleh ada intervensi tujuan dari luar si anak yang memotivasi dilakukannya kegiatan bermain, Bermain berarti anak aktif melakukan kegiatan, Bersifat spontan dan volunter.⁴⁷ dengan mengetahui ciri-ciri bermain, maka dapat dipahami bahwa kegiatan bermain ditandai dengan keempat ciri tersebut. Suatu kegiatan dikatakan bermain apabila terdapat keempat ciri-ciri tersebut.

b. Manfaat Bermain

Bermain merupakan pengalaman yang bermakna bagi anak. Hal ini dikarenakan bermain dapat memberikan banyak manfaat bagi anak-anak. Misalnya bermain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, motorik halus, sosial, emosi, dan untuk mengasah ketajaman penginderaan.⁴⁸ Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan.

⁴⁷ Stevanne Aurbach, *Smart Play Smart Toys*, terj. Septina Yuda (Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer, 2004), h.3-5

⁴⁸ Mayke, *op.cit.*, h. 38-44

Manfaat bermain untuk perkembangan fisik. Kegiatan bermain yang dapat menunjang perkembangan fisik anak adalah kegiatan yang melibatkan otot-otot besar anak. Contoh kegiatan ini adalah berlari, bermain lompat tali, bermain bola dan sebagainya. Selain melibatkan otot-otot besar pada anak, juga akan membuat anak sehat.

Manfaat bermain untuk perkembangan motorik halus anak. Kegiatan bermain yang dapat menunjang perkembangan motorik halus anak adalah kegiatan yang melibatkan otot-otot kecil anak. Contoh dari kegiatan ini adalah menggambar, mewarnai dan sebagainya. Dengan kegiatan menggambar dan mewarnai dapat mengembangkan kreativitas anak.

Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial. Ketika anak-anak bermain, mereka belajar berkomunikasi dengan teman-teman sebayanya. Belajar mematuhi peraturan dalam bermain dan melatih anak untuk berteman dengan semua teman-temannya. Berkomunikasi dengan teman-teman dapat menunjang perkembangan bahasa anak.

Manfaat bermain untuk perkembangan emosi. Perkembangan emosi penting bagi anak. Saat ini diyakini bahwa seseorang yang sukses tidak hanya baik dalam intelligent quotient (IQ) tetapi juga emotional quotient (EQ). Dengan bermain anak-anak dapat mengembangkan perkembangan emosinya. Misalnya ketika anak bermain suatu permainan anak berlatih untuk menerima kekalahan, anak belajar menunggu giliran, menghargai temannya dan sebagainya.

Manfaat bermain untuk perkembangan kognitif. Melalui bermain anak dapat melatih daya ingat, memperoleh pengetahuan baru dan belajar mengatasi masalahnya. Anak usia dini masih belum dapat berfikir abstrak. Oleh sebab itu, dalam menyampaikan suatu informasi sebaiknya menggunakan benda-benda konkret atau kegiatan yang menyenangkan.

Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan. Penginderaan dalam hal ini menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan. Kelima penginderaan ini sangat diperlukan bagi anak. Dengan penginderaan ini melatih anak untuk peduli terhadap lingkungan disekitarnya. Bermain merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kelima penginderaan. Melalui bermain anak, memperoleh pengalaman langsung melalui seluruh inderanya.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka dapat dipahami bahwa bermain dapat bermanfaat bagi kelima aspek perkembangan, diantaranya, perkembangan motorik kasar, motorik halus, kognitif, sosial dan emosi. Aspek perkembangan bahasa juga dapat dikembangkan melalui bermain. Secara tidak langsung ketika anak berbicara dengan teman-teman dan gurunya, kemampuan bahasa anak juga terus berkembang.

Vygotsky juga setuju bahwa bermain dapat memberikan manfaat bagi anak. Hal ini diperkuat dengan penjabarannya yang menyatakan bahwa bermain memajukan zone Proximal Development (ZPD) anak, membantu mereka mencapai tingkatan lebih tinggi dalam memfungsikan

kemampuannya.⁴⁹ melalui bermain anak dapat belajar dari temannya, guru dan orang dewasa disekitarnya. Bantuan dari teman, guru yang dapat meningkatkan kemampuan anak disebut scaffolding. Berdasarkan hal ini maka dapat dipahami bahwa dalam bermain anak dapat memperoleh pengetahuan secara mandiri ataupun dengan dukungan teman, guru atau orang dewasa disekitarnya.

c. Tahapan Bermain

Piaget mengemukakan tahapan bermain diantaranya 1) *sensory motor play*, 2) *Symbolic atau make believe play*, 3) *Social play with rules*, 4) *games with rules and sports*.⁵⁰ tahapan bermain ini disesuaikan berdasarkan usia anak.

