



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
ANAK KELOMPOK B2 MELALUI *SIMULATION GAME* DENGAN
MEDIA *FLASH CARD* DI TK DARUS SHOLAH KALIWATES
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh

**IKHA DURROTUN NASIKHAH
NIM 130210205074**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
ANAK KELOMPOK B2 MELALUI *SIMULATION GAME* DENGAN
MEDIA *FLASH CARD* DI TK DARUS SHOLAH KALIWATES
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan
Anak Usia Dini dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh

**IKHA DURROTUN NASIKHAH
NIM 130210205074**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah Swt atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya tulis ini dapat tersusun dengan baik. Dengan kata alhamdulillah, karya tulis ini penulis persembahkan kepada:

- 1) Ayahanda Makmur Abdul Musawwir, Ibunda Siti Zulaikha dan keluarga yang selalu memberikan semangat, doa, dukungan, serta nasihat. Terima kasih atas setiap doa, kasih sayang, waktu, serta materi yang telah diberikan dan terima kasih telah menjadi sumber semangat selama ini;
- 2) Guru-guru penulis sejak Taman Kanak-kanak, SD, SMP, MAN sampai dengan Perguruan Tinggi, serta dosen pembimbing maupun penguji skripsi atas segala bimbingan dan ilmu yang telah diberikan; dan
- 3) Almamater Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

مَنْ سَنَّ فِي الْإِسْلَامِ سُنَّةً حَسَنَةً فَلَهُ أَجْرٌ هُوَ أَجْرُ مَنْ عَمِلَ بِعَدِّهِ مِنْ غَيْرِ
أَنْ يَنْقُصَ مِنْ أَجْرِ رِجَالِهِ شَيْءٌ وَمَنْ سَنَّ فِي الْإِسْلَامِ سُنَّةً سَيِّئَةً كَانَ عَلَيْهِ
وِزْرُهَا وَوِزْرُ مَنْ عَمِلَ بِهَا مِنْ بَعْدِهِ مِنْ غَيْرِ أَنْ يَنْقُصَ مِنْ أَوْزَارِهِمْ شَيْءٌ

“Barang siapa yang melakukan perbuatan baik, ia akan mendapatkan pahala dan pahala orang yang menirunya tidak dikurangi pahalanya sedikitpun. Dan barang siapa yang melakukan perbuatan yang jelek, ia akan menanggung dosa dan orang-orang yang menirunya dengan tidak dikurangi dosanya sedikitpun.”

(HR.imam muslim)¹

*) TafsirQ. 2015. *Tafsir Al-qur'an dan Hadits*. <http://tafsirq.com/hadits/muslim>.
(diakses pada 09 April 2017)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ikha Durrotun Nasikhah

NIM : 130210205074

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B2 Melalui *Simulation Game* dengan Media *Flash Card* di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada instansi manapun, dan bukan karya jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 19 April 2017

Yang menyatakan,

Ikha Durrotun Nasikhah
NIM. 130210205074

PENGAJUAN

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
ANAK KELOMPOK B2 MELALUI SIMULATION GAME DENGAN
MEDIA FLASH CARD DI TK DARUS SHOLAH KALI WATES
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Ikha Durrotun Nasikhah
NIM : 130210205074
Angkatan : Tahun 2013
Daerah Asal : Jember
Tempat/Tanggal lahir : Jember, 29 Mei 1995
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dra. Khutobah, M. Pd
NIP. 195610031982122001

Drs. Misno, M. Pd
NIP. 195508131981031003

SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
ANAK KELOMPOK B2 MELALUI *SIMULATION GAME* DENGAN
MEDIA *FLASH CARD* DI TK DARUS SHOLAH KALIWATES
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

Ikha Durrotun Nasikhah
NIM 130210205074

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dra. Khutobah, M. Pd
Dosen pembimbing II : Drs. Misno, M. Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B2 Melalui *Simulation Game* dengan Media *Flash Card* di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Rabu, 19 April 2017

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Tim Penguji :

Ketua,

Skretaris,

Dra. Khutobah, M. Pd
NIP. 195610031982122001

Drs. Misno, M. Pd
NIP. 195508131981031003

Penguji I,

Penguji II,

Dra. Suhartiningsih, M.Pd
NIP. 196012171988022001

Dr. Nanik Yuliati, M. Pd
NIP. 196107291988022001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M. Sc, Ph. D
NIP. 196808021993031004

RINGKASAN

Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B2 Melalui *Simulation Game* dengan Media *Flash Card* di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017; Ikha Durrotun Nasikhah, 130210205074; 50 Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kebijakan tentang dimungkinkannya bahasa Inggris untuk anak usia dini sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal terdapat pada SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 060/U/1993 tanggal 25 Februari 1993 (dalam Suyanto, 2010:2). Kebijakan ini telah ditanggapi secara positif dan luas oleh masyarakat, termasuk lembaga pendidikan anak usia dini yang merasa memerlukan dan mampu untuk menyelenggarakan pengajaran bahasa Inggris, salah satunya yaitu TK Darus Sholah. Pembelajaran bahasa Inggris dirasa belum berkembang karena kurang menariknya metode dan media yang digunakan.

Peningkatan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini dilakukan dengan menciptakan situasi yang memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan kosakata bahasa Inggrisnya. Kesempatan ini dilakukan melalui *simulation game* dengan media *flash card*. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di kelompok B2 TK Darus Sholah, dari 20 siswa terdapat 9 anak dalam kemampuan kosakata bahasa Inggrisnya belum berkembang. Anak-anak tersebut mengalami kesulitan dalam ketepatan mengucapkan kosakata bahasa Inggris, menjawab pertanyaan, serta bertindak sesuai perintah. Mengatasi permasalahan yang timbul dalam pembelajaran di kelas B2 maka dilakukan perbaikan dalam pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik perhatian anak. Melalui *simulation game* dengan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak karena dapat belajar sambil bermain serta mengenal kosakata terlebih dahulu melalui *flash card* yang ditunjukkan sebelum bermain.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) bagaimanakah penerapan *simulation game* dengan media *flash card* yang dapat

meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017; dan (2) bagaimanakah peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 melalui *simulation game* dengan media *flash card* di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?. Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan penerapan *simulation game* dengan media *flash card* yang dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017; dan (2) meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 melalui *simulation game* dengan media *flash card* di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

Proses penerapan *simulation game* dengan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan dengan cara mengenalkan kosakata bahasa Inggris dengan media *flash card* terlebih dahulu, setelah anak mengerti kemudian diberitahu *simulation game* yang akan dilaksanakan dan membentuk kelompok. Setelah selesai, anak diberi lembar kerja siswa yang berkaitan dengan kemampuan kosakata bahasa Inggris dan dikerjakan sampai selesai. Setelah istirahat, anak ditanya kembali mengenai koskata yang telah diajarkan. Pelaksanaan pada siklus II hampir sama dengan siklus I akan tetapi ditambahkan perbaikan dari perencanaan yang ada pada siklus I. Peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata kelas pada pra siklus 67.66, siklus I 78, dan siklus II meningkat menjadi 86.

Saran yang dapat disampaikan yaitu, hendaknya guru menggunakan *simulation game* dengan media *flash card* sebagai salah satu alternatif dalam memilih kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak, guru juga dapat menggunakan bermacam-macam *flash card* yang sesuai dengan kegiatan *simulation game* agar kemampuan kosakata anak lebih berkembang dan tertarik untuk belajar.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B2 Melalui *Simulation Game* dengan Media *Flash Card* di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan, akan tetapi berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, maka kesulitan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan seluruh staf kerja yang turut membantu kelancaran proses penelitian hingga akhir;
3. Dr. Nanik Yuliati, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Khutobah, M. Pd., selaku Dosen pembimbing utama, Drs. Misno, M. Pd., selaku Dosen pembimbing kedua yang telah membimbing, mengarahkan, meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membimbing dan memberikan saran untuk terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Dra. Hj. Ummi Hani' selaku kepala TK Darus Sholah dan Istibanah, S.Pd.i selaku guru kelompok B2 yang telah bersedia menerima dan memberikan bantuan serta bimbingan selama diadakannya penelitian;
7. Makmur Abdul Musawwir dan Siti Zulaikha yang telah mencurahkan kasih sayang, keikhlasan, doa, dukungan serta menjadi panutan dan suri tauladan

yang baik, Mohammad Agus Miftah dan Mohammad Dawil Adkha terima kasih selalu menyelipkan doa-doa terbaiknya serta dukungannya;

8. Risqy Dwi Azhari yang telah memberi semangat, dukungan, serta doa yang terbaik;
9. Winda, Ratna, Avivah, Irma, Yunita, Ilmia, Vera, Ihda, Hilda, Tanti, Yati, dan teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas setiap *moment* yang telah terlewati selama ini;

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 19 April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini	7
2.1.1 Pengertian Kosakata.....	7
2.1.2 Pengertian Bahasa Inggris.....	7
2.1.3 Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak.....	8
2.1.4 Jenis-jenis Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak	8
2.1.5 Tingkat Perkembangan Bahasa Anak	9
2.2 Media <i>Flashcard</i>	9
2.2.1 Pengertian Media.....	9

2.2.2 Pengertian <i>Flash Card</i>	10
2.2.3 Bentuk <i>Flash Card</i>	10
2.2.4 Kegunaan <i>Flash Card</i>	11
2.3 Simulation Game	11
2.3.1 Pengertian <i>Simulation Game</i>	11
2.3.2 Langkah-langkah <i>Simulation Game</i>	12
2.4 Penerapan <i>Simulation Game</i> dengan Media <i>Flash Card</i> dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak	12
2.5 Penelitian yang Relevan.....	13
2.6 Kerangka Berfikir Penelitian.....	14
2.7 Hipotesis Penelitian.....	16
BAB 3. METODE PENELITIAN	17
3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian	17
3.2 Definisi Operasional	17
3.3 Jenis dan Rancangan Penelitian	18
3.4 Prosedur Penelitian	19
3.4.1 Pra Siklus.....	19
3.4.2 Siklus I.....	20
3.4.3 Siklus II	22
3.5 Data dan Sumber Data	22
3.6 Metode Pengumpulan Data	23
3.6.1 Metode Observasi.....	23
3.6.2 Metode Wawancara.....	23
3.6.3 Metode Dokumentasi	24
3.6.4 Metode Tes	24
3.7 Teknik Analisis Data	24
3.7.1 Langkah Analisis.....	25
3.7.2 Kriteria Penilaian.....	26
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Gambaran Umum Sekolah.....	28
4.2 Jadwal Penelitian.....	29

4.3 Pelaksanaan Penelitian	29
4.2.1 Prasiklus	30
4.2.2 Siklus I.....	30
4.2.3 Siklus II	35
4.4 Hasil Penelitian	40
4.4.1 Analisis Data Penelitian	40
4.4.2 Analisis Hasil Belajar Anak	41
4.4.3 Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Anak	43
4.5 Pembahasan	44
BAB 5. PENUTUP.....	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Kriteria penilaian.....	26
4.1 Jadwal penelitian.....	29
4.2 Hasil belajar prasiklus	40
4.3 Hasil belajar siklus I.....	41
4.4 Hasil belajar siklus II	41
4.5 Perbandingan hasil belajar prasiklus dan siklus I	42
4.6 Perbandingan hasil belajar siklus I dan siklus II.....	42
4.7 Ketuntasan hasil belajar anak pada prasiklus, siklus I, dan siklus II	43

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir penerapan <i>simulation game</i> dengan media <i>flashcard</i> untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak.....	14
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas oleh Arikunto.....	19
4.1 Grafik persentase kriteria hasil belajar anak pada prasiklus, siklus I, dan siklus II.....	42
4.2 Grafik peningkatan nilai rata-rata anak pada prasiklus, siklus I, dan siklus II	43
4.3 Grafik peningkatan ketuntasan hasil belajar anak pada prasiklus, siklus I, dan siklus II.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	51
B. Pedoman Pengumpulan Data.....	53
C. Pedoman dan Hasil Observasi	55
C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru	55
C.1a Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I	55
C.1b Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II.....	57
C.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru.....	59
C.2a Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I.....	59
C.2b Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II	61
C.3 Pedoman Observasi Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak	63
C.4 Hasil Observasi Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak	66
C.4a Hasil Observasi Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak pada Prasiklus	66
C.4b Hasil Observasi Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak pada Siklus I	70
C.4c Hasil Observasi Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak pada Siklus II.....	73
D. Pedoman dan Hasil Wawancara	76
D.1 Pedoman Wawancara.....	76
D.1a Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan	76
D.1b Pedoman Wawancara Guru Sesudah Tindakan.....	77
D.1c Pedoman Wawancara Anak Sesudah Tindakan.....	78
D.2 Hasil Wawancara dengan Guru	79
D.2a Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan	79
D.2b Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan	80
D.3 Hasil Wawancara dengan Anak	81
D.3a Hasil Wawancara dengan Anak Sesudah Tindakan	81
E. Dokumentasi	82

E.1 Profil Sekolah.....	82
E.2 Daftar Nama Staf, Guru KB dan TK Darus Sholah.....	83
E.3 Daftar Nama Anak Kelompok B2 TK Darus Sholah.....	84
E.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Pra Siklus.....	85
E.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I.....	87
E.6 Lembar Kerja Siswa Siklus I.....	89
E.7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II.....	90
E.8 Lembar Kerja Siswa Siklus II	92
F. Foto Pelaksanaan Tindakan	93
G. Surat Izin Penelitian	97
H. Surat Keterangan Kepala Sekolah	98
I. Biodata	99

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab 1 ini berisi latar belakang topik atau informasi masalah yang terdiri dari, rumusan masalah yang terdapat dalam latar belakang, tujuan yang hendak dicapai, dan manfaat penilaian yang dicapai. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik (Mursid, 2015:14). Pada masa tersebut merupakan masa emas (*golden age*), karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat dan tidak akan terulang lagi pada masa mendatang. Masa ini merupakan masa yang sangat penting bagi anak dalam perkembangannya. Peran orang tua, keluarga, masyarakat, dan pemerintah sangat dibutuhkan agar perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Hal ini yang menjadi alasan pentingnya pendidikan anak usia dini.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal” (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003:11)

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 5 perkembangan, yaitu perkembangan moral dan agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, serta bahasa (Mursid, 2015:16). Mengoptimalkan kemampuan perkembangan anak diperlukan rangsangan pada setiap aspeknya termasuk aspek perkembangan bahasa. Belajar bahasa tidak akan terlepas dari belajar kosakata.

