

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS ANAK
MELALUI *MR. SIMON GAME* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK TUNAS MELATI SAMBOJA**

SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar

Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:

MAULIDA FITRIANI

2286207038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA**

2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maulida Fitriani
NPM : 2286207038
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak melalui Mr. Simon Game pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Melati Samboja

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 31 Maret 2026

Yang Menyatakan,

The image shows an official stamp of the institution, which includes the text "METERAI TEMPEL" and a handwritten signature in black ink over the stamp.

Maulida Fitriani
NPM. 2286207038

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

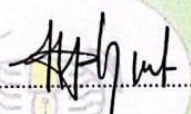
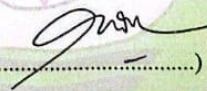
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS ANAK MELALUI MR. SIMON GAME PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS MELATI SAMBOJA

SKRIPSI

MAULIDA FITRIANI
NPM. 2286207038

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama
Mahakam Samarinda Tanggal 08 April 2026

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua/Sekretaris Tim <u>Reni Ardiana, M.Pd</u> NIDN.1127128301	 (.....)	08 April 2026
Pembimbing I <u>Rizqi Syafrina, M.Psi.,</u> Psikolog NIDN.1101118501	 (.....)	08 April 2026
Pembimbing II <u>Mahkamah Brantasari, M.Pd.</u> NIDN.1119117801	 (.....)	08 April 2026
Penguji I <u>Dr. Andi Aslindah, M.Pd.</u> NIDN.1101067501	 (.....)	08 April 2026

Samarinda, 08 April 2026
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2032.084.293

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Hidup adalah sebuah perjalanan, bukan pertandingan”

“Satu-satunya cara untuk melakukan pekerjaan yang hebat adalah dengan mencintai apa yang kamu lakukan”. (Steve Jobs)

“Pendidikan bukan hanya tentang mengajar, tetapi tentang membentuk masa depan.”

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini saya persembahkan sebagai ungkapan rasa syukur kepada Allah SWT. yang memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis dan kepada orang tua saya terutama Alm. Bapak saya yang sangat ingin melihat saya wisuda tetapi lebih dulu dipanggil oleh yang Maha Kuasa, dan kepada ibu saya serta keluarga yang selalu memberikan support kepada penulis selama menempuh Pendidikan Sarjana.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Melalui *Mr. Simon Game* pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Melati Samboja” dengan baik dan maksimal. Skripsi ini disusun sebagai persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Husain Usman, M.Pd selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
2. Dr. Nur Agus Salim, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan dukungan serta ide dan pemikiran.
3. Wakil Dekan FKIP Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda dan sebagai pembimbing 2 Mahkamah Brantasari, M.Pd, atas bimbingan, arahan, masukan, semangat, dan motivasi yang diberikan dalam membimbing peneliti. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan yang diberikan, yang selalu menyemangati dan menginspirasi. Sungguh suatu kehormatan dan rasa bangga, peneliti berkesempatan menjadi mahasiswa bimbingan Ibu.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Falkultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda dan sebagai pembimbing 1 Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog atas segala bimbingan, arahan, masukan, dan semangat yang selalu diberikan kepada peneliti. Terima kasih atas segala pembelajaran dan motivasi yang diberikan baik saat perkuliahan maupun selama bimbingan yang menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi

ini. Rasa hormat dan bangga, bisa berkesempatan menjadi mahasiswa bimbingan Ibu.

5. Sekertaris Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Falkultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Reni Ardiana, M.Pd, terima kasih yang sebesar-besarnya karena telah membantu peneliti selama perkuliahan.
6. Kepala Sekolah TK Tunas Melati Juraidah, S.Pd yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di TK Tunas Melati samboja.
7. Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Terutama para Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu pengetahuan, mendidik, dan membimbing peneliti selama perkuliahan. Rasa hormat dan bangga, peneliti bisa berkesempatan diajarkan dan dibimbing oleh para dosen. Semoga selalu dilimpahkan kesehatan, kemudahan, dan dalam lindungan Allah SWT.
8. Staff Tata Usaha Prodi, Fakultas, dan Perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah membantu dan memudahkan segala urusan administrasi peneliti selama perkuliahan.
9. Pemerintah Kabupaten Kutai Kartanegara yang telah memberikan beasiswa selama perkuliahan ini berjalan
10. Kedua Orang Tua yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa selama melakukan penulisan skripsi ini. Terima kasih kepada Bapak dan Mama yang telah memberikan segala kebutuhan dan memberikan tempat ternyaman sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
11. Keluarga dan rekan-rekan seperjuangan angkatan 2022 yang senantiasa memberikan dukungan moral dan motivasi selama pengerjaan skripsi.
12. Muhammad Faisal yang senantiasa telah menemani saya selama proses penulisan skripsi dan memberi dukungan, semangat dan tempat untuk berkeluh kesah.
13. Anisa Rahmayani, Bella Saputri, Mayang Nur Azizah, Nurul Tri Oktavia dan Ridho Tiara Taradiva selaku sahabat sedari SMP yang telah menjadi tempat

berkeluh kesah, saling menyemangati, dan mendukung selama proses perkuliahan dan penyelesaian skripsi.

14. Kepada seluruh pihak yang turut membantu memberikan masukan, motivasi, dukungan, dan doa baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT. membalas ketulusan hati dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat membawa dampak positif bagi para pembaca dan memberikan manfaat, khususnya bagi penulis dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Samarinda, 31 Maret 2026

Maulida Fitriani
2286207038

ABSTRAK

Maulida Fitriani, 2026. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak melalui Mr. Simon Game pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Melati Samboja.* Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usi Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Skripsi ini dibimbing oleh Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog. Dosen Pembimbing I dan Mahkamah Brantasari, M.Pd. Selaku Pembimbing II.

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan bahasa. Pada masa ini, anak memiliki kemampuan yang tinggi dalam menyerap bahasa, sehingga pengenalan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional perlu dilakukan sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan *Mr. Simon Game* di TK Tunas Melati Samboja. Permasalahan yang diidentifikasi meliputi rendahnya penguasaan kosakata, keterbatasan dalam memahami instruksi sederhana, serta kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan instrumen skala penilaian 1–4 dan dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan bertahap dalam kemampuan berbahasa Inggris anak dari tahap pra-tindakan ke Siklus I dan Siklus II. Anak menjadi lebih aktif, mampu memahami dan merespons instruksi sederhana dalam bahasa Inggris, serta menunjukkan peningkatan dalam penguasaan kosakata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *Mr. Simon Game* merupakan metode pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan interaktif, serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Kata kunci: Anak Usia_Dini; Bahasa Inggris; Kosakata; *Mr. Simon_Game*; Penelitian Tindakan_Kelas

ABSTRACT

Maulida Fitriani, 2026. *Efforts to Improve Children's English Skills through Mr. Simon Game for 5-6 Year Old Children at Tunas Melati Samboja Kindergarten.* Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam University, Samarinda. This thesis is supervised by Rizqi Syafrina, M.Psi., Psychologist. Supervisor I and Mahkamah Brantasari, M.Pd. as Supervisor II.

Early childhood education is a crucial stage in developing various aspects of children's growth, including language skills. At this stage, children have a high capacity to acquire language, making it important to introduce English as an international language from an early age. This study aims to improve the English language skills of children aged 5–6 years through the implementation of the Mr. Simon Game at Tunas Melati Kindergarten Samboja. The problems identified include low vocabulary mastery, limited ability to understand simple instructions, and lack of student engagement in English learning activities. This research employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action, observation, and reflection. The subjects of the study were Group B students. Data were collected through observation using a 1–4 rating scale instrument and were analyzed using descriptive quantitative methods. The results showed a gradual improvement in children's English language skills from the pre-action stage to cycle I and cycle II. The children became more active, demonstrated a better ability to understand and respond to simple English instructions, and showed increased vocabulary mastery. In conclusion, the Mr. Simon Game is an effective, enjoyable, and interactive learning method that aligns with early childhood characteristics and can significantly improve English language skills.

Keywords: Early Childhood, English, Vocabulary, Mr. Simon_Game, Classroom Action_Research

RIWAYAT HIDUP



Maulida Fitriani, lahir di Wayau pada tanggal 16 Juni 2001 merupakan anak pertama dari Bapak Alm. Fahrudi dan Ibu Masdinah. Penulis memulai pendidikan pada Taman Kanak-Kanak Sinar Harapan dan lulus pada tahun 2007, kemudian penulis melanjutkan ke Sekolah Dasar Negeri 01 Wayau dan lulus pada tahun 2013 setelah itu penulis melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Samboja dan lulus pada tahun 2016, selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Samboja pada tahun 2016 dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022 penulis melanjutkan kembali pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Pada tanggal 01 Agustus 2025 penulis melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Kuala Samboja, Kec. Samboja, Kabupaten Kutai Kartanegara dan selesai pada tanggal 30 Agustus 2025. Selanjutnya pada tanggal 22 September 2025 penulis melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di TK Tunas Melati Samboja selama 3 bulan dan selesai pada tanggal 20 November 2025.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
RIWAYAT HIDUP.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Diagnosis Permasalahan Kelas	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Kegunaan Penelitian	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Deskripsi Konseptual.....	9
1. Penguasaan Dalam Bahasa Inggris.....	9
a. Hakikat Penguasaan Bahasa Inggris.....	9
b. Tahap Perkembangan Bahasa Anak	11
c. Bentuk-bentuk Kemampuan Berbahasa.....	15
d. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa Anak usia Dini	17
2. Indikator Kemampuan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini.....	19
a. Antusiasme Mengikuti Kegiatan	19
b. Kemampuan Memahami Instruksi.....	20
c. Kemampuan Merespons Perintah.....	20
d. Kemampuan Mengucapkan Kosakata Bahasa Inggris.....	21
e. Kesesuaian Gerakan dengan Instruksi	21
3. Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini.....	22
4. Permainan.....	25
a. Hakikat Permainan	25
b. Tahap Perkembangan Permainan	26
c. Jenis-Jenis Permainan	28
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Bermain.....	32
5. <i>Game Mr. Simon Says</i>	35

a.	Pengertian.....	35
b.	Peran <i>Mr. Simon Game</i>	37
c.	Pembelajaran Menggunakan <i>Mr. Simon game</i>	38
d.	Kelebihan dan Kelemahan Permainan <i>Mr. Simon Game</i>	40
B.	Kajian Penelitian yang Relevan	41
C.	Kerangka Pikir (Rancangan Pemecahan Masalah)	43
D.	Hipotesis Tindakan.....	45
BAB III METODE PENELITIAN		47
A.	Desain Penelitian Tindakan	47
B.	Desain Penelitian Tindakan	49
C.	Waktu Penelitian	51
D.	Deskripsi Tempat Penelitian	52
E.	Subjek dan Karakteristiknya	52
F.	Skenario Tindakan.....	53
G.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	55
H.	Kriteria Keberhasilan Tindakan	58
I.	Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		64

A. Pembahasan.....	123
B. Temuan Penelitian.....	126
C. Keterbatasan Penelitian.....	127
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	129
A. Simpulan	129
B. Implikasi	130
C. Saran.....	131
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN	138

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Skoring.....	38
Tabel 3. 2 Instrumen Lembar Observasi	39
Tabel 3. 3 Aspek Kemampuan Bahasa Inggris.....	41
Tabel 3. 4 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	43
Tabel 4.1 Hasil Observasi Anak pada Tahap Pra Tindakan	48
Tabel 4. 2 Data Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Tahap Pratindakan.....	50
Tabel 4. 3 Hasil Observasi Anak pada Pertemuan Pertama Siklus I	54
Tabel 4. 4 Data Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Pertemuan Pertama Siklus I.....	56
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Anak pada Pertemuan Kedua Siklus I.....	60
Tabel 4. 6 Data Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada	62
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Anak pada Pertemuan Ketiga Siklus I.....	66
Tabel 4. 8 Data Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Pertemuan Ketiga Siklus I	67
Tabel 4. 9 Persentase Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Siklus I.....	69
Tabel 4. 10 Perbandingan Hasil Observasi Pra Tindakan dan Setelah Siklus I	71
Tabel 4. 11 Hasil Observasi Anak pada Pertemuan Pertama Siklus II	76
Tabel 4. 12 Data Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada	78
Tabel 4. 13 Hasil Observasi Anak pada Pertemuan Kedua Siklus II.....	81

Tabel 4. 14 Data Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Pertemuan Kedua Siklus II	83
Tabel 4. 15 Hasil Observasi Anak pada Pertemuan Ketiga Siklus II.....	86
Tabel 4. 16 Data Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Pertemuan Ketiga Siklus II	87
Tabel 4. 17 Persentase Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Siklus II.....	91
Tabel 4. 18 Data Perbandingan Hasil Setelah Siklus II	92

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	45
Gambar 4. 1 Grafik Persentase Pra Tindakan.....	72
Gambar 4. 2 Grafik Perbandingan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Setelah Siklus I.....	97
Gambar 4. 3 Grafik Perbandingan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Setelah Siklus II.....	123

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen	140
Lampiran 2. Rubrik Penilaian.....	142
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	143
Lampiran 4. Modul Ajar.....	144
Lampiran 5. Lembar Hasil Pengamatan.....	149
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Tindakan Kelas	156
Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak sering disebut sebagai *the golden age* atau masa keemasan, yaitu periode penting ketika berbagai kemampuan dasar manusia berkembang secara optimal. *National Association for the Education of Young Children* mendefinisikan anak usia dini (*early childhood*) sebagai individu yang berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun. Pada tahap ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan karakteristik serta tahapan perkembangan anak agar dapat berlangsung secara efektif (Susanto, 2021).

Pada tahap ini, perkembangan berlangsung secara pesat pada berbagai aspek, meliputi fisik, motorik, kognitif, emosional, bahasa, hingga sosial. Mengingat laju perkembangan yang sangat cepat dan bersifat unik serta tidak dapat terulang kembali, fase ini memerlukan perhatian dan pendampingan yang maksimal. Dengan kata lain, masa kanak-kanak menjadi fase yang menentukan kualitas kehidupan seseorang di masa mendatang. Pada periode ini pula, organ tubuh, kemampuan berpikir, serta pembentukan karakter berkembang dengan pesat, sehingga anak sebaiknya memperoleh arahan yang tepat melalui layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Fadillah, 2023). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu bentuk layanan pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia 0–6 tahun melalui pemberian berbagai stimulasi yang bertujuan mendukung pertumbuhan serta perkembangan fisik dan psikis. Tujuan utama Pendidikan Anak Usia Dini

(PAUD) adalah mempersiapkan anak agar memiliki kesiapan dalam melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Melalui pendidikan ini, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya, meliputi aspek moral, nilai-nilai keagamaan, fisik, sosial-emosional, bahasa, seni, serta penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Anak juga diharapkan memiliki perkembangan moral, nilai-nilai agama, fisik, sosial-emosional, bahasa, seni, serta penguasaan berbagai pengetahuan dan keterampilan sesuai tahap perkembangannya. Anak juga diharapkan memiliki rasa ingin tahu, kepercayaan diri, kreativitas, serta motivasi belajar yang baik. Dalam sistem pendidikan Indonesia, pendidikan untuk anak usia dini diselenggarakan sebelum pendidikan dasar, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat (1) (Susanto, 2021).

Pendidikan pada masa awal kehidupan memberikan dasar yang penting bagi kesiapan anak menghadapi masa depannya. Salah satu aspek yang berkembang pesat pada tahap ini adalah kemampuan berbahasa. Bahasa menjadi indikator penting dalam perkembangan anak, karena di dalamnya terdapat keterlibatan aspek kognitif, sensorimotor, psikologis, emosional, serta lingkungan. Secara umum, kemampuan berbahasa terdiri dari dua bentuk, yaitu kemampuan memahami (reseptif) dan kemampuan mengungkapkan (ekspresif). Di antara keduanya, keterampilan berbicara lebih mudah diamati, sehingga sering dijadikan fokus dalam pengukuran Bahasa. Bahasa beserta fungsi komunikasinya adalah elemen yang sangat signifikan dalam kehidupan. Hal ini menjadikan perkembangan bahasa sebagai salah satu pilar utama dalam interaksi antarmanusia. Tanpa kemampuan tersebut, seseorang akan

mengalami kesulitan dalam menjalin interaksi sosial. Bahasa dapat dipahami sebagai sistem simbol yang digunakan untuk bertukar pesan atau ide. Sejak usia dini, anak mulai belajar berkomunikasi bersama orang-orang di sekitarnya melalui bahasa sederhana dan mudah dimengerti (Fadillah, 2023).

