



PERMAINAN *SHAKE AND SAY*(SAS) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI

Oleh:

Asriani Hasibuan¹, Derliana Hasibuan², Dharyana Suryadijaya³, Derlina Sari Rambe⁴,
Taufik Nasution⁵, Rahmaini Pasaribu⁶, Dimas Eri Sujiwo⁷

¹Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

²Universitas Asahan

³STMIK Logika Medan

^{4,5,6,7} Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email: hasibuanasriani@gmail.com

DOI: 10.37081/adam.v3i1.1740

Article info:

Diterima:28/12/23

Disetujui:24/01/24

Publis: 08/02/24

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Inggris anak usia dini dengan menggunakan permainan *Shake and Say* (*SaS*) dengan penggunaan dadu dan gambar sebagai medianya. Subjek Penelitian ini adalah anak-anak di TK Madina Padangsidimpuan dengan total siswa 16 orang sedangkan objek penelitian ini adalah peningkatan minat belajar bahasa Inggris anak-anak usia dini. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Hasil dari kegiatan ini adalah permainan *Shake and Say* (*SaS*) pada anak-anak usia dini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris bagi anak-anak usia dini serta untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kosakata bahasa Inggris di sekitar lingkungan anak-anak. Permainan ini sangat menarik minat anak-anak untuk belajar bahasa Inggris karena simple dan kapan waktu saja bisa dilakukan dan menggunakan alat yang mudah ditemui ataupun dibuat sendiri. Tim PkM mempersentasikan keberhasilan permainan ini dalam menarik minat belajar anak-anak mencapai 85% keberhasilannya.

Kata kunci: Peningkatan Minat Belajar, *Shake and Say* (*SaS*), Dadu dan Gambar

Abstract

This activity aims to increase early childhood interest in learning English by using the Shake and Say (SaS) game. using dice and pictures as media. The subjects of this research were children at the Madina Padangsidimpuan Kindergarten with a total of 16 students, while the object of this research was increasing interest in learning English among early childhood children. The data collection techniques used are observation and tests. The result of this activity is that the Shake and Say (SaS) game for young children is very suitable for increasing interest in learning English for young children and for increasing students' knowledge of English in their environment. This game really attracts children's interest in learning English because it is simple and can be played at any time and uses tools that are easy to find or make yourself. The PkM team stated that the success of this game in attracting children's interest in learning reached 85% success.

Keywords: Increased Interest in Learning, *Shake and Say* (*SaS*), Dice and Pictures



1. PENDAHULUAN

Di era 5.0 sekarang ini animo terhadap kemampuan berbahasa asing dan penguasaan teknologi menjadi suatu kebutuhan. Oleh karenanya, terdapat beberapa lembaga kursus yang menjadi wadah bagi masyarakat dalam meningkatkan kemampuan bahasa asing dan teknologinya. Di samping sekolah yang merupakan lembaga resmi yang di dalamnya anak-anak banyak belajar dan tentu dididik dan dibekali dengan berbagai ilmu pengetahuan. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang menjadi mata pelajaran yang sudah diperkenalkan pada anak usia dini. Taman Kanak-Kanak merupakan pintu gerbang dan pondasi dasar bagi anak memasuki dunia pendidikan formal. Di sini pulalah mereka aktif belajar sambil bermain. “Anak usia dini 4 – 6 tahun cenderung masih suka bermain” (Tedjasaputra 2011). Di taman kanak-kanak, Bahasa Inggris diharapkan sudah dikenal dan perlahan mereka diharapkan mampu mengenal kosakata sederhana. Faktanya, anak TK masih belum mampu mengenal dan mengucapkan kosa kata sederhana dalam bahasa Inggris, walaupun sudah diberikan pengajaran tentang kosa kata. Selain itu, ketertarikan mereka belajar bahasa Inggris masih sangat kurang.