Tahapan pertama, *sensory motor play*. Anak usia $\frac{3}{4}$ bulan - $\frac{1}{2}$ tahun berada dalam tahap ini. Gerakan atau tindakan yang dilakukan anak sebelum usia 3-4 bulan belum dapat dikatakan bermain. Pada usia ini anak hanya melakukan gerakan atau tindakan pengulangan dari kegiatan yang dilakukan sebelumnya. Pada usia 7-11 tahun, anak sudah tidak lagi melakukan kegiatan pengulangan. Kegiatan yang dilakukan anak sudah mulai bervariasi. Sejak anak usia 18 bulan anak sudah mampu memvariasikan kegiatan yang dilakukan dengan permainannya.

⁴⁹ Mayke, *op.cit.*, h.10

⁵⁰ Mayke, *op.cit.*, h.24

Kedua, *symbolic atau make believe play*. Pada tahap ini, terjadi antara usia 2-7 tahun. Anak usia 2-7 tahun mulai melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar.⁵¹ Anak mengungkapkan rasa ingin tahunya dengan kata-kata dan gambar. Selain itu anak-anak juga senang bertanya dan menjawab pertanyaan. Ketika bertanya anak-anak tidak memperdulikan akan jawaban yang diperolehnya, bahkan setelah dijawab mereka akan terus bertanya mengenai hal lain. Pada usia ini anak mulai bermain simbolik. Anak menganggap benda-benda disekitarnya sebagai alat permainannya. Contohnya anak menggunakan kaleng susu sebagai drum, menganggap selembar kertas ukuran kecil sebagai uang dan sebagainya.

Ketiga, *social play with rules*. Anak usia 8-11 tahun sudah mulai bermain dengan peraturan. Sejak usia ini anak lebih sering terlibat dalam kegiatan *games with rules*. *Games* ialah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu atau lebih orang.⁵² Pada awalnya anak mengikuti aturan permainan seperti yang telah ditetapkan. Namun selanjutnya anak memahami bahwa peraturan dapat disepakati bersama dengan pemain.

Keempat, *games with rules and sports*. Salah satu kegiatan bermain dengan peraturan adalah olah raga. Kegiatan bermain ini dapat dilakukan pada anak usia 11 tahun keatas.

⁵¹ John W. Santrock, *Life Span Development*, terj. Juda Damanik dan Achmad Chusairi (Vol. I; Jakarta: Erlangga 2002), h. 45

⁵² *Ibid.*, h.275

d. Karakteristik Bermain Anak Usia 7-8 Tahun

Dalam kegiatan bermain terdapat beberapa jenis permainan yang sesuai dengan tahapan usia anak, yaitu: 1) *sensorimotor play*, 2) *symbolic play*, 3) *social play*, 4) *dramatic play*, 5) *games with rules*.⁵³ *Sensorimotor play* atau dalam bahasa Indonesianya permainan sensorimotor. Permainan sensorimotor adalah suatu permainan yang dapat melatih perkembangan sensorimotor. Permainan ini biasanya dilakukan oleh bayi. Pada usia ini, bayi senang dengan benda-benda yang dapat mengeluarkan suara, benda-benda yang dapat bergerak jika disentuh.

Symbolic play berarti permainan simbolik. Permainan ini terjadi ketika anak menganggap suatu benda menjadi benda yang ia inginkan. Contohnya ketika seorang anak menganggap kertas sebagai uang kertas dan ia berkata "ini uang mu?". Permainan ini mulai tampak pada anak usia 30 bulan dan mencapai puncaknya pada usia 4 tahun.

Social play dalam bahasa Indonesianya permainan sosial. Permainan sosial adalah permainan yang melibatkan anak dalam interaksi sosial dengan teman-temannya. Permainan ini mulai terlihat pada anak usia 3 tahun dan meningkat secara drastis pada anak prasekolah. Contoh permainan ini misalnya permainan berkelompok.