Dalam perkembangan bahasanya, anak berusia 5–6 tahun umumnya mampu memahami dan menyebutkan lebih dari 2.000 hingga 2.500 kosakata. Mereka juga mulai bisa mengikuti instruksi yang terdiri dari beberapa langkah, mengungkapkan pendapat dan perasaan dengan kalimat yang dapat dipahami oleh orang lain (Owens, 2016). Mereka juga mulai mampu bercerita dengan urutan logis, menebak alur cerita, dan memahami pertanyaan kompleks seperti “mengapa” dan “kapan” (Sujiono, 2013). Pada usia ini anak siap diperkenalkan dengan bahasa asing, termasuk bahasa Inggris, karena kemampuan fonologis, pemahaman simbol, dan memori verbal telah berkembang baik. Pembelajaran melalui metode bermain dan aktivitas interaktif seperti lagu, cerita, dan permainan edukatif sangat efektif digunakan pada tahap ini (Santrock, 2011).

Maka dari itu perlunya pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini dan cara untuk mengajarkannya. Salah satu faktor utama dalam penguasaan bahasa Inggris adalah kemampuan menguasai kosakata. Kosakata yang memadai mendukung keterampilan berbahasa, baik lisan maupun tulisan. Kualitas kemampuan seseorang dalam berbahasa sangat bergantung pada seberapa banyak dan seberapa baik penguasaan kosakatanya. Di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cepat, kemampuan berbahasa asing menjadi kebutuhan mendasar. Bahasa Inggris memiliki tiga komponen utama, yaitu tata bahasa, kosakata, dan

pelafalan, yang ketiganya perlu dikuasai dalam proses pembelajaran (Hasibuan et al., 2023).

Merujuk pada pengalaman empiris peneliti di TK Tunas Melati Samboja, ditemukan adanya kesenjangan dalam capaian perkembangan bahasa Inggris anak kelompok usia 5–6 tahun. Belum optimalnya kemampuan tersebut dibuktikan dengan rendahnya pemahaman siswa terhadap perintah-perintah komunikatif yang bersifat mendasar dalam bahasa Inggris.. Dari 11 anak, sebanyak 9 anak masih belum mampu memahami instruksi dengan baik, dan hanya 2 anak yang mulai menunjukkan pemahaman meskipun masih terbatas.

Selain itu, dalam kemampuan merespons perintah, sebanyak 8 anak masih belum mampu merespons instruksi secara tepat. Anak cenderung hanya meniru teman tanpa memahami makna dari instruksi yang diberikan. Pada aspek penguasaan kosakata, sebagian anak juga masih mengalami kesulitan. Sebanyak 5 anak dengan kategori kurang, dan 6 peserta didik yang berada pada kategori "Cukup" mengindikasikan bahwa perolehan kosakata bahasa Inggris mereka masih berada pada tahap minimal dan belum menunjukkan progres perkembangan yang optimal. Meskipun demikian, sebagian besar anak menunjukkan antusiasme yang cukup baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, yaitu sebanyak 10 anak terlihat aktif dan tertarik. Namun, antusiasme tersebut belum diikuti dengan kemampuan memahami dan merespons instruksi secara optimal.

Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris anak masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam aspek memahami instruksi, merespons perintah, dan penguasaan kosakata. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode

pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, salah satunya melalui permainan *Mr. Simon Game*.

Dalam praktik pembelajaran, masih banyak peserta didik yang kurang termotivasi ketika belajar bahasa Inggris karena media yang digunakan monoton serta metode yang kurang interaktif. Cara pengajaran tradisional cenderung membuat anak mudah bosan dan tidak fokus. Penelitian menunjukkan kehadiran media pembelajaran interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi metode pengajaran yang menyenangkan serta berorientasi pada kreativitas, dan mampu menumbuhkan keaktifan anak (Istighfaroh, 2022). Salah satu metode yang dapat digunakan adalah permainan *Mr. Simon game*. Permainan ini mendorong anak untuk memperhatikan instruksi dengan baik, meningkatkan daya konsentrasi, serta melatih kerja sama dalam kelompok. Dalam permainan ini, seorang pemimpin akan memberikan perintah dengan awalan “*Simon says*”. Perintah yang tidak diawali frase tersebut dianggap tidak valid, sehingga pemain harus berhati-hati sebelum bertindak. Mekanisme permainan yang sederhana namun menantang ini mampu membedakan instruksi yang benar dan salah, melatih ketelitian, sekaligus memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Melalui permainan ini, pembelajaran kosakata dan instruksi sederhana dalam bahasa Inggris seperti *touch your head*, *stand up*, *clap your hands* menjadi lebih menarik dan tidak terasa sebagai beban. (Hasibuan et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Melalui *Mr. Simon Game* pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Melati Samboja”.

B. Diagnosis Permasalahan Kelas

Berdasarkan pengalaman pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun di TK Tunas Melati Samboja, ditemukan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan kemampuan berbahasa anak, khususnya dalam penguasaan kosakata dan pemahaman instruksi sederhana. Permasalahan tersebut dapat didiagnosis sebagai berikut:

1. Penerimaan bahasa Inggris yang masih minim oleh peserta didik.
2. Sebagian besar anak belum mengenal kosakata dasar yang umum dalam pembelajaran bahasa Inggris.
3. Mayoritas peserta didik menunjukkan sikap pasif, yang ditandai dengan kecenderungan untuk berdiam diri saat pendidik memberikan pertanyaan maupun ketika diminta untuk melafalkan kembali kosakata yang telah diajarkan.
4. Pembelajaran sebelumnya cenderung berfokus pada penghafalan kosakata, penjelasan satu arah oleh guru, dan penggunaan media yang terbatas.
5. Pembelajaran belum mengintegrasikan kegiatan fisik (gerak dan perintah) dengan Bahasa. Kurangnya pendekatan *learning by doing* menyebabkan minat dan perhatian anak cepat menurun.

C. Rumusan Masalah

Mengacu pada pemaparan latar belakang di atas, maka fokus permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah model penerapan

metode *Mr. Simon Game* terhadap kemampuan bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Melati Samboja?

D. Tujuan Penelitian

Merujuk pada permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun melalui implementasi metode *Mr. Simon Game* di TK Tunas Melati Samboja

E. Kegunaan Penelitian

Pada penelitian ini dapat diambil manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi terhadap khazanah keilmuan mengenai berbagai strategi pengajaran bahasa Inggris pada jenjang anak usia dini, terutama yang berkaitan dengan implementasi permainan edukatif berbasis inter-aktif.
 - b. Memberikan referensi akademik terkait efektivitas *Simon Says Game* dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan memahami instruksi sederhana.
 - c. Sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada penerapan metode permainan dalam pembelajaran bahasa di PAUD
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti

1. Dapat menambah wawasan peneliti dalam memahami pentingnya kemampuan bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun melalui permainan *Mr. Simon Game* di sekolah.
 2. Menjadi pengalaman empiris dalam melaksanakan pembelajaran inovatif berbasis *game-based learning* pada anak usia dini.
 3. Untuk evaluasi diri dan mempunyai kesadaran untuk meningkatkan kemampuan mengajar yang efektif dan efisien
- b. Bagi Sekolah dan Pengajar PG Paud
- Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan sekaligus bahan evaluasi bagi guru PAUD dalam memahami kemampuan bahasa Inggris anak secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu guru menyadari pentingnya pemanfaatan media interaktif guna meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar anak.
- c. Bagi Pembaca
- Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan pembaca mengenai upaya peningkatan kemampuan bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan *Mr. Simon Game*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

Pemaparan konseptual mencakup ringkasan teori-teori yang diambil dari literatur sebelumnya yaitu harus selaras dan mendukung fokus permasalahan dalam penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan *Mr. Simon Game* yang dimana diharapkan akan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, berulang, dan interaktif. Lingkungan ini secara efektif akan membantu anak usia 5-6 tahun untuk menginternalisasi dan mempraktikkan kosakata serta instruksi sederhana dalam bahasa inggris, yang pada akhirnya akan menghasilkan peningkatan kemampuan bahasa inggris mereka. *Mr. Simon Game* tidak hanya mengajarkan bahasa inggris, tetapi juga menggunakan metode berbasis aksi yang tidak bertentangan dengan karakteristik pertumbuhan anak usia 5-6 tahun. Interaksi ini menjadi katalis yang efektif untuk mengubah input linguistik menjadi output pemahaman yang terukur.

1. Penguasaan Dalam Bahasa Inggris

a. Hakikat Penguasaan Bahasa Inggris

Bahasa adalah alat terpenting untuk mengenal dunia, yang dimana bahasa adalah alat yang digunakan dalam berkomunikasi dengan orang lain yang termasuk didalamnya adalah orang tua. Dengan menggunakan bahasa, anak-anak akan belajar menambahkan pengetahuan dan mencari cara dalam memecahkan masalah yang sedang mereka alami. Bahasa memegang peranan krusial sebagai instrumen komunikasi utama dalam interaksi sosial bermasyarakat.

Signifikansi bahasa dalam eksistensi manusia tercapai ketika pesan yang disampaikan mampu dipahami secara timbal balik, meskipun dalam tingkatan yang paling sederhana sesuai yang dimaksudkan dan tujuan si dari orang yang berbicara maka bahasa sudah mencapai tujuan dalam menyampaikan sebuah pesan dalam bentuk komunikasi. Dalam mempelajari maksud dan tujuan tertentu di dalam berkomunikasi baik secara lisan ataupun melalui tulisan dengan aspek esensial yang perlu diperhatikan bagi setiap penutur yakni memastikan bahwa sasaran dari aktivitas berbahasa dapat tercapai sesuai dengan tujuan komunikasi yang diinginkan. (Oktaviani & Nursalim, 2021).

Kemudian dalam hal kemampuan untuk berbahasa inggris ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemahiran berbahasa inggris. Salah satu yang dapat dilakukan dengan permainan *Mr. Simon* yang dilakukan dengan perintah dari gerak tubuh dan di bantu dengan ungkapan lisan dari saat berbicara mengajak anak didik untuk aktif sekaligus menghafal bahasa Inggris yang di ungkapkan oleh para pengajar. Dalam bahasa inggris, terdapat empat keterampilan utama yang harus dimiliki murid. Yaitu *listening* (menyimak), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca) dan *writing* (menulis). Pengajar dapat memanfaatkan permainan *Mr. Simon* untuk meningkatkan keempat aspek ini dikarenakan penggunaan permainan *Mr. Simon* diyakini dapat menambah kemampuan dalam berbahasa inggris (Farhansyah et al., 2023).

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan kemampuan yang harus di kuasai oleh setiap individu dalam melakukan komunikasi sehari-hari dan khususnya untuk komunikasi berbahasa

inggris bisa dikuasai dengan menggabungkan aspek gerakan dan kata-kata dari bahasa inggris tersebut yang nantinya akan di ingat untuk memperlancar dalam berbahasa Inggris.

b. Tahap Perkembangan Bahasa Anak

Menurut Owens (2016), tahap kematangan linguistik anak terjadi melalui interaksi antara kematangan sistem saraf, pengalaman belajar, dan stimulasi lingkungan. Orang tua, pendidik, serta lingkungan sosial berperan penting dalam mendorong perkembangan bahasa melalui komunikasi rutin yang dilakukan secara lisan maupun melalui media visual. Maka dari itu, kemampuan bahasa berkembang dari bentuk komunikasi sederhana menjadi kemampuan berbahasa yang terstruktur dan perkembangan bahasa anak berlangsung dalam beberapa tahap sesuai rentang usia. Adapun tahapan perkembangan bahasa anak yaitu:

1) Tahap Pra-Produktif (0-8 bulan)

Pada masa awal kehidupan, bayi menunjukkan komunikasi melalui suara tangisan dan vokalisasi sederhana. Tangisan merupakan bentuk komunikasi utama untuk menyampaikan kebutuhan, ketidaknyamanan, atau meminta perhatian (Hurlock, 1999). Bayi mulai menghasilkan suara refleksi seperti menangis, tersenyum vokal, dan ocehan ringan sebagai respons terhadap stimulasi dari lingkungan. Interaksi verbal dari orang dewasa sangat penting pada tahap ini. Ketika orang tua merespons tangisan atau suara yang

dihasilkan bayi, hubungan emosional terbentuk, dan menjadi dasar untuk mengembangkan komunikasi sosial ke tahap selanjutnya (Sujiono, 2013).

Pada masa ini bayi juga mulai mengenali suara orang tua dan merespons melalui perubahan ekspresi wajah, gerak tubuh, dan vokalisasi spontan. Stimulasi sederhana seperti berbicara lembut, menyanyikan lagu, serta memberikan permainan sensorik dapat mendukung perkembangan sensorimotor dan meningkatkan kemampuan interaksi awal (Santrock, 2011).

2) Tahap Produktif Awal (8-12 bulan)

Memasuki usia sekitar 8 sampai 12 bulan, kemampuan komunikasi anak mengalami kemajuan signifikan. Bayi mulai memproduksi suara-suara sendiri melalui proses yang disebut *babbling* atau ocehan. Ocehan adalah serangkaian bunyi seperti “ba-ba”, “ma-ma”, atau “da-da” yang dihasilkan untuk bereksplorasi dengan suara, meskipun belum memiliki makna spesifik. Anak mulai menunjukkan pemahaman terhadap beberapa kata yang sering didengar, seperti nama anggota keluarga atau objek yang ada di sekitarnya.

Pada tahap ini, bayi juga mulai memahami instruksi sederhana disertai gerakan, misalnya “dadah”, “ambil”, atau “sini”. Interaksi berulang dan penggunaan bahasa yang konsisten berperan penting dalam memperkuat daya ingat anak terhadap kosakata awal.

3) Tahap Perkembangan 12-24 Bulan

Pada fase ini anak memasuki perkembangan bahasa yang lebih bermakna. Anak mulai mampu mengucapkan kata-kata pertama dengan makna jelas, seperti “mama”, “makan”, “minum”, atau kata benda lain yang sering ditemui. Mereka mulai mengaitkan kata dengan objek atau peristiwa tertentu.

Menurut Piaget (dalam Crain, 2011), pada usia ini anak memasuki tahap sensorimotor akhir, sehingga mulai mampu menghubungkan simbol (kata) dengan makna. Kosakata anak mengalami pertumbuhan pesat pada periode ini. Rata-rata anak usia 18–24 bulan mampu menguasai sekitar 50 hingga 200 kata. Anak juga mulai membentuk kalimat sederhana dua kata, misalnya “mau susu”, “ambil bola”, atau “ayo main”. Interaksi dengan orang tua dan guru menjadi sumber utama perolehan bahasa pada usia ini.

4) Tahap Perkembangan 2-3 Tahun

Saat periode ini, kemampuan berbahasa anak semakin kompleks. Anak mulai pandai menyusun kalimat sederhana yang terdiri dari tiga hingga empat kata. Mereka mulai mengajukan pertanyaan dasar seperti “apa”, “siapa”, “di mana,” dan memperlihatkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan. Kosakata anak semakin berkembang menjadi sekitar 300–500 kata. Anak mulai memahami konsep waktu sederhana, nama warna, anggota keluarga, dan benda-benda dalam kehidupan sehari-hari.

Pada periode ini, kemampuan reseptif (memahami) umumnya lebih maju dibanding kemampuan ekspresif (berbicara). Oleh karena itu,

dukungan komunikasi intensif melalui membaca cerita, berdialog, dan permainan bahasa sangat penting.

5) Tahap Perkembangan 4-5 Tahun

Memasuki periode tersebut, kecakapan tata bahasa anak menjadi lebih tertata. Hal ini ditandai dengan kemampuan mereka dalam menyusun kalimat yang lebih variatif dan sistematis dalam berkomunikasi. Anak mulai mampu menceritakan kejadian sederhana, mengungkapkan perasaan, dan memahami aturan komunikasi sosial seperti bergiliran berbicara.

Kosakata anak meningkat hingga sekitar 1.500–2.000 kata. Anak juga mampu mengikuti instruksi 2–3 langkah secara berurutan, misalnya “ambil bukunya, duduk, lalu buka halaman depan”. Keterampilan bertanya juga berkembang lebih kompleks, misalnya menanyakan “kenapa” atau “bagaimana” untuk memahami suatu peristiwa.