Bermain merupakan aktivitas yang sangat digemari anak usia 4 sampai dengan 6 tahun. Menurut Pratiwi Wiwiek (2017: 106) bermain merupakan sarana anak untuk belajar mengenal lingkungan dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini, melalui bermain anak dapat memenuhi seluruh aspek kebutuhan perkembangan kognitif, afektif, sosial, emosi, motorik dan bahasa. Untuk itu, upaya yang diberikan dalam menarik minat belajar bahasa Inggris anak adalah permainan *Shake and Say (SaS)*, yakni seorang guru menyiapkan materi misalnya, *Fruits*. Dengan permainan dalam kelompok ini anak-anak diminta mengocok wadah berisi dadu stainless yang memiliki inisial huruf dan setelah dadu dikocok maka huruf yang muncul menjadi dasar anak menyebutkan Bahasa Inggris dipandu dengan adanya media gambar yang telah dipersiapkan oleh guru sebagai pendukung kemampuan anak menyebutkan nama buah yang muncul pada dadu tersebut. Permainan ini bisa membantu orang tua dan guru sekolah tingkat anak usia dini dalam menarik minat belajar bahasa Inggris anak dan mereka bisa menikmati proses pembelajaran dengan suasana bermain yang seru dan santai.

Mengajarkan Bahasa Inggris bagi anak usia dini merupakan suatu tantangan tersendiri bagi seorang guru. Berbagai penelitian dengan menggunakan model dan media telah diupayakan agar minat dan kemampuan mereka berkembang dan meningkat. Berdasarkan berbagai penelitian tersebut tim PKM mencoba membuat karya inovatif yakni Permainan *Shake and Say (SaS)*. Penelitian-penelitian yang relevan tersebut telah dilakukan oleh:

1. Ni Wayan Eka Suniantari dkk (2014) membahas tentang “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Dadu Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan bahasa pada anak kelompok B1 semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 di TK Widya Kumara Singaraja setelah diterapkan metode bermain berbantuan media dadu huruf. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 14 orang anak TK Widya Kumara Singaraja pada kelompok B1 semester II Tahun Pelajaran 2013/2014. Data penelitian tentang perkembangan bahasa dikumpulkan menggunakan metode observasi dengan instrumen berupa lembar format observasi. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor perkembangan bahasa pada anak kelompok B1 setelah diterapkan metode bermain berbantuan media dadu huruf pada siklus I sebesar 71% yang berada pada katagori sedang kemudian pada siklus II menjadi 83% tergolong pada katagori tinggi. Jadi terjadi peningkatan perkembangan bahasa anak setelah diterapkan metode bermain berbantuan media dadu huruf sebesar 12%.
2. Lewi Ha (2020) membahas tentang “Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi” Literasi merupakan aspek perkembangan bahasa dalam pendidikan anak usia dini. Literasi sering dilekatkan pada istilah membaca dan menulis, walaupun terminologi literasi lebih luas dari baca-tulis. Tujuan penulisan artikel ini untuk mendeskripsikan pengembangan literasi anak melalui permainan dadu literasi. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif, dengan subjek penelitian yaitu anak kelompok A TK Al-

- Aqsho Konawe Selatan yang ditetapkan peneliti secara purposive sampling. Teknik analisis data menggunakan interaktif model dengan langkah-langkah yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi anak pada indikator perkembangan anak dapat mengenal simbol untuk persiapan membaca, anak dapat mengenal huruf awal dari nama benda, menuliskan dan mengucapkan huruf a-z dan anak dapat menuliskan nama sendiri. Seluruh indikator literasi anak tersebut berkembang dengan sangat baik melalui penggunaan permainan dadu literasi.
3. Melinda Andriani (2017) membahas tentang “Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Kegiatan Bermain Menyusun Dadu Huruf Kelompok B TK Dharma Wanita Campurejo Kecamatan Mojoroto Kota Kediri”. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tentang upaya meningkatkan kemampuan membaca melalui kegiatan bermain menyusun dadu huruf. Metode penelitian yang digunakan deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 15 anak. Hasil analisa data menunjukkan bahwa : 1) Perencanaan Pembelajaran seperti menentukan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan, mengembangkan dan mengorganisasikan media pembelajaran, merencanakan pengelolaan kelas, dan menyiapkan alat penilaian rencana pembelajaran. 2) langkah pembelajaran antara lain : melakukan pembelajaran, melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar. 3) peningkatan kemampuan dengan indikator : Mengenal keaksaraan awal melalui bermain, Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) pada anak usia dini dengan menggunakan media dadu huruf kelompok B TK Dharma Wanita Campurejo Kecamatan Mojoroto Kota Kediri yaitu kemampuan membaca anak mencapai 80%.