Penguasaan kosakata merupakan salah satu syarat utama yang menentukan keberhasilan seseorang untuk terampil berbahasa, semakin kaya kosakata seseorang semakin besar kemungkinan seseorang untuk terampil berbahasa serta semakin

mudah pula menyampaikan dan menerima informasi baik secara lisan, tulisan, maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat. Penguasaan kosakata berkaitan dengan perkembangan bahasa anak. Aspek perkembangan bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak, karena dengan berbahasa anak dapat berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa pertama yang dimiliki oleh anak kelompok B2 bermacam-macam yaitu bahasa Indonesia, bahasa Jawa, dan bahasa Madura. Sebelum diajarkan bahasa Inggris, anak kelompok B2 diajarkan bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua yang diperoleh anak sebelum memperoleh bahasa lainnya seperti bahasa Inggris.

Penguasaan kosakata bahasa Inggris penting untuk dijadikan modal utama keunggulan sumber daya manusia yang berkualitas yang memiliki keandalan berkomunikasi dalam bahasa asing (Suyanto, 2010:1). Mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada anak sejak dini lebih mudah karena pada masa ini anak memiliki kemampuan mengingat dan menirukan apa yang mereka dengar dengan lebih tepat (Setiabudhi, 2002:87).

Kebijakan tentang dimungkinkannya bahasa Inggris untuk anak usia dini sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal terdapat pada SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 060/U/1993 tanggal 25 Februari 1993 (dalam Suyanto, 2010:2). Kebijakan ini telah ditanggapi secara positif dan luas oleh masyarakat, termasuk lembaga pendidikan anak usia dini yang merasa memerlukan dan mampu untuk menyelenggarakan pengajaran bahasa Inggris, salah satunya yaitu TK Darus Sholah. Pembelajaran bahasa Inggris dirasa belum berkembang karena kurang menariknya metode dan media yang digunakan.

Peningkatan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini dilakukan dengan menciptakan situasi yang memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan kosakata bahasa Inggrisnya. Kesempatan ini dilakukan melalui *simulation game* dengan media *flash card*. Menurut Majid (2014:98), permainan simulasi (*simulation game*) merupakan bermain peranan, para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan media *flash card* yang digunakan untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi belajar anak. *Flash*

card adalah kartu bergambar ukuran 25 x 30 cm dibuat dengan tangan atau foto, gambar-gambar merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar tercantum di belakangnya masing-masing (Riva'i, 1992:1).

Berdasarkan hasil observasi pada saat pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Mengajar Terbimbing (KK-MT) yang dilaksanakan di kelompok B2 TK Darus Sholah, dari 20 siswa terdapat 9 anak dalam kemampuan kosakata bahasa Inggrisnya masih belum berkembang. Anak-anak tersebut mengalami kesulitan dalam ketepatan mengucapkan kosakata bahasa Inggris, menjawab pertanyaan kosakata yang telah diajarkan oleh guru, serta bertindak sesuai perintah. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan belum berkembangnya kosakata bahasa Inggris anak antara lain metode dan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, anak hanya diajarkan menyanyi lagu bahasa Inggris tanpa diberi tahu kosakata yang ada pada lagu, dan hanya menggunakan LKS sebagai media pembelajarannya, akibatnya anak tidak mengerti mengenai kosakata yang diajarkan.

Mengatasi permasalahan yang timbul dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di kelompok B2 TK Darus Sholah maka dilakukan perbaikan dalam pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik perhatian anak. Melalui *simulation game* dengan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak karena dapat belajar sambil bermain serta mengenal kosakata terlebih dahulu melalui *flash card* yang ditunjukkan sebelum bermain.

Berdasarkan latar belakang di atas, judul yang diambil dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah “Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B2 Melalui *Simulation Game* dengan Media *Flash Card* di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penulisan penelitian ini, adalah sebagai berikut.

1.2.1 bagaimanakah penerapan *simulation game* dengan media *flash card* yang dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?

1.2.2 bagaimanakah peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 melalui *simulation game* dengan media *flash card* di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, adalah untuk.

1.3.1 mendeskripsikan penerapan *simulation game* dengan media *flash card* yang dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

1.3.2 meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 melalui *simulation game* dengan media *flash card* di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut.

1.4.1 Bagi Guru

Manfaat yang didapatkan oleh guru, ialah :

- a. menambah wawasan, bereksplorasi terhadap teknik, dan pola penyajian dalam proses pembelajaran bahasa Inggris;
- b. meningkatkan kreativitas guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik sehingga anak lebih aktif;
- c. mengembangkan kemampuan bahasa Inggris anak sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya;
- d. meningkatkan kosakata yang dimiliki oleh guru.

1.4.2 Bagi Siswa

Manfaat yang didapatkan oleh siswa, ialah :

- a. memudahkan dalam mempelajari dan mengingat kosakata bahasa Inggris yang baru dikenal melalui media *flash card* untuk bekal ke tahap selanjutnya;
- b. membantu untuk meningkatkan daya tarik dalam mempelajari bahasa Inggris;
- c. meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak;
- d. mengembangkan keterampilan berpikir dalam menghubungkan kosakata bahasa Inggris dengan gambar pada media *flash card*.

1.4.3 Bagi Sekolah

Manfaat yang didapatkan oleh sekolah, ialah :

- a. meningkatkan mutu pembelajaran bagi TK Darus Sholah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember;
- b. mewujudkan kompetensi guru dalam menggunakan berbagai macam metode dan pola pembelajaran bahasa Inggris untuk anak;
- c. dapat dijadikan pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris siswa dengan menggunakan media yang tepat.

1.4.4 Bagi Peneliti

Manfaat yang didapatkan oleh peneliti, ialah :

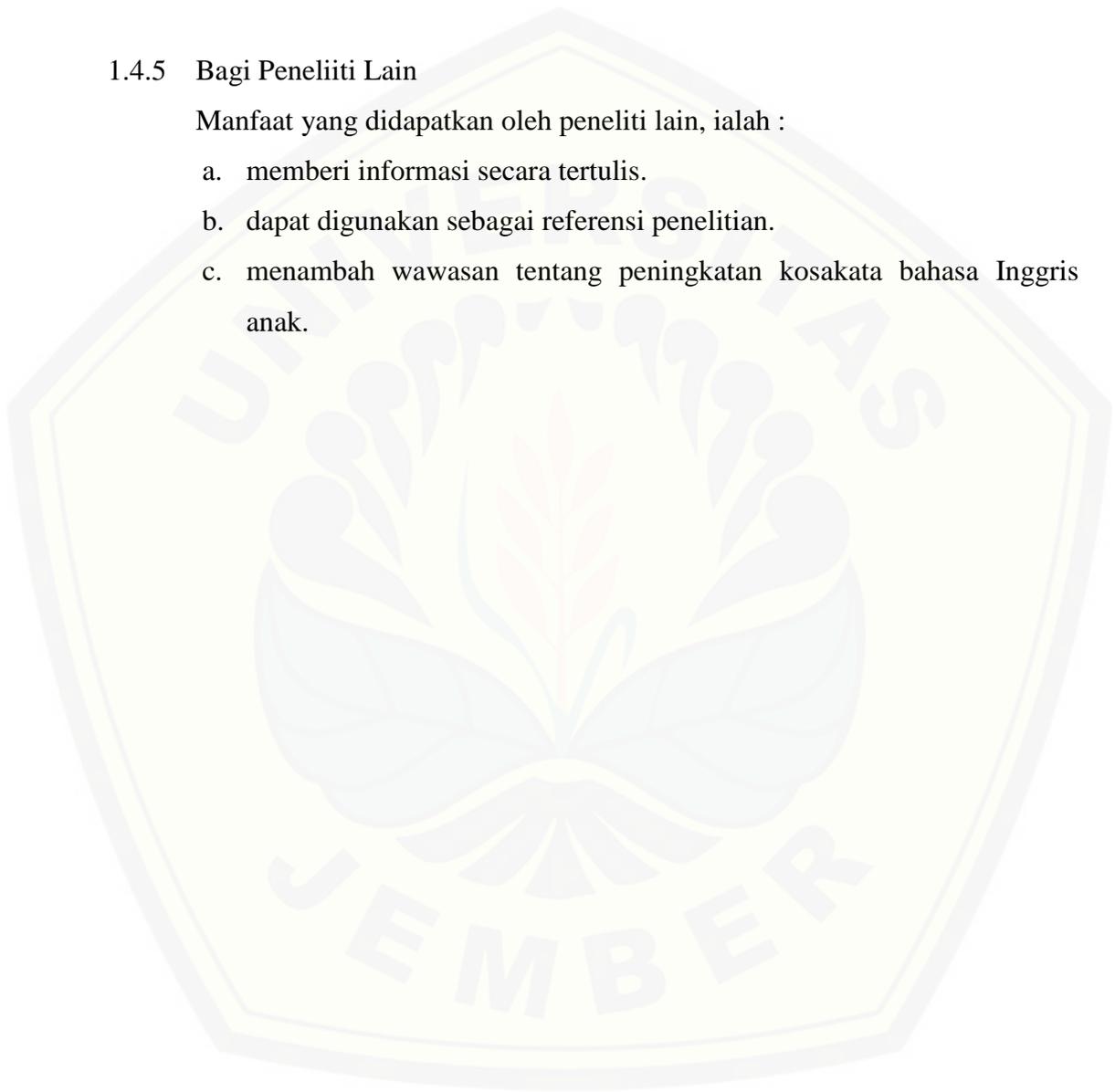
- a. menambah wawasan dan pengalaman dalam bereksplorasi terhadap teknik serta pola penyajian dalam proses pembelajaran bahasa Inggris;
- b. meningkatkan kosakata bahasa Inggris yang dimiliki;
- c. meningkatkan kreativitas untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik sehingga anak lebih aktif;
- d. menambah pengalaman dalam penggunaan media *flash card*;

- e. menambah pengalaan dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK);
- f. mengembangkan hubungan personal dengan pihak-pihak yang terkait dalam penelitian

1.4.5 Bagi Peneliiti Lain

Manfaat yang didapatkan oleh peneliti lain, ialah :

- a. memberi informasi secara tertulis.
- b. dapat digunakan sebagai referensi penelitian.
- c. menambah wawasan tentang peningkatan kosakata bahasa Inggris anak.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 ini berisi pendapat atau teori dari para ahli yang sesuai dengan ruang lingkup permasalahan, kerangka berpikir, dan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Berikut masing-masing uraiannya.

2.1 Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Kosakata

Menurut Riwayadi dan Anisyah (dalam Djafar, 2014:3) Kosakata diartikan sebagai semua kata yang terdapat dalam satu bahasa yang dipakai oleh segolongan orang dalam satu bidang ilmu. Hal lain juga dijelaskan oleh Suyanto (2010:43), kosakata merupakan kumpulan dari beberapa kata dari suatu bahasa yang akan disusun menjadi sebuah kalimat..

Berdasarkan beberapa pengertian kosakata di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan kata yang terdapat dalam suatu bahasa yang dipakai oleh segolongan orang. Kata tersebut disusun menjadi sebuah kalimat.

2.1.2 Pengertian Bahasa Inggris

Menurut Faidal (dalam Maretsya, 2013:17), Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan bahasa Inggris dapat dijumpai di berbagai segi kehidupan, baik yang berupa lisan maupun tulisan. Selain itu, Alwasiah (dalam Nurfauziah, 2013:2) mengatakan bahwa bahasa Inggris sebagai bahasa kedua di Indonesia berperan dalam bidang pendidikan, perdagangan, pemanfaatan sains dan teknologi, serta kegiatan interaksi antar manusia.

Berdasarkan beberapa pengertian bahasa Inggris di atas, dapat disimpulkan bahwa bahasa Inggris sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bidang pendidikan, perdagangan, pemanfaatan sains dan teknologi, serta kegiatan interaksi antar manusia. Bahasa Inggris dapat dijumpai di berbagai segi kehidupan, baik berupa lisan maupun tulisan.

2.1.3 Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak

Pembelajaran bahasa asing dapat dilakukan dengan cara menguji perspektif pendidik, menciptakan lingkungan kelas yang positif, membangun kemampuan bahasa pertama, dan menciptakan komunikasi belajar (Otto, 2015:101). Pendapat lain dikemukakan oleh Linse (dalam Prasetyaningsih, 2013:16) bahwa anak yang baru mempelajari bahasa asing akan lebih dahulu mengenal kata benda karena lebih mudah untuk digambarkan. Selain itu, Keraf (dalam Maretsya, 2013:6) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Inggris pada anak dapat dilakukan dengan terus-menerus, berulang, dan selalu berkembang agar anak dapat menciptakan kata-kata baru.

Pembelajaran kosakata bahasa Inggris memiliki tiga tahapan yaitu tahapan belajar, menyimpan ingatan, dan mengingat kembali. Beberapa hal yang perlu diperhatikan memudahkan anak mempelajari kosakata bahasa Inggris yaitu meningkatkan perhatian anak dengan cara yang menyenangkan dan menarik, misalnya mengajak anak jalan-jalan, memberikan permainan dan media yang unik, dan sebaiknya jangan memaksa atau membatasi kosa kata yang diajarkan (Setiabudhi, 2002: 93).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris dilakukan secara terus-menerus dengan mengenalkan kata benda terlebih dahulu karena mudah untuk digambarkan. Pembelajaran kosakata bahasa Inggris memiliki tiga tahapan yaitu tahapan belajar, menyimpan ingatan, dan mengingat kembali.

2.1.4 Jenis-jenis Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak

Jenis kosakata bahasa Inggris untuk anak yaitu kosakata dasar (*basic vocabulary*), seperti istilah kekerabatan, anggota tubuh, kata kerja, kata ganti, nama bilangan, dan kata benda (Tarigan, 1994:85). Selain itu, Lestari dan Yulianto (2015:11) berpendapat, jenis kosakata yang dikenalkan yaitu kosakata yang sering didengar anak, misalnya angka (*numbers*), warna-warna (*colours*), anggota tubuh (*part of body*), keluarga (*family*), serta nama-nama benda yang berada di sekitar anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis kosakata bahasa Inggris untuk anak yaitu kosakata dasar yang sering didengar oleh anak. Kosakata dasar yang dimaksud seperti angka (*numbering*), warna-warna (*colours*), anggota tubuh (*part of body*), keluarga (*family*), serta nama-nama benda yang berada di sekitar anak.

2.1.5 Tingkat Perkembangan Bahasa Anak

Perkembangan bahasa anak cenderung bersifat egosentris yang menunjukkan bentuk bahasa yang menonjolkan terhadap kepemilikan diri sendiri (Aisyah, 2015:152). Anak dilahirkan ke dunia dengan perangkat perolehan bahasa yakni suatu warisan biologis yang membuat anak mampu mendeteksi gambaran dan aturan bahasa, termasuk fonologi, sintaksis, dan semantik (Santrock, 2007:370).