⁵³ Ibid., h. 274-275

Constructive play yang artinya permainan konstruktif. Permainan konstruktif ialah permainan yang melatih anak untuk berkreasi, mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak usia prasekolah.

Games with rules dalam bahasa Indonesianya permainan dengan aturan. permainan dengan aturan merupakan permainan yang melibatkan sedikit aturan dan kompetisi antar pemain. Permainan ini mulai meningkat pada anak sekolah dasar. Anak sekolah dasar mulai dapat beradaptasi dengan peraturan permainan. Selain itu merasa tertantang dengan adanya kompetisi antar pemain. *Games must still be relatively simple and straightforward, with few rules and little skill or strategy required.*⁵⁴ Permainan harus tetap sederhana dan menekankan kejujuran dengan beberapa peraturan, sedikit ketarampilan, atau membutuhkan strategi. Permainan dengan peraturan menuntut anak untuk bertindak jujur, mengembangkan keterampilan dan membuat sesuatu strategi. Mayke berpendapat bahwa permainan yang menggunakan aturan mempunyai makna penting bagi anak-anak usia lebih besar (7 tahun keatas).⁵⁵ Sehingga permainan dengan aturan bermanfaat dan bermakna bagi perkembangan anak.

Setelah mengetahui mengenai jenis permainan, maka dapat dipahami bahwa minat anak usia 7-8 ialah bermain *games with rules*. James

⁵⁴ Bronson, *op.cit.*, h.116

⁵⁵ Mayke, *op.cit.*, h. 18

menyatakan bahwa “*it is important that children learn the important of rules as a way of making life easier, rather than something that is imposed by adults on children.*”⁵⁶ Penting bagi anak untuk belajar tentang pentingnya peraturan sebagai jalan untuk membuat lebih mudah, lebih dari sesuatu yang dimungkinkan orang dewasa kepada anak. Melalui permainan dengan aturan tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak namun juga berbagai manfaat untuk kehidupannya.

e. Pengertian Permainan Bahasa Inggris

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Pendapat ini diperkuat oleh Santrock yang menyatakan bahwa “permainan ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.”⁵⁷ Rasa senang yang ditimbulkan dari permainan dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Pendapat yang tidak jauh berbeda juga diuraikan oleh Ulum yang menyatakan “*a game is an activity with rules, goals and elements of fun.*”⁵⁸ Permainan adalah kegiatan dengan peraturan, tujuan dan elemen yang menyenangkan. Berdasarkan definisi permainan sebelumnya, maka dapat dipahami bahwa permainan merupakan suatu

⁵⁶ Frances James and Ken Brownsword, *A Positive Approach* (England: Belair Publications Limited, 1994), h. 26

⁵⁷ Santrock, *op.cit.*, h.272

⁵⁸ Bahrul Ulum, “Games As an Alternative for Enhancing Students’ Oral Communication Skills,” *Paradigma*, th.X No. 21, Juni 2005, h.65

kegiatan yang menyenangkan serta memiliki tujuan dan peraturan permainan.

Setiap permainan memiliki peraturan dan tujuan yang berbeda-beda. Permainan Bahasa Inggris memiliki tujuan yang dapat mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, menulis dan membaca Bahasa Inggris. Menurut Carrier *games are invaluable to the teacher of a foreign language because they provide an opportunity for the students to use their language skills in a less format situation.*⁵⁹ Permainan merupakan suatu kegiatan yang tidak terhingga nilainya bagi guru Bahasa Inggris, karena guru memberikan keuntungan pada anak untuk menggunakan keterampilan bahasanya pada situasi tertentu. Berdasarkan hal ini maka dalam pembelajaran guru dapat menggunakan strategi permainan Bahasa Inggris untuk mengembangkan keterampilan Bahasa Inggris anak. Menurut Musfiroh dalam permainan bahasa akan lebih efektif untuk menggunakan model *a part-to-whole*, dalam model ini anak harus belajar merekognisi huruf, diikuti kata, kemudian kata dalam konteks dan akhirnya anak belajar memahami apa yang dibaca.⁶⁰ Dengan hal ini maka tahapan dalam permainan bahasa adalah pertama mengenalkan huruf, suku kata, kata, kemudian kata dalam kalimat dan terakhir anak memahami maksud dari bacaan yang dibacanya. Pada anak