6) Tahap Perkembangan 5-6 Tahun

Saat usia ini kemampuan bahasa anak memasuki tahap pra-operasional dalam teori Piaget. Anak mampu berbicara dengan kalimat lengkap dan struktur yang semakin jelas. Kosakata rata-rata mencapai 2.000–2.500 kata. Anak mampu menyatakan pendapat, perasaan, dan keinginan dengan bahasa lisan yang mudah dipahami oleh orang lain. Kemampuan memahami instruksi semakin berkembang. Anak dapat mengikuti perintah yang terdiri dari tiga langkah secara berurutan, misalnya: “rapikan mainanmu, cuci tangan, lalu duduk di meja makan”. Mereka juga mulai

mampu bercerita dengan urutan logis, menebak alur cerita, dan memahami pertanyaan kompleks seperti “mengapa” dan “kapan”.

Pada usia ini anak siap diperkenalkan dengan bahasa asing, termasuk bahasa Inggris, karena kemampuan fonologis, pemahaman simbol, dan memori verbal telah berkembang baik. Pembelajaran melalui metode bermain dan aktivitas interaktif seperti lagu, cerita, dan permainan edukatif sangat efektif digunakan pada tahap ini.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan perkembangan bahasa anak berlangsung secara bertahap mulai dari kemampuan pra-verbal hingga kemampuan berbahasa yang kompleks. Faktor lingkungan, stimulasi komunikasi, interaksi sosial, dan dukungan emosional memainkan peran penting dalam memaksimalkan perkembangan bahasa anak. Guru di PAUD dan orang tua di rumah dapat merancang berbagai kegiatan bermain, dialog, dan pembelajaran berbasis pengalaman untuk membantu anak menguasai bahasa secara optimal sesuai usianya.

c. Bentuk-bentuk Kemampuan Berbahasa

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2015: 12). Kemampuan berbahasa dibagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

1) Kemampuan Reseptif

Kompetensi reseptif mencakup kemahiran anak dalam mencerna dan memaknai bahasa yang diterima dari lingkungan, yang diwujudkan

dalam pemahaman terhadap tuturan verbal maupun bentuk komunikasi simbolis. Pada anak usia dini, kemampuan ini tampak dari kemampuannya menyimak, memperhatikan percakapan, mengenali kata yang familiar, serta mengikuti instruksi sederhana.

2) Kemampuan Ekspresif

Kemampuan ekspresif berkaitan dengan kemampuan anak menghasilkan bahasa untuk menyampaikan pikiran, emosi, atau keinginan. Bentuknya dapat berupa berbicara, menanyakan sesuatu, menjawab pertanyaan, dan menceritakan pengalaman. Anak usia 5–6 tahun biasanya telah menggunakan struktur kalimat sederhana, dapat merespon wawancara singkat, serta mulai menggunakan kosakata abstrak dasar.

3) Kemampuan Pragmatik

Kompetensi Pragmatik mencakup Kemahiran menggunakan bahasa secara tepat dalam konteks sosial: bergantian berbicara, memahami giliran bicara, meminta tolong, menyapa, memperkenalkan diri, atau menggunakan kata sopan. Kemampuan pragmatik menghubungkan bahasa dengan interaksi sosial dan etika komunikasi.

Berdasarkan pengertian diatas maka simpulan yang dapat diambil adalah bahwa pengembangan bahasa anak usia dini harus menyentuh ranah reseptif, ekspresif, dan pragmatik sebagai satu kesatuan utuh dari kemahiran berkomunikasi.

d. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa Anak usia Dini

Bahasa didefinisikan sebagai seperangkat simbol atau bunyi teratur yang diproduksi oleh organ artikulasi manusia. Secara kolektif, sistem ini disepakati sebagai sarana interaksi untuk mendistribusikan gagasan serta emosi antarindividu dalam sebuah kelompok penutur, adapun beberapa aspek perkembangan bahasa anak yaitu:

1) Reseptif dan Ekspresif

Perkembangan bahasa anak dibagi menjadi kemampuan reseptif dan ekspresif. Pada kelompok usia prasekolah, kemampuan reseptif biasanya lebih cepat matang seperti anak sering memahami lebih banyak kosakata dan instruksi daripada yang mereka ucapkan. Aktivitas pembelajaran yang menggabungkan paparan lisan dengan praktik langsung membantu menghubungkan pemahaman (reseptif) dengan produksi (ekspresif). Mr. Simon Game menuntut anak mendengar instruksi dan merespons lewat gerakan, sehingga memperkuat hubungan reseptif dan ekspresif serta mempercepat internalisasi kosakata serta pola perintah.

2) *Total Physical Response* (TPR)

Total Physical Response (TPR) ialah suatu metode pembelajaran bahasa yang dikembangkan oleh James J. Asher pada tahun 1960-an. Metode ini didasarkan pada koordinasi antara ucapan dan tindakan (*speech and action*), yang meniru proses pemerolehan bahasa pertama pada anak-anak. TPR berfokus pada pemberian perintah verbal (komando) oleh guru, dan siswa meresponsnya dengan gerakan fisik, yang bertujuan untuk

meminimalkan kecemasan dan membangun pemahaman mendengarkan secara cepat. Ini menunjukkan bahwa TPR efektif meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan mendengarkan karena gerakan membuat kata menjadi pengalaman sensorik yang kongkret.

3) Semantik

Kosakata lebih mudah tersimpan bila kata dikaitkan dengan pengalaman nyata. Ketika anak mendengar kata lalu melakukan tindakan tersebut, terjadi pengkodean kinestetik yang memfasilitasi retensi dan pengingatan. Studi-studi pembelajaran berbasis permainan melaporkan retensi kosakata yang lebih baik ketika elemen gerak dan konteks situasional disertakan. Oleh karena itu *Mr. Simon Game* sangat cocok untuk mengajarkan.

4) Sintaksis (Tata Bahasa)

Selain kata, kemampuan menyusun dan memahami struktur kalimat (sintaksis) juga berkembang saat anak sering mengekspos dirinya pada bentuk perintah berulang dan beragam. Instruksi dua-tiga langkah yang digunakan dalam *Mr. Simon Game* melatih anak memahami urutan tindakan dan keterkaitan antarfrasa. Dengan demikian permainan tidak hanya menambah kosakata, tetapi juga membantu anak mengenali pola tata bahasa fungsional yang sering muncul dalam komunikasi sehari-hari.

5) Pragmatik

Ditinjau dari sisi pragmatik, bahasa tidak hanya sekadar sistem simbol, melainkan berkaitan erat dengan ketepatan penggunaan bahasa dalam lingkungan sosial, termasuk penyesuaian waktu dan cara berbicara,

bagaimana merespons, dan bagaimana menyesuaikan ucapan pada situasi. *Mr. Simon Game* secara natural melatih aspek pragmatik seperti anak harus menunggu giliran, memperhatikan sinyal verbal spesifik “*Simon says*”, dan menahan respon saat perintah palsu diucapkan. Interaksi kelompok ini mengajarkan regulasi sosial-linguistik (bergiliran, mendengarkan, menahan diri) yang menjadi komponen penting dalam komunikasi pragmatis anak.

2. Indikator Kemampuan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini

Kemampuan bahasa Inggris pada anak usia dini dapat dilihat melalui beberapa indikator yang mencerminkan perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif. Indikator tersebut meliputi antusiasme dalam mengikuti kegiatan, kemampuan memahami instruksi, kemampuan merespons perintah, kemampuan mengucapkan kosakata, serta kesesuaian gerakan dengan instruksi. Menurut Elizabeth B. Hurlock (2011), perkembangan bahasa anak mencakup kemampuan memahami (reseptif) dan mengungkapkan bahasa (ekspresif), yang dapat diamati melalui perilaku anak dalam kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, indikator yang digunakan dalam penelitian ini sudah mencerminkan aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Adapun beberapa aspek- aspeknya antara lain:

a. Antusiasme Mengikuti Kegiatan

Antusiasme merupakan bentuk motivasi belajar yang ditunjukkan melalui perhatian, keaktifan, dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Anak yang antusias akan lebih mudah menerima dan memahami materi yang diberikan. Menurut Suyadi (2014), anak usia dini memiliki karakteristik aktif

dan rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga membutuhkan pembelajaran yang menarik agar tetap fokus dan terlibat dalam kegiatan.

Dengan demikian, antusiasme menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran, karena menunjukkan kesiapan anak dalam menerima stimulus pembelajaran.

b. Kemampuan Memahami Instruksi

Kemampuan memahami instruksi merupakan bagian dari bahasa reseptif, yaitu kemampuan anak dalam menerima dan memahami bahasa yang didengar. Anak usia dini umumnya mulai mampu memahami perintah sederhana secara bertahap sesuai dengan perkembangan usianya. Menurut Ahmad Susanto (2017), kemampuan memahami bahasa pada anak berkembang melalui interaksi langsung dan pengalaman belajar yang bermakna.

Oleh karena itu, kemampuan memahami instruksi dalam bahasa Inggris menjadi indikator penting untuk mengetahui sejauh mana anak dapat menangkap makna dari bahasa yang diberikan.

c. Kemampuan Merespons Perintah

Kemampuan merespons perintah merupakan bagian dari bahasa ekspresif, yaitu kemampuan anak dalam memberikan tanggapan terhadap stimulus yang diberikan, baik secara verbal maupun nonverbal. Menurut Elizabeth B. Hurlock (2011), respon anak terhadap perintah menunjukkan adanya pemahaman terhadap bahasa yang diterima. Respon tersebut dapat berupa tindakan atau gerakan sebagai bentuk komunikasi awal.

Dengan demikian, respons terhadap instruksi menjadi indikator bahwa anak tidak sekedar menyerap informasi linguistik, namun juga memiliki kecakapan untuk menindaklanjuti informasi tersebut melalui aktivitas fisik yang sesuai.

d. Kemampuan Mengucapkan Kosakata Bahasa Inggris

Penguasaan kosakata merupakan dasar dalam pembelajaran bahasa, karena kosakata menjadi alat utama dalam berkomunikasi. Anak usia dini belajar kosakata melalui pengulangan dan pengalaman langsung. Menurut Lynne Cameron (2001), anak belajar bahasa dengan cara menggunakan bahasa dalam konteks nyata, bukan hanya menghafal.

Oleh karena itu, kemampuan mengucapkan kosakata bahasa Inggris menjadi indikator penting dalam menilai perkembangan bahasa anak, terutama dalam aspek bahasa ekspresif.

e. Kesesuaian Gerakan dengan Instruksi

Kesesuaian gerakan dengan instruksi menunjukkan kemampuan anak dalam memahami dan menerapkan bahasa melalui tindakan. Indikator ini berkaitan dengan metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik. Menurut James J. Asher (1969), pembelajaran bahasa akan lebih efektif jika melibatkan gerakan fisik, karena anak dapat memahami bahasa melalui tindakan langsung. Dengan demikian, kesesuaian gerakan dengan instruksi menunjukkan bahwa anak tidak hanya mendengar bahasa, tetapi juga memahami makna dari bahasa tersebut.

Kelima indikator tersebut saling berkaitan dalam menunjukkan perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak usia dini. Antusiasme menjadi dasar keterlibatan anak dalam pembelajaran, kemudian diikuti dengan kemampuan memahami instruksi (reseptif), merespons perintah, dan mengucapkan kosakata (ekspresif), serta kesesuaian gerakan sebagai bentuk pemahaman secara menyeluruh. Dengan demikian, indikator-indikator tersebut dapat digunakan untuk menilai perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak secara komprehensif.

3. Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini merupakan proses pemberian pengalaman bahasa yang disusun untuk menstimulasi kemampuan berbahasa secara alami, menyenangkan, dan sesuai tahap perkembangan. Pada periode pra-sekolah, anak ada dalam fase perkembangan bahasa yang pesat dan responsif terhadap pengalaman berbahasa baru. Oleh karena itu, aktivitas pembelajaran harus dirancang untuk menyediakan paparan bahasa yang memadai, interaksi berulang, serta peluang untuk mempraktikkan struktur bahasa sederhana dalam konteks yang bermakna (Cameron, 2001). Anak belajar melalui mendengar, meniru, bergerak, dan berinteraksi, sehingga metode pembelajaran harus memaksimalkan partisipasi aktif mereka.

Prinsip dasar pembelajaran bahasa pada usia dini ialah input yang dapat dipahami, penggunaan bahasa yang sederhana, serta aktivitas berbasis konteks yang dekat dengan dunia anak. Anak tidak memerlukan penjelasan teoritis mengenai tata bahasa, tetapi membutuhkan kesempatan untuk mendengar dan menggunakan kata-

kata dan frase secara langsung dalam situasi nyata. Pengulangan, permainan, dan interaksi sosial terbukti mampu meningkatkan pemerolehan kosakata serta kepercayaan diri untuk berbicara dalam bahasa asing (Owens, 2016). Hal ini sejalan dengan pendekatan naturalis yang melihat bahwa bahasa diperoleh melalui pengalaman dan keterlibatan, bukan melalui hafalan semata.

Ma'mur (2009) menegaskan metode dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat dipahami sebagai suatu perencanaan yang disusun secara komprehensif untuk menyampaikan materi secara terstruktur. Metode bersifat operasional dan dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis, dimulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan mengajar, proses interaksi di kelas, hingga tahap evaluasi. Pemilihan dan penerapan metode yang tepat bertujuan agar proses pembelajaran berlangsung secara terarah, konsisten, dan dapat diukur. Selain itu, pembelajaran bahasa juga diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik, sehingga mereka dapat menggunakan bahasa Inggris baik dalam komunikasi maupun dalam memahami teks sesuai dengan tingkat literasi yang dimiliki.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di taman kanak-kanak, *game based learning* merupakan salah satu strategi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pembelajaran melalui permainan memberi peluang anak untuk aktif secara fisik dan verbal, sambil tetap fokus pada tujuan akademik. Permainan yang melibatkan instruksi sederhana, gerakan tubuh, dan respon cepat, seperti *Simon Says* atau dikenal dalam penelitian sebagai *Mr. Simon Game*, merupakan implementasi langsung dari pembelajaran berbasis TPR yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian terbaru membuktikan bahwa permainan *Simon Says* dapat

meningkatkan kosakata dasar bahasa Inggris serta kemampuan anak dalam memahami instruksi berurutan (Humairoh et al., 2023).

Mr. Simon Game juga memperkenalkan anak pada struktur kalimat perintah sederhana dan kompleks, misalnya instruksi bertingkat yang terdiri dari dua sampai tiga langkah, yang secara tidak langsung melatih kemampuan mereka memahami urutan dan hubungan antar-kata dalam kalimat. Pentingnya pembelajaran yang menyenangkan pada usia dini juga ditunjukkan melalui aspek motivasi belajar. Ketika proses pembelajaran dirancang dalam bentuk permainan, anak merasa menikmati kegiatan tersebut sehingga intensitas paparan bahasa meningkat. Semakin sering anak terlibat dalam permainan berbahasa Inggris, semakin besar kesempatan mereka untuk mendengar, meniru, serta memproduksi bahasa dalam situasi yang aman dan positif (Putri & Taslim, 2024). Pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini memberikan berbagai manfaat, di antaranya membantu anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Melalui penggunaan media gambar dalam kegiatan bermain, anak cenderung lebih mudah dan cepat dalam memahami serta menguasai kosakata bahasa Inggris yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitifnya.

Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris di usia dini tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kegiatan berbasis permainan yang melibatkan gerakan, pengulangan, interaksi sosial, dan stimulasi multisensor terbukti mendukung pemerolehan bahasa secara lebih efektif. Penggunaan metode seperti *Mr. Simon Game*, yang mengkombinasikan aspek *Total Physical Response* (TPR) dan *game-*

based learning, menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat membantu anak mengenal bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan, bermakna, dan mudah dipahami.

4. Permainan

a. Hakikat Permainan

Metode belajar melalui bermain merupakan strategi pengajaran yang impresif untuk anak usia dini karena menggabungkan unsur edukasi dengan kesenangan. Selain memberikan kepuasan psikologis, kegiatan bermain juga berfungsi sebagai sarana bagi anak untuk mengasah keterampilan fisik dan memperkuat kompetensi bahasa, mencakup penguasaan leksikal hingga pemahaman sintaksis. Susanto (2011) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang memberikan kepuasan, kesenangan, serta menumbuhkan rasa ingin tahu anak. Melalui proses bermain, anak mengeksplorasi lingkungan, mengenal objek, membentuk pengalaman, dan mengembangkan berbagai kemampuan dasar.