Menurut Otto (2015:87), tingkat perkembangan bahasa anak berdasarkan usianya. Periode prelingual (usia 0-1 tahun) adalah periode yang ditandai dengan kemampuan bayi mengoceh. Periode Lingual Dini (usia 1-2,5 Tahun) adalah periode yang ditandai dengan kemampuan anak untuk membuat kalimat dalam suatu percakapan. Periode Diferensiasi (usia 2,5- 5 Tahun) adalah periode yang ditandai dengan kemampuan anak untuk menguasai bahasa sesuai dengan tata bahasa yang baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat perkembangan bahasa anak terdiri dari 3 periode, yaitu periode prelingual, lingual dini, dan diferensiasi. Perkembangan bahasa anak bersifat egosentris dan pemerolehan bahasa diperoleh dari warisan biologis yang mampu mendeteksi gambaran dan aturan bahasa.

2.2 Media *Flash Card*

2.2.1 Pengertian Media

Media merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan murid untuk memahami materi yang disampaikan guru (Barus dan Suratno, 2012:17).

Heininch dkk. (dalam Zaman, 2008:4.3) berpendapat, media merupakan saluran komunikasi yang berasal dari bahasa Latin dan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Hal lain juga dijelaskan oleh Susilana dan Riyana (2009:7), media merupakan wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak), pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema.

Berdasarkan beberapa pengertian media di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan (materi) dari sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (murid). Media berasal dari bahasa Latin dan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara.

2.2.2 Pengertian *Flash Card*

Menurut Said dan Budimanjaya (2016:211), *flash card* adalah salah satu media membaca gambar dengan menggunakan kartu-kartu untuk memperkenalkan kosakata. Hal ini juga didukung oleh pendapat para ahli lain. Arsyad (2003:119), *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Selain itu, Surana (2003:3) berpendapat bahwa, *Flash card* adalah kartu yang memuat gambar dan kata untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: belajar membaca dini mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan jumlah kosakata.

Berdasarkan beberapa pengertian *flash card* di atas, dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan media membaca gambar yang berbentuk kartu berisi tentang gambar-gambar dan kata. *Flash card* dapat mengembagkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan jumlah kosakata.

2.2.3 Bentuk *Flash Card*

Media *flash card* berukuran besar yang biasanya menggunakan kertas agak tebal dan kaku yang diberi gambar atau tulisan (Suyanto, 2010:109). *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, yang berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang,

dan sebagainya) (Arsyad, 2003:119). Hal lain juga dijelaskan oleh Surana (2003:3), *Flash card* juga berupa kartu gambar yang memiliki dua sisi, sisi yang satu menampilkan gambar objek dan sisi yang lain menampilkan kata yang menerangkan objek.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *flash card* berbentuk kartu bergambar yang memiliki dua sisi, sisi yang satu menampilkan gambar objek dan sisi yang lain menampilkan kata yang menerangkan objek. *Flash card* ini biasanya menggunakan kertas agak tebal dan kaku yang berukuran 8 x 12 cm.

2.2.4 Kegunaan *Flash Card*

Flash card mempunyai kegunaan untuk memperjelas penyajian pesan, menimbulkan semangat dalam belajar, interaksi antara anak didik dengan lingkungan, dan menambah kosakata bahasa anak (Said dan Budimanjaya, 2016:211). Selain itu, kegunaan *flash card* untuk menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu, mengenal pesan, dan mengingat pesan tersebut (Susilana dan Riyana, 2009:95). *Flash card* juga dapat digunakan untuk melatih siswa menjaga dan memperkaya kosakata serta mempermudah untuk mengingat (Arsyad, 2003:119).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* mempunyai kegunaan untuk memperjelas penyampaian pesan agar menambah kosakata bahasa anak. Selain itu, dapat digunakan untuk mengenal dan mengingat kosakata yang ada pada setiap *flash card*.

2.3 *Simulation Game*

2.3.1 Pengertian *Simulation Game*

Terdapat berbagai macam pendapat menurut para ahli tentang pengertian *simulation game*. Permainan simulasi (*simulation game*) merupakan bermain peranan, para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan (Majid, 2014:98).

Menurut Aqib (2015:111), *simulation game* merupakan permainan yang menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau benda yang sebenarnya. Selain itu Said dan Budimanjaya (2016:242),

permainan simulasi merupakan suatu proses permainan peniruan dari sesuatu yang nyata yang ada pada keadaan sekelilingnya.

Berdasarkan beberapa pengertian *simulation game* di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan simulasi merupakan bermain peranan yang menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses atau kejadian yang ada pada keadaan sekelilingnya. Untuk mencapai tujuan tertentu, pemain mematuhi peraturan yang telah ditentukan.

2.3.2 Langkah-langkah *Simulation Game*

Langkah-langkah permainan simulasi: Menetapkan topik, memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan setiap pemeran, serta waktu yang disediakan. Pelaksanaan simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran, guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan. Melakukan diskusi baik tentang jalannya permainan simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan (Mulyono, 2012:102). Selain itu, menurut Aqib (2015:111), langkah-langkah permainan simulasi yaitu dengan menyajikan topik, menyusun skenario dan mendemonstrasikan, mengatur tokoh yang akan memainkan, merefleksikan kegiatan simulasi bersama-sama. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah *simulation game* yaitu menjelaskan tentang penyajian topik, mendemonstrasikan skenario, membagi kelompok, serta merefleksikan kegiatan simulasi secara bersama-sama.

2.4 Penerapan *Simulation Game* dengan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak

Berdasarkan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (dalam Kemendiknas, 2010:15) disebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu ketepatan pengucapan, menjawab pertanyaan, dan bertindak sesuai perintah. Tahap pencapaian tersebut dapat ditingkatkan melalui *simulation game* dengan media *flash card*. *Simulation game*

merupakan bermain peranan, para siswa berkompetensi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan (Majid, 2014:98). Metode ini dapat memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi. Keterampilan yang dimaksud yaitu keterampilan berbahasa anak.

Cara kerjanya yaitu anak dikenalkan terlebih dahulu kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan *flash card*, setelah anak mengenal dan mengerti tentang kosakata bahasa Inggris yang telah diberikan, kemudian anak diberi arahan dalam *simulation game* (permainan simulasi) berupa aturan-aturan dan langkah-langkahnya. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu dibentuk kelompok (1 kelompok terdiri dari 5 anak), setelah itu masing-masing kelompok memulai bermain sesuai dengan tugasnya sampai selesai. Setelah selesai, guru menanyakan kosakata bahasa Inggris satu persatu, kemudian memberikan lembar kerja yang berhubungan dengan tema dan kosakata bahasa Inggris tersebut. Setelah selesai mengerjakan LKS, anak diberi pertanyaan mengenai kosakata bahasa Inggris yang telah diberikan. Melalui kegiatan tersebut dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berbahasa terutama dalam bahasa Inggris.

Penerapan *simulation game* dengan media *flash card* pada anak usia dini dalam pembelajaran akan melatih perkembangan bahasa apabila sering dilakukan. *Simulation game* dengan media *flash card* akan melatih anak dalam berbahasa termasuk dalam berbahasa Inggris, mengenal dan mengingat kosakata bahasa Inggris, ketangkasan dalam bermain, dan kekompakan dalam bermain.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang berfungsi mendukung penelitian ini. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kosakata bahasa Inggris anak dapat ditingkatkan melalui *simulation game* dengan media *flashcard*. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil penelitian sebelum diberikan tindakan yaitu 1 anak dapat menguasai kosakata yang diberikan dengan pengucapan yang cukup baik, 7 anak dapat menguasai kosakata yang diberikan, namun dalam pengucapannya masih kurang, dan 5 anak belum

menguasai kosakata. Pada siklus 1 terdapat 4 anak dapat menguasai kosakata yang diberikan dengan pengucapan yang sudah baik, 6 anak dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang sudah cukup baik, 3 anak dapat menguasai kosakata yang diberikan namun dalam pengucapannya masih kurang. Pada siklus 2 terdapat 5 anak sudah dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik, 7 anak dapat menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik, 1 anak dapat menguasai. Pada siklus 3 terdapat 9 anak sudah menguasai kosakata dengan pengucapan yang baik, dan 4 anak menguasai kosakata dengan pengucapan yang cukup baik (Mustolih,2010). Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa kosakata bahasa Inggris anak meningkat sangat baik.

Sumiati (2014) menyimpulkan bahwa *simulation game* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak. Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan kosakata bahasa Inggris anak yang semula 17,05% setelah dilakukan siklus 1 meningkat menjadi 30,14%. Pada siklus 2 meningkat menjadi 80,93%. Peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 mencapai 50.79%. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa kosakata bahasa Inggris anak meningkat sangat baik.

Kegiatan penelitian ini berbeda dengan kegiatan yang dilakukan oleh beberapa penelitian di atas, yang membedakan yaitu kegiatan *simulation game* yang dilakukan disesuaikan dengan tema pembelajaran ketika dilakukannya siklus I dan siklus II. Kegiatan pada siklus I yaitu permainan simulasi penerangan dan memadamkan api, sedangkan pada siklus II yaitu permainan simulasi banjir..

2.6 Kerangka Berfikir Penelitian

Berdasarkan kajian teori diatas, peneliti menyimpulkan pemikirannya dalam kerangka berfikir. Berikut kerangka berfikir penelitiannya:



Gambar 2.1 Kerangka berfikir penerapan *simulation game* dengan media *flash card* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak

Kondisi awal, kemampuan bahasa Inggris anak kelompok B2 di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 kurang berkembang, hal ini disebabkan karena kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran kurang bervariasi dan media yang digunakan masih kurang menarik. Guru sering menggunakan media LKS dan kegiatan menyanyi tanpa diajarkan kosakata bahasa

Inggris yang ada pada lagu yang dinyanyikan, sehingga membuat anak tidak mengerti dengan kosakata yang diajarkan. Dengan keadaan demikian, maka peneliti menerapkan *simulation game* dengan media *flash card* yang dilakukan dalam dua siklus.

a. Tindakan Siklus I

Pada siklus I, guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan *simulation game* dengan media *flash card* diawali dengan pengenalan kosakata bahasa Inggris menggunakan media *flash card*, dengan menunjukkan satu persatu, setelah anak memahami dan mengerti, maka dijelaskan langkah-langkah *simulation game* beserta aturannya, setelah itu membentuk kelompok dan memulainya secara bersama-sama, setelah selesai bermain simulasi, anak diberi Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berkaitan dengan kegiatan tersebut.

a. Tindakan Siklus II

Tindakan siklus II merupakan tindakan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil tindakan dari siklus I. Apabila kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 TK Darus Sholah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 belum optimal pada siklus I, maka akan dilaksanakan siklus II. Setelah melakukan kegiatan melalui siklus I dan siklus II, kondisi akhir yang diperoleh yaitu, kosakata bahasa Inggris anak akan meningkat melalui *simulation game* dengan media *flash card*.

2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan, dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini. Jika guru menggunakan *simulation game* dengan media *flash card*, maka kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 TK Darus Sholah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab 3. Metode Penelitian ini berisi tentang (1) tempat, waktu, dan subjek penelitian; (2) definisi operasional; (3) jenis dan rancangan penelitian; (4) prosedur penelitian; (5) metode pengumpulan data; dan (6) teknik analisis data. Berikut masing-masing uraiannya.

3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Darus Sholah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Pertimbangan yang mendasari penelitian di TK Darus Sholah adalah sebagai berikut:

1. Kurang berkembangnya kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 TK Darus Sholah;
2. Metode dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kurang menarik, sehingga anak kurang begitu memahami tentang kosakata yang diajarkan.
3. Belum pernah diadakan penelitian di TK Darus Sholah dengan menggunakan *simulation game* dengan media *flash card* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B2 TK Darus Sholah. Jumlah anak kelompok B2 adalah 20 anak, yang terdiri atas 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

3.2 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penafsiran istilah atau kata yang terkait dengan variabel ini, diperlukan adanya definisi operasional.

3.2.1 *Simulation Game*

Simulation game merupakan metode pembelajaran berupa bermain simulasi suatu kejadian yang dapat melatih keaktifan, kesabaran, serta kerjasama para pemain.

3.2.2 Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata bahasa Inggris merupakan perbendaharaan kata bahasa Inggris anak kelompok B2 TK Darus Sholah agar dapat mengucapkan kosakata dengan tepat, menjawab pertanyaan, dan bertindak sesuai perintah.

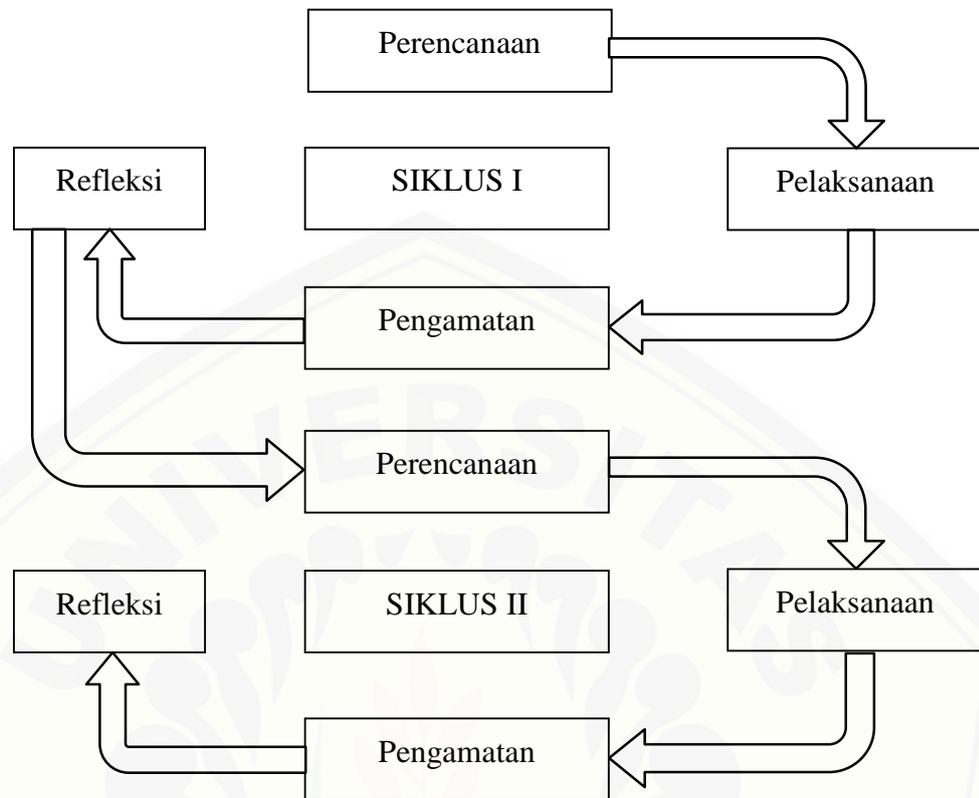
3.2.3 *Media Flash Card*

Media flash card merupakan media kartu berukuran 17 x 12 cm yang berisi gambar dan tulisan, serta terbuat dari kertas tebal.