⁵⁹ Bahrul Ulum, *Loc.cit.*

⁶⁰ Tadkiroatun Musfiroh, *Menumbuh kembangkan Baca-Tulis Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2009), h.17

usia 7-8 tahun, anak dapat bermain dalam permainan Bahasa Inggris seperti, permainan bingo dan permainan kata.

f. Permainan Bingo

Bingo merupakan permainan yang sederhana. Berikut definisi mengenai permainan bingo,

*Bingo is a game played usually for a pool with cards being rows of a group of words. A caller then calls out them randomly and each player crosses out the corresponding words if they appear on his cards, the winner being the one who has crossed out five word in line in any direction (across, down, or diagonally).*⁶¹

Bingo adalah permainan berkelompok dengan menggunakan kartu dan kumpulan kata-kata. Satu persatu kata disebutkan secara acak, kemudian setiap pemain menyilangkan setiap kata yang telah disebut, pemenangnya adalah pemain yang terlebih dahulu membentuk lima garis secara mendatar, menurun atau diagonal. Pendapat ini juga diperkuat oleh Wright yang menyatakan *player Decide on a group of words that you wish to practise, totalling not more than about 25, and write them on the board.*⁶² Pemain menentukan satu kelompok kata yang diinginkan, setelah itu menyebutkan

⁶¹ Fitzpatrick, *A Teacher's Guide to Practical Pronunciation* (Hertford Shire: International Book Distributors, Ltd, 1995), h. 57

⁶² Wright A Betteridge, D., and Buckby M, *Games for Language Learning* (New York: Cambridge University Press, 2006), h.51

kata-kata tersebut dengan total yang tidak boleh lebih dari 25, setelah itu menuliskan kata-kata tersebut pada kartu.

Berdasarkan definisi mengenai permainan bingo, dapat disimpulkan bahwa permainan bingo merupakan permainan berkelompok dengan menggunakan kartu. Permainan ini dapat dilakukan dalam kelompok besar ataupun kelompok kecil. Permainan ini terdiri dari beberapa kotak mulai 9, 16 dan 25 kotak. Jumlah kotak yang terdapat pada kartu dapat disesuaikan dengan usia pemain. Dalam permainan bingo tidak hanya harus terpaku menggunakan bilangan, tetapi dapat menggunakan kosakata, huruf dan sebagainya.

Permainan bingo dapat bervariasi disesuaikan dengan kebutuhan anak. Pendapat ini diperkuat oleh Claire yang menguraikan *use bingo to practice: alphabet, number, vocabulary, spelling words, holiday seasonal words, map words, past tense form of verbs, superlative form adjectives, synonyms, antonyms, questions and answers.*⁶³ Beberapa hal yang dapat digunakan dalam permainan bingo diantaranya: abjad, angka, kosakata, ejaan kata-kata, hari libur dan musim, kata kerja, kata sifat, sinonim, antonim, pertanyaan dan jawaban. Permainan bingo merupakan permainan yang menarik. Hal ini dikarenakan permainan ini tidak hanya mengembangkan

⁶³ Elizabeth Claire, *Teacher's Activities Kit* (New Jersey: Prentice Hall, 1988), h.130

perkembangan bahasa namun juga perkembangan kognitif, sosial dan sebagainya.

g. Jenis-jenis Permainan Bingo

Bingo merupakan permainan sederhana. Pada awalnya permainan bingo terdiri dari 25 kotak. Pemain terdiri dari dua orang. Cara permainannya adalah pemain menulis angka 1-25 pada kotak secara acak. Kemudian secara bergantian setiap pemain menyebutkan angka yang diinginkannya. Pemain yang menang adalah pemain yang pertama kali mengatakan *bingo* dan berhasil membentuk lima garis secara mendatar, menurun dan diagonal.

Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, maka semakin banyak variasi permainan bingo. menurut Sugar Terdapat tiga jenis permainan bingo diantaranya, 1) *letter bingo*, 2) *math bingo* dan 3) *wall bingo*.⁶⁴ ketiga jenis permainan bingo ini merupakan permainan kartu. Pemain yang menang adalah pemain yang pertama kali dapat membentuk empat garis mendatar, menurun atau diagonal.