Menurut Mayesty (2010), bermain memiliki sifat spontan, bebas dari tekanan, dan bertujuan untuk menghasilkan pengalaman langsung kepada anak. Bermain memungkinkan anak menggunakan kreativitasnya sekaligus mengembangkan imajinasi, keterampilan sosial, serta kemampuan kognitif. Hakikat bermain juga mencakup aktivitas yang dipilih oleh anak sendiri, dilakukan secara sukarela, dan memiliki tujuan internal yang berasal dari minat, bukan paksaan dari orang dewasa. Hurlock (2011) menegaskan bahwa bermain adalah sarana penting untuk melatih berbagai aspek perkembangan

seperti bahasa, motorik, intelektual, emosi, dan sosial. Anak yang bermain secara aktif akan terlibat dalam interaksi, komunikasi, dan percobaan sehingga memperoleh kesempatan sebagai instrumen untuk menstimulasi kemampuan memecahkan masalah serta pengambilan keputusan, bermain dipandang sebagai pendekatan pedagogis yang sangat relevan. Hal ini menjadikannya metode yang esensial untuk diimplementasikan dalam kurikulum anak usia dini, terutama dalam konteks penguasaan bahasa.. Secara pendidikan, kegiatan bermain mendukung pembelajaran yang berpusat pada anak, karena memungkinkan anak berpikir, bereksplorasi, dan belajar melalui pengalaman konkret.

Dengan demikian, hakikat bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela, memberi pengalaman menyenangkan, serta membantu perkembangan holistik anak. Bermain bukan sekadar aktivitas rekreasi tetapi menjadi media Pendidikan.

b. Tahap Perkembangan Permainan

Perkembangan permainan pada anak tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui beberapa tahapan yang berurutan sesuai dengan kematangan sosial, bahasa, dan kognitif anak. Permainan pada anak usia dini secara umum berkembang dari aktivitas individu menuju aktivitas sosial yang kompleks. Oleh karena itu, memahami tahap perkembangan permainan sangat relevan dalam merancang metode pembelajaran berbasis permainan, termasuk penggunaan *Mr. Simon Game* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Adapun tahapan perkembangan bermain pada anak dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut:

1) Permainan Soliter (*solitary play*)

Tahap awal perkembangan permainan dikenal dengan permainan soliter (*solitary play*), yaitu ketika anak bermain sendiri tanpa berinteraksi dengan anak lain. Pada tahap ini, fokus anak lebih kepada objek atau alat permainan yang digunakan. Aktivitas ini banyak terjadi pada usia 1–2 tahun ketika kemampuan bahasa sosial masih terbatas (Santrock, 2014). Meskipun belum ada interaksi verbal, permainan soliter membantu anak membangun perhatian, koordinasi, dan kemampuan memahami instruksi sederhana yang menjadi dasar bagi pembelajaran berbasis permainan di tahap berikutnya.

2) Permainan Paralel (*Parallel Play*)

Pada tahap ini, anak bermain berdampingan di lingkungan yang sama dengan teman sebaya, tetapi belum terlibat dalam komunikasi aktif. Parten (1932) menyebutkan bahwa permainan paralel menunjukkan transisi dari aktivitas individual menuju kerja sama sosial yang lebih kompleks. Dalam konteks pembelajaran bahasa, anak mulai mendengar kosakata dan instruksi yang sama meskipun belum merespons secara sosial. Kegiatan permainan instruksi sederhana seperti menyentuh benda atau menirukan gerak tubuh mulai dapat diperkenalkan.

3) Permainan Asosiatif (*Associative Play*)

Pada tahap ini, anak mulai terlibat dalam komunikasi sederhana, berbagi alat permainan, dan melakukan aktivitas yang sama tetapi belum memiliki tujuan atau aturan yang jelas. Smilansky (1990) menjelaskan bahwa permainan asosiatif menuntut kemampuan berbahasa ekspresif

seperti mengajukan pertanyaan, menyampaikan keinginan, serta menanggapi ucapan teman. Pada tahap ini, permainan yang melibatkan instruksi verbal mulai efektif, termasuk perintah sederhana.

4) Permainan Kooperatif (Cooperative Play)

Pada tahap ini biasanya muncul pada usia 4–6 tahun. Anak telah mampu mengikuti instruksi, memahami aturan dasar, menunggu giliran, dan berinteraksi dalam tugas yang sama. Permainan kooperatif menjadi lingkungan yang ideal untuk mengembangkan bahasa pragmatik, kemampuan mengikuti aturan sosial, pemahaman konsep, serta pemrosesan perintah bertingkat.

Pada konteks pendidikan anak usia dini, tahap permainan kooperatif dapat menjadi landasan penerapan *Mr. Simon Game*. Permainan ini menuntut anak mendengarkan instruksi, memahami perintah, dan merespons secara fisik dengan tepat. Bentuk seperti “*Simon says touch your head*” atau “*Simon says clap your hands*” menuntut kombinasi kemampuan bahasa reseptif (memahami perintah) dan bahasa ekspresif (mengulang, menirukan, serta merespons) yang berkembang maksimal pada tahap ini. penggunaan permainan *Simon Says* yang dipadukan dengan media visual dapat meningkatkan keterlibatan anak, mempercepat pemahaman kosakata, dan membantu anak membedakan instruksi yang valid dan tidak valid.

c. Jenis-Jenis Permainan

Permainan ialah kegiatan penting dalam kehidupan anak usia dini, karena melalui permainan anak belajar mengenal diri, memahami dunia, dan

mengembangkan berbagai kemampuan dasar. Para ahli pendidikan dan perkembangan anak berpendapat bahwa bermain bukan hanya aktivitas rekreasi, tetapi merupakan pendekatan pedagogis yang mendukung perkembangan motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Oleh karena itu, pemahaman tentang jenis-jenis permainan sangat penting untuk merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini.

Permainan anak dapat dikategorikan berdasarkan fungsi, tingkat keterlibatan sosial, serta aktivitas fisik yang terlibat di dalamnya. Setiap jenis permainan memiliki karakteristik tertentu yang secara langsung berkaitan dengan kemampuan perkembangan yang distimulasi. Adapun jenis-jenis permainan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan Fungsional (*Functional Play*)

Permainan fungsional ialah bentuk permainan paling dasar yang dilakukan anak. Pada jenis permainan ini, anak melakukan aktivitas berulang yang berhubungan dengan eksplorasi gerakan atau objek, seperti mengguncang, melempar, meremas, atau memukul benda. Morrison (2012) menjelaskan bahwa permainan fungsional membantu anak mengembangkan koordinasi motorik kasar dan halus, mengasah kemampuan sensorimotor, dan memahami hubungan sebab-akibat.

Permainan fungsional biasanya muncul pada usia bayi dan balita, namun tetap berlangsung hingga usia prasekolah dalam variasi yang lebih kompleks. Permainan ini menjadi dasar untuk perkembangan permainan berikutnya karena melatih keterampilan fisik dan sensorik yang dibutuhkan

anak ketika mengikuti aturan permainan yang lebih kompleks. Misalnya, kemampuan anak menggerakkan tangan dengan terarah pada permainan fungsional akan mendukung kemampuannya merespons instruksi fisik.

2) Permainan Konstruktif (*Constructive Play*)

Dalam model permainan konstruktif penggunaan bahan maupun objek untuk membangun sesuatu, seperti menyusun balok, menggambar, meronce, atau membuat bentuk tertentu dari plastisin. Berk dan Meyers (2016) menyatakan bahwa permainan konstruktif mendorong perkembangan berpikir logis, kreativitas, pemecahan masalah, dan koordinasi visual-motorik. Pada permainan ini, anak tidak hanya berinteraksi dengan objek, tetapi juga merencanakan hasil akhir yang ingin dicapai. Permainan konstruktif memiliki nilai pendidikan tinggi karena melatih fokus, perencanaan, dan kemampuan mengikuti langkah-langkah terstruktur—keterampilan dasar yang diperlukan ketika anak mengikuti instruksi verbal dalam permainan bahasa.

3) Permainan Simbolik atau Pura-Pura (*Symbolic/Pretend Play*)

Permainan simbolik muncul ketika anak mulai menggunakan benda sebagai representasi sesuatu, atau berpura-pura memainkan peran tertentu, seperti menjadi dokter, guru, atau koki. Permainan simbolik sangat penting dalam perkembangan bahasa, kreativitas, kognitif, dan sosial. Dalam permainan ini, anak menggunakan dialog, membuat alur cerita, dan bernegosiasi dengan teman sebaya, sehingga meningkatkan kemampuan komunikasi

dan pemahaman bahasa. Permainan simbolik juga membantu anak memahami konsep peran, aturan sosial, dan urutan peristiwa.

Kemampuan ini sangat berguna ketika anak terlibat dalam permainan instruksional seperti *Mr. Simon Game*, karena anak harus mengenali “peran” Simon sebagai pemberi instruksi dan memahami aturan permainan secara konsisten.

4) Permainan Aturan (*Games with Rules*)

Permainan aturan adalah jenis permainan yang melibatkan aturan tertentu, prosedur, serta tujuan yang jelas. Pada permainan ini, anak harus mengikuti instruksi, memahami konsekuensi, bergiliran, dan bekerja sama atau berkompetisi dengan orang lain. Permainan aturan mulai berkembang optimal pada usia 5–6 tahun ketika anak telah mampu mengontrol perilaku, memahami bahasa lisan dengan baik, dan mengikuti arahan secara bertahap. Contoh permainan aturan antara lain permainan tradisional (engklek, gobak sodor), permainan kartu sederhana, permainan papan, atau permainan instruksi seperti *Mr. Simon Game*.

Permainan aturan melatih konsentrasi, kontrol diri, kemampuan kognitif, dan terutama perkembangan bahasa. Dalam permainan seperti *Mr. Simon Game*, anak tidak hanya memahami aturan, tetapi juga memproses instruksi verbal dalam bahasa Inggris, kemudian menerapkannya dalam bentuk tindakan.

5) Jenis Permainan Berdasarkan Partisipasi Sosial

Parten (1932) mengklasifikasikan permainan berdasarkan tingkat keterlibatan sosial anak menjadi enam jenis yaitu : *unoccupied behavior* (aktivitas tanpa tujuan), *solitary play* (bermain sendiri), *onlooker play* (mengamati orang lain bermain), *parallel play* (bermain berdampingan), *associative play* (bermain dengan interaksi minimal), *cooperative play* (bermain dengan kerja sama).

Klasifikasi ini menggambarkan perkembangan sosial anak dari aktivitas individual menuju interaksi kelompok yang terstruktur. Pada usia 5–6 tahun, anak biasanya telah memasuki tahap permainan kooperatif yang melibatkan komunikasi, kerja sama, pembagian peran, dan pemahaman aturan. Tahap ini merupakan kondisi ideal untuk menerapkan permainan instruksional seperti *Mr. Simon Game* yang menuntut interaksi sosial, pemusatan perhatian, dan kemampuan mengikuti urutan perintah.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Bermain

Eksistensi bermain sebagai pilar utama perkembangan anak menjadikan kualitasnya sangat bergantung pada berbagai variabel. Faktor-faktor determinan ini mencakup karakteristik personal anak serta kondisi lingkungan yang memfasilitasinya, yang secara mendetail terdiri dari:

1) Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang melekat pada diri anak dan berperan besar dalam menentukan preferensi, kemampuan, dan frekuensi anak dalam bermain. Salah satu faktor internal yang paling berpengaruh adalah usia dan tahap perkembangan. Perkembangan bermain anak mengikuti tahapan

perkembangan kognitif, sosial, dan motorik. Pada usia dini, anak bergerak dari bermain sensori-motor menuju bermain simbolik, bermain peran, hingga permainan dengan aturan sederhana. Semakin matang perkembangan anak, semakin kompleks bentuk permainan yang dapat dilakukan. Selanjutnya adalah kondisi fisik dan kesehatan. Anak yang bugar dan sehat memiliki energi serta stamina untuk terlibat lebih aktif dalam berbagai jenis permainan, kondisi fisik yang optimal membuat anak lebih mampu mengeksplorasi lingkungannya dan meningkatkan keterlibatan dalam permainan motorik kasar maupun halus. Sebaliknya, anak yang mudah lelah atau memiliki gangguan kesehatan cenderung kurang aktif dan memilih permainan yang lebih pasif.

Selain itu, perkembangan emosi dan sosial turut memengaruhi kualitas bermain anak. Anak yang memiliki regulasi emosi yang baik lebih mudah bergabung dalam permainan kelompok, bekerja sama, dan mematuhi aturan sederhana yang disepakati. Kematangan emosi dan sosial menentukan kemampuan anak bergerak dari permainan individual menuju permainan kelompok yang membutuhkan interaksi lebih kompleks.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri anak dan memengaruhi kesempatan, variasi, serta kualitas pengalaman bermain. Salah satu faktor utama adalah lingkungan keluarga. Keluarga menyediakan lingkungan emosional pertama bagi anak, termasuk kesempatan bermain, dukungan, dan fasilitas permainan. Pola asuh yang suportif dan hangat akan

memperkaya pengalaman bermain anak karena anak merasa aman untuk bereksplorasi. Orang tua yang menyediakan ruang, mainan edukatif, dan waktu pendampingan yang cukup dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan sosial anak. Selain keluarga, lingkungan sekolah atau pendidikan anak usia dini (PAUD) juga berperan besar. Sekolah menyediakan sumber daya berupa guru, media pembelajaran, alat permainan edukatif, serta ruang bermain. Kualitas alat permainan edukatif, variasi media, dan pendekatan pembelajaran memengaruhi cara anak bermain dan belajar. Guru yang memahami tahapan perkembangan anak akan mampu merancang kegiatan bermain yang sesuai dan mendukung aspek perkembangan anak secara menyeluruh.

Teman sebaya merupakan faktor penting lainnya dalam bermain. Kehadiran teman sebaya memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar berbagi, bekerja sama, bernegosiasi, mematuhi aturan, serta memahami perspektif orang lain. Interaksi sosial yang terjadi selama bermain dapat meningkatkan keterampilan sosial seperti empati, komunikasi, dan pemahaman sosial. Faktor eksternal selanjutnya adalah lingkungan fisik, termasuk ruang bermain, keamanan, kenyamanan, dan ketersediaan alat permainan. Lingkungan yang aman, luas, dan kaya stimulasi meningkatkan eksplorasi aktif dan kreativitas anak. Faktor budaya juga sangat memengaruhi jenis dan pola bermain anak. Nilai-nilai budaya menentukan jenis permainan tradisional yang diwariskan, aturan sosial yang dilekatkan pada permainan, dan ekspektasi masyarakat terhadap peran anak dalam kehidupan sehari-

hari. Budaya memengaruhi apakah suatu permainan dianggap penting, diperbolehkan, atau dibatasi.

Dalam perkembangan modern, teknologi digital menjadi faktor eksternal yang semakin signifikan. Anak-anak kini memiliki akses ke gadget, aplikasi pembelajaran, dan permainan digital. Teknologi dapat memberikan dampak positif jika digunakan secara tepat, namun juga dapat mengurangi waktu bermain fisik apabila tidak dikontrol. Oleh sebab itu, tugas pendidik dan orang tua sangat penting dalam menyeimbangkan permainan digital dengan permainan aktif yang mendukung perkembangan fisik, sosial, dan emosi.

Secara garis besar, aktivitas bermain merupakan hasil sinergi antara aspek internal individu dan kondisi eksternal. Perpaduan kedua variabel ini menjadi penentu terhadap mutu, frekuensi, serta nilai guna kegiatan tersebut bagi pertumbuhan anak. Oleh karena itu, pendidik dan keluarga memiliki tanggung jawab untuk memfasilitasi area bermain yang kondusif, luas, serta penuh stimulasi guna memastikan tercapainya kemajuan holistik pada diri anak secara maksimal.

5. ***Game Mr. Simon Says***

a. Pengertian

Permainan *Simon Says* adalah permainan sederhana yang melibatkan perintah dan gerakan. Permainan ini dapat dimodifikasi untuk berbagai tujuan pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Inggris. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam meningkatkan kosakata,

pengucapan, dan pemahaman instruksi dalam bahasa asing. Menurut Wright, Betteridge, dan Buckby (2006), permainan *Simon Says* termasuk dalam kategori permainan bahasa (*language games*) yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan memahami instruksi secara lisan, meningkatkan kosakata, meningkatkan konsentrasi, dan membangun kepekaan anak terhadap bahasa yang digunakan dalam kelas.