3.3 Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Secara umum PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2006:3). Selain itu, Kunandar (2008:5) menjelaskan bahwa, PTK merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Berdasarkan beberapa pengertian penelitian tindakan kelas di atas dapat disimpulkan bahwa, PTK merupakan sebuah tindakan yang diaplikasikan terhadap kegiatan belajar mengajar di dalam kelas secara bersama untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan pada anak kelompok B2 di TK Darus Sholah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran serta meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 yang dilakukan melalui *simulation game* dengan media *flashcard*.



Gambar 3.1 Model penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2006:16)

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi; (4) refleksi.

3.4.1 Pra Siklus

Pra siklus dilaksanakan sebelum diberikan tindakan, dengan melakukan observasi pada kelompok B2 untuk mengetahui proses kegiatan belajar mengajar guru di kelas. Langkah selanjutnya yaitu melakukan wawancara dengan guru kelompok B2 untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di kelas, serta mengetahui kemampuan kosakata bahasa Inggris anak. Kegiatan selanjutnya yaitu studi dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data berupa daftar nama anak dan nilai perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 TK Darus Sholah. Berdasarkan uraian pra siklus di

atas dapat diperoleh data bahwa kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 TK Darus Sholah kurang berkembang, sehingga perlu diadakannya perbaikan melalui penerapan *simulation game* dengan media *flash card*.

3.4.2 Siklus I

Siklus I merupakan pelaksanaan tindakan yang dilakukan yaitu meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak melalui *simulation game* dengan media *flash card*. Pelaksanaan siklus I terdiri atas beberapa tahap, yaitu:

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini mempersiapkan rencana tindakan yang akan dilakukan pada siklus I. Berikut perencanaan tindakannya:

1. menyusun jadwal pelaksanaan tindakan dengan melakukan diskusi bersama guru kelompok B2;
2. menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan pada siklus I;
3. mempersiapkan media, serta alat dan bahan yang mendukung kegiatan *simulation game*;
4. menyiapkan lembar observasi anak;
5. menyiapkan lembar penilaian anak;
6. menyiapkan pedoman wawancara guru yang akan digunakan pada siklus I; dan
7. melakukan stimulasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui *simulation game* dengan media *flash card*.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 melalui *simulation game* dengan media *flash card*. Siklus I ini dilaksanakan dalam 1 hari pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Kegiatan awal

- a. Mengkondisikan anak dalam berbaris.
- b. Membuka pembelajaran dengan salam dan doa.

- c. Membaca surat-surat pendek dan doa sehari-hari.
 - d. Melakukan absensi.
 - e. Memberikan apersepsi.
2. Kegiatan inti
- a. Guru menjelaskan materi tentang subtema api.
 - b. Guru menjelaskan kosakata bahasa Inggris yang ada pada *flash card* .
 - c. Guru menanyakan kembali kosakata bahasa Inggris yang telah dijelaskan dengan *flash card*.
 - d. Guru menjelaskan jenis *simulation game* yang akan dilaksanakan berupa banjir.
 - e. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam *simulation game* yang akan dimainkan.
 - f. Guru membagi kelompok.
 - g. Masing-masing kelompok menjalankan sesuai perintah guru.
 - h. Setelah selesai memainkan *simulation game*, guru menjelaskan kegiatan mengerjakan LKS.
 - i. Setiap individu mengerjakan LKS hingga selesai.
3. Istirahat
- a. Berdoa sebelum makan dan minum.
 - b. Cuci tangan.
 - c. Makan dan minum.
 - d. Bermain bebas.
4. Kegiatan penutup
- a. Menanyakan tentang kosakata bahasa Inggris yang telah diajarkan.
 - b. Evaluasi kegiatan selama satu hari.
 - c. Informasi kegiatan besok
 - d. Lagu penutup.
 - e. Doa dan salam.
- c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung pada saat pelaksanaan tindakan yaitu dengan mengamati kegiatan belajar anak kelompok B2 selama

proses pembelajaran. Observasi dibantu oleh 4 pengamat, yaitu 1 guru kelompok B2 dan 3 teman sejawat. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keterampilan guru saat mengajar dan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengkaji hasil tindakan yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan dengan mengumpulkan hasil observasi anak selama pembelajaran berlangsung kemudian mengkajinya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran serta untuk mendapatkan data peningkatan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 setelah diterapkan *simulation game* dengan media *flash card* di dalam pembelajaran. Berdasarkan kegiatan tersebut dapat diperoleh informasi mengenai apa yang telah terjadi pada setiap siklus dan hasil dari refleksi dijadikan sebagai acuan dalam merencanakan siklus berikutnya.

3.4.3 Siklus II

Tahap ini merupakan perbaikan dari siklus I. Berbagai kekurangan yang terjadi pada siklus I diperbaiki pada siklus II. Desain yang digunakan pada dasarnya sama, hanya ada beberapa perbaikan dan evaluasi dari hasil yang diperoleh dari siklus I.

3.5 Data dan Sumber Data

Data didapat dari hasil observasi, wawancara, dokumen yang dibutuhkan, serta hasil tes lisan dan tes unjuk kerja. Data dari hasil observasi berupa kegiatan guru dan anak dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui *simulation game* dengan media *flash card*. Wawancara dilakukan dengan guru kelompok B2 baik sebelum maupun sesudah kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Inggris, yaitu berkaitan dengan aspek yang dinilai masih kurang berkembang pada kelompok B2, media dan metode yang digunakan, kendala yang ditemui, kemampuan kosakata bahasa Inggris anak, dan pendapat guru tentang pembelajaran baik sebelum maupun sesudah menerapkan *simulation game* dengan media *flash card* di kelas. Data yang diperoleh dari tes berupa skor tes lisan

meliputi ketepatan mengucapkan kosakata bahasa Inggris dan kemampuan menjawab pertanyaan, sedangkan skor tes tulis meliputi ketepatan bertindak sesuai perintah.

Sumber data penelitian ini adalah guru dan anak kelompok B2 TK Darus Sholah Kaliwates Jember. Jumlah anak kelompok B sebanyak 20 anak, yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data sangat berperan dalam penelitian ini guna mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Berikut masing-masing uraiannya.

3.6.1 Metode Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Alfianika, 2016:119). Penelitian ini menggunakan metode observasi karena dapat mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data kegiatan belajar anak dengan menggunakan lembar observasi berupa skala penilaian (*rating scale*). Kegiatan observasi pada penelitian ini dibantu oleh 4 pengamat, 1 pengamat mengamati keterampilan guru selama proses pembelajaran dan 3 lainnya mengamati kemampuan kosakata bahasa Inggris anak.

3.6.2 Metode Wawancara

Metode wawancara untuk memperoleh data tentang dampak tindakan terhadap aktivitas dan hasil pembelajaran yang dilakukan baik kepada siswa maupun guru (Masyhud, 2012:194). Penelitian ini menggunakan metode wawancara karena digunakan untuk mendapatkan informasi berupa data yang berkaitan dengan kegiatan dalam pembelajaran meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak, kendala-kendala yang dialami guru saat proses pembelajaran, dan

tanggapan guru mengenai *simulation game* dengan media *flash card* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 TK Darus Sholah.

3.6.3 Metode Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang dapat diartikan sebagai barang-barang tertulis (Alfianika, 2016:116). Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi karena membutuhkan data baik secara tertulis maupun foto. Data tersebut antara lain: profil sekolah TK Darus Sholah, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), daftar nama anak kelompok B2, serta nilai hasil perkembangan anak kelompok B2 yang berkaitan dengan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak baik sebelum dilakukan tindakan maupun sesudahnya.

3.6.4 Metode Tes

Tes merupakan salah satu instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur kemampuan seseorang (Alfianika, 2016:115). Penelitian ini menggunakan metode tes karena dapat digunakan untuk memperoleh data hasil belajar anak. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah unjuk kerja yang berupa tes lisan dan tes tulis. Tes lisan bertujuan untuk memperoleh data kemampuan kosakata bahasa Inggris dengan media *flash card*, sedangkan tes tulis bertujuan untuk mendapatkan data penguasaan kosakata bahasa Inggris anak.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil observasi dan wawancara yang dilakukan sebelum dan sesudah tindakan. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengelola skor hasil tes belajar anak kelompok B2 di TK Darus Sholah Kaliwates Jember berdasarkan hasil prasiklus, siklus I, dan siklus II. Data yang akan dianalisis adalah hasil belajar anak tentang kosakata bahasa Inggris melalui *simulation game* dengan media *flash card*.

3.7.1 Langkah Analisis

Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut.

a. Merekap hasil tes belajar anak

Hasil belajar anak dapat dilihat melalui hasil tes lisan dan tes unjuk kerja. Hasil tes lisan dilihat dari kemampuan kosakata bahasa Inggris dan menjawab pertanyaan, sedangkan hasil tes unjuk kerja dapat dilihat dari ketepatan anak bertindak sesuai perintah.

b. Memberi skor keberhasilan belajar anak

Skor keberhasilan belajar anak diberikan berdasarkan pedoman kriteria pemberian skor tes lisan dan tes unjuk kerja. Anak dapat dikatakan berhasil belajarnya jika mendapatkan nilai ≥ 61 .

c. Mengolah skor dengan rumus

Pengolahan skor dilakukan dengan rumus untuk memberikan skor secara individu, presentase ketuntasan belajar, dan rata-rata klasikal/kelas. Berikut rumus-rumus yang digunakan:

1. Analisis data individu/anak

Menurut Masyhud (2014:284-286) analisis data skor keberhasilan belajar anak secara individu tentang kosakata bahasa Inggris dapat dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P_i = \frac{\sum s_i}{\sum S_i} \times 100$$

Keterangan:

P_i : prestasi individual

s_{rt} : skor tercapai individu

s_i : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100 : konstanta

2. Rumus persentase ketuntasan belajar

$$fr = \frac{f}{j} \times 100\%$$

Keterangan:

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Sumber: Magsun dan Lathif, 1992)

3. Analisis data klasikal/kelas

Untuk mengetahui nilai rata-rata kosakata bahasa Inggris anak secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M : Mean yang dicari

X : Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : *Number of Cases* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri)

(Lathif, 2013: 26)

3.7.2 Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris anak baik secara individu maupun kelas/klasikal didasarkan pada tabel sebagai berikut.

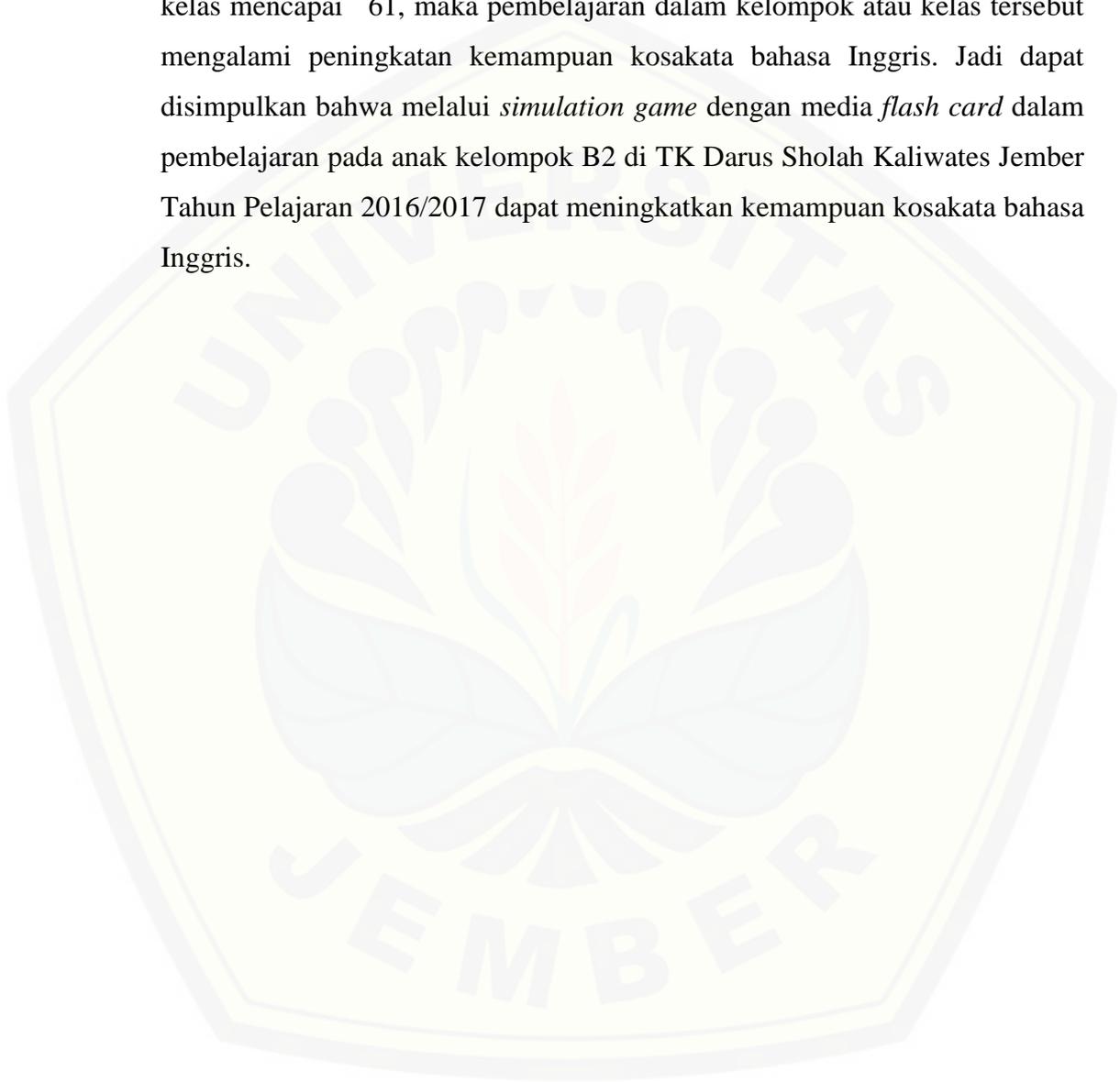
Tabel 3.1 Kriteria penilaian

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat kurang	0-20

Sumber: Masyhud (2014: 289)

Kriteria keberhasilan dalam kegiatan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 di TK Darus Sholah Kaliwates Jember melalui *simulation game* dengan media *flash card* baik secara individu maupun rata-rata kelas/klasikal, yaitu:

- a. apabila nilai tes yang diperoleh anak secara individu mencapai 61, maka anak dapat dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris melalui *simulation game* dengan media *flash card*;
- b. apabila nilai tes lisan dan tes unjuk kerja yang diperoleh suatu kelompok atau kelas mencapai 61, maka pembelajaran dalam kelompok atau kelas tersebut mengalami peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui *simulation game* dengan media *flash card* dalam pembelajaran pada anak kelompok B2 di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris.