Berdasarkan tinjauan pustaka dengan judul “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Dadu Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa” lebih menitikberatkan perkembangan kosa kata dalam mengingat atau menghafal huruf vokal dan konsonan dengan cara melambungkan dadu ke atas.

Sedangkan tinjauan pustaka dengan judul “Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi” untuk meningkatkan kemampuan literasi awal (bahasa, keaksaraan) dengan cara permainan ular tangga, dimana permainan ini setiap kelompok beranggotakan dua orang anak, satu anak bertugas sebagai pelempar dadu dan anak lainnya bertugas sebagai pion yang akan berjalan di atas kotak bertuliskan huruf abjad, mulai dari huruf A sampai huruf Z, kelompok yang paling pertama mencapai huruf yang paling akhir dari abjad adalah pemenang permainan ini. Selanjutnya tinjauan pustaka dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Kegiatan Bermain Menyusun Dadu Huruf Kelompok B TK Dharma Wanita Campurejo Kecamatan Mojoroto Kota Kediri” untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak terhadap susunan kata, permainan dadu huruf ini dimainkan dengan cara guru memberi contoh gambar, misalnya gambar buku. Kemudian salah satu anak maju dan menyusun dadu huruf menjadi tulisan b-u-k-u.

Pada pengabdian dengan tema Permainan *Shake and Say (SaS)* ini memiliki keunikan yakni dadu yang digunakan terbuat dari bahan stainless yang bertuliskan huruf dan setiap sisi diberi warna yang menarik serta pelaksanaannya dilakukan oleh kelompok siswa yakni 3-4 orang. Pertama, guru menetapkan materi ajar, misalnya Fruits. Kemudian salah satu siswa mengocok dadu kemudian melemparkannya ke lantai dan muncul huruf A, misalnya. Maka guru akan menunjukkan media gambar buah Apel. Maka tiga siswa lainnya mencoba mengucapkan kata apel dalam bahasa Inggris dibantu oleh guru dengan memeriksa pengucapan yang benar dan mengeja huruf- huruf pembentuk kata *apple* tersebut.

Dengan rentang waktu 5 menit per mata dadu yang dilempar, maka jika waktu masih tersedia, guru boleh menunjukkan media gambar lainnya yang berinisial A. kelompok siswa lainnya diminta untuk menyimak agar kosakata yang diperoleh semakin kaya. Selanjutnya,

Untuk menarik minat belajar serta melatih jiwa kompetitif siswa, guru dapat memberikan “bintang atau permen” sebagai reward bagi kelompok yang berhasil.

Kegiatan ini dilaksanakan bergiliran dengan jumlah kelompok yang ada. Dan di akhir permainan, guru meminta siswa untuk kembali mengucapkan kosa kata yang sudah disebutkan dalam proses permainan dan pada saat itulah guru dapat kembali mengajarkan pengucapan kosakata yang tepat dan mengeja huruf- huruf pembentuk kosakata tersebut.

2. METODE PENGABDIAN

Program pengabdian ini dimulai karna adanya suatu problematika dalam lingkungan sekolah, yang mana sekolah tersebut mengajarkan pelajaran bahasa Inggris. Namun, dalam penerapan pembelajaran tersebut masih kurang efektif dan metode yang diberikan kurang mendukung. Sehingga sebagian besar anak kurang berminat untuk belajar bahasa Inggris. Untuk itu muncul lah ide pembuatan permainan yaitu Permainan *Shake and Say (SaS)* yang di cetuskan oleh tim PKM ini yang mana permainan ini di rancang untuk menarik minat anak dalam belajar bahasa Inggris. Sehingga anak yang kurang tertarik belajar bahasa Inggris menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris.

Shake and Say (SaS) adalah model permainan yang menggunakan alat berupa dadu yang memiliki 6 sisi, yang di buat dari stainless yang mana setiap sisi berisi huruf A, B, C, D, F, G.