Menurut Amy (2015:151) menyatakan “*Mr. Simon Game* merupakan instrumen yang efektif untuk menstimulasi partisipasi aktif siswa dalam meninjau kembali perbendaharaan kata mereka. Dengan demikian, permainan ini menjadi metodologi yang sangat relevan bagi peserta didik yang berfokus pada penguasaan kosakata bahasa Inggris. Asher (1977), pencetus metode *Total Physical Response* (TPR), menegaskan bahwa bahasa baru akan lebih mudah diingat apabila dikaitkan dengan gerakan tubuh. Permainan *Simon Says* mendukung prinsip ini karena anak “merasakan” kosakata melalui aksi nyata. Oleh karena itu, permainan ini bukan hanya permainan tradisional semata, melainkan alat pedagogik yang sangat disarankan untuk pembelajaran kosakata dalam bahasa Inggris anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan permainan *Mr. Simon* menjadi salah satu pendekatan yang sangat populer dan berdaya guna untuk penguasaan kosakata. Implementasi metode ini tidak hanya memudahkan pengenalan bahasa, tetapi juga mengoptimalkan dinamika partisipasi peserta didik di dalam kelas.

b. Peran *Mr. Simon Game*

Dalam penerapan permainan *Mr. Simon Game*, guru terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan *Simon Says* secara sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya, guru berperan sebagai pemimpin atau “Simon” dengan berdiri di depan kelas. Guru kemudian memberikan instruksi yang harus diikuti oleh peserta didik, sehingga mereka melakukan setiap arahan yang disampaikan dalam kegiatan permainan tersebut. Dalam permainan ini, pemain hanya diperbolehkan mengikuti instruksi apabila perintah tersebut diawali oleh frasa “*Simon says...*”, sedangkan perintah tanpa frasa tersebut harus diabaikan.

Jika anak tetap melakukan perintah tersebut maka mereka dinyatakan keluar ronde permainan. Dalam permainan ini, Simon juga dapat memberikan instruksi yang bertujuan menguji konsentrasi peserta, misalnya dengan meminta mereka melakukan suatu tindakan sambil memperagakan gerakan yang berbeda. Dengan demikian, Simon dapat menyampaikan perintah tertentu namun menunjukkan aksi yang tidak sesuai, sehingga peserta harus lebih cermat dalam mengikuti instruksi yang benar. Dengan melakukan permainan *Mr. Simon* diharapkan dapat membantu para peserta didik untuk memperoleh ketajaman dari indra mereka baik itu pendengaran, penglihatan dan juga membuat tubuh lebih banyak bergerak dan akan memicu keaktifan para peserta didik yang melakukan permainan tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas mengindikasikan bahwa peran *Mr. Simon Game* dalam permainan semua peserta didik diharapkan melakukan apa

yang *Mr. Simon* katakan dengan kata kunci “*Simon says...*” dan peserta didik diharapkan tidak melakukan apa yang *Mr. Simon* katakan tanpa kata kunci “*Simon says...*” dan juga nantinya akan menjadi pemicu keaktifan gerak para peserta didik yang diajar.

c. Pembelajaran Menggunakan *Mr. Simon game*

Game atau dalam bahasa Indonesia bisa diartikan sebagai permainan bisa dijadikan sebagai alat untuk digunakan dalam Pendidikan yang dilakukan dengan pendekatan yang menggabungkan elemen permainan dengan proses didalam pembelajaran dengan keterangan untuk game yang dijadikan sebagai alat edukasi biasanya dirancang untuk mendidik pengguna yang menggabungkan elemen permainan, tantangan, dan juga interaktivitas. Dengan adanya pendekatan ini diharapkan dapat mengintegrasikan elemen hiburan dengan proses pembelajaran, memberikan cara yang inovatif untuk belajar dan dengan demikian, game dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar yang dilakukan di sekolah.

Permainan *Simon Game* dinilai efektif sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan kata kerja kepada anak, seperti instruksi berlari menuju pintu atau berjalan secara perlahan, yang kemudian diikuti oleh peserta didik lainnya. Selain itu, *Mr. Simon Game* juga merupakan aktivitas yang menarik dan bermanfaat dalam membantu anak mengenal berbagai bagian tubuh. Tidak hanya terbatas pada pengenalan anggota tubuh, permainan ini juga dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan berbagai kosakata benda lainnya kepada anak secara menyenangkan. Berdasarkan pernyataan diatas permainan dapat

dijadikan sebagai alat bantu dalam menunjang proses mengajar pada peserta didik salah satu permainan yang bisa digunakan adalah *Mr. Simon game* yang dalam pelaksanaannya dapat melatih kemampuan indera para peserta didik serta membuat peserta didik lebih banyak bergerak dengan tubuh mereka.

Menurut (Istighfaroh, 2022) dalam mengajar *Mr. Simon Game* terdapat beberapa langkah yaitu;

1. Dalam teknis pelaksanaannya, guru diposisikan sebagai figur "Simon" yang memandu jalannya aktivitas, sementara minimal satu orang peserta didik dilibatkan sebagai partisipan aktif di dalam grup..
2. Simon memberikan instruksi berupa tindakan sederhana yang mudah dipahami oleh peserta. Sebagai contoh, Simon dapat meminta peserta untuk melompat. Selain itu, tidak menjadi masalah apabila Simon turut memperagakan gerakan tersebut sambil menyampaikan instruksi agar lebih jelas dan mudah diikuti. Tetapi tindakan yang dilakukan akan lebih baik jika mengarahkan ke hal-hal yang dapat menghibur para peserta didik.
3. Guru yang tergabung dalam kelompok peserta didik harus merespons dengan cepat dan juga jelas setelah arahan yang diberikan oleh *Mr. Simon*.
4. Jika peserta didik merasa senang dan antusias para guru yang terlibat harus ikut terlibat dalam kesenangan mereka dengan ikut merayakan ataupun ikut tertawa dengan mereka para peserta didik.

5. Terus lakukan permainan sampai kurun waktu kurang lebih lima menit atau lebih atau sampai para guru melihat jika para peserta didik sudah mulai kelelahan.
6. Jika para peserta didik sudah dirasa kelelahan, maka guru yang bertugas bisa mencari mana peserta didik yang masih bersemangat untuk melakukan permainan *Mr. Simon* dan menjadikannya sebagai pemicu untuk peserta didik yang lain yang mungkin sudah merasa bosan atau sudah merasa lelah.
7. Jika terdapat peserta didik yang masih belum memahami *permainan Mr. Simon* bukanlah suatu masalah besar, para guru bisa memberikan pemahaman dengan menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh para peserta didik yang nantinya dapat memberikan mereka gambaran tentang apa itu permainan *Mr. Simon Game*.

d. Kelebihan dan Kelemahan Permainan *Mr. Simon Game*

Dapat ditemukan bersama banyak teknik dan cara untuk mengajarkan pembendaharaan kata dalam bahasa Inggris, *game* menjadi salah satunya. *Game* yang direkomendasikan untuk anak usia dini adalah *Game Based Learning* (permainan dalam pembelajaran).

Dapat dinyatakan bahwa *game-based learning* merupakan strategi efektif untuk membekali peserta didik dengan kemampuan praktis, seperti keterampilan berkomunikasi, sinergi kelompok, dan kapasitas untuk menyelesaikan persoalan secara sistematis. Salah satu contoh *game* yang berbasis *Game Based Learning* untuk pengenalan kosakata dalam bahasa Inggris adalah

Mr. Simon Game. Berikut beberapa kelebihan dan kelemahan permainan *Simon Says* adalah:

1. *Game* ini dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi peserta didik.
2. *Game* ini berfungsi sebagai sarana relaksasi yang menghadirkan suasana menyenangkan bagi peserta didik. Kondisi emosional yang positif tersebut terbukti memudahkan mereka dalam mengasimilasi serta meningkatkan daya ingat terhadap kosakata baru secara lebih efektif. Dapat memperkaya kosakata anak dalam bahasa Inggris, melatih kemampuan mendengarkan dan memperbaiki pengucapan kosakata dalam bahasa Inggris
3. *Game* ini dapat membuat peserta didik aktif dan membangun rasa percaya diri yang tinggi.

Dibalik banyaknya kelebihan permainan *Mr. Simon Game*, terdapat kelemahan dari model pembelajaran ini yaitu tidak semua peserta didik khususnya anak usia dini tertarik ikut serta dalam permainan, membutuhkan pengawasan ketat oleh guru dan berpotensi kelas menjadi bising.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat sejumlah studi terdahulu yang menjadi landasan sekaligus rujukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dipublikasikan oleh Asriani Hasibuan, Isra Husna Dini, Dina Nadilah, Rahmad Wahyudi Rangkuti (2023) berjudul Penerapan *Game Simon Says* dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris kepada Anak TK di Sekolah Az-Zalfa. Studi tersebut mengimplementasikan strategi *Simon Says* sebagai

media instruksional utama. Temuan mereka menunjukkan efektivitas metode ini melalui respons antusias dari peserta didik, dengan tingkat retensi ingatan kosakata mencapai 80% pada sesi evaluasi berikutnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian oleh Asriani Hasibuan dkk yaitu:

- a. Aspek kronologis berbeda yaitu penelitian Asriani Hasibuan dkk dilakukan pada tahun 2023 sedangkan penelitian ini dilakukan pada tahun 2026.
 - b. Lokus penelitian berbeda yaitu penelitian ini dilakukan di TK Az-Zalfa, Jl. Staim-Perumahan Pinago Kec. Panyabungan, Mandailing Natal dan penelitian ini dilakukan di TK Tunas Melati Samboja
 - c. Variasi pada subjek atau partisipan penelitian yang dilibatkan
Kesamaan penelitian Asriani Hasibuan dkk dan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode pembelajaran berbasis game *Simon says* untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak
2. Penelitian yang dipublikasikan oleh Suci Humairoh, Absharini Kardenia, Rahmi Novianti (2023) dengan judul *The Effectiveness of Simon Says Game to Improve Students Vocabulary Mastery in Learning English*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran tentang kosakata Bahasa Inggris siswa yang masih kurang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Simon Says sangat efektif untuk mengajarkan kosakata.

Perbedaan penelitian Suci Humairoh dkk dengan penelitian ini yaitu:

- a. Aspek kronologis berbeda yaitu penelitian Suci Humairoh dkk dilakukan pada tahun 2023 sedangkan penelitian ini dilakukan pada tahun 2025.
 - b. Metode penelitian yang digunakan berbeda, dalam penelitian Suci Humairoh dkk metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas.
 - c. Lokus penelitian berbeda dan variasi pada subjek atau partisipan penelitian yang dilibatkan
3. Penelitian yang dilakukan oleh Indri Wirahmi Bay, Nurlaila Husain, Manda Rohandi (2025) dengan judul Strategi Pembelajaran Interaktif: Kosakata Bahasa Inggris Buah dan Sayuran melalui Permainan “*Simon Says*”. Penelitian ini menggunakan metode intervensi pembelajaran /pengabdian Pendidikan.

C. Kerangka Pikir (Rancangan Pemecahan Masalah)

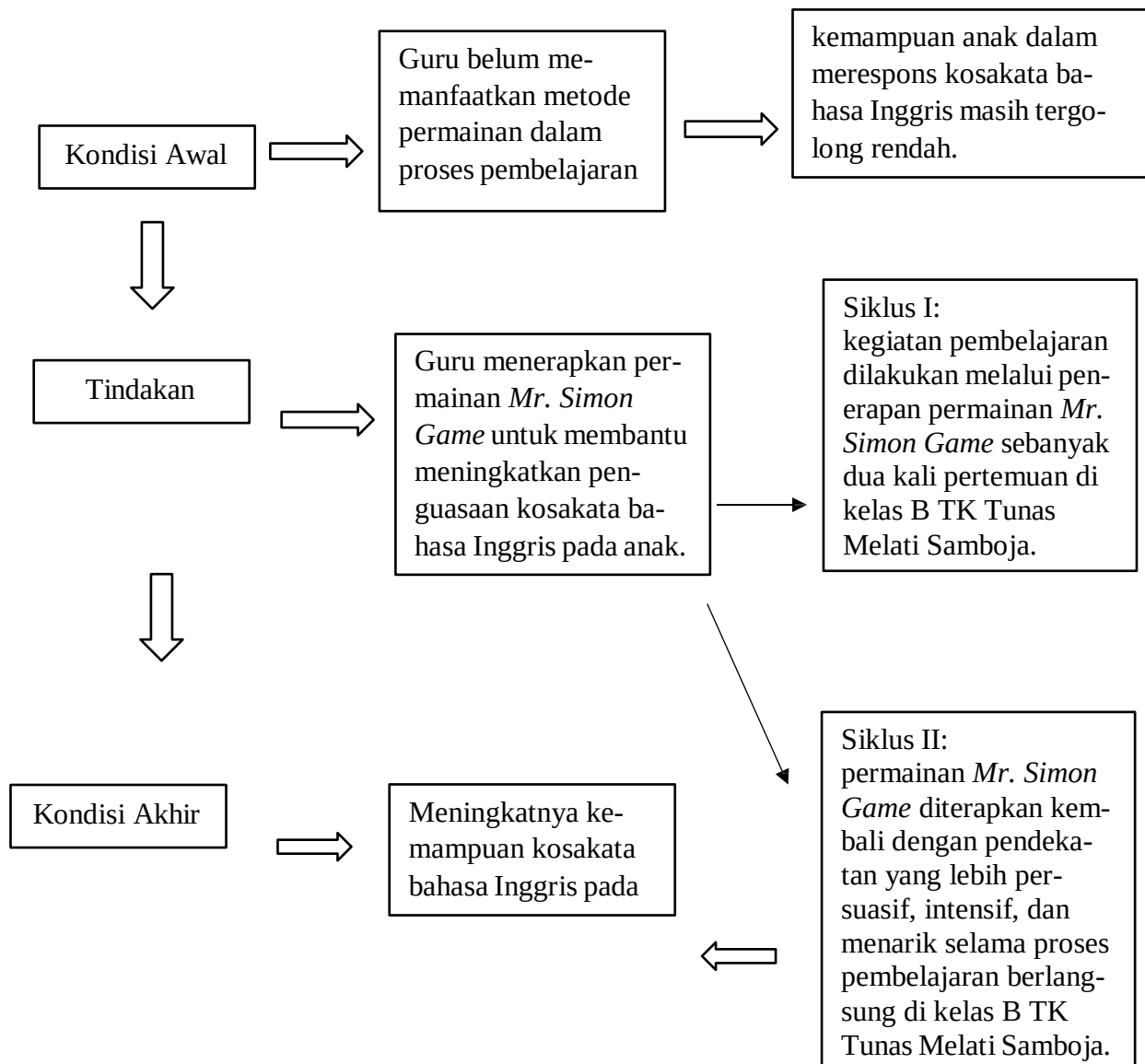
Untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris, yakni kemampuan untuk menyampaikan pesan secara lisan maupun tulisan, peserta didik perlu menguasai kosakata dengan baik. Penguasaan kosakata yang memadai akan membantu mereka berkomunikasi secara efektif dalam beragam situasi dan topik. Terbatasnya penguasaan kosakata pada peserta didik dapat menghambat pencapaian kompetensi berbahasa. Pada dasarnya, keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu, rendahnya pemahaman

kosakata sering menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan kesulitan hingga kegagalan akademik pada peserta didik.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dimulai dari permasalahan rendahnya kemampuan kosakata dan pemahaman instruksi bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Kondisi tersebut menyebabkan anak kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dan suasana kelas menjadi kurang menarik. Agar kemampuan bahasa anak meningkat, dibutuhkan intervensi pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis berupaya memaksimalkan kemampuan yang dimiliki dengan menerapkan berbagai strategi untuk meningkatkan pemahaman kosakata peserta didik, metode yang diterapkan adalah permainan *Mr. Simon Game*, yaitu permainan instruksi sederhana berbahasa Inggris. Melalui permainan, anak dilatih untuk mendengar, memahami, dan merespons perintah dalam bahasa Inggris sekaligus memperkuat ingatan kosakata melalui aktivitas motorik dan gerakan fisik.