BAB 5. PENUTUP

Bab 5 ini membahas mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B2 di TK Darus Sholah Kaliwates Jember tahun pelajaran 2016/2017. Berikut masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab 4, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Penerapan *simulation game* dengan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 di TK Darus Sholah Kaliwates Jember tahun pelajaran 2016/2017 dilaksanakan dengan cara mengenalkan *flash card* terlebih dahulu agar anak dapat mengetahui kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan kegiatan *simulation game*. Setelah anak mengerti dengan kosakata yang diajarkan, guru membagi kelompok kemudian menjelaskan langkah-langkah *simulation game*. Selanjutnya anak melakukan kegiatan *simulation game* hingga selesai. Setelah selesai, guru menjelaskan pekerjaan yang ada pada LKS (Lembar Kerja Siswa) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Inggris yang telah dipelajari.

5.1.2 Melalui *simulation game* dengan media *flash card* yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 di TK Darus Sholah Kaliwates Jember tahun pelajaran 2016/2017 dapat ditingkatkan. Nilai rata-rata pada pra siklus 67.66, siklus I 78, dan siklus II meningkat menjadi 86.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan saran-saran. Saran-saran yang dimaksud adalah sebagai berikut.

5.2.1 Bagi guru

- a. Hendaknya menggunakan *simulation game* dengan media *flash card* sebagai salah satu alternatif dalam memilih kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak.
- b. Guru dapat menggunakan bermacam-macam *flash card* yang sesuai dengan kegiatan *simulation game* agar kemampuan kosakata anak lebih berkembang dan tertarik untuk belajar.
- c. Hendaknya mengulangi pengucapan kosakata bahasa Inggris hingga anak mengerti serta melakukan penekanan kosakata ketika terdapat anak yang tidak bisa menjawab pertanyaan.

5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a. Hendaknya menyarankan para guru untuk menggunakan kegiatan *simulation game* dengan media *flash card* dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak.
- b. Hendaknya menyarankan guru untuk menggunakan bermacam-macam *flash card* yang sesuai dengan kegiatan *simulation game* agar kemampuan kosakata bahasa Inggris anak berkembang dan tertarik untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. 2015. *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Alfianika. 2016. *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish
- Aqib, Z. 2015. *Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2003. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barus dan Suratno. 2012. *Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Pembelajaran*. Medan: Perdana Mitra Handalan.
- Djafar. 2014. Deskripsi Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Mawar Ii Desa Tuladenggi Kecamatan Telaga Biru Kabupaten. *Jurnal*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Kemendiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lathif, M. A. 2013. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: Universitas Jember.
- Lestari dan Yulianto. 2015. *Bermain Sambil Belajar Bahasa Inggris*. Jakarta: Grasindo.
- Magsun, H. S. dan Lathif, M. A. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: Universitas Jember.
- Majid, A. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maretsya, Y. 2013. Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Animasi Gambar Kelompok B TK Rafflesia Kota Bengkulu. *Skripsi*. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Masyhud, M. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.

- Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Mursid. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustolih, A. 2010. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Metode Simulation Game Dengan Media Flashcard Kelompok B Tk Kartika 5 Siliwangi Cianjur. *Skripsi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurfauziah, L. 2013. Penggunaan Teknik *Talking Stick* Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Skripsi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Otto, B. 2015. *Language Development in Early Childhood*. Terjemahan oleh Tim Penerjemah Prenadamedia Group. 2016. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Prasetyaningsih, R. 2013. Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Gambar Pada Kelompok B Paud Kuncup Mekar Wiro Bayat Klaten. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Said dan Budimanjaya. 2016. *95 Strategi Mengajar Multiple Intellegences*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Setiabudhi, T. 2002. *Anak Unggul Berotak Prima*. Jakarta: PT Indeks
- Sumiati, S. 2014. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Metode Simulation Game Dengan Media Flashcard Di Ra Al Hasanah Kecamatan Cibeureum Kota Tasikmalaya. *Skripsi*. Tasikmalaya: STAI Tasikmalaya.
- Surana. 2003. Media *Flashcard*. www.balitacerdas.com. [Diakses pada 25 November 2016]
- Susilana dan Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suyanto. 2010. *English For Young Learners*. Cetakan ketiga. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tarigan. 1994. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Undang-Undang Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia.

Zaman, B. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.



LAMPIRAN A. MATRIK PENLITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B2 Melalui <i>Simulation Game</i> dengan Media <i>Flash Card</i> di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	1. Bagaimanakah penerapan <i>simulation game</i> dengan media <i>flash card</i> untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017? 2. Bagaimanakah peningkatan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B melalui <i>simulation game</i> dengan media <i>flash card</i> di TK Darus Sholah Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?	1. <i>Simulation game</i> 2. Kosakata bahasa Inggris 3. Media <i>Flash Card</i>	1. <i>Simulation game</i> : a. Keaktifan b. Kesabaran c. Kerjasama 2. Kosakata bahasa Inggris a. Ketepatan pengucapan b. Ketepatan menjawab pertanyaan c. Ketepatan bertindak sesuai dengan perintah 3. Media <i>Flash Card</i> : a. Ukuran b. Isi kartu c. Bahan	1. Subjek penelitian: Seluruh anak kelompok B2 TK Darus Sholah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember 2. Informan: Guru Kelas B2 TK Darus Sholah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember 3. Dokumen 4. Literatur/kepuustakaan yang relevan	1. Penentuan daerah penelitian: TK Darus Sholah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember 2. Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 3. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi d. Tes lisan dan tes tulis 4. Analisis data: a. Data Kualitatif b. Data kuantitatif - Persentase setiap siswa: $P = \frac{\sum s}{\Sigma s} \times 100$ Ket: Pi : Prestasi individu srt : Skor riil tercapai individu si : Skor ideal yang dapat dicapai	Jika guru menggunakan <i>simulation game</i> dengan media <i>flash card</i> maka kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 TK Darus Sholah Kaliwates Jember akan meningkat.

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
					(Masyhud, 2014:284-286)	
					- Persentase tingkat keberhasilan kelas:	
					$M = \frac{\sum X}{N}$	
					Ket:	
					M: Mean itu sendiri	
					X: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nila i itu sendiri	
					N: Number of cases (banyaknya angka/bilangan/skor/nila i itu sendiri	
					(Lathif, 2013:26)	

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Observasi**

No.	Data Yang Akan Diperoleh	Sumber Data
1.	Sebelum pelaksanaan penelitian	
	a. Kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2	Guru kelompok B2
2.	Sesudah pelaksanaan penelitian	
	a. Kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2	Anak kelompok B2
	b. Kemampuan guru selama proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui <i>simulation game</i> dengan media <i>flash card</i>	Guru kelompok B2

B.2 Pedoman Wawancara

No.	Data Yang Akan Diperoleh	Sumber Data
1.	Sebelum pelaksanaan penelitian	
	a. Pendapat tentang aspek perkembangan anak kelompok B2 yang dinilai belum berkembag	Guru kelompok B2
	b. Kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2	Guru Kelompok B2
	c. Metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris	Guru Kelompok B2
2.	Sesudah pelaksanaan penelitian	
	a. Kendala yang dialami dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak	Guru Kelompok B2
	b. Pendapat tentang pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 sebelum dan sesudah diterapkan <i>simulation game</i> dengan media <i>flash card</i>	Guru Kelompok B2

B.3 Pedoman Tes Lisan dan Tes Tulis

No.	Data Yang Akan Diperoleh	Sumber Data
1.	Nilai tes lisan dan tes tulis anak selama pembelajaran peningkatan kosakata bahasa Inggris	Anak kelompok B2

B.4 Pedoman Dekumentasi

No.	Data Yang Akan Diperoleh	Sumber Data
1.	Daftar nama anak kelompok B2	Dokumen
2.	Daftar nama guru TK dan KB Darus Sholah	Dokumen
3.	Profil sekolah	Dokumen
4.	RPPH Pra siklus	Dokumen
5.	Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 pra siklus	Dokumen
6.	Foto kegiatan penelitian	Dokumen



LAMPIRAN C. PEDOMAN DAN HASIL OBSERVASI

C.1 Pedoman Oservasi Kegiatan Guru

C. 1a Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran		
Kegiatan awal			
2.	Mengkondisikan anak dalam berbaris		
3.	Mengucapkan salam dan berdoa		
4.	Membaca surat-surat pendek dan doa sehari-hari		
5.	Melakukan absensi		
6.	Memberikan apersepsi		
Kegiatan inti			
7.	Menjelaskan materi subtema api		
8.	Menjelaskan kosakata bahasa Inggris manfaat api dengan menggunakan <i>flash card</i>		
9.	Menanyakan kembali kosakata yang telah dijelaskan		
10.	Menjelaskan <i>simulation game</i> yang akan dilaksanakan yaitu penerangan		
11.	Menjelaskan langkah-langkah permainan simulasi yang akan dimainkan		
12.	Membentuk kelompok		
13.	Menjelaskan tugas LKS		
Istirahat			
14.	Berdoa sebelum makan dan minum		
15.	Cuci tangan sebelum dan sesudah makan dan minum		
16.	Bermain bebas		
Kegiatan penutup			
17.	Menanyakan tentang kosakata bahasa Inggris yang telah diajarkan		
18.	Mengulang kegiatan selama satu hari		
19.	Informasi kegiatan besok		
20.	Lagu penutup		
21.	Doa dan salam		
Jumlah			

Petunjuk pengisian: berilah tanda () pada kolom keterlaksanaan, berikan tanda () pada kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda () pada kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Persentase keterlaksanaan kegiatan

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

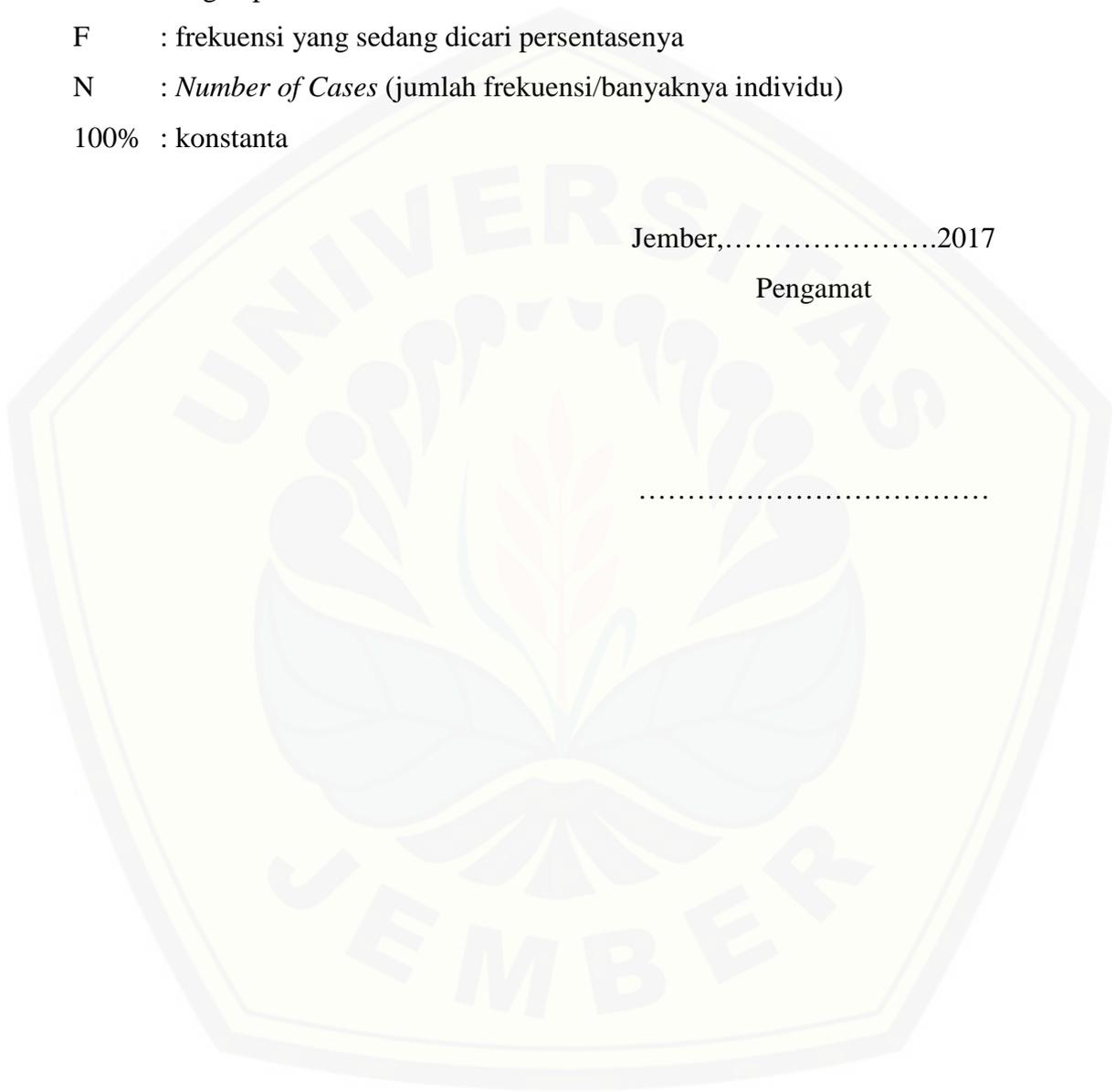
N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

Jember,.....2017

Pengamat

.....