Letter bingo merupakan permainan yang mendorong anak untuk menggunakan kemampuan berfikir, pemecahan masalah dan meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak. permainan ini dapat dimainkan oleh satu atau lebih kelompok. Sebelum permainan dimulai guru menyiapkan kartu dengan

⁶⁴ Steve Sugar and Kim Kostoroski Sugar, *Primary Games* (San Francisco: Jossey-Bass, 2002), h. 102-146

16 kotak. Perlengkapan yang perlu dipersiapkan dalam permainan ini adalah pensil, kertas dan kartu bingo. Cara permainan dalam permainan *letter bingo* adalah setiap anak menuliskan abjad dikotak yang terdapat didalam kartu secara acak. Kemudian guru memberikan pertanyaan. Jawaban atas pertanyaan tersebut diberi tanda silang. Contohnya, guru memberikan pertanyaan “apa ibu kota negara Indonesia?”.

A	S	X	K
E	Z	M	L
R	X	N	U
G	D	T	Y

Gambar 2 Kartu Letter Bingo

Jawaban dari pertanyaannya adalah Jakarta, maka anak memberikan tanda silang pada huruf “J”.

Dalam permainan ini terdapat beberapa peraturan yang perlu diketahui pemain. Peraturan tersebut antara lain:

- 1) *Divide into teams of two or three,*
- 2) *Each team receives a game sheet,*
- 3) *When the first clue is presented, your team places its marker on the letter that represents the correct response,*
- 4) *Scoring proceeds this way, for a correct response, your team removes its marker and places an “X” through the letter and for an incorrect response, your team removes its marker,*
- 5) *Play continues until one team “gets Bingo” by covering four squares in a row.*⁶⁵

⁶⁵ Ibid., h. 116

Berdasarkan hal ini maka peraturan yang perlu ditaati pemain yaitu, pemain terdiri dari 2 atau lebih kelompok, setiap kelompok menerima kartu yang terdiri dari 16 kotak, pemain memberikan tanda silang pada huruf yang merupakan jawabannya, permainan terus berlanjut hingga salah satu kelompok berteriak “bingo”.

Math bingo bertujuan memberikan kepercayaan diri pada anak memiliki kekurangan dalam hal angka. Permainan ini dapat dilakukan oleh 2 tim atau lebih. Peralatan yang perlu disiapkan dalam permainan ini pensil, kertas dan kartu bingo. Setiap tim memperoleh satu kartu bingo. Cara permainannya adalah, anak menuliskan angka-angka kedalam kotak-kotak yang tersedia secara acak, Kemudian guru memberikan pertanyaan. Jawaban atas pertanyaan tersebut diberi tanda silang. Contohnya, guru memberikan pertanyaan berapa jumlah “ $7+8+4-5$ ”.

2	11	10	12
3	16	20	31
4	14	15	7
5	23	16	9

Gambar 3 Kartu Math Bingo

Jawaban dari pertanyaannya adalah 14, maka anak memberikan tanda silang pada angka “14”. Peraturan dalam permainan math bingo tidak jauh berbeda dengan peraturan permainan letter bingo.

Wall bingo merupakan permainan yang berbeda dengan kedua jenis permainan bingo lainnya. Dalam permainan ini anak yang menentukan pertanyaannya sendiri. Dengan 16 kotak, anak menentukan dua topik, yaitu kosakata dan angka. Selain itu anak menyiapkan pertanyaan sejumlah kotak yang tersedia. Pemain yang menang adalah pemain yang mendapatkan poin terbanyak. Terdapat peraturan yang hendaknya dipatuhi oleh pemain.

Peraturan dalam permainan ini antara lain:

*1) Form two or three teams, 2) The first team selects a square showing a point value, 3) The teacher presents a question, 4) Scoring follows this pattern, for a correct response, the team earns the appropriate points and the team cover is placed over the square and For an incorrect response, the team earns 0 points, 5) Play moves to the next team, 6) After all rounds have been played, the team with the most points wins.*⁶⁶

Peraturan-peraturan inilah yang perlu dipatuhi oleh pemain. Permainan dapat dilakukan oleh dua atau lebih tim, tim pertama memilih kotak yang diinginkan, guru membacakan pertanyaan, bagi tim yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapatkan poin, sedangkan untuk jawaban yang salah, tidak mendapatkan poin, permainan dilakukan secara bergiliran, tim yang menang adalah tim yang memperoleh poin terbanyak.

