



## PENERAPAN GAME SIMON SAYS DALAM PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KEPADA ANAK TK DI SEKOLAH AZ-ZALFA

Oleh

**Asriani Hasibuan<sup>1\*</sup>, Isra Husna Dini<sup>2</sup>, Dina Nadilah<sup>3</sup>, Rahmad Wahyudi Rangkti<sup>4</sup>**

<sup>1\*,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan  
Bahasa Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

\*Email: asrianihasibuan@gmail.com

Article info:

Diterima: 04 Februari 2023

Disetujui: 10 Februari 2023

Publis: 10 Februari 2023

### Abstrak

Pentingnya belajar bahasa Inggris pada usia dini dikarenakan bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional. Metode belajar pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain karena dapat memudahkan untuk menerima informasi. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan suasana belajar bahasa Inggris melalui game yang dapat membantu mempermudah siswa dalam mengingat kosakata serta dapat meningkatkan kemauan siswa dalam belajar. Pada saat anak belajar dengan metode konvensional maka anak akan susah memahami dan cepat bosan karena anak belajar dari buku dan mendengarkan penjelasan tetapi dengan adanya metode belajar dengan games Simon Says ini diharapkan akan memudahkan anak dalam mempelajari, memahami dan menguasai bahasa asing. Selain memudahkan mengingat kosakata, permainan ini juga melatih pendengaran. Hasil penelitian ini mendapat respon positif, anak menikmati pembelajaran dengan antusias. Sekitar 80% nilai presentasi anak mengingat dan dapat menjawab pertanyaan pada pertemuan selanjutnya.

**Kata Kunci:** Bahasa Inggris; Kosakata; Game Simon Says

### Abstract

The importance of learning English at an early age is because English is an international language. The learning method for early childhood is learning while playing because it makes it easier to receive information. The purpose of this study is to create an atmosphere for learning English through games that can help make it easier for students to remember vocabulary and can increase students' willingness to learn. When children study with conventional methods, children will find it difficult to understand and get bored quickly because children learn from books and listen to explanations, but with the learning method with Simon Says games, it is hoped that it will make it easier for children to learn, understand and master foreign languages. Besides making it easier to remember vocabulary, this game also trains hearing. The results of this study received a positive response, children enjoyed learning enthusiastically. Approximately 80% of the presentation value of the child remembers and can answer questions at the next meeting.

**Keywords:** English; Vocabulary; Game Simon Says



## 1. PENDAHULUAN

Pentingnya bahasa Inggris terutama di era globalisasi saat ini, mengharuskan masyarakat untuk belajar agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Namun banyak orang yang kesulitan dalam mempelajari dan memahami bahasa Inggris, tidak sedikit dari mereka yang berhenti belajar dan menyerah begitu saja. Baiknya anak belajar bahasa asing sebelum usia 10 tahun karena di atas usia itu, anak akan lebih sulit menyerap kosakata atau pembelajaran baru dari bahasa asing yang diterimanya. Untuk itu, tim pengabdian menargetkan anak TK atau usia dini dalam penerapan games dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris, alasannya karena pada usia mereka dapat dengan mudah menyerap pelajaran. Dengan daya tanggap dan ingat yang tajam serta terbiasa mendengar bahasa Inggris sejak dini diharapkan dapat memudahkan anak untuk memahami bahasa Inggris ketahap selanjutnya. Tujuan lain dari penerapan game ini demi mengubah suasana belajar anak, seringkali siswa merasa bosan dan tidak fokus saat belajar, sulit memahami materi tapi tidak dapat mengapresiasikannya. Mengingat semua orang memiliki metode yang berbeda dalam memahami sesuatu, bukankah dengan mencoba mengubah suasana belajar yang monoton dan membosankan akan lebih menarik perhatian. Setelah merangsang rasa ketertarikan anak maka rasa penasaran dapat memotivasi keinginan yang kuat untuk terus belajar dan mencari sampai mencapai kepuasan. Dengan begitu ilmu yang diserap jauh lebih melekat, semakin tinggi rasa penasaran semakin dalam informasi yang dicari dan pemahaman akan materi tersebut menjadi luas. Bahasa Inggris merupakan bahasa paling umum seluruh dunia untuk berkomunikasi, untuk itu pentingnya kesadaran masyarakat untuk belajar sejak usia dini.