C. 1b Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran		
Kegiatan awal			
2.	Mengkondisikan anak dalam berbaris		
3.	Mengucapkan salam dan berdoa		
4.	Membaca surat-surat pendek dan doa sehari-hari		
5.	Melakukan absensi dan pendekatan		
6.	Memberikan apersepsi		
Kegiatan inti			
7.	Menjelaskan materi subtema banjir		
8.	Menjelaskan kosakata bahasa Inggris penyebab terjadinya banjir dengan menggunakan <i>flash card</i>		
9.	Menanyakan kembali kosakata yang telah dijelaskan		
10.	Menjelaskan <i>simulation game</i> yang akan dilaksanakan yaitu banjir		
11.	Menjelaskan langkah-langkah permainan simulasi yang akan dimainkan		
12.	Membentuk Kelompok		
13.	Menjelaskan tugas LKS		
Istirahat			
14.	Berdoa sebelum makan dan minum		
15.	Cuci tangan sebelum dan sesudah makan dan minum		
16.	Bermain bebas		
Kegiatan penutup			
17.	Menanyakan tentang kosakata bahasa Inggris yang telah diajarkan		
18.	Mengulang kegiatan selama satu hari		
19.	Informasi kegiatan besok		
20.	Lagu penutup		
21.	Doa dan salam		
Jumlah			

Petunjuk pengisian: berilah tanda () pada kolom keterlaksanaan, berikan tanda () pada kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda () pada kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Persentase keterlaksanaan kegiatan

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka persentase

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

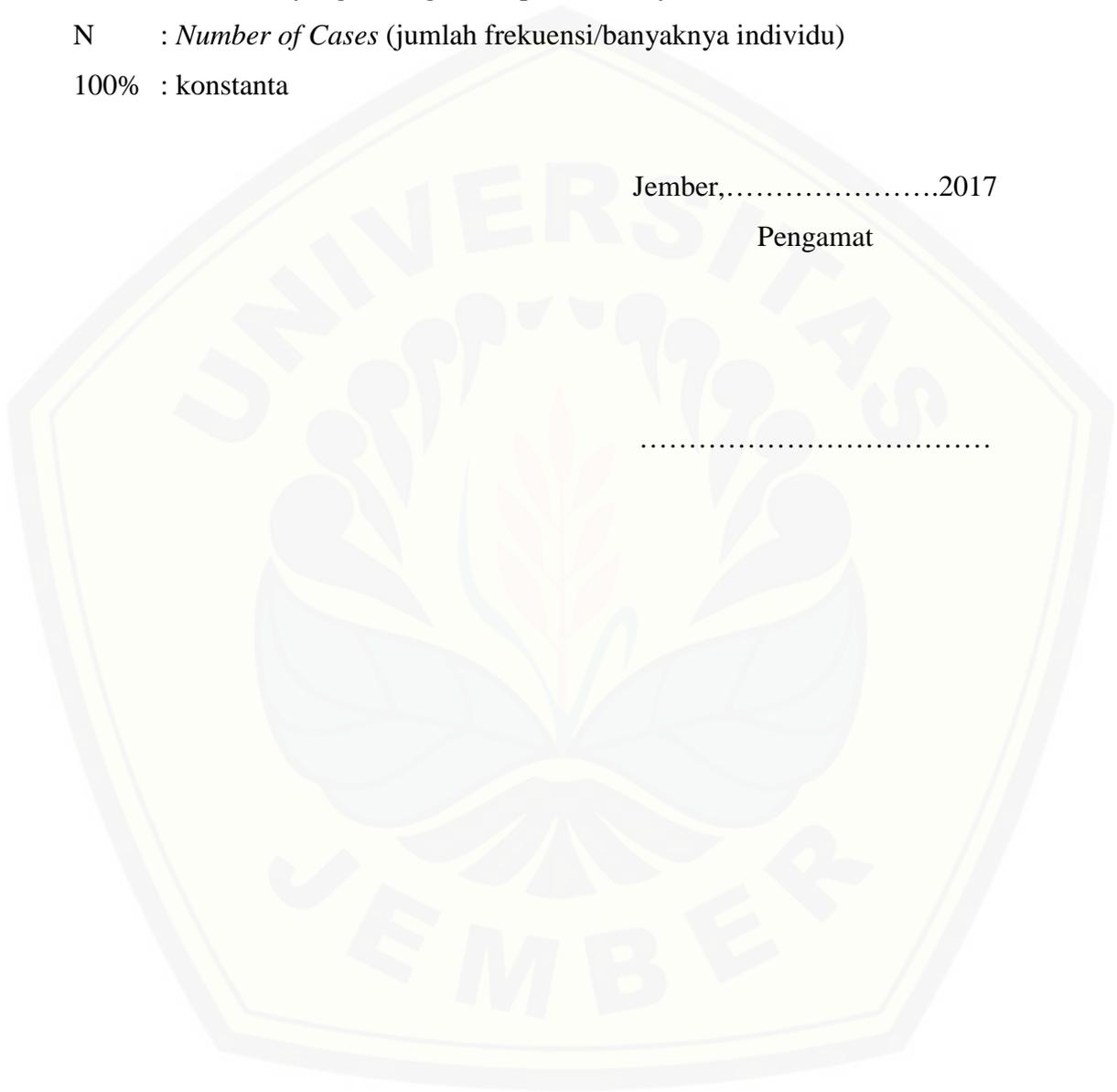
N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

Jember,.....2017

Pengamat

.....



C.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru

C. 2a Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran		
Kegiatan awal			
2.	Mengkondisikan anak dalam berbaris		
3.	Mengucapkan salam dan berdoa		
4.	Membaca surat-surat pendek dan doa sehari-hari		
5.	Melakukan absensi		
6.	Memberikan apersepsi		
Kegiatan inti			
7.	Menjelaskan materi subtema api		
8.	Menjelaskan kosakata bahasa Inggris manfaat api dengan menggunakan <i>flash card</i>		
9.	Menanyakan kembali kosakata yang telah dijelaskan		
10.	Menjelaskan <i>simulation game</i> yang akan dilaksanakan yaitu penerangan		
11.	Menjelaskan langkah-langkah permainan simulasi yang akan dimainkan		
12.	Membentuk kelompok		
13.	Menjelaskan tugas LKS		
Istirahat			
14.	Berdoa sebelum makan dan minum		
15.	Cuci tangan sebelum dan sesudah makan dan minum		
16.	Bermain bebas		
Kegiatan penutup			
17.	Menanyakan tentang kosakata bahasa Inggris yang telah diajarkan		
18.	Mengulang kegiatan selama satu hari		
19.	Informasi kegiatan besok		
20.	Lagu penutup		
21.	Doa dan salam		
Jumlah		21	

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

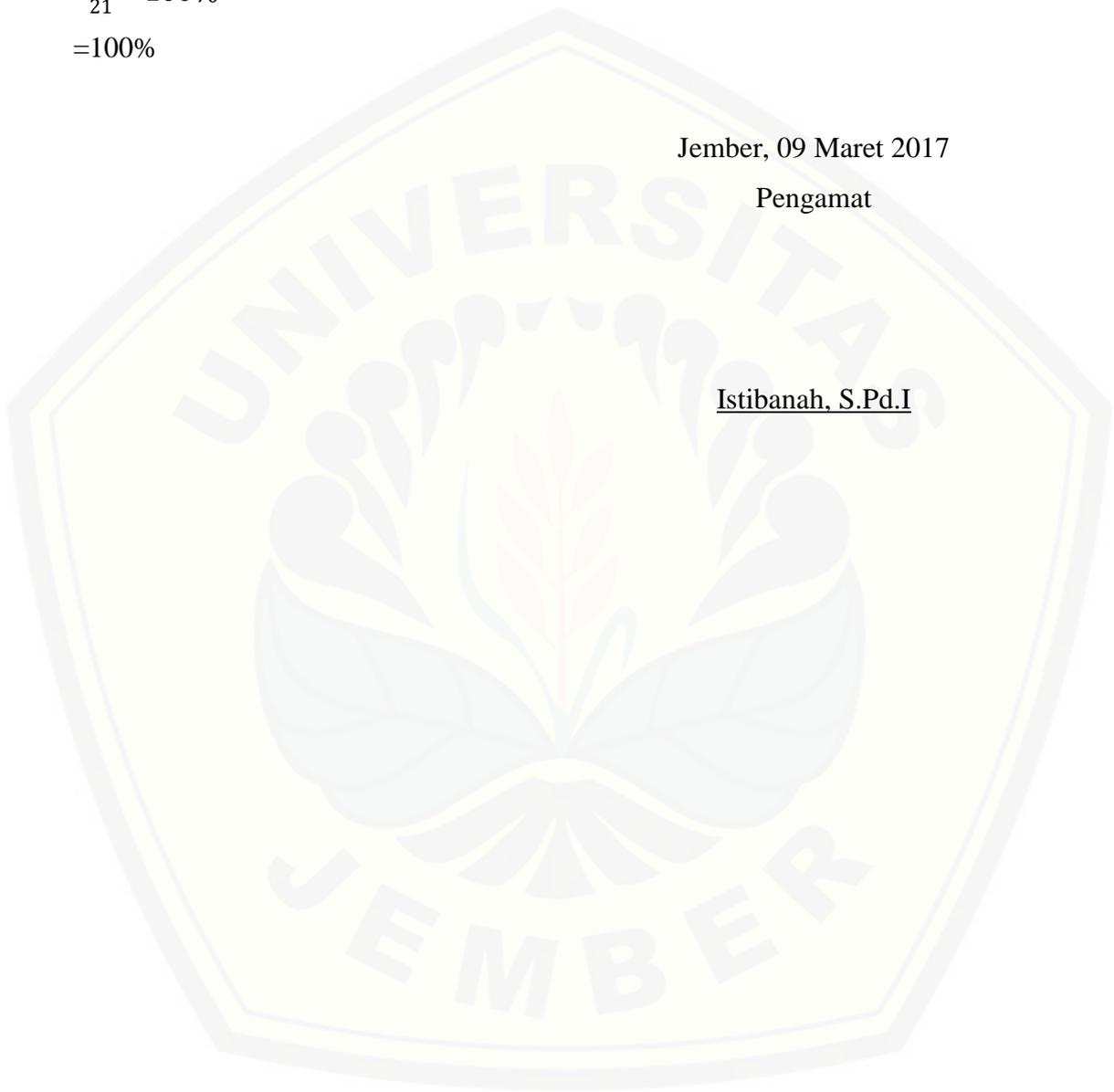
100% : konstanta

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{21}{21} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Jember, 09 Maret 2017

Pengamat

Istibanah, S.Pd.I



C. 2b Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran		
Kegiatan awal			
2.	Mengkondisikan anak dalam berbaris		
3.	Mengucapkan salam dan berdoa		
4.	Membaca surat-surat pendek dan doa sehari-hari		
5.	Melakukan absensi dan pendekatan		
6.	Memberikan apersepsi		
Kegiatan inti			
7.	Menjelaskan materi subtema banjir		
8.	Menjelaskan kosakata bahasa Inggris penyebab terjadinya banjir dengan menggunakan <i>flash card</i>		
9.	Menanyakan kembali kosakata yang telah dijelaskan		
10.	Menjelaskan <i>simulation game</i> yang akan dilaksanakan yaitu banjir		
11.	Menjelaskan langkah-langkah permainan simulasi yang akan dimainkan		
12.	Membentuk kelompok		
13.	Menjelaskan tugas LKS		
Istirahat			
14.	Berdoa sebelum makan dan minum		
15.	Cuci tangan sebelum dan sesudah makan dan minum		
16.	Bermain bebas		
Kegiatan penutup			
17.	Menanyakan tentang kosakata bahasa Inggris yang telah diajarkan		
18.	Mengulang kegiatan selama satu hari		
19.	Informasi kegiatan besok		
20.	Lagu penutup		
21.	Doa dan salam		
Jumlah		21	

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

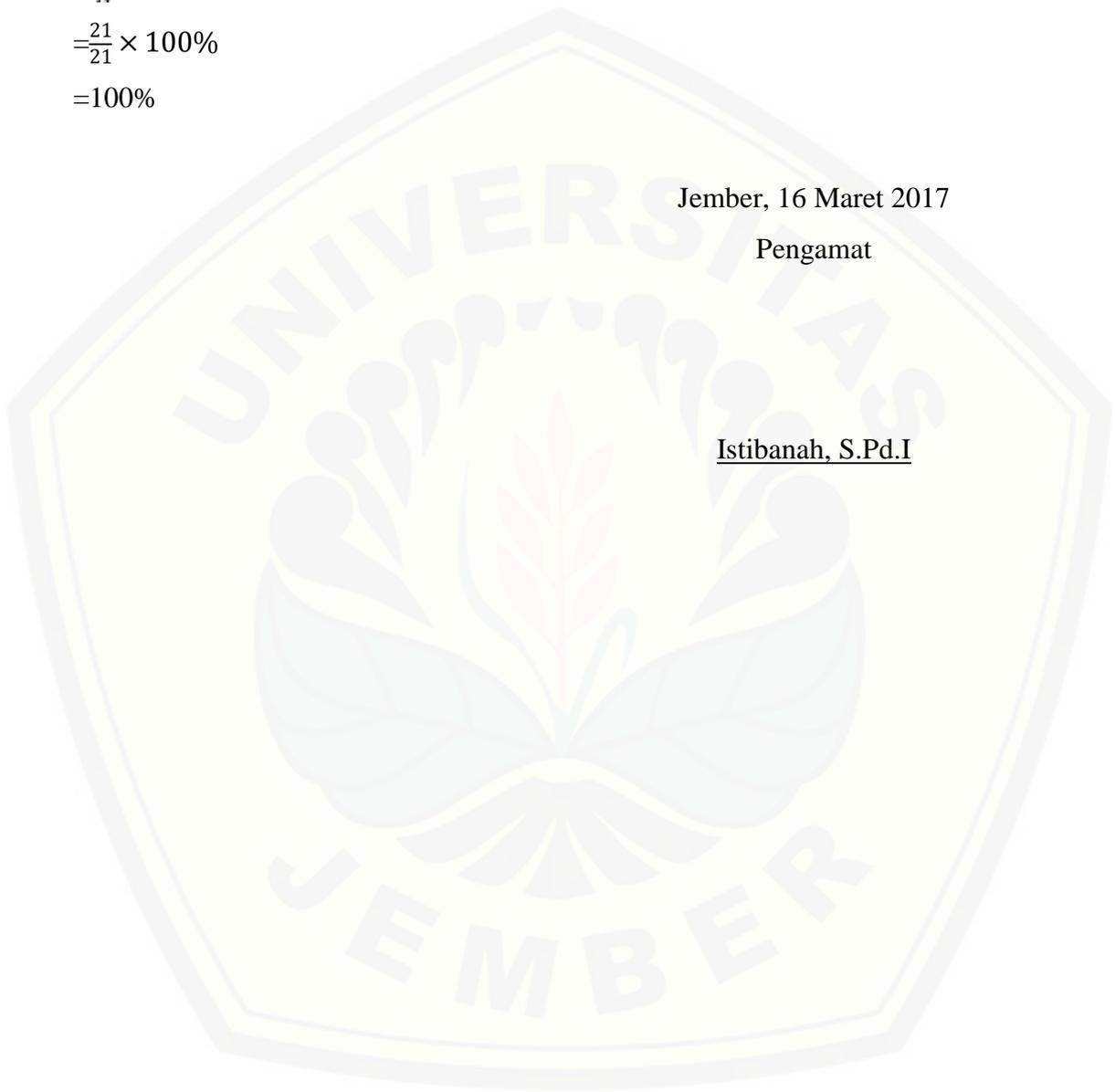
100% : konstanta

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{21}{21} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Jember, 16 Maret 2017

Pengamat

Istibanah, S.Pd.I



Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
Ketepatan mengucapkan kosakata bahasa Inggris	Anak mampu mengucapkan 1 kosakata bahasa Inggris	1
	Anak mampu mengucapkan 2 kosakata bahasa Inggris	2
	Anak mampu mengucapkan 3 kosakata bahasa Inggris	3
	Anak mampu mengucapkan 4 kosakata bahasa Inggris	4
	Anak mampu mengucapkan 5-6 kosakata bahasa Inggris	5
Ketepatan menjawab pertanyaan	Anak mampu menjawab 1 pertanyaan	1
	Anak mampu menjawab 2 pertanyaan	2
	Anak mampu menjawab 3 pertanyaan	3
	Anak mampu menjawab 4 pertanyaan	4
	Anak mampu menjawab 5-6 pertanyaan	5
Ketepatan bertindak sesuai perintah	Anak mampu mengambil dan memberikan <i>flash card</i> sesuai perintah 1 kali	1
	Anak mampu mengambil dan memberikan <i>flash card</i> sesuai perintah guru sebanyak 2 kali	2
	Anak mampu mengambil dan memberikan <i>flash card</i> sesuai perintah guru sebanyak 3 kali	3
	Anak mampu mengambil dan memberikan <i>flash card</i> sesuai perintah guru sebanyak 4 kali	4
	Anak mampu mengambil dan memberikan <i>flashcard</i> sesuai perintah guru sebanyak 5 kali	5

Keterangan :

1. Rumus keberhasilan anak secara individu tentang kosakata bahasa Inggris

$$P_i = \frac{\sum s_i}{\sum S_i} \times 100$$

Keterangan:

P_i : Prestasi individu

s_i : Skor riil tercapai individu

S_i : Skor ideal yang dapat dicapai individu

(Masyhud, 2014:284-286)

2. Rumus presentase ketuntasan belajar

$$f_r = \frac{f}{F} \times 100\%$$

Keterangan:

f_r : Frekuensi relatif

f : Frekuensi yang didapat

ft : Frekuensi total

100% : Konstanta

(Magsun dan Lathif, 1992)

3. Analisis data klasikal/kelas

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M : Mean yang dicari

X : Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : *Number of cases* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri)

(Lathif, 2013:26)

Kriteria penilaian kemampuan kosakata bahasa Inggris anak

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Keberhasilan dari kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris anak melalui *simulation game* dengan media *flash card* ditentukan sebagai berikut.