Wright juga menguraikan variasi permainan bingo yaitu *bingo definition*.⁶⁷

Permainan ini tidak jauh berbeda dengan variasi permainan bingo yang lain. Dalam permainan ini pemain menuliskan 10-20 kata pada setiap topik. Cara

⁶⁶ Ibid., h. 146

⁶⁷ Wright, op.cit., h.52

permainannya adalah pemain bergantian menyebutkan setiap definisi dari setiap kata. Pemain yang lain memberi tanda silang pada kartunya masing-masing. Pemain yang menang adalah pemain yang pertama kali menyebutkan kata *bingo*.

h. Manfaat Bermain Bingo

Permainan bingo memberikan manfaat bagi anak-anak. Misalnya dapat mengembangkan kosakata bahasa Inggris, melatih anak untuk bekerjasama, bertindak jujur, belajar menerima kekalahan, menambah pengetahuan anak dan melatih kemampuan membaca dan berbicara anak dalam bahasa Inggris. Permainan bingo dapat mengembangkan kosakata bahasa Inggris anak. *Bingo games involving reading and listening skills*.⁶⁸ Permainan bingo dapat mengembangkan keterampilan membaca dan mendengarkan. Suyanto juga menguraikan mengenai manfaat bingo yaitu, bingo bertujuan untuk memudahkan ingatan anak dalam menghafal kata-kata.⁶⁹ Melalui permainan bingo anak lebih cepat menghafal kosakata bahasa Inggris. Suasana yang menyenangkan mempermudah anak untuk mengingat kosakata tersebut.

Manfaat bingo untuk kemampuan membaca dan berbicara kata-kata bahasa Inggris. Anak SD terlihat sering bermain suatu permainan dengan

⁶⁸ Caroline Nixon and Michael Tomlinson, *Primary Vocabulary Box* (New York: Cambridge University Press, 2003), h.14

⁶⁹ Suyatno, *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra* (Jakarta: Grasindo, 2005), h.43

teman-temannya maupun guru. *For 6-8 years old, can play simple word games (as they learn to read and spell).*⁷⁰ Anak usia 6-8 tahun dapat bermain suatu permainan kata yang sederhana, dimana mereka belajar membaca dan mengeja. Bingo merupakan salah satu permainan yang menarik. Permainan ini tidak hanya menambah kosakata baru bagi anak namun juga mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Inggris anak.

Permainan Bingo merupakan permainan yang menarik. Karena dalam bermain bingo anak dituntut untuk mematuhi peraturan, melakukan kerjasama, berbuat jujur dan berkompetisi antar pemain. *Competence is one's underlying knowledge of the system of a language-its rules of grammar, its vocabulary, all the pieces of a language and how those pieces fit together.*⁷¹ Kompetensi adalah pengetahuan yang mendasari sistem suatu bahasa, sistem bahasa yang dimaksud yaitu peraturan tatabahasa, kosakata, kedua hal ini merupakan bagian dari bahasa dan bagaimana menggabungkan keduanya bersama-sama. Dengan adanya kompetisi dapat membangkitkan motivasi anak untuk menguasai kosakata Bahasa Inggris.

i. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bingo

Suatu permainan tidak seutuhnya selalu sempurna, pasti terdapat kekurangan. Begitu juga dengan permainan bingo yang memiliki kelebihan

⁷⁰ Martha bronson, *op.cit.*, h.116

⁷¹ Brown, *op.cit.*, h.36

dan kekurangan. Beberapa kelebihan dari permainan bingo antara lain, siswa terlibat langsung dalam permainan, menciptakan suasana yang menyenangkan antar siswa dan guru, dapat mengembangkan kemampuan bicara, menyimak dan menulis kosakata bahasa Inggris anak.

Selain kelebihan, permainan bingo juga memiliki kekurangan, yaitu permainan ini sedikit rumit apabila dimainkan dalam kelas besar. Namun dengan pengkondisian yang baik dari guru dapat meminimalisir keadaan kelas yang gaduh. Pendapat ini diperkuat oleh Wright yang menyatakan bahwa *it is possible to play bingo in group larger than 25.*⁷² Mungkin saja melakukan permainan bingo dalam kelompok besar yang terdapat lebih dari 25 orang. Berdasarkan hal ini maka dapat dipahami bahwa kekurangan dari permainan bingo ini dapat ditangani oleh guru. Ketika didalam kelas guru dapat membacakan peraturan sebelum permainan bingo dimulai. Selain itu guru dapat meminta siswa untuk membentuk kelompok besar atau kecil.