Penguasaan bahasa Inggris bisa ditingkatkan dengan cara menguasai kosakata secara baik karena penguasaan kosakata yang baik akan berpengaruh terhadap ketrampilan seseorang dalam berbahasa. Tarigan (dalam Bari', 2003:1) menyatakan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Mengingat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, tuntutan untuk dapat menguasai bahasa asing sebagai alat komunikasi adalah sebuah kebutuhan. Mempunyai kosakata yang cukup merupakan salah satu syarat untuk dapat menguasai bahasa Inggris. Hal ini diperjelas bahwa komponen bahasa Inggris terdiri dari tiga, yaitu grammar (tata bahasa), vocabulary (kosakata), dan pronunciation (pelafalan) (Kasihani, 2010:43).

Kosakata merupakan bagian yang penting dalam melakukan komunikasi melalui bahasa, baik lisan maupun tulisan. Krashen (1995:155) menyatakan bahwa jika seseorang tidak mengenali atau mengerti arti dari kata kunci yang digunakan pada suatu hal yang dimaksud, maka orang tersebut tidak akan dapat ikut serta dalam komunikasi. Begitu pula dalam Bahasa Inggris, jika siswa tidak mengerti arti dari satu atau beberapa kosakata dalam wacana atau percakapan maka mereka tentu tidak dapat menjawab pertanyaan yang dimaksud.

Menurut Husain Junus, dkk (1996 : 65) "Kosakata adalah perbendaharaan kata". Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Coady dan Huckin (1997 : 210) yang menyatakan bahwa " Kosakata adalah perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang". Kekayaan kata yang berada dalam ingatannya, yang akan menimbulkan reaksi bila didengar ataupun dibaca". Kata merupakan penyaluran gagasan, maka hal ini berarti semakin banyak kata yang dikuasai seseorang, semakin banyak pula ide atau gagasan yang dikuasainya, dan dengan mudah pula dia menerima ide atau gagasan orang lain. Betapa sering kita tidak dapat memahami informasi atau pesan yang diungkapkan orang lain hanya karena kita tidak memiliki kosakata yang tidak memadai.

Kosakata adalah pengetahuan tentang kata-kata dan makna kata. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kosakata adalah perbendaharaan kata. Sedangkan arti dari kata itu sendiri