- Nilai rata-rata yang diperoleh anak dari hasil tes lisan dan tes unjuk kerja jika mencapai nilai 61, maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan menguasai kosakata bahasa Inggris melalui *simulation game* dengan media *flash card*.
- Nilai rata-rata yang diperoleh kelas dari hasil tes lisan dan tes unjuk kerja mencapai nilai 61, maka pembelajaran kelas mengalami peningkatan kemampuan menguasai kosakata bahasa Inggris.

C. 4 Hasil Observasi Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak

C.4a Hasil Observasi Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak pada Prasiklus

Daftar nilai kemampuan kosakata bahasa inggris anak pada prasiklus

No.	Nama	Indikator Penilaian Kosakata Bahasa Inggris Anak															Jumlah Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Ketepatan mengucapkan kosakata bahasa Inggris					Kemampuan menjawab pertanyaan					Ketepatan bertindak sesuai perintah							SB	B	C	K	SK	T	BT
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5									
1.	Akmal Fawwas M.																12	80							
2.	Alena Indri Budianto																12	80							
3.	Elvano Danish Putra P.																9	60							
4.	Fitria Nur Fadilah																5	33.3							
5.	Ghina Zhain S. K.																14	93.3							
6.	Keane Matta Muhammad																14	93.3							
7.	Krisna Adib Sakha																9	60							
8.	Lidya Qotrunnada A. R.																9	60							
9.	M. Nasih Shidqi																9	60							
10.	Muhammad Asyam F.																9	60							
11.	Muhammad Farizal H. H.																9	60							
12.	Muhammad Uweis A.																6	40							
13.	Mutya Zahwa Zahira																3	20							
14.	Nadira Deliany																14	93.3							
15.	Naura Sahda Afkariza																12	80							
16.	Nikhiesya Afthanaya Y.																9	60							

No.	Nama	Indikator Penilaian Kosakata Bahasa Inggris Anak															Jumlah Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Ketepatan mengucapkan kosakata bahasa Inggris					Kemampuan menjawab pertanyaan					Ketepatan bertindak sesuai perintah							SB	B	C	K	SK	T	BT
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5									
17.	Qonita Herdin Hanania																15	100							
18.	Vidi Putra Pratama																12	80							
19.	Zahir Azka Pramatya																9	60							
20.	Zidni Zidan Mubarak																12	80							
		Jumlah															203	1353.2	4	5	8	2	1	9	11
		Nilai Rata-rata																67.66							

Keterangan:

1. Hasil pengolahan skor individu menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} P_i &= \frac{\sum s_i}{\sum s} \times 100 \\ &= \frac{1}{1} \times 100 \\ &= 80 \end{aligned}$$

2. Hasil pengolahan skor persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus:

$$f_r = \frac{f}{f} \times 100\%$$

- a. Persentase ketuntasan belajar anak

$$\begin{aligned} f_r &= \frac{f}{f} \times 100\% \\ &= \frac{9}{20} \times 100\% \\ &= 45\% \end{aligned}$$

- b. Persentase ketidak tuntasan belajar anak

$$\begin{aligned} f_r &= \frac{f}{f} \times 100\% \\ &= \frac{11}{20} \times 100\% \\ &= 55\% \end{aligned}$$

3. Hasil pengolahan skor rata-rata kelas menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} M &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{1373,3}{20} \\ &= 67,66 \end{aligned}$$

Kriteria penilaian kemampuan kosakata bahasa Inggris anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Nilai pembelajaran kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 TK Darus Sholah dikatakan tuntas apabila nilai kelompok ataupun individu mencapai 61.

Berdasarkan hasil observasi awal mengenai kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 TK Darus Sholah Kaliwates Jember tahun pelajaran 2016/2017, nilai rata-rata kelompok yang diperoleh yaitu 67.66. Terdapat 11 anak (55%) dinyatakan belum tuntas dan 9 anak (45%) dinyatakan tuntas dari 20 anak. Artinya pembelajaran peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 di TK Darus Sholah dikatakan belum tuntas, sehingga dilakukan tindakan siklus I agar kemampuan kosakata bahasa Inggris anak dapat meningkat dan tuntas.

Jember, 26 September 2016

Peneliti,

Ikha Durrotun Nasikhah

Mengetahui,

Kepala TK Darus Sholah

Guru Kelompok B2

Dra. Hj. Ummi Hani'

Istibanah, S.Pd.i

Keterangan:

1. Hasil pengolahan skor individu menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} P_i &= \frac{\sum s_i}{\sum s} \times 100 \\ &= \frac{1}{1} \times 100 \\ &= 80 \end{aligned}$$

2. Hasil pengolahan skor persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus:

$$fr = \frac{f}{f} \times 100\%$$

- a. Persentase ketuntasan belajar anak

$$\begin{aligned} fr &= \frac{f}{f} \times 100\% \\ &= \frac{14}{20} \times 100\% \\ &= 70\% \end{aligned}$$

- b. Persentase ketidak tuntasan belajar anak

$$\begin{aligned} fr &= \frac{f}{f} \times 100\% \\ &= \frac{6}{20} \times 100\% \\ &= 30\% \end{aligned}$$

3. Hasil pengolahan skor rata-rata kelas menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} M &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{1}{20} \\ &= 78 \end{aligned}$$

Kriteria penilaian kemampuan kosakata bahasa Inggris anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Nilai pembelajaran kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 TK Darus Sholah dikatakan tuntas apabila nilai kelompok ataupun individu mencapai 61.

Berdasarkan hasil observasi awal mengenai kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 TK Darus Sholah Kaliwates Jember tahun pelajaran 2016/2017, nilai rata-rata kelompok yang diperoleh yaitu 78. Terdapat 6 anak (30%) dinyatakan belum tuntas dan 14 anak (70%) dinyatakan tuntas dari 20 anak. Artinya pembelajaran peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 di TK Darus Sholah dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan.

Jember, 09 Maret 2017

Pengamat I

Pengamat II

Pengamat III

Indriana Warih W.

Nur Idayati

Ihda Amelia S.

Mengetahui,

Kepala TK Darus Sholah

Guru Kelompok B2

Dra. Hj. Ummi Hani'

Istibanah, S.Pd.i

Keterangan:

1. Hasil pengolahan skor individu menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} P_i &= \frac{\sum s_i}{\sum s} \times 100 \\ &= \frac{1}{1} \times 100 \\ &= 80 \end{aligned}$$

2. Hasil pengolahan skor persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus:

$$fr = \frac{f}{f} \times 100\%$$

- c. Persentase ketuntasan belajar anak

$$\begin{aligned} fr &= \frac{f}{f} \times 100\% \\ &= \frac{20}{20} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

- d. Persentase ketidak tuntas belajar anak

$$\begin{aligned} fr &= \frac{f}{f} \times 100\% \\ &= \frac{0}{20} \times 100\% \\ &= 0\% \end{aligned}$$

3. Hasil pengolahan skor rata-rata kelas menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} M &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{1}{20} \\ &= 86 \end{aligned}$$

Kriteria penilaian kemampuan kosakata bahasa Inggris anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Nilai pembelajaran kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 TK Darus Sholah dikatakan tuntas apabila nilai kelompok ataupun individu mencapai 61.

Berdasarkan hasil perolehan nilai peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2 TK Darus Sholah Kaliwates Jember tahun pelajaran 2016/2017, nilai rata-rata kelompok yang diperoleh yaitu 86. Terdapat 20 anak (100%) dinyatakan tuntas. Artinya pembelajaran peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 di TK Darus Sholah Kaliwates Jember tahun pelajaran 2016/2017 pada siklus II dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan.

Jember, 16 Maret 2017

Pengamat I

Pengamat II

Pengamat III

Irma Fahriana

Binti Nur Avivah

Nur Idayati

Mengetahui,

Kepala TK Darus Sholah

Guru Kelompok B2

Dra. Hj. Ummi Hani'

Istibanah, S.Pd.i

LAMPIRAN D. PEDOMAN DAN HASIL WAWANCARA**D.1 Pedoman Wawancara****D.1a Pedoman Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan****LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui aspek perkembangan yang dinilai masih kurang berkembang pada anak, kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2, metode dan media yang digunakan pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris, kendala yang dialami dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris,

Bentuk : Wawancara bebas

Nama Guru :

Tanggal :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sepengetahuan ibu, kemampuan apa yang dinilai masih kurang berkembang di kelompok B2?	
2.	Bagaimanakah kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2?	
3.	Metode dan media pembelajaran apa yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris?	
4.	Kendala apa yang ditemui dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris?	

Jember,.....2016

Guru Kelompok B2

Pewawancara

Istibanah, S.Pd.I

Ikha Durrotun Nasikhah

D.1b Pedoman Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan**LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran di kelas setelah tindakan, kemampuan kosakata bahasa Inggris anak, dan kendala yang dihadapi anak dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui *simulation game* dengan media *flash card*.

Bentuk : Wawancara bebas

Nama guru :

Tanggal :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah <i>simulation game</i> dengan media <i>flash card</i> efektif dalam pembelajaran meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak?	
2.	Apakah kekurangan dan kelebihan <i>simulation game</i> dengan media <i>flash card</i> dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak?	
3.	Bagaimanakah kemampuan kosakata bahasa Inggris anak setelah tindakan?	

Jember,.....2017

Guru Kelompok B2

Pewawancara

Istibanah, S.Pd.I

Ikha Durrotun Nasikhah

D.1c Pedoman Wawancara Dengan Anak Sesudah Tindakan**LEMBAR WAWANCARA ANAK**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak tentang *simulation game* dengan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak.

Bentuk : Wawancara bebas

Nama Guru :

Tanggal :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut kamu permainan simulasi dengan menggunakan <i>flash card</i> yang ibu gunakan menyenangkan apa tidak?	
2.	Apakah kamu suka dengan permainan simulasi?	
3.	Lebih suka mana, kegiatan menyanyi atau kegiatan permainan simulasi dengan menggunakan <i>flash card</i> ?	
4.	Apa dengan melihat permainan simulasi menggunakan <i>flash card</i> yang ibu contohkan kamu dapat mengingat kosakata bahasa Inggris?	

Jember,2017

Pewawancara,

.....

D.2 Hasil Wawancara dengan Guru**D.2a Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan****LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui aspek perkembangan yang dinilai masih kurang berkembang pada anak, kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2, metode dan media yang digunakan pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris, kendala yang dialami dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris,

Bentuk : Wawancara bebas

Nama Guru : Istibanah, S.Pd.I

Tanggal : 23 September 2016

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sepengetahuan ibu, kemampuan apa yang dinilai masih kurang berkembang di kelompok B2? Bagaimanakah kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B2?	Menurut saya, kemampuan yang kurang berkembang yaitu pada kemampuan penguasaan bahasa Inggris.
2.	Metode dan media pembelajaran apa yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris?	Anak masih kurang dalam menguasai kosakata bahasa Inggris yang diajarkan. Hal ini dapat diketahui ketika ditanya, maka jawaban sebagian besar anak masih salah.
3.	Kendala apa yang ditemui dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris?	Metode yang saya gunakan yaitu dengan bernyanyi, dan medianya berupa LKS.
4.		Kendalanya yaitu TK Darus Sholah belum memiliki guru khusus pembelajaran bahasa Inggris.

Jember, 23 September 2016

Guru Kelompok B2

Pewawancara

Istibanah, S.Pd.I

Ikha Durrotun Nasikhah

D.2b Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan**LEMBAR WAWANCARA**

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran di kelas setelah tindakan, kemampuan kosakata bahasa Inggris anak, dan kendala yang dihadapi anak dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui *simulation game* dengan media *flash card*.

Bentuk : Wawancara bebas

Nama Guru : Istibanah, S.Pd.I

Tanggal : 09 Maret 2017

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah <i>simulation game</i> dengan media <i>flash card</i> efektif dalam pembelajaran meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak?	Menurut pendapat saya efektif karena anak menjadi tidak bosan dan mengerti dengan kosakata yang diajarkan.
2.	Apakah kekurangan dan kelebihan <i>simulation game</i> dengan media <i>flash card</i> dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak?	Kekurangan pada penelitian pertama kegiatan kurang begitu menantang untuk anak, kelebihannya anak jadi tidak bosan dan mudah mengenal kosakata yang diajarkan.
3.	Bagaimanakah kemampuan kosakata bahasa Inggris anak setelah tindakan?	Kemampuan kosakata bahasa Inggris anak menjadi berkembang.

Jember, 09 Maret 2017

Guru Kelompok B2

Pewawancara

Istibanah, S.Pd.I

Ikha Durrotun Nasikhah

D.3 Hasil Wawancara dengan Anak**D.3a Hasil Wawancara dengan Anak Sesudah Tindakan****LEMBAR WAWANCARA**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak tentang *simulation game* dengan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak.

Bentuk : Wawancara bebas

Nama Guru :

Tanggal :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut kamu permainan simulasi dengan menggunakan <i>flash card</i> yang ibu gunakan menyenangkan apa tidak?	Menyenangkan, bu.
2.	Apakah kamu suka dengan permainan simulasi?	Iya, suka.
3.	Lebih suka mana, kegiatan menyanyi atau kegiatan permainan simulasi dengan menggunakan <i>flash card</i> ?	Permainan simulasi, bu. Bisa bermain dengan mengenal bahasa Inggrisnya.
4.	Apa dengan melihat permainan simulasi menggunakan <i>flash card</i> yang ibu contohkan kamu dapat mengingat kosakata bahasa Inggris?	Bisa, bu.