Permainan ini dirancang dengan menggunakan bahan – bahan:

- 1) Stainless Steel 6 sisi
- 2) Pylox
- 3) Kertas HVS
- 4) Gunting
- 5) Wadah dadu

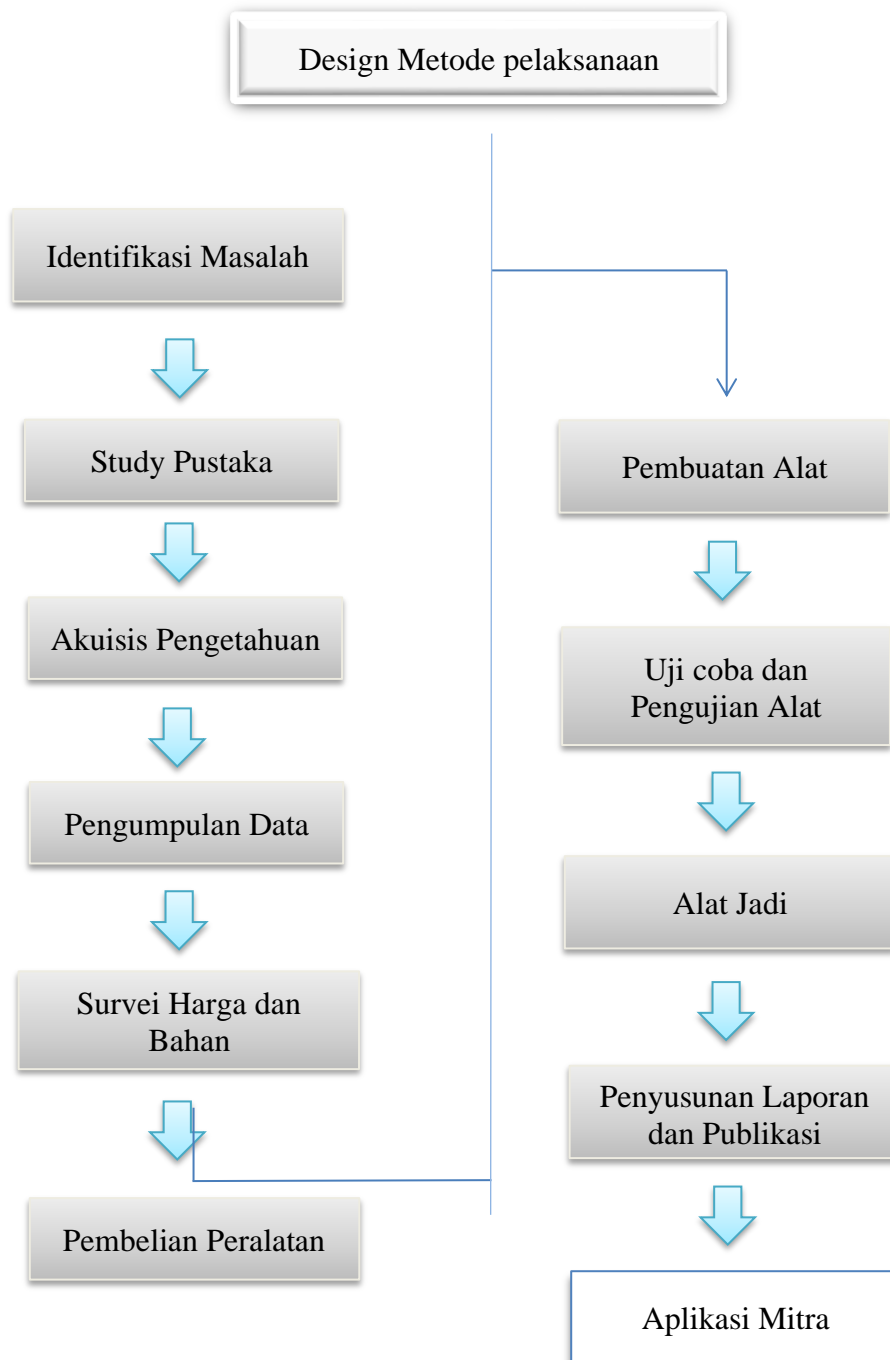
Pertama, siapkan bahan – bahan seperti Stainless steel yang memiliki 6 sisi, Pylox, Kertas HVS, dan Gunting. Kedua, gunting kertas HVS sesuai dengan bentuk huruf yang akan digunakan. Ketiga, setelah semua sudah terbentuk, kemudian cetak lah satu persatu huruf ke setiap sisi dengan menggunakan Pylox. Keempat, diamkan beberapa saat di ruangan terbuka agar cetakan pylox kering. Setelah benar-benar kering Dadu siap digunakan untuk permainan *Shake and Say* yang akan menarik minat anak belajar bahasa Inggris. Sebelum pengaplikasian ada baik nya di uji terlebih dahulu apakah alat bekerja dengan baik dan bisa digunakan.