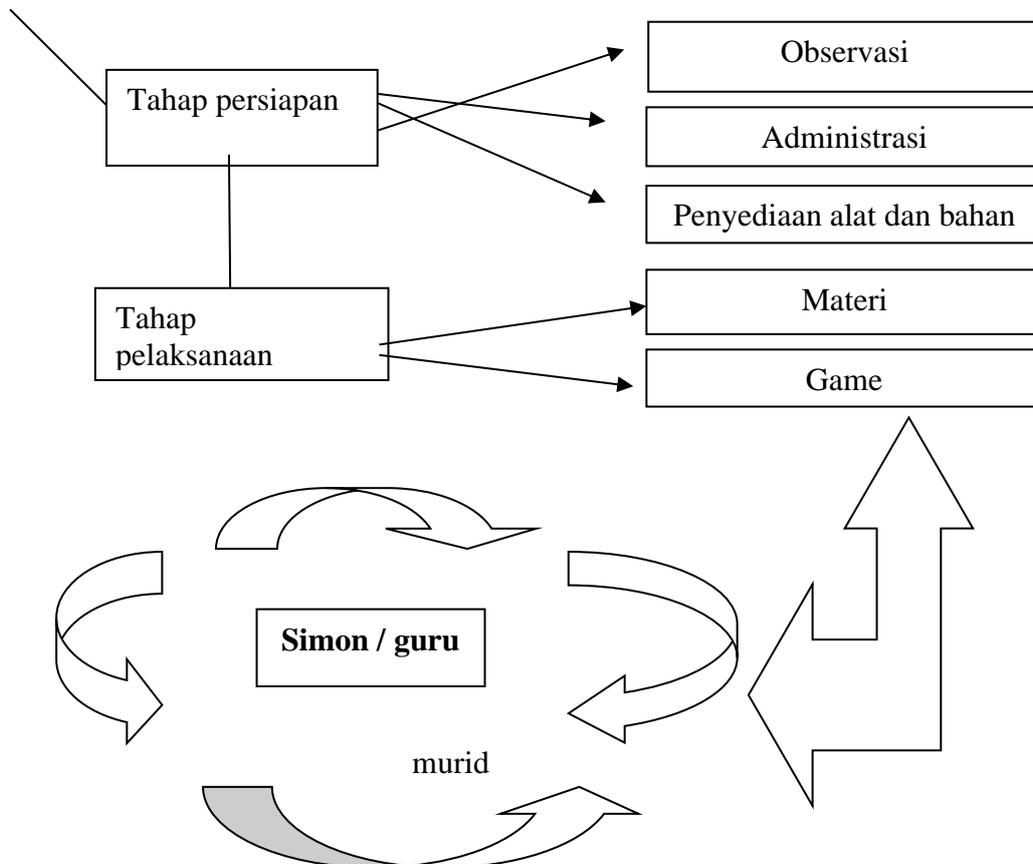
adalah unsur bahasa yang diucapkan atau ditulis yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa. Dan sebagai modal dasar dalam mempelajari bahasa Inggris, semakin banyak perbendaharaan kata yang diketahui dapat memudahkan proses belajar terutama keterampilan dalam berbicara.

Untuk itu, diperlukan media atau metode pembelajaran yang menyenangkan demi menarik minat belajar anak. Dengan landasan teori yang berbasis konseptual pengembangan model pembelajaran berbasis Simon Says Game, bertujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi. Membantu dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan kerja sama dan bisa menerapkan rasa saling menghormati serta keakraban siswa jadi aktif dan komunikatif. Siswa akan diuji dengan tanya jawab pada pertemuan selanjutnya dan hasilnya mereka dapat menjawab dengan baik.

Game Kata Simon ( Simon Says ) ialah permainan anak di bawah 10 tahun Pemimpin di dalam permainan akan memegang nama sebagai " Simon " lalu memberikan perintah yang harus diikuti oleh para pemain dengan menyeringai awalan " Kata Simon " pada setiap perintah . Bila sebuah perintah tanpa didahului "Kata Simon" dan pemain secara tidak sadar mengerjakan atau mengikuti maka pemain tersebut akan keluar dari permainan. ini sekaligus menjadi pembeda antara perintah yang palsu dengan yang asli . Permainan Kata Simon membantu seseorang mendapatkan ketajaman . Manakala seluruh pemain tersisih , Simon yang memenangkan permainan . Permainan ini menempel pada budaya yang luas.

## **2. METODE PENGABDIAN**

Target pengabdian yang ditargetkan adalah anak usia dini sekolah TK Az-Zalfa, Jl. Staim-Perumahan Pinago Kec. Panyabungan, Mandailing Natal. Metode yang digunakan adalah pembelajaran berbasis game Simon says, demi menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik. Dimulai dengan tahap pengenalan berbahasa inggris dan dilanjut dengan pemaparan materi yang dibantu oleh para guru pendamping mengorganisasi kelas demi berjalannya pembelajran dengan tertib. Selanjutnya bermain game dengan materi yang dipaparkan, dengan ini dapat diketahui seberapa besar anak-anak dalam menangkap materi pembelajaran dan juga dapat membantu mengasah daya ingat. Dan saat itu peran guru pendamping sangat penting, memberikan penjelasan lebih mendalam agar lebih muda dipahami anak. Rencna terakhir dengan memberi quis pada pertemuan selanjutnya, daya ingat dan pendengaran mereka akan diuji. Semakin sering sesuatu diulang maka daya ingat akan semakin tajam, metode ini sangat efektif terutama pada anak usia dini maka dari itu sebaiknya membiasakan mereka beradaptasi dengan bahasa inggris. Menggunakan dua tahapan yaitu tahap persiapan; observasi, administrasi, penyediaan alat dan bahan dan tahap pelaksanaan; materi, game.