Jika permainan ini diterapkan secara konsisten, diharapkan terjadi peningkatan penguasaan kosakata, kemampuan memahami instruksi sederhana, serta minat dan motivasi belajar anak terhadap bahasa Inggris. Dengan demikian, kerangka berpikir ini menunjukkan hubungan logis antara permasalahan awal, intervensi pembelajaran, proses yang terjadi, dan hasil yang diharapkan dalam penelitian.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap permasalahan yang diteliti. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan kemampuan

bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan *Mr. Simon Game* di TK Tunas Melati Samboja.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Classroom Action Research* atau dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah proses penelitian sistematis yang dilaksanakan oleh guru pada kelasnya sendiri dengan tindakan perbaikan yang dilakukan repetitif (berulang) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Bentuk penelitian dari PTK merupakan tindakan yang bersifat siklikal dan partisipatif, dalam hal tersebut peneliti sekaligus berperan sebagai praktisi dan terlibat langsung dalam proses perbaikan pembelajaran (Kemmis & McTaggart, 1988).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Arikunto menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya melalui tindakan-tindakan tertentu yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara sistematis (Arikunto et al., 2015). Fokus utama PTK adalah sebagai pemecah masalah nyata yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Selain itu, Suharsimi Arikunto menegaskan bahwa siklus dalam PTK dapat dilakukan lebih dari satu kali hingga indikator keberhasilan yang ditentukan terlaksana. Hal ini menggambarkan bahwa PTK bersifat fleksibel dan berorientasi pada peningkatan berkelanjutan (*continuous improvement*) dalam proses pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas ialah pendekatan yang menekankan pada perbaikan praktik pembelajaran secara

sistematis dan berkelanjutan melalui tindakan nyata di kelas, sehingga sangat relevan digunakan karena fokus penelitian adalah memperbaiki kemampuan bahasa Inggris anak melalui permainan *Mr. Simon Game*.

Adapun metode PTK yang dipilih adalah model Kemmis dan McTaggart, yang terkenal luas karena langkah-langkahnya yang sistematis dan mudah diterapkan pada konteks anak usia prasekolah. Model Kemmis dan McTaggart tersusun dari empat tahap yang berulang (siklus), diantaranya:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada langkah perencanaan, peneliti menyusun rencana tindakan termasuk perangkat pembelajaran, media, dan instrumen observasi sebelum tindakan diterapkan di kelas yang akan diteliti.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Peneliti melakukan pembelajaran sesuai aturan RPPH yang tersusun. Pelaksanaan memanfaatkan *Mr. Simon Game* sebagai strategi peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak.

3. Observasi (*Observation*)

Guru dan peneliti mengamati proses pembelajaran, respon anak, aktivitas anak dalam permainan, serta kemampuan bahasa Inggris anak yang muncul dan mulai berkembang.

4. Refleksi (*Reflection*)

Peneliti melakukan analisis terhadap pelaksanaan tindakan, mengidentifikasi keberhasilan maupun kendala, kemudian memperbaiki rencana untuk siklus berikutnya.

Metode Penelitian Tindakan Kelas digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki praktik pendidikan bahasa Inggris pada anak prasekolah, dengan fokus dalam peningkatan kemampuan bahasa Inggris melalui permainan interaktif yaitu *Mr. Simon Game*. PTK memungkinkan peneliti melihat perubahan secara langsung, mengubah strategi jika diperlukan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara bertahap dan berkesinambungan.

B. Desain Penelitian Tindakan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Classroom Action Research* atau dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah proses penelitian sistematis yang dilaksanakan oleh guru pada kelasnya sendiri dengan tindakan perbaikan yang dilakukan repetitif (berulang) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Bentuk penelitian dari PTK merupakan tindakan yang bersifat siklikal dan partisipatif, dalam hal tersebut peneliti sekaligus berperan sebagai praktisi dan terlibat langsung dalam proses perbaikan pembelajaran (Kemmis & McTaggart, 1988).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Arikunto menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya melalui tindakan-tindakan tertentu yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara sistematis (Arikunto et al., 2015). Fokus utama PTK adalah sebagai pemecah masalah nyata yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Selain itu, Suharsimi Arikunto menegaskan bahwa siklus dalam PTK dapat dilakukan lebih dari satu kali hingga indikator keberhasilan yang ditentukan terlaksana. Hal ini menggambarkan

bahwa PTK bersifat fleksibel dan berorientasi pada peningkatan berkelanjutan (*continuous improvement*) dalam proses pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas ialah pendekatan yang menekankan pada perbaikan praktik pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan melalui tindakan nyata di kelas, sehingga sangat relevan digunakan karena fokus penelitian adalah memperbaiki kemampuan bahasa Inggris anak melalui permainan *Mr. Simon Game*.

Adapun metode PTK yang dipilih adalah model Kemmis dan McTaggart, yang terkenal luas karena langkah-langkahnya yang sistematis dan mudah diterapkan pada konteks anak usia prasekolah. Model Kemmis dan McTaggart tersusun dari empat tahap yang berulang (siklus), diantaranya:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada langkah perencanaan, peneliti menyusun rencana tindakan termasuk perangkat pembelajaran, media, dan instrumen observasi sebelum tindakan diterapkan di kelas yang akan diteliti.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Peneliti melakukan pembelajaran sesuai aturan RPPH yang tersusun. Pelaksanaan memanfaatkan *Mr. Simon Game* sebagai strategi peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak.

3. Observasi (*Observation*)

Guru dan peneliti mengamati proses pembelajaran, respon anak, aktivitas anak dalam permainan, serta kemampuan bahasa Inggris anak yang muncul dan mulai berkembang.

4. Refleksi (*Reflection*)

Peneliti melakukan analisis terhadap pelaksanaan tindakan, mengidentifikasi keberhasilan maupun kendala, kemudian memperbaiki rencana untuk siklus berikutnya.

Metode Penelitian Tindakan Kelas digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki praktik pendidikan bahasa Inggris pada anak prasekolah, dengan fokus dalam peningkatan kemampuan bahasa Inggris melalui permainan interaktif yaitu *Mr. Simon Game*. PTK memungkinkan peneliti melihat perubahan secara langsung, mengubah strategi jika diperlukan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara bertahap dan berkesinambungan.

C. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Melati Samboja selama dua bulan, yaitu bulan Januari-Februari 2026 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pelaksanaan dibagi menjadi:

1. Pra-siklus: 1 kali pertemuan untuk mengukur kemampuan awal anak.
2. Siklus I: 3 kali Tindakan dan setiap Tindakan 2 hari pertemuan pelaksanaan *Mr. Simon Game*.
3. Refleksi dan revisi setelah Siklus I.
4. Siklus II: 3 kali Tindakan dan setiap Tindakan 2 hari pertemuan lanjutan setelah perbaikan di siklus sebelumnya.

Durasi setiap pertemuan untuk penerapan *Mr. Simon Game* adalah 30–40 menit, menyesuaikan dengan karakteristik rentang perhatian anak usia dini.

D. Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Melati Sambojadi Jalan Pahlawan RT. 17 Kelurahan Sungai Seluang, Kecamatan Samboja, Kabupaten Kutai Kartanegara, Provinsi Kalimantan Timur. TK ini merupakan lembaga pendidikan anak usia dini untuk usia 4-6 tahun yang berakreditasi B. Adapun fasilitas pendukung pembelajaran di TK Tunas Melati Samboja adalah ruang kelas yang kondusif, memiliki area bermain dan area pembelajaran yang cukup luas, tersedianya media audio seperti speaker dan laptop yang mendukung penggunaan *Mr. Simon Game*, lingkungan sekolah yang ramah anak dan menunjang proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Selain fasilitas mendukung terdapat beberapa alasan pemilihan sekolah ini yaitu sekolah memiliki kelompok usia 5–6 tahun sesuai kebutuhan penelitian, guru kelas bersedia menjadi kolaborator dalam penelitian, berdasarkan pengamatan awal, kemampuan bahasa Inggris anak masih rendah terutama pada aspek kosakata dan pemahaman instruksi sederhana, sehingga perlu intervensi dan sekolah mendukung penggunaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran.

E. Subjek dan Karakteristiknya

Subjek dari penelitian yaitu peserta didik usia 5-6 tahun (kelompok B) yang berjumlah 11 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 4 anak Perempuan. Karakteristik umum anak yaitu anak berada pada tahap perkembangan kognitif pra-operasional, anak belajar melalui pengalaman langsung dan permainan, anak sangat menyukai aktivitas fisik, permainan suara, dan kegiatan kelompok, dan rentang

fokus anak relatif pendek, sehingga pembelajaran perlu bersifat interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi pembelajaran awal Sekitar 80% anak belum bisa mengucapkan kosakata bahasa Inggris dengan baik dan anak mengalami kesulitan mengikuti instruksi sederhana dalam bahasa Inggris seperti “*stand up*”, “*touch red*”, atau “*jump*”.

F. Skenario Tindakan

Skenario tindakan disusun berdasarkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan *Mr. Simon Game*, yaitu permainan berbasis instruksi suara dan memori. Skenario tindakan dibuat dua siklus yaitu sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

1. Menyusun rencana kegiatan harian dengan indikator: merespon dalam bahasa Inggris dengan permainan *Mr. Simon Game*
2. Menyiapkan media *Mr. Simon Game* dalam bentuk rekaman suara atau instruksi langsung.
3. Menyiapkan lembar observasi aktivitas anak dan kemampuan bahasa Inggris.
4. Menentukan materi kosakata

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan dilakukan dalam tiga tahap yaitu:

1. Kegiatan pendahuluan meliputi guru memberikan salam dan mengajak anak bernyanyi, guru memperkenalkan berbagai kosakata

bahasa Inggris dan guru menjelaskan permainan *Mr. Simon Game* dengan contoh sederhana.

2. Kegiatan inti meliputi guru memberikan instruksi permainan seperti “*Simon says jump*” anak mengikuti instruksi, jika guru memberi instruksi tanpa “*Simon says*”, anak tidak boleh melakukan gerakan tersebut, dan jika anak berhasil guru memberikan penguatan positif seperti pujian dan tepuk tangan.
3. Kegiatan penutup meliputi guru dan anak merefleksikan kegiatan dan menyimpulkan kosakata yang sudah dipelajari saat permainan.

c. Observasi

Pada tahap ini *observer* menilai respons anak terhadap instruksi bahasa Inggris, kemampuan mengucapkan kosakata dalam bahasa Inggris, partisipasi dan antusiasme anak dan kendala selama pelaksana.

d. Refleksi

Jika ditemukan kendala, misalnya anak kurang memahami instruksi yang terlalu panjang, maka dilakukan perbaikan pada siklus II.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan perbaikan siklus I. Perbaikan yang dilakukan meliputi instruksi lebih variatif namun tetap sederhana, menambahkan visual seperti video untuk mendukung kosakata dan meningkatkan penggunaan bahasa Inggris dalam konteks sehari-hari.

Pelaksanaan tetap melalui pendahuluan, inti, dan penutup seperti pada siklus I, namun dengan strateg lebih matang dan fokus pada penguatan kemampuan kosakata dan pemahaman instruksi.

G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menerapkan teknik observasi dan dokumentasi sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Penjelasan mendalam mengenai implementasi kedua metode tersebut dipaparkan sebagai berikut:

a. Observasi

Menurut Arikunto (2015) observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, baik secara sistematis maupun non-sistematis. Observasi memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih akurat karena diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap peristiwa yang sedang berlangsung.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung respons subjek selama kegiatan berlangsung, meliputi tingkat antusiasme, kemampuan mengikuti instruksi, kemampuan mengucapkan kosakata bahasa Inggris, serta kemampuan mengingat dan menyebutkan kembali kosakata tersebut dalam permainan *Mr. Simon Game*. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap jalannya tindakan di kelas agar pelaksanaan penelitian

dapat berjalan optimal dan menghasilkan data yang maksimal. Untuk memudahkan proses pengumpulan data, berikut sistem peilaian yang peneliti susu

Tabel 3. 1 Skoring

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup	2
4.	Kurang	1

b. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2019) dokumentasi dapat didefinisikan sebagai aktivitas menghimpun rekam jejak peristiwa masa lalu, baik dalam wujud tulisan, representasi visual, maupun artefak monumental yang dihasilkan oleh individu. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang berfungsi untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Berdasarkan pernyataan diatas, dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang sistematis dan penting dalam penelitian, karena mampu memberikan data pendukung yang autentik, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian yang dilaksanakan, teknik dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan foto dan video selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut mencakup aktivitas mengajar serta berbagai kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan penelitian..

2. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Tunas Melati Samboja, baik sebelum maupun setelah diberikan tindakan melalui permainan Mr. Simon Game, peneliti menggunakan instrumen dalam bentuk dokumentasi dan lembar observasi. Aspek-aspek yang diamati telah disusun ke dalam instrument penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Instrumen Lembar Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Penilaian (1-4)
1.	Antusiasme mengikuti kegiatan	Anak sangat antusias dan aktif saat 2kegiatan permainan dari awal hingga akhir	
2.	Kemampuan memahami instruksi	Anak cepat dan tepat memahami instruksi bahasa Inggris tanpa harus diterjemahkan	
3.	Kemampuan merespon perintah	Anak merespon instruksi dengan gerakan cepat, tepat, dan percaya diri.	
4.	Kemampuan mengucapkan kosakata bahasa Inggris	Anak mengucapkan kosakata dengan jelas, benar, dan tanpa bantuan. Dapat meniru pelafalan guru dengan tepat	
5.	Kesesuaian gerakan dengan instruksi	Anak melakukan gerakan dengan cepat dan tepat sesuai instruksi	

H. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan apakah penerapan permainan *Mr. Simon Game* mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Keberhasilan tindakan ditinjau dari hasil belajar anak, proses pembelajaran, dan ketuntasan klasikal. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Kriteria Keberhasilan Individu

Secara individu, anak dinyatakan berhasil (tuntas) apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Mendapatkan skor ≥ 70 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.
- b. Mencapai minimal skor 3 (Baik) dan maksimal skor 4 (sangat baik) pada sebagian besar indikator kemampuan bahasa Inggris.
- c. Mampu mengucapkan kosakata bahasa Inggris sederhana, memahami dan merespon instruksi, merespon instruksi dengan gerakan cepat, tepat, dan percaya diri, mampu menyebutkan 4–5 kosakata yang dipelajari secara tepat tanpa bantuan dan anak mampu melakukan gerakan sesuai perintah dalam permainan *Mr. Simon Game*.

2. Kriteria Keberhasilan Klasikal

Secara klasikal, tindakan dikatakan berhasil apabila minimal 75% dari jumlah seluruh anak mencapai ketuntasan belajar (nilai ≥ 70), terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dari pra-siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II,

dan jumlah peserta didik yang belum tuntas mengalami penurunan pada setiap siklus.

3. Kriteria Keberhasilan Berdasarkan Aspek Kemampuan Bahasa Inggris

Keberhasilan tindakan juga dilihat dari peningkatan setiap aspek kemampuan bahasa Inggris anak, yaitu:

Tabel 3. 3 Aspek Kemampuan Bahasa Inggris

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Keberhasilan
1.	Antusiasme mengikuti kegiatan	Minimal 75% anak berada pada kategori Baik–Sangat Baik
2.	Fokus terhadap instruksi	Anak mampu mengikuti instruksi tanpa banyak pengulangan
3.	Respon terhadap perintah	Anak merespon perintah bahasa Inggris dengan tepat
4.	Pengucapan kosakata	Anak mampu mengucapkan ≥ 3 kosakata dengan benar
5.	Kesesuaian gerakan	Anak melakukan gerakan sesuai instruksi guru atau peneliti

4. Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran

Dari segi proses, tindakan dinyatakan berhasil apabila aktivitas anak selama pembelajaran berada pada kategori aktif dan antusias, pembelajaran berlangsung kondusif dan menyenangkan, peneliti mampu melaksanakan langkah-langkah *Mr. Simon Game* sesuai rencana pembelajaran dan hasil observasi mencapai kategori baik atau sangat baik.

5. Keputusan Keberhasilan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan dapat dihentikan apabila seluruh kriteria berikut terpenuhi. Adapun kriteria yang dimaksud yaitu nilai rata-rata kelas mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), minimal 75% anak tuntas belajar, terjadi peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak pada setiap siklus dan proses pembelajaran berjalan efektif dan menyenangkan. Apabila kriteria keberhasilan belum tercapai pada siklus I, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi.

Berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan, penelitian ini dinyatakan berhasil apabila penerapan *Mr. Simon Game* mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun di TK Tunas Melati baik secara individu maupun klasikal.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif adalah proses pengolahan dan penafsiran data yang berbentuk angka atau bilangan dengan menggunakan teknik statistik untuk menjelaskan, membandingkan, dan menarik kesimpulan berdasarkan data tersebut. Data kuantitatif diperoleh melalui pengukuran, pemberian skor, atau hasil tes yang kemudian dianalisis secara sistematis untuk menjawab rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2019).