Permainan *Shake and Say (SaS)* akan dilaksanakan di TK Madina Padangsidempuan dengan menggunakan alat berupa dadu stainless. Teknisi pelaksanan program ini yaitu langkah pertama bagilah peserta didik menjadi dua kelompok. Kemudian minta lah maju setiap orang untuk mengocok dadu yang ada dalam wadah dan kemudian melemparnya ke lantai. Setelah keluar huruf yang di maksud kemudian peserta didik tersebut menyebutkan kosa kata sebanyak banyaknya dengan awalan huruf yang keluar tersebut. Proses permainan ini dilakukan dengan menggunakan timer untuk mengatur jalannya permainan agar sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Kegiatan tersebut berlangsung sampai peserta didik mendapatkan gilirannya masing masing.

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya minat belajar anak dalam belajar bahasa Inggris
- b. Terbatasnya permainan yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar bahasa Inggris.
2. Variabel/Data dan Sumber Data Penelitian (Study Pustaka)
Variabel-variabel penelitian yang dibutuhkan dalam penelitian ini mengacu pada materi ajar di sekolah dasar sesuai dengan kurikulum berbasis kompetensi. Sedangkan untuk data-data pendukung yang terkait dengan variabel-variabel penelitian dapat diperoleh dari pihak sekolah dasar.
3. Metode Pengumpulan Data
 - a. Literatur, dilakukan dengan mencari data-data pada literatur yang terkait dengan penelitian untuk mendukung belajar sambil bermain ini.
 - b. Wawancara, dilakukan dengan tanya-jawab langsung dengan pihak terkait dalam rangka untuk mendapatkan data pendukung untuk piranti belajar sambil bermain ini.
 - c. Dokumentasi, dilakukan dalam rangka pengumpulan variabel-variabel maupun data-data pendukung.
4. Metode Pendekatan Penelitian
Fokus penelitian ini adalah untuk membuat permainan yang digunakan untuk menarik minat belajar bagi anak TK untuk merangsang kemampuan bahasa Inggris. Pendekatan penelitian ini melalui tahapan berikut :
 - a. Tahap Analisis
Dilakukan untuk menganalisa berbagai bentuk pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung permainan sambil belajar untuk anak.
 - b. Tahap Desain dan Implementasi
Setelah analisis dilakukan, selanjutnya dibuat rancangan alat dan implementasinya.
 - c. Tahap Uji
Tahapan uji dilakukan untuk melihat apakah alat bekerja sesuai dengan perancangan sertamelihat seberapa jauh ketertarikan dan daya serap anak terhadap piranti ini.
5. Metode Penyelesaian
 - a. Aplikasi Mitra





3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pelatihan

Kegiatan PKM ini dilakukan TK Madina Padangsidimpuan. Kegiatan ini merupakan bagian dari upaya pelaksanaan PKM meningkatkan minat untuk belajar bahasa Inggris siswa/i TK Madina Padangsidimpuan sebagai salah cara yang baik untuk mempelajari bahasa Inggris. Selama PKM berlangsung, siswa diperkenalkan tentang kosa kata dasar yang mudah dijumpai oleh anak-anak disekitarnya dengan bermain dadu serta gambar. Kegiatan berlangsung selama sebulan dengan 2 kali pertemuan dalam seminggu dengan alokasi waktu 40 menit per pertemuan. Siswa di beri kesempatan untuk mengeksplor kemampuannya melalui permainan dadu dan gambar mengenai bahasa Inggris yang ada disekitarnya sesuai dengan huruf dadu yang keluar saat dilempar. Untuk mempermudah kegiatan ini serta partisipasi siswa, tim PKM membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang di dampingi oleh salah satu anggota tim pelaksana.