#### Tahap Persiapan

##### Kegiatan Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan survei pada lokasi yang akan dijadikan program pengabdian masyarakat yakni sekolah TK Az-Zalfa, Jl. Staim –Perumahan Pinago Kec. Panyabungan, Mandailing Natal. Survei dilakukan sekali dengan mengamati lingkungan dan proses belajar anak.

##### Proses Administrasi

Dalam tahap persiapan ini dilakukan dengan mengurus surat pengantar dari kampus dan koordinasi dengan pihak terkait.

##### Penyediaan Alat dan Bahan

Penyediaan alat dan bahan ini dilakukan demi memperlancar pelaksanaan Pkm, setelah menentukan bahan materi apa saja yang akan dibawa. Dengan adanya alat dan bahan yang tepat, diharap proses belajar dapat lebih mudah.

#### Tahap Pelaksanaan

##### Materi

Sebelum memulai game, pembelajaran akan dimulai dengan memberikan materi yang akan dijadikan bahan bermain game. Guru dapat menggunakan alat dan bahan demi menunjang pembelajaran.

##### Game

Pemimpin di dalam permainan akan memegang nama sebagai "Simon" lalu memberikan perintah yang harus diikuti oleh para pemain lain. Simon Berkata (Simon Says) adalah permainan yang menyenangkan dan melatih pendengaran.

Kumpulkan para pemain. Simon Berkata adalah permainan yang sederhana dan menyenangkan, Simon memberikan perintah kepada semua peserta. Perintah dapat diberikan dengan dua cara: diawali dengan ucapan “Simon berkata...” atau mengucapkan perintah secara langsung.

Pendengar harus mendengarkan perintah Simon dengan saksama lalu melaksanakannya. Jika Simon mengawali perintah dengan “Simon berkata...”, para peserta harus mematuhi perintah Simon.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dalam pelaksanaan kegiatan ini sangat memuaskan karna mendapat respon positif. Diawal dari perkenalan diri dan bahasa itu sendiri, bermain game didalam kelas ataupun saat diluar kelas, dan mereka yang bertanya tiba-tiba saat diluar jam belajar bisa menjadi jalur bagi guru untuk memberi beberapa materi lainnya. Untuk memotong jarak dengan para anak-anak dapat dilakukan dengan cara bermain bersama serta ikut serta dalam pengerjaan tugas, hanya untuk mengawasi dan membantu menjelaskan bagian yang tidak dapat dimengerti. Perubahan terlihat dari seberapa antusiasnya beberapa anak dalam bertanya maupun memonopoli keadaan saat proses pembelajaran berlanjut.

Dilihat dari hasil diatas hal pertama yang akan dibahas dan paling penting adalah pengenalan dan menarik minat anak, bukan hanya dalam jam pembelajaran tapi diluar jam itu dan pada saat bermainpun sangat baik memberi sedikit pengetahuan. Dalam suasana santai itu secara tidak sadar mereka akan menyerap beberapa ilmu dan pada saat membantu mereka dalam belajar juga momen yang sangat penting. Dalam kegiatan ini, kita belajar betapa pentingnya memilih momen yang tepat dalam memberikan materi seperti saat anak-anak belajar nilai moral dari dongeng yang mereka dengar.