Untuk mengevaluasi perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak, digunakan teknik analisis data kuantitatif sebagai tolok ukur keberhasilan setelah

proses pembelajaran dilakukan penerapan permainan *Simon Game* pada setiap siklus tindakan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian kemampuan bahasa Inggris anak melalui lembar observasi dan rubrik penilaian yang diberikan pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala skor 1–4, yang kemudian dikonversi ke dalam bentuk nilai persentase. Adapun teknik perhitungan data kuantitatif dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Perhitungan Skor Kemampuan Anak

Setiap anak memperoleh skor berdasarkan indikator kemampuan bahasa Inggris yang meliputi kemampuan mengucapkan kosakata bahasa Inggris, kemampuan memahami instruksi, kemampuan merespon perintah, antusiasme anak selama kegiatan dan kesesuaian geekan dengan instruksi. Adapun skor maksimal yang diperoleh anak adalah 20. Perolehan skor ini didapat dengan cara (5 indikator penilaian x skor maksimal yaitu 4).

Nilai akhir setiap peserta didik dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

2. Penentuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada penelitian ini ditetapkan sebesar 70. Dengan kategori ketuntasan sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Nilai (%)	Kategori
≥ 70	Tuntas
< 70	Belum Tuntas

3. Perhitungan Rata-Rata Kelas

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak secara klasikal, digunakan perhitungan nilai rata-rata kelas dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai anak

N = jumlah anak

Nilai rata-rata kelas nantinya akan dibandingkan antara pra-siklus, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar anak pada tiap siklus.

4. Perhitungan Persentase Ketuntasan Belajar

Persentase ketuntasan belajar digunakan untuk mengetahui keberhasilan tindakan secara klasikal. Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{\text{Jumlah anak tuntas}}{\text{Jumlah seluruh anak}} \times 100\%$$

Tindakan dikatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai KKM yang telah ditetapkan.

5. Analisis Peningkatan Tiap Siklus

Peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak dianalisis dengan membandingkan hasil pra-siklus dengan siklus I dan perbandingan siklus I dengan siklus II. Peningkatan dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu kenaikan nilai rata-rata kelas, peningkatan jumlah anak yang

mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan peningkatan persentase ketuntasan belajar. Hasil analisis nantinya akan disajikan dalam bentuk tabel, diagram dan grafik peningkatann tiap siklus untuk mempermudah pemahaman.

6. Interpretasi Hasil Analisis

Hasil perhitungan data kuantitatif berikut kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui efektivitas penerapan *Mr. Simon Game* dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Apabila terjadi peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus, maka tindakan yang diberikan dinyatakan berhasil.

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil analisis kuantitatif bahwa penerapan permainan *Mr. Simon Game* mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak secara bertahap pada setiap siklus penelitian tindakan kelas

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini bertempat di TK Tunas Melati Samboja dengan subjek penelitian anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun. Jumlah subjek penelitian sebanyak 11 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 4 anak Perempuan. Penelitian ini merupakan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak melalui penerapan permainan *Mr. Simon Game*. Prosedur penelitian ini disusun dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Setiap siklus dilaksanakan dalam tiga pertemuan, dan setiap pertemuan berlangsung selama dua hari pembelajaran. Dengan demikian, keseluruhan penelitian dilaksanakan dalam enam pertemuan utama yang dirancang secara sistematis untuk melihat perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak melalui permainan *Mr. Simon Game*. Permainan ini menggunakan pendekatan *Total Physical Response* (TPR), yaitu pembelajaran bahasa melalui perintah yang disertai gerakan tubuh sehingga anak dapat memahami kosakata bahasa Inggris secara lebih konkret dan menyenangkan.

Adapun pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian unjuk kerja anak. Instrumen yang digunakan berupa

lembar observasi yang mengukur kemampuan anak dalam memahami dan merespon instruksi bahasa Inggris, antusiasme dalam permainan, mengucapkan kosakata, serta melakukan gerakan sesuai perintah yang diberikan.

Secara keseluruhan, deskripsi data penelitian ini menggambarkan proses pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan berkelanjutan. Data yang diperoleh menjadi dasar dalam melihat perubahan dan peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak setelah diterapkannya permainan *Mr. Simon Game* dalam kegiatan pembelajaran.

2. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Penelitian

Sebelum melakukan tindakan kelas, peneliti melakukan observasi awal sebelum tindakan atau Pra Tindakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pengamatan sebelum tindakan dilakukan pada hari Selasa, 20 Januari 2026 dengan tujuan mengamati kemampuan bahasa Inggris pada anak kelompok B usia 5-6 tahun. Data pra siklus diperoleh melalui kegiatan observasi selama proses pembelajaran berlangsung serta penilaian unjuk kerja anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan oleh guru. Peneliti menilai kemampuan Bahasa Inggris pada anak dengan melihat proses pembelajaran bahasa Inggris yang masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru mengenalkan kosakata melalui pengulangan kata dan pemberian contoh pengucapan tanpa melibatkan aktivitas bermain dan gerakan tubuh secara langsung. Hasil penilaian Pra Tindakan tersebut akan dibandingkan dengan hasil sesudah dilakukannya tindakan.

Pelaksanaan pratindakan ini dilakukan di kelas kelompok B, dimana anak diberi materi tentang kosakata bahasa Inggris dengan tema *my body*. Pada fase awal sebelum tindakan, peneliti mengamati sejauh mana anak mampu mencerna dan menanggapi instruksi berbahasa Inggris. Fokus pengamatan juga mencakup tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kemampuan artikulasi kosakata, hingga kesiapan mereka dalam memeragakan gerakan sesuai arahan.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam memahami instruksi bahasa Inggris masih sangat terbatas dan membutuhkan upaya untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak. Hal ini dapat diketahui dari tabel data yang telah didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Anak pada Tahap Pra Tindakan

No	Nama	An-tusi-asme	Me-mahami In-struksi	Merespon Perintah	Men-gucap-kan Kosa-kata B. Inggris	Kes-esuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai (%)	Ketun-tasan
1.	Alwan	3	1	1	1	1	7	35	Belum Tuntas
2.	Vira	2	1	1	2	1	7	35	Belum Tuntas
3.	Zain	3	2	1	2	1	9	45	Belum Tuntas
4.	Abi	3	1	1	2	1	8	40	Belum Tuntas
5.	Abri	3	1	2	2	2	10	50	Belum Tuntas

No	Nama	An-tusi-asme	Me-mahami In-struksi	Merespon Perintah	Men-gucap-kan Kosa-kata B. Inggris	Kes-esuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai (%)	Ketun-tasan
6.	Elnara	3	2	2	2	2	11	55	Belum Tuntas
7.	Kinara	3	1	2	2	1	9	45	Belum Tuntas
8.	Risma	3	1	1	1	1	7	35	Belum Tuntas
9.	Fatan	3	1	1	1	1	7	35	Belum Tuntas
10.	El Sfk	3	1	1	1	1	7	35	Belum Tuntas
11.	Arkan	3	1	1	1	1	7	35	Belum Tuntas
	Jumlah							445	
	Rata-rata							40%	
	Ketun-tasan Klasikal							0%	

Berdasarkan hasil penilaian pra tindakan, diperoleh data bahwa kemampuan bahasa Inggris anak tergolong rendah. Nilai yang didapatkan antara 7 sampai 11 dari skor maksimal 20. Setelah dikonversikan, persentase kemampuan anak berada pada rentang 35% hingga 55%. Secara rinci diperoleh hasil yaitu 6 anak memperoleh skor 7 dengan nilai 35%, 1 anak memperoleh skor 8 dengan nilai 40%, 2 anak memperoleh skor 9 dengan nilai 45%, distribusi pencapaian siswa menunjukkan bahwa 1 orang anak

berhasil mendapatkan skor 10 dengan persentase nilai sebesar 50% dan 1 anak memperoleh skor 11 dengan capaian nilai 55%.

Apabila dikonversikan ke dalam bentuk persentase dari skor maksimal 20, maka rata-rata kemampuan anak berada pada angka sekitar 40%. Angka ini menunjukkan bahwa secara umum kemampuan Bahasa Inggris anak masih berada pada kategori rendah. Selanjutnya, ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar $\geq 75\%$. Karena tidak ada satu pun anak yang mencapai nilai tersebut, maka persentase ketuntasan klasikal pada tahap pra tindakan adalah 0%.

Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris anak secara optimal. Anak masih mengalami kesulitan dalam memahami instruksi sederhana dalam Bahasa Inggris, merespon perintah, serta mengucapkan kosakata dengan tepat. Sebagian besar anak juga terlihat pasif dan kurang percaya diri ketika diminta mengulang kosakata secara individu. Secara perkembangan, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap belajar yang memerlukan pengalaman konkret, aktivitas yang menyenangkan, serta keterlibatan motorik secara langsung. Pembelajaran yang hanya bersifat verbal tanpa dukungan gerakan atau permainan cenderung kurang efektif bagi anak usia dini.

Berikut adalah perkembangan kemampuan Bahasa Inggris anak dalam observasi pra tindakan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 2 Data Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Tahap Pra Tindakan

	Indikator	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Antusiasme	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	10	91%
		Cukup (2)	1	9%
		Kurang (1)	0	0%
2	Memahami Instruksi	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	0	0%
		Cukup (2)	2	18%
		Kurang (1)	9	82%
3	Merespon Perintah	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	0	0%
		Cukup (2)	3	27%
		Kurang (1)	8	73%
4	Pengucapan Kosakata B. Inggris	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	0	0%
		Cukup (2)	6	55%
		Kurang (1)	5	45%
5	Kesesuaian Gerakan	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	0	0%
		Cukup (2)	2	18%
		Kurang (1)	9	82%
Rata-rata				40%

Berdasarkan tabel diatas rincian persentase indikator dalam kemampuan Bahasa Inggris anak yaitu Pada indikator antusiasme, sebagian besar anak telah menunjukkan kriteria baik, yaitu sebanyak 10 anak atau 91%, sedangkan 1 anak atau 9% berada pada kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap pra tindakan sebagian besar anak sudah memiliki minat dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

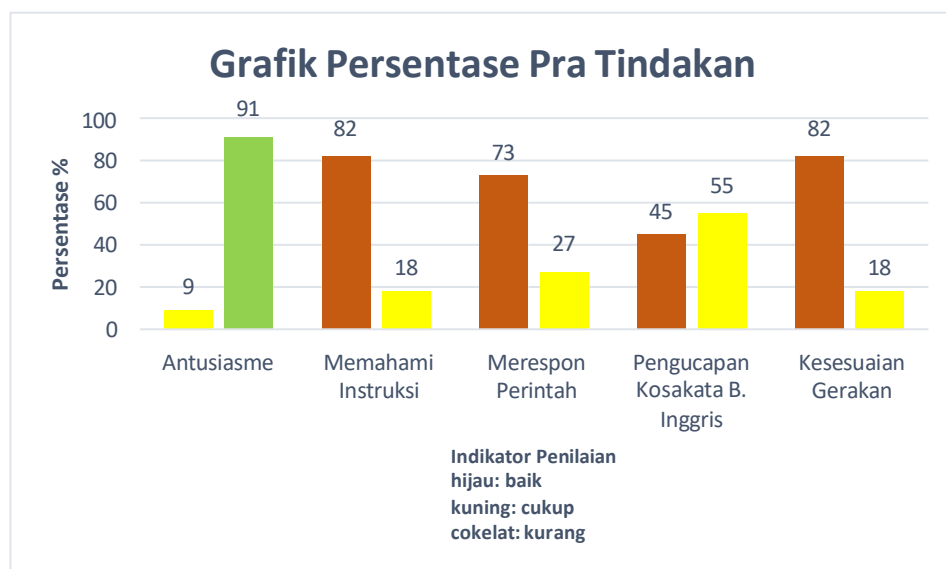
Pada indikator memahami instruksi, mayoritas anak masih berada pada kriteria kurang, yaitu sebanyak 9 anak atau 82%, sedangkan 2 anak

atau 18% berada pada kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam memahami instruksi bahasa Inggris masih rendah pada tahap awal. Selanjutnya pada indikator merespon perintah, sebagian besar anak juga berada pada kriteria kurang, yaitu sebanyak 8 anak atau 73%, sedangkan 3 anak atau 27% berada pada kriteria cukup. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam merespon perintah sederhana dalam bahasa Inggris.

Pada indikator pengucapan kosakata bahasa Inggris, beberapa anak berada pada kriteria cukup yaitu sebanyak 6 anak dengan persentase 55%, sedangkan 5 anak dengan persentase 45% berada pada kriteria kurang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian anak mulai mampu menirukan atau mengucapkan kosakata bahasa Inggris, meskipun belum optimal. Kemudian pada indikator kesesuaian gerakan, sebagian besar anak berada pada kriteria kurang, yaitu sebanyak 9 anak dengan persentase 82%, sedangkan 2 anak dengan persentase 18% berada pada kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam menyesuaikan gerakan dengan instruksi yang diberikan dalam bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, rata-rata persentase perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak pada tahap pra tindakan adalah sebesar 40%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris anak masih berada pada kategori kurang, sehingga diperlukan tindakan pembelajaran melalui kegiatan Mr. Simon Game untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Oleh karena itu, data pra tindakan ini menjadi dasar

pertimbangan bagi peneliti untuk merancang tindakan perbaikan melalui penerapan permainan *Mr. Simon Game* yang mengintegrasikan instruksi verbal dengan gerakan tubuh (*Total Physical Response*). Melalui strategi ini diharapkan anak lebih mudah memahami makna kosakata, lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris. Berikut ini diagram data kemampuan Bahasa Inggris anak pada tahap pratindakan.



Gambar 4. 1 Grafik Persentase Pra Tindakan

3. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Tindakan Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan selama 6 hari pertemuan pada tanggal 21-27 Januari 2026 . Dalam satu tindakan dilakukan selama dua hari dengan menerapkan metode *Mr. Simon Game* untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Pembelajaran dilakukan di dalam kelas

kelompok B. Berikut gambaran penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan peneliti pada siklus I:

1) Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti dan guru kelas menentukan hari dan tanggal pelaksanaan siklus I. Pelaksanaan siklus I dilakukan tiga kali tindakan yaitu selama enam hari dari tanggal 21-27 Januari 2026.
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang materi yang akan digunakan sebagai acuan peneliti dan kolaborator dalam menerapkan metode *Mr. Simon Game* untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun.
- c) Menyusun lembar observasi yang berisi tentang aspek-aspek penelitian meliputi antusiasme, memahami instruksi, merespon perintah, penguapan kosakata, dan kesesuaian Gerakan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam mencatat data saat pelaksanaan kegiatan
- d) Mempersiapkan alat-alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan, seperti kamera
- e) Menyiapkan media dan sarana untuk kelengkapan pembelajaran berupa musik, handphone, *sound sytem*, dan rol kabel.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Kegiatan pada tahap awal penelitian dilakukan terlebih dahulu dengan berdoa, membaca surat-surat pendek dan kegiatan rutin pembukaan

kelas. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan kegiatan permainan *Mr. Simon Game* dan pengenalan kosakata sederhana dalam bahasa Inggris.

a) Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama pada Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis, tanggal 21 dan 22 Januari 2026, dengan tema *My Body*. Kegiatan pembelajaran berlangsung mulai pukul 08.00 WITA sampai dengan 09.30 WITA dan dilaksanakan di ruang kelas Kelompok B. Pada pertemuan ini, peneliti mulai menerapkan permainan *Mr. Simon Game* sebagai upaya meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun.