Jember, 09 Maret 2017

Pewawancara,

Ikha Durrotun Nasikhah

LAMPIRAN E. DOKUMENTASI

E.1 Profil Sekolah

Profil KB dan TK Darus Sholah

Nama Yayasan : YPI DARUS SHOLAH
Nama Lembaga : KB dan TK DARUS SHOLAH
Alamat Lembaga : Jalan M. Yamin No. 25, Kelurahan Tegal Besar,
Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember
NSS TK : 05.33.11.421.1.2
Tahun Berdiri : 1989
No. Telp : (0331) 7776128
Status Tanah : Milik Yayasan
Luas Tanah : 13.660 m²

E.2 Daftar Nama Staf, Guru KB dan TK Darus Sholah

No.	Nama	Tempat Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Pendidikan Terakhir
1.	Dra. Hj. Umami Hani'	Banyuwangi, 30 Agustus 1961	Perempuan	S1
2.	Suryami, S.Pd	Jember, 23 Februari 1967	Perempuan	S1
3.	Siti Fatimaluq Z., S.Pd.I	Jember, 17 Maret 1976	Perempuan	S1
4.	Al Inayah, S.Pd	Jember, 20 Maret 1977	Perempuan	S1
5.	Latifah Awwaliyah, S.Pd.	Jember, 14 Desember 1975	Perempuan	S1
6.	Lailatul Toyiba, S.Pd.I	Jember, 25 April 1981	Perempuan	S1
7.	Solekhah, S.Pd	Jember, 05 Desember 1981	Perempuan	S1
8.	Dra. Hj. Anis Zubaidah	Jember, 02 Juni 1966	Perempuan	S1
9.	Nunik Farida T. S.Pd	Jember, 03 November 1978	Perempuan	S1
10.	Istibanah, S.Pd.I	Banyuwangi, 17 November 1981	Perempuan	S1
11.	Umi Hanifah, S.Pd	Jember, 04 April 1975	Perempuan	S1
12.	Siti Aisyah, S.Pd	Jember, 04 Juni 1971	Perempuan	S1
13.	Masfiyatin	Jember, 23 Maret 1973	Perempuan	SMA
14.	Nur Yanti	Banyuwangi, 07 Mei 1984	Perempuan	S1
15.	Neni Dwi Atmojo	Jember, 21 Juli 1995	Perempuan	S1
16.	Dwi Qorini Miratanti	Jember, 01 September 1994	Perempuan	SMA
17.	Misman	Jember, 23 Juni 1976	Laki-laki	SD

E.3 Daftar Nama Anak Kelompok B2 TK Darus Sholah

No.	Nama	Nama Panggilan	Jenis Kelamin	
			Laki-laki	Perempuan
1.	Akmal Fawwas Murtadho	Akmal		
2.	Alena Indri Budianto	Alena		
3.	Elvano Danish Putra Purnomo	Vano		
4.	Fitri Nur Fadilah	Fitri		
5.	Ghina Zhain Salsabila Kamillah	Ghina		
6.	Keane Matta Muhammad	Keken		
7.	Krisna Adib Sakha	Krisna		
8.	Lidya Qotrunnada Aulia R.	Nada		
9.	M. Nasih Shidqi	Nasih		
10.	Muhammad Asyam Fadlillah	Asyam		
11.	Muhammad Farizal Hammi H.	Fariz		
12.	Muhammad Uweis Alqorny	Uweis		
13.	Mutya Zahwa Zahira	Mutya		
14.	Nadira Deliany	Dira		
15.	Naura Sahda Afkariza	Naura		
16.	Nikhiesya Afthana Yumna	Khiesya		
17.	Qonita Herdin Hanania	Qonita		
18.	Vidi Putra Pratama	Vidi		
19.	Zahir Azka Pramatya	Zahir		
20.	Zidni Zidan Mubarok	Zidan		
Jumlah			11	9

E.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Prasiklus

RENCANA PELAKSANA PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema : Makan Dan Minuman Halal/ Sayuran Hijau

Semester/Minggu : I/ 8

Kd : 2.2, 1.1-1, 3.3/4.3-4

Hari/Tanggal : Senin, 26 September 2016

Indikator Pencapaian Perkembangan	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Kognitif 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	1. Anak dapat menyebutkan kosakata bahasa Inggris macam-macam sayuran hijau dengan media <i>flash card</i> 2. Anak dapat mendengarkan dan memperhatikan guru berbicara	SOP Penyambutan 1. Upacara SOP Pembukaan 1. Salam, doa, dan membaca surat-surat pendek 2. Bercakap-cakap tentang sayuran dengan menggunakan media <i>flash card</i>	Anak Anak Anak, <i>Flash card</i> Sayuran hijau	
Nilai Agama dan Moral (NAM) 1.1-1 Menyebutkan Tuhan sebagai pencipta	1. Anak dapat memberi tanda pada gambar ciptaan Allah 2. Anak dapat	SOP Inti 1. Memberi tanda pada gambar ciptaan Allah dan tanda X pada gambar ciptaan manusia	LKS, spidol	

E.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I

RENCANA PELAKSANA PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema : Air, Api, Udara/ Manfaat Api

Semester/Minggu : II/ 9

Indikator : 2.2, 1.2, 3.6/4.6-3

Hari/Tanggal : Kamis, 06 Maret 2017

Indikator Pencapaian Perkembangan	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Kognitif 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	<ol style="list-style-type: none"> Anak dapat mengenal kosakata bahasa Inggris manfaat api serta kosakata yang ada dalam kegiatan <i>simulation game</i> penerangan dengan media <i>flash card</i> Anak dapat menyebutkan kosakata bahasa Inggris manfaat api serta kosakata yang ada dalam kegiatan <i>simulation game</i> penerangan dengan 	<p>SOP Penyambutan</p> <ol style="list-style-type: none"> Senam <p>SOP Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> Salam, doa, dan membaca surat-surat pendek Bercakap-cakap tentang kosakata bahasa Inggris manfaat api serta kosakata yang ada dalam kegiatan <i>simulation game</i> penerangan dengan media <i>flash card</i> <p>SOP Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> Melakukan <i>simulation game</i> penerangan 	<p>Anak</p> <p>Anak</p> <p>Anak, <i>flash card</i></p> <p>Alat perlengkapan <i>simulation game</i> penerangan</p>	
Nilai Agama dan Moral	<ol style="list-style-type: none"> Anak dapat menghargai 			

E.6 Lembar Kerja Siswa Siklus I

Tulis Nama Gambar Di Samping dengan Bahasa Inggris

NAMA :

KELOMPOK :



.....



.....



.....



.....

NILAI

E.7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II

RENCANA PELAKSANA PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema : Gejala Alam/ Banjir

Semester/Minggu : II/ 10

Indikator : 2.2, 1.2, 3.6/4.6-3

Hari/Tanggal : Kamis, 16 Maret 2017

Indikator Pencapaian Perkembangan	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
Kognitif 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	1. Anak dapat mengenal kosakata bahasa Inggris gejala alam serta kosakata dalam kegiatan <i>simulation game</i> banjir dengan media <i>flash card</i> 2. Anak dapat menyebutkan kosakata bahasa Inggris gejala alam serta kosakata dalam kegiatan <i>simulation game</i> banjir	SOP Penyambutan 1. Senam SOP Pembukaan 1. Salam, doa, dan membaca surat-surat pendek 2. Bercakap-cakap tentang kosakata bahasa Inggris gejala alam dan kosakata yang ada dalam kegiatan <i>simulation game</i> banjir dengan media <i>flash card</i> SOP Inti	Anak Anak Anak, <i>flash card</i>	
Nilai Agama dan Moral (NAM) 1.2 Menghargai diri sendiri,	1. Anak dapat menghargai lingkungan sebagai rasa syukur kepada	1. Melakukan <i>simulation game</i> banjir 2. Menebali tulisan serta	Alat perlengkapan <i>simulation game</i> banjir	

Indikator Pencapaian Perkembangan	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Media/Sumber Belajar	Penilaian
<p>orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</p> <p>Kognitif 3.6/4.6-3 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p>	<p>Tuhan</p> <p>2. Anak dapat melakukan <i>simulation game</i> banjir</p> <p>1. Anak dapat melakukan <i>simulation game</i> banjir</p> <p>2. Anak dapat menebali tulisan serta menghubungkan gambar dengan tulisan</p>	<p>menghubungkan gambar dengan tulisan</p> <p>SOP Makan dan bermain bersama</p> <p>1. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</p> <p>2. Berdoa sebelum dan sesudah makan dan minum</p> <p>3. Bermain bersama</p> <p>SOP Penutup</p> <p>1. Evaluasi kegiatan hari ini</p> <p>2. Informasi kegiatan besok</p> <p>3. Doa, membaca surat-surat pendek, dan salam</p>	<p>LKS, spidol</p> <p>Anak Anak Anak</p>	

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Jember, 11 Maret 2017
Mahasiswa

Dra. Hj. Ummi Hani'
NUPTK. 9162739641300023

Istibanah, S.Pd.I
NUPTK. 8449759660200013

Ikha Durrotun Nasikhah
NIM. 130210205074

E.8 Lembar Kerja Siswa Siklus II

Tebali dan hubungkan gambar dengan tulisan

Nama :
Kelompok :
Tanggal :



river

water

trash

flood

Nilai

LAMPIRAN F. FOTO PELAKSANAAN TINDAKAN

F.1 Foto Pelaksanaan Siklus I



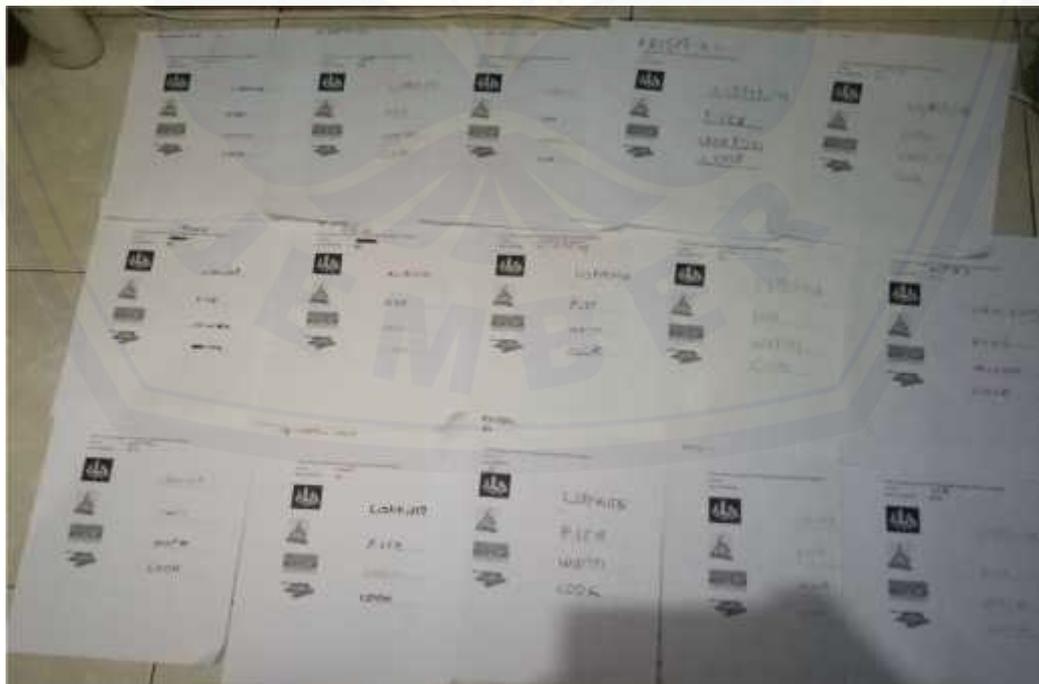
Gambar 1. Guru menjelaskan kosakata bahasa Inggris manfaat api dan kosakata bahasa Inggris kegiatan *simulation game* penerangan dengan menggunakan media *flash card*



Gambar 2. Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan *simulation game*



Gambar 3. Aktivitas anak mengerjakan LKS yang berkaitan dengan kemampuan kosakata bahasa Inggris



Gambar 4. Hasil lembar kerja siswa

F.2 Gambar Pelaksanaan Siklus II



Gambar 1. Guru menjelaskan koskata bahasa Inggris banjir dan koskata bahasa Inggris kegiatan *simulation game* penyebab terjadinya banjir dengan menggunakan media *flash card*



Gambar 2. Guru menjelaskan langkah-langkah *simulation game* penyebab terjadinya banjir



Gambar 3. Aktivitas anak mengerjakan LKS yang berkaitan dengan kemampuan kosakata bahasa Inggris



Gambar 4. Hasil lembar kerja siswa

LAMPIRAN G. SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 1335/UN25.1.5/LT.5/2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

12 1 -- 2017

Yth. Kepala TK Darus Sholah
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : IKHA DURROTUN NASIKHAH
NIM : 130210205074
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud mengadakan penelitian di TK Darus Sholah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember yang Saudara pimpin dengan judul "Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B2 Melalui *Simulation Game* dengan Media *Flash Card* di TK Darus Sholah Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017" di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Sukatman, M. Pd.
NIP.19640123 1998812 1 001

LAMPIRAN H. SURAT KETERANGAN KEPALA SEKOLAH



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM
TAMAN KANAK-KANAK DARUS SHOLAH
TEGAL BESAR JEMBER

Jl. M. Yamin 25 Tegal Besar- Kaliwates- Jember (0331) 338677

SURAT KETERANGAN

No. 271/SK/TK-DS/III/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah TK Darus Sholah menerangkan bahwa:

Nama : Ikha Durrotun Nasikhah
NIM : 130210205074
Fakultas/Jurusan : FKIP/PG PAUD
Intansi : UNIVERSITAS JEMBER

Yang tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi pada tanggal 9 & 16 Maret 2017 dengan judul "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK KELOMPOK B2 MELALUI *SIMULATION GAME* DENGAN MEDIA *FLASH CARD* DI TK DARUS SHOLAH KALIWATES JEMBER TAHUNPELAJARAN 2016/2017".

Demikian surat keterangan ini, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 24 Maret 2017

Mengetahui

Kepala TK Darus Sholah
Tegal Besar Jember



Dra. Hj. Ummi Hani'

LAMPIRAN I. BIODATA**Biodata Mahasiswa**

Nama : Ikha Durrotun Nasikhah
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 29 Mei 1995
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Dsn. Kauman RT/RW 001/002 Ds. Puger Kulon Kec.
 Puger Kab. Jember
 Telepon : 081937550201
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Riwayat Pendidikan :

No.	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1.	TK Dharma Wanita Puger Kulon	Jember	2001
2.	SDN Puger Kulon 1	Jember	2007
3.	SMP Negeri 1 Puger	Jember	2010
4.	MAN 1 Jember	Jember	2013