Gerakan identifikasi ketercapaian ditinjau dari luaran program yaitu pengenalan bahasa Inggris serta pengenalan kegiatan penerapan game simon says dalam belajar bahasa Inggris bagi anak di taman kanak-kanak TK Az-Zalfa, kec panyabungan. Kegiatan belajar mengajar berbasis game ini telah dilaksanakan pada hari selasa tanggal 12 April 2022. Dengan peserta 3 orang dalam sekelompok, bekerja sama dengan tenaga pengajar dalam menerapkan game belajar bahasa Inggris kepada anak, kegiatan ini akan memebari materi terlebih dahulu sebelum mulai bermain game. Kegiatan ini juga dibekali dengan peralatan yang sesuai dengan tema materi yang dibawakan, untuk memudahkan anak memahami.



Gambar 1. Pengenalan Bahasa Inggris

Adapun metode memahami kosakata Bahasa Inggris salah satunya dapat memanfaatkan game sebagai contohnya adalah simon says. Yang mana saat bermain siswa dituntut untuk dapat menyebutkan berbagai kosakata dasar. Game ini dapat mempermudah siswa dalam mengenal dan menghafal kosakata dasar dengan bermain dan menyenangkan.



Gambar 2. Pembelajaran Bahasa Inggris di dalam kelas

Setelah terlaksananya kegiatan belajar berbasis game bahasa Inggris, bukan hanya pengetahuan namun juga rasa minat serta penasar yang tinggi memicu anak untuk bertanya. Pertanyaan-pertanyaan sederhana adalah sebagai bukti, disaat itu kita bisa memberikan materi-materi yang mudah dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Dengan begitu materinya akan lebih mudah diserap dan rasa penasaran akan bahasa Inggris akan benda sekitarnya semakin bertambah. Kegiatan penerapan game dalam belajar bahasa Inggris yang memberikan keuntungan bagi kemudahan pemahaman akan bahasa Inggris dasar, dengan terbiasa mendengar dan belajar sejak usia dini akan lebih memudahkan anak dalam menerima materi bahasa asing dikemudian hari.

Dilihat dari respon positif anak-anak TK Az-Zalfa selama kegiatan pengabdian masyarakat berlangsung, kegiatan ini berotensi berlanjut dan terus berkembang. Baik dengan tema PKM yang sama atau berbeda, hal ini dikarenakan minimnya pelajaran bahasa Inggris usia dini pada anak. Pada dasarnya usia mereka adalah usia terbaik untuk belajar.

#### 4. SIMPULAN

Terselenggaranya kegiatan Pengabdian Masyarakat sebagai upaya meningkatkan pemahaman akan bahasa Inggris sejak usia dini melalui pembelajaran dengan penerapan Simon Says Game. Kegiatan tersebut terlaksana melalui dari beberapa rangkaian kegiatan maupun persiapan yang bertujuan untuk memudahkan anak dalam memahami bahasa Inggris dasar. Kegiatan mengajar ini memberikan materi-materi dasar bahasa Inggris lingkungan sekitar, pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional serta cara pengenalan diri sendiri.

Diharapkan dengan adanya kegiatan ini, akan memicu sebagian tenaga pengajar dan masyarakat untuk mengajarkan bahasa Inggris dasar bagi anak sejak usia dini dengan adanya semakin banyaknya tenaga pengajar untuk anak-anak usia dini.



## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Arumsari, A. D., Arifin, B., & Rusnalasari, Z. D. 2017. Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di Kec Sukolilo Surabaya. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 133-142.
- Asih, D., Wibowo, D. C., & Kurniati, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Metode Simon Berkata Pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sandung. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 2(1), 40-49.
- Yamin, M. 2017. Metode pembelajaran bahasa inggris di tingkat dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(5), 82-97.
- Sahrawi, S., Hafis, M., Sari, D. S., Astuti, D. S., & Wiyanti, S. 2018. Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Games Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Smp Awaluddin. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 166-175.
- Utama, S. W. 2021. Bentuk Kraetivitas Guru Dalam Menanggulangi Kesulitan Belajar Bahasa Inggris Bagi Sisiwa. *Al-Mujahidah*, 2(1), 218-230.
- Uzer, Y. V., & Pd, M. 2019. Strategi belajar bahasa inggris yang menyenangkan untuk pendidikan anak usia dini. *Pernik Jurnal Paud*, 2(1), 86-95.