Pengabdian kepada masyarakat dihari pertama diawali dengan kata sambutan dari ketua kegiatan yaitu Asriani Hasibuan S. Pd.,M. Hum., sementara pembukaan secara resmi dilakukan oleh Kepala Sekolah TK Madina Padangsidimpuan. Pada pertemuan pertama ketua PkM mengajak anak-anak di TK Madina Padangsidimpuan untuk berkumpul dan bertanya kepada anak-anak seputar kosakata bahasa Inggris sekitar mereka. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur sudah sampai mana pengetahuan anak-anak mengenai kosa kata dalam bahasa Inggris di sekitar mereka. Kegiatan ini juga merupakan suatu tes (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan dasar bahasa Inggris yang mereka miliki sebelum mengikuti proses belajar mengajar menggunakan *Shake and Say (SaS)*. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan sesi ke II yaitu implementasi permainan *Shake and Say (SaS)* dengan media dadu kepada anak-anak. Pada kegiatan ini, anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok yang setiap kelompok memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan sudah ditentukan sebelumnya bersama guru-guru di TK tersebut. Pada kegiatan ini anak-anak di minta untuk melempar dadu dan akan menyebutkan kosa kata sebanyak-banyaknya sesuai dengan huruf yang keluar dengan bantuan gambar. Kegiatan ini terus berjalan sampai semua anggota kelompok mendapat kesempatan yang sama dan tentu setiap kelompok di pandu dan dipimpin oleh 1 orang guru dan 1 orang anggota tim PKM. Selama proses PKM, anak-anak sangat senang dan tentunya antusias dalam permainan *Shake and Say (SaS)* dengan media dadu dan gambar ini. Hal ini didukung dengan ekspresi anak-anak saat menjalani proses permainan. Disamping itu juga, pengetahuan anak-anak juga semakin bertambah hal ini didukung dengan tes yang di lakukan oleh tim PKM setelah permainan selesai.

Pada pertemuan selanjutnya dilakukan juga dengan kegiatan yang sama, Hasilnya juga menunjukkan hasil yang memuaskan. Anak-anak TK Madina Padangsidimpuan sangat senang dan antusias dalam permainan yang dilakukan. Bahkan anak-anak pada pertemuan ini lebih antusias dari pertemuan sebelumnya. Anak-anak TK Madina Padangsidimpuan sangat menyukai permainan dalam proses pembelajaran mereka. Tentu ini sangat sesuai dengan slogan yang diterapkan di TK Madina Padangsidimpuan yaitu "Belajar sambil Bermain". Anak-anak TK Madina Padangsidimpuan sangat senang dalam permainan yang dilakukan dan tentunya mereka dapat menyetarakan dengan pengetahuan yang mereka peroleh pada saat permainan yang dilakukan yaitu, selain meningkatnya minat anak-anak dalam belajar bahasa Inggris, anak-anak TK Madina Padangsidimpuan juga memperoleh pengetahuan kosakata yang baru dan tentunya meningkat setelah belajar menggunakan games yaitu *Shake and Say (SaS)* melalui dadu dan gambar.



Gambar 1. Proses Sharing antara tim PkM dengan anak-anak TK Madina Padangsidimpuan



Gambar 2. Mengatur kelompok anak-anak dengan tangan di pinggang tanpa suara dan kemudian akan memulai permainan *shake and say*

3.2 Pembahasan

Permainan *Shake and Say (SaS)* akan dilaksanakan di TK Madina Padangsidimpuan dengan menggunakan alat berupa dadu stainless. Teknisi pelaksanaan program ini yaitu langkah pertama bagilah peserta didik menjadi dua kelompok. Kemudian minta lah maju setiap orang untuk mengocok dadu yang ada dalam wadah dan kemudian melemparnya ke lantai. Setelah keluar huruf yang di maksud kemudian peserta didik tersebut menyebutkan kosa kata sebanyak banyaknya dengan awalan huruf yang keluar tersebut. Proses permainan ini dilakukan dengan menggunakan timer untuk mengatur jalannya permainan agar sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Oleh karena itu permainan *Shake and Say (SaS)* pada anak-anak usia dini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris bagi anak-anak usia dini serta untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kosakata bahasa Inggris di sekitar lingkungan anak-anak. Permainan ini sangat menarik minat anak-anak untuk belajar bahasa Inggris karena simple dan kapan waktu saja bisa dilakukan dan menggunakan alat yang mudah ditemui ataupun dibuat sendiri. Tim PkM mempersentasikan keberhasilan permainan ini dalam menarik minat belajar anak-anak mencapai 85% keberhasilannya.