Berdasarkan uraian sebelumnya mengenai kelebihan dan kekurangan permainan bingo, maka dapat dipahami bahwa banyaknya keuntungan yang diperoleh dalam menggunakan permainan bingo dalam kelas dapat menutupi kekurangan permainan bingo. Selain itu kekurangan dalam permainan bingo dapat di atasi dengan keterampilan guru dalam mengkondisikan kelas.

⁷² Wright A Betteridge, *op.cit.*, h.1

j. Permainan Kata

Permainan kata merupakan permainan kartu yang didalamnya terdapat satu kata. Menurut Ulum *word games is most of the games are concerned primarily with developing reading and writing skills.*⁷³ Permainan kata merupakan suatu permainan yang terutama mengembangkan keterampilan membaca dan menulis. Permainan kata merupakan salah satu jenis permainan yang dapat mengembangkan keterampilan membaca dan menulis. Banyak berbagai jenis permainan kata yaitu, tebak kata, acak kata, acak huruf dan word chain.

Banyak berbagai jenis permainan kata, hal ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak atau pemain. Menurut Sutan terdapat tiga jenis permainan kata, yaitu; 1) sekuensial, 2) simultan, 3) elektik.⁷⁴ Sekuensial merupakan salah satu jenis permainan kata. permainan ini bertujuan untuk mengenal setiap huruf, bunyi huruf, suku kata dan menyusun menjadi kata. Anak belajar mengenai bunyi huruf dan menyusunnya menjadi kata. Selain itu anak belajar mengeja, anak diperkenalkan abjad satu persatu kemudian menghafal bunyinya. Setelah anak menghafal bunyi huruf, anak diajarkan dengan penggalan suku kata kemudian menjadi satu kata.

Jenis permainan yang kedua adalah simultan. Permainan kata simultan mengajarkan seluruh kata dan kalimat dengan sistem “lihat dan ucapkan”.

⁷³ Ulum, *op.cit.*, h.67

⁷⁴ Firnamawaty Sutan, *3 Langkah Praktis Menjadi Anak Maniak Membaca* (Jakarta: Puspa Swara, 2004), h.3-11

Pada sistem ini anak menghubungkan antara apa yang dilihat, diingat dan didengar anak. Ketika bermain anak diperkenalkan suatu gambar serta kata gambar. Kartu kata atau kartu gambar merupakan media yang digunakan dalam permainan ini.

Permainan elektik adalah permainan kolaborasi dari kedua permainan yang telah diuraikan sebelumnya. Permainan ini mengajarkan bunyi huruf, suku kata, kata, mengeja dan penggalan suku kata dengan menggunakan sistem “lihat dan ucapkan”.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan tentang pengaruh bermain bingo terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris diantaranya ditulis oleh Hastuti pada tahun 2000 dengan judul permainan word bingo sebagai teknik untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak-anak tingkat pemula di LPB CBS. Kemudian Subarwati melakukan penelitian pada tahun 2003. Hastuti melakukan penelitian menggunakan metode deskriptif-kualitatif yang bertujuan mengembangkan sebuah model pembelajaran bahasa Inggris dengan teknik permainan word bingo. Ia membahas mengenai word bingo secara keseluruhan. Dalam penelitian ini menguraikan bahwa dalam mengajarkan bahasa Inggris tidaklah cukup hanya dengan menggunakan metode ceramah dan meminta anak untuk menghafal seluruh kata-kata bahasa Inggris. Namun suatu teknik yang menyenangkan dan membangkitkan

semangat belajar siswa seperti permainan word bingo dapat diterapkan pada kegiatan belajar bahasa Inggris. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa permainan word bingo memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan bahasa Inggris siswa anak-anak tingkat pemula di lembaga pendidikan bahasa Inggris CBS (cara belajar siswa).

Penelitian yang serupa dilakukan oleh Subarwati pada tahun 2003 mengenai pengaruh permainan bingo terhadap hasil belajar kosakata siswa kelas III SD Tarakanita 5 Jakarta.⁷⁵ Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental dengan desain pretes-postes. Dalam penelitian ini terlihat pengaruh hasil belajar kosakata bahasa Indonesia yang positif signifikan antara siswa yang belajar menggunakan permainan bingo dengan siswa yang belajar secara konvensional.

Berdasarkan kedua penelitian yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif signifikan antara permainan bingo terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 7-8 tahun.