Kegiatan diawali dengan pengenalan beberapa kosakata anggota tubuh dalam bahasa Inggris, seperti *head, shoulders, kness, feet* serta beberapa kalimat perintah sederhana seperti *touch your head* dan *clap your hands*. Penyampaian kosakata dilakukan sambil memperagakan gerakan agar anak dapat memahami makna melalui pendekatan *Total Physical Response* (TPR). Selain itu, peneliti menuliskan kosakata tersebut di papan tulis untuk membantu anak yang sudah mulai mampu membaca agar dapat mengenali bentuk tulisan sekaligus melatih daya ingat visual mereka. Pada awal kegiatan, anak-anak terlihat bersemangat dan antusias mengikuti instruksi yang diberikan. Mereka menunjukkan ketertarikan ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Namun, setelah beberapa kali pengulangan instruksi dan gerakan, motivasi sebagian anak mulai sedikit menurun. Hal ini terlihat dari beberapa anak yang kurang fokus, bercanda dengan teman, atau terlambat merespon instruksi. Kondisi tersebut

menunjukkan bahwa anak masih dalam tahap penyesuaian terhadap pola pembelajaran menggunakan Bahasa Inggris secara langsung.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan observasi secara sistematis, mencatat respon anak pada setiap indikator penilaian, serta memberikan penguatan berupa pujian, tepuk tangan, dan motivasi verbal untuk menjaga keterlibatan anak. Pada saat penerapan permainan *Mr. Simon Game*, peneliti memberikan instruksi dengan aturan khusus, yaitu anak hanya boleh mengikuti perintah apabila diawali dengan kalimat “*Simon says...*”. Jika instruksi tidak diawali dengan kalimat tersebut, maka anak tidak boleh melakukan gerakan. Aturan ini bertujuan untuk melatih konsentrasi, pemahaman instruksi, serta kemampuan menyimak bahasa Inggris.

Setelah anak mengikuti beberapa rangkaian gerakan, pada akhir kegiatan peneliti meminta anak untuk mengucapkan kembali kosakata yang telah dipelajari secara bersama-sama maupun secara individu. Kegiatan ditutup dengan evaluasi sederhana mengenai pembelajaran hari itu serta pemberian pujian kepada anak atas partisipasi mereka. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama siklus I, diperoleh data sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Observasi Anak pada Pertemuan Pertama Siklus I

No	Nama	An-tusi-asme	Me-mahami In-struksi	Merespon Perintah	Men-gucap-kan Kosa-kata B. Inggris	Kes-esuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai %	Ke-tun-tasan
1.	Alwan	3	2	2	2	2	11	55	Belum Tuntas
2.	Vira	2	1	1	2	2	8	40	Belum Tuntas
3.	Zain	3	3	2	2	2	12	60	Belum Tuntas
4.	Abi	3	2	2	2	2	11	55	Belum Tuntas
5.	Abri	3	2	2	2	3	12	60	Belum Tuntas
6.	Elnara	3	2	3	3	3	14	70	Tuntas
7.	Kinara	3	2	3	3	3	14	70	Tuntas
8.	Risma	3	1	1	1	2	8	40	Belum Tuntas
9.	Fatan	3	2	1	2	2	10	50	Belum Tuntas
10.	El Sfk	3	2	1	2	1	9	45	Belum Tuntas
11.	Arkan	3	2	2	1	2	10	50	Belum Tuntas
	Jumlah							595	
	Rata-rata							54	
	Ketun-tasan Klasikal							18%	

Berdasarkan hasil pengamatan penerapan *Mr. Simon Game* pada kemampuan bahasa Inggris anak ditahap Siklus I Pertemuan pertama, diperoleh

data Skor anak berkisar antara 8 sampai 14 dari skor maksimal 20. Setelah dikonversikan, persentase kemampuan anak berada pada rentang 40% hingga 70%. Secara rinci diperoleh hasil yaitu 2 anak memperoleh skor 8 dengan nilai 40%, 1 anak memperoleh skor 9 dengan nilai 45%, 2 anak memperoleh skor 10 dengan nilai 50%, 2 anak memperoleh skor 11 dengan nilai 55%, 2 anak memperoleh skor 12 dengan nilai 60% dan 2 anak memperoleh skor 14 dengan nilai 70%. Hasil tersebut menunjukkan dari 11 anak, hanya 2 anak (18%) yang mencapai nilai ≥ 70 dan dinyatakan tuntas, sedangkan 9 anak (82%) masih belum tuntas. Dengan demikian, ketuntasan klasikal pada Siklus I Pertemuan I sebesar 18%, sehingga belum memenuhi target keberhasilan penelitian yaitu $\geq 75\%$.

Secara umum, penerapan *Mr. Simon Game* pada pertemuan pertama sudah mampu meningkatkan antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran. Anak terlihat lebih aktif dan tertarik ketika peneliti memberikan instruksi berbasis permainan. Namun demikian, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam memahami instruksi berbahasa Inggris tanpa bantuan contoh gerakan secara berulang. Pengucapan kosakata juga masih belum jelas dan beberapa anak masih meniru teman. Berikut adalah perkembangan kemampuan Bahasa Inggris anak pada pertemuan pertama siklus I ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 4. 4 Data Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Petemuan Pertama Siklus I

No	Indikator	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Antusiasme	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	10	91%
		Cukup (2)	1	9%
		Kurang (1)	0	0%
2	Memahami Instruksi	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	1	9%
		Cukup (2)	8	73%
		Kurang (1)	2	18%
3	Merespon Perintah	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	2	18%
		Cukup (2)	5	46%
		Kurang (1)	4	36%
4	Pengucapan Kosakata B. Inggris	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	2	18%
		Cukup (2)	7	64%
		Kurang (1)	2	18%
5	Kesesuaian Gerakan	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	3	27%
		Cukup (2)	7	64%
		Kurang (1)	1	9%

Berdasarkan tabel data perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak, dapat dijelaskan persentase pencapaian pada setiap indikator kemampuan bahasa Inggris anak melalui kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, pada indikator antusiasme, mayoritas anak telah mencapai kriteria baik, yaitu sebanyak 10 anak atau 91%, lalu 1 anak atau 9% berada pada kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah menunjukkan minat dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada indikator memahami instruksi, mayoritas anak berada pada kriteria cukup, yaitu sebanyak 8 anak atau 73%, kemudian 1 anak atau 9% berada pada

kriteria baik, dan 2 anak atau 18% masih berada pada kriteria kurang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam memahami instruksi bahasa Inggris mulai berkembang meskipun belum sepenuhnya optimal. Pada indikator merespon perintah, mayoritas anak berada pada kriteria cukup, yaitu sebanyak 5 anak atau 46%, kemudian 4 anak atau 36% berada pada kriteria kurang, dan 2 anak atau 18% berada pada kriteria baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian anak mulai mampu merespon perintah sederhana dalam bahasa Inggris, meskipun masih terdapat anak yang mengalami kesulitan.

Selanjutnya pada indikator pengucapan kosakata bahasa Inggris, mayoritas anak berada pada kriteria cukup, yaitu sebanyak 7 anak atau 64%, kemudian 2 anak atau 18% berada pada kriteria baik, dan 2 anak atau 18% berada pada kriteria kurang. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak mulai mampu mengucapkan kosakata bahasa Inggris dengan cukup baik. Pada indikator kesesuaian gerakan, mayoritas anak juga berada pada kriteria cukup, yaitu sebanyak 7 anak atau 64%, kemudian 3 anak atau 27% berada pada kriteria baik, dan 1 anak atau 9% berada pada kriteria kurang. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak sudah mulai mampu menyesuaikan gerakan dengan instruksi yang diberikan.

Secara keseluruhan, rata-rata perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak berada pada kategori cukup, yang menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris anak mulai mengalami peningkatan dibandingkan kondisi sebelumnya, meskipun masih perlu ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang lebih optimal. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun metode permainan

sudah diterapkan, pada pertemuan pertama anak masih berada pada tahap adaptasi terhadap pola pembelajaran berbasis instruksi Bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada pertemuan berikutnya, seperti memperjelas pelafalan, memperbanyak pengulangan kosakata, Memberikan motivasi dan *reinforcement* kepada anak serta memberikan demonstrasi gerakan yang lebih sistematis.

Pada pertemuan pertama siklus I ditemukan salah satu anak yang bernama Vira merupakan anak berkebutuhan khusus tipe ringan. Selama proses pembelajaran berlangsung, Vira cenderung bermain sendiri di luar kelas dan hanya sesekali masuk ke dalam kelas. Ketika berada di dalam kelas, perhatian dan fokusnya belum sepenuhnya tertuju pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun demikian, dalam aspek pengucapan kosakata Bahasa Inggris, Vira menunjukkan kemampuan yang cukup baik. Hal ini diduga karena Vira secara rutin mengikuti terapi sehingga telah memiliki pengalaman sebelumnya dalam melatih kemampuan bahasa. Ketika suasana hati Vira dalam kondisi baik dan ia terlihat nyaman saat bermain, peneliti mencoba memberikan beberapa kosakata Bahasa Inggris sederhana secara individual dan dengan pendekatan yang lebih personal. Pada situasi tersebut, Vira mampu mengikuti dan mengucapkan kembali kosakata yang diberikan dengan cukup jelas. Setiap keberhasilan yang dicapai Vira diberikan penguatan berupa pujian verbal dan tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi atas usaha yang telah dilakukan. Pemberian penguatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri anak.

b) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua pada Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat dan Sabtu, tanggal 23 dan 24 Januari 2026. Kegiatan pembelajaran tetap berlangsung di ruang kelas Kelompok B sesuai jadwal yang telah ditentukan. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti mempersiapkan media pendukung berupa pengeras suara dan telepon genggam yang digunakan untuk memutar lagu pembelajaran Bahasa Inggris. Sebelum memasuki kelas, anak-anak diarahkan untuk berbaris dengan rapi di depan kelas sambil menyanyikan lagu bersama. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kesiapan anak dalam mengikuti pembelajaran. Setelah semua anak memasuki kelas, kegiatan ini dimulai.

Pada pertemuan kedua ini, peneliti menggunakan lagu Bahasa Inggris berjudul *“Head, Shoulders, Knees and Toes”* sebagai media pendukung pembelajaran. Melalui lagu tersebut, kosakata anggota tubuh yang telah diperkenalkan pada pertemuan pertama diulang kembali dan ditambah dengan kosakata baru, yaitu *eye*, *ear*, *mouth*, dan *nose*. Penambahan kosakata ini bertujuan untuk memperkaya perbendaharaan kata anak sekaligus melatih daya ingat mereka.

Peneliti mengajak anak menyanyikan lagu tersebut secara bersama-sama sambil memperagakan gerakan sesuai dengan lirik lagu. Anak-anak tampak lebih bersemangat dibandingkan pertemuan sebelumnya. Antusiasme ini terlihat ketika musik diputar, sebagian besar anak langsung berdiri dan mengikuti gerakan dengan ekspresi gembira. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan

interaktif karena pembelajaran dikemas dalam bentuk aktivitas yang melibatkan unsur gerak dan irama.

Selama kegiatan berjalan, peneliti tetap melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap keterlibatan anak. Beberapa anak yang sebelumnya terlihat pasif mulai menunjukkan partisipasi yang lebih aktif. Peneliti juga memberikan penguatan berupa pujian verbal dan tepuk tangan kepada anak yang mampu mengikuti gerakan dan mengucapkan kosakata dengan benar, guna meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri mereka. Setelah kegiatan bernyanyi selesai, anak-anak diajak kembali bermain permainan *Mr. Simon Game* dengan aturan yang sama seperti pada pertemuan pertama. Namun, pada pertemuan kedua ini perintah yang diberikan ditambah dengan kosakata baru yang telah dipelajari melalui lagu. Penambahan variasi instruksi ini bertujuan untuk melatih konsentrasi anak serta menguji pemahaman mereka terhadap kosakata yang telah diperkenalkan. Berdasarkan hasil observasi terhadap penerapan permainan *Mr. Simon Game* dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak saat pertemuan kedua siklus I, diperoleh data sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 4. 5 Hasil Observasi Anak pada Pertemuan Kedua Siklus I

No	Nama	An-tusi-asme	Me-mahami In-struksi	Merespon Perintah	Men-gucap-kan Kosa-kata B. Inggris	Kes-esuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai %	Ke-tunta-san
1.	Alwan	4	2	2	2	2	12	60	Belum Tuntas
2.	Vira	3	1	1	2	2	9	45	Belum Tuntas
3.	Zain	4	3	2	2	3	14	70	Tuntas
4.	Abi	3	2	2	3	2	12	60	Belum Tuntas
5.	Abri	3	2	2	2	3	12	60	Belum Tuntas
6.	Elnara	4	2	3	3	3	15	75	Tuntas
7.	Kinara	4	2	3	3	3	15	75	Tuntas
8.	Risma	3	1	1	1	2	8	40	Belum Tuntas
9.	Fatan	3	2	2	2	2	10	55	Belum Tuntas
10.	El Sfk	3	2	2	2	1	10	50	Belum Tuntas
11.	Arkan	3	2	2	2	2	11	55	Belum Tuntas
	Jumlah							645	
	Rata-rata							59	
	Ketun-tasan Klasikal							27%	

Berdasarkan hasil pengamatan penerapan *Mr. Simon Game* pada kemampuan bahasa Inggris anak ditahap Siklus I Pertemuan kedua, diperoleh data

Skor anak berkisar antara 8 sampai 15 dari skor maksimal 20. Setelah dikonversikan, persentase kemampuan anak berada pada rentang 40% hingga 75%. Secara rinci diperoleh hasil yaitu 1 anak memperoleh skor 8 dengan nilai 40%, 1 anak memperoleh skor 9 dengan nilai 45%, 1 anak memperoleh skor 10 dengan nilai 50%, 2 anak memperoleh skor 11 dengan nilai 55%, 3 anak memperoleh skor 12 dengan nilai 60%, 1 anak memperoleh skor 14 dengan nilai 70% dan 2 anak memperoleh skor 15 dengan nilai 75%. Hasil tersebut menunjukkan dari 11 anak, hanya 3 anak (27%) yang mencapai nilai ≥ 70 dan dinyatakan tuntas, sedangkan 8 anak (73%) masih belum tuntas. Dengan demikian, ketuntasan klasikal pada Siklus I Pertemuan kedua sebesar 27%, sehingga belum memenuhi target keberhasilan penelitian yaitu $\geq 75\%$.

Meskipun ketuntasan klasikal belum tercapai, hasil pada pertemuan kedua menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi pra tindakan maupun pertemuan pertama. Rentang skor yang sebelumnya berada pada kategori rendah mulai mengalami pergeseran ke kategori sedang. Beberapa anak yang pada pertemuan pertama masih kesulitan mengikuti instruksi, pada pertemuan kedua sudah mulai mampu merespon perintah dengan lebih cepat dan tepat. Berikut adalah perkembangan kemampuan Bahasa Inggris anak pada pertemuan kedua siklus I disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 6 Data Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Pertemuan Kedua Siklus I

No	Indikator	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Antusiasme	Sangat baik (4)	4	36%
		Baik (3)	7	64%
		Cukup (2)	0	0%
		Kurang (1)	0	0%
2	Memahami Instruksi	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	1	9%
		Cukup (2)	8	73%
		Kurang (1)	2	18%
3	Merespon Perintah	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	2	18%
		Cukup (2)	7	64%
		Kurang (1)	2	18%
4	Pengucapan Kosakata B. Inggris	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	3	27%
		Cukup (2)	7	64%
		Kurang (1)	1	9%
5	Kesesuaian Gerakan	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	4	36%
		Cukup (2)	6	55%
		Kurang (1)	1	9%

Berdasarkan tabel data perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak, dapat dijelaskan persentase pencapaian pada setiap indikator kemampuan bahasa Inggris anak melalui kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, pada indikator antusiasme, sebagian anak telah mencapai kriteria sangat baik, yaitu sebanyak 4 anak atau 36%, sedangkan 7 anak atau 64% berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh anak sudah menunjukkan minat, semangat, dan keterlibatan yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada indikator memahami instruksi, mayoritas anak berada pada kriteria cukup, yaitu sebanyak 8 anak dengan persentase 73%, kemudian 1 anak dengan

persentase 9% berada pada kriteria baik, dan 2 anak dengan persentase 18% masih berada pada kriteria kurang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam memahami instruksi bahasa Inggris sudah mulai berkembang meskipun masih perlu ditingkatkan. Pada indikator merespon perintah, mayoritas anak berada pada kriteria cukup, yaitu sebanyak 7 anak dengan persentase 64%, kemudian 2 anak dengan persentase 18% berada pada kriteria baik, dan 2 anak dengan persentase 18% berada pada kriteria kurang. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mulai mampu merespon perintah sederhana dalam bahasa Inggris.

Pada indikator pengucapan kosakata bahasa Inggris, mayoritas anak juga berada pada kriteria cukup, yaitu sebanyak 7 anak dengan persentase 64%, kemudian 3 anak dengan persentase 27% berada pada kriteria baik, dan 1 anak dengan persentase 9% berada pada kriteria kurang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengucapkan kosakata bahasa Inggris mulai berkembang dengan cukup baik. Kemudian pada indikator kesesuaian gerakan, sebagian besar anak berada pada kriteria cukup, yaitu sebanyak 6 anak dengan persentase 55