PkM ini sesuai dengan penelitian sebelumnya, seperti PkM yang dilakukan oleh Ni Wayan Eka Suniantari dkk (2014) membahas tentang “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Dadu Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan bahasa pada anak kelompok B1 semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 di TK Widya Kumara Singaraja setelah diterapkan metode bermain berbantuan media dadu huruf. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 14 orang anak TK Widya Kumara Singaraja pada kelompok B1 semester II Tahun Pelajaran 2013/2014. Data penelitian tentang perkembangan bahasa dikumpulkan menggunakan metode observasi dengan instrumen berupa lembar format observasi. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan



metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor perkembangan bahasa pada anak kelompok B1 setelah diterapkan metode bermain berbantuan media dadu huruf pada siklus I sebesar 71% yang berada pada katagori sedang kemudian pada siklus II menjadi 83% tergolong pada katagori tinggi. Jadi terjadi peningkatan perkembangan bahasa anak setelah diterapkan metode bermain berbantuan media dadu huruf sebesar 12%.

Serupa juga dengan yang dilakukan oleh Lewi Ha (2020) membahas tentang “Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi” Literasi merupakan aspek perkembangan bahasa dalam pendidikan anak usia dini. Literasi sering dilekatkan pada istilah membaca dan menulis, walaupun terminologi literasi lebih luas dari baca-tulis. Tujuan penulisan artikel ini untuk mendeskripsikan pengembangan literasi anak melalui permainan dadu literasi. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif, dengan subjek penelitian yaitu anak kelompok A TK Al-Aqsho Konawe Selatan yang ditetapkan peneliti secara purposive sampling. Teknik analisis data menggunakan interaktif model dengan langkah-langkah yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi anak pada indikator perkembangan anak dapat mengenal simbol untuk persiapan membaca, anak dapat mengenal huruf awal dari nama benda, menuliskan dan mengucapkan huruf a-z dan anak dapat menuliskan nama sendiri. Seluruh indikator literasi anak tersebut berkembang dengan sangat baik melalui penggunaan permainan dadu literasi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilakukan selama sebulan dengan 2 kali pertemuan dalam seminggu dengan alokasi waktu 40 menit per pertemuan hari berturut-turut, dapat disimpulkan bahwa permainan permainan *Shake and Say (SaS)* pada anak anak usia dini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris bagi anak anak usia dini serta untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kosakata bahasa Inggris di sekitar lingkungan anak anak. Permainan ini sangat menarik minat anak anak untuk belajar bahasa Inggris karena simple dan kapan waktu saja bisa dilakukan dan menggunakan alat yang mudah ditemui ataupun dibuat sendiri. Oleh karena itu, tim pengabdian memberikan saran kepada stake-holders kiranya dapat menerapkan permainan ini dalam pembelajaran dan mengembangkannya dikarenakan permainan yang menyenangkan sangat mendukung stimulasi dan proses berfikir siswa serta mampu menarik minat belajar anak anak. Pada kegiatan PkM ini memperoleh persentasi keberhasilan pada angka 85%.

5.DAFTARPUSTAKA

- Andriani, M. 2017. Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Kegiatan Bermain Menyusun Dadu Huruf di Kelompok B TK Dharma Wanita Campurejo Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*. Vol.01.No.10.
- Hewi, L. 2020. Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi. IAIN Kendari, Kendari, Indonesia Vol. 8 No. 1.
- Pratiwi, W. 2017. Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol.5 No.2.
- Suniantari, N. W. E., Pudjawan. K., Ujjanti, P. R. 2014. Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Dadu Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa. *E- journal PG-PAUD*. Vol. 2 No. 1.
- Tedjasaputra, M. 2011. *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Grasindo. Jakarta