C. Kerangka Berfikir

Sejak lahir, anak sudah memiliki kemampuan yang luar biasa salah satunya kemampuan berbahasa. Anak sudah dapat membuat bahasa baru

⁷⁵ Agnes Subarwati, "Pengaruh Penggunaan Permainan Bingo terhadap Hasil Belajar Kosakata Siswa Kelas III SD Tarakanita 5 Jakarta", Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2003, h. 57

dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang sudah dipelajarinya. kemampuan berbahasa ini semakin lama semakin berkembang sesuai dengan bertambahnya usianya. Dukungan lingkungan juga berperan penting dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Melalui lingkungan anak memperoleh bahasa yang baru selain bahasa ibu dan bahasa Indonesia.

Ketika anak sekolah dasar (SD), anak memperoleh bahasa baru yaitu bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa kedua yang dipelajari oleh anak setelah bahasa Indonesia. Proses pemerolehan bahasa kedua sama halnya dengan proses pemerolehan bahasa pertama. Dengan adanya kesempatan menggunakan bahasa Inggris dalam percakapan di sekolah maka akan memperlancar anak dalam berbahasa Inggris. Oleh sebab itu pembelajaran bahasa Inggris perlu diperkenalkan sejak anak usia dini. Hal pertama yang perlu dipahami anak dalam belajar bahasa Inggris adalah kosakata bahasa Inggris.

Kosakata merupakan hal yang mendasar dari bahasa Inggris. kosakata adalah kumpulan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Setiap kosakata memiliki arti yang terlihat didalam kamus. Terdapat dua jenis kosakata, yaitu *receptive vocabulary and productive vocabulary*. *Receptive vocabulary* adalah kosakata yang biasa digunakan dalam mendengarkan dan membaca. *productive vocabulary* adalah kosakata yang biasa digunakan dalam berbicara dan menulis. Dengan menguasai banyak kosakata membuat anak menjadi lebih percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris.

Penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah kemampuan menggunakan kata dalam konteksnya, memahami sistem aturan dalam bahasa, mampu dalam pengucapannya, ejaannya, serta memahami makna kata-kata tersebut. Seorang anak dapat dikatakan menguasai kosakata bahasa Inggris, apabila ia memahami makna kata-kata, mampu mengucapkannya, mengejanya dan menggunakannya dalam kalimat sederhana. Banyak cara yang dapat orang tua dan guru lakukan untuk meningkatkan penguasaan bahasa Inggris. Salah satu caranya adalah dengan bermain.

Bermain merupakan dunia anak-anak. Bermain dapat memberikan suasana yang menyenangkan. Selain itu dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan seperti perkembangan kognitif, motorik halus dan kasar, sosial, emosi dan bahasa. Bermain merupakan suatu kegiatan yang tidak hanya memberikan unsur kesenangan, namun juga memberikan informasi yang dapat mengembangkan perkembangan anak. Anak usia 7-8 tahun sering terlibat dalam kegiatan permainan dengan peraturan. dalam permainan dengan peraturan terlihat adanya kerjasama dan kompetisi. Dengan adanya kompetisi dapat meningkatkan motivasi anak.

Bingo merupakan permainan berkelompok yang dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak. Terdapat tiga jenis permainan bingo. Antara lain yaitu *letter bingo*, *math bingo*, *wall bingo and bingo definitions*. *Letter bingo* merupakan permainan bingo yang bertujuan untuk meningkatkan kosakata anak. *Math bingo* bertujuan memberikan kepercayaan diri pada

anak memiliki kekurangan dalam hal angka. Pemenang dalam permainan *letter and math bingo* adalah pemain yang pertama kali berhasil membentuk 4 garis secara mendatar, menurun dan diagonal. *Wall bingo* adalah permainan dimana pemainnya membuat pertanyaan sendiri. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang memperoleh poin terbanyak. Bingo definitions merupakan permainan yang mengembangkan keterampilan berbicara dan mendengar. Cara permainannya tidak jauh berbeda dengan permainan bingo lainnya. Dengan bermain bingo memberikan suasana yang menyenangkan pada anak. Selain itu dalam bermain bingo melatih anak untuk mematuhi peraturan, belajar bertindak jujur dan meningkatkan penguasaan kosakata anak,

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian teori yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis penelitian yang diajukan peneliti adalah kegiatan bermain bingo berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 7-8 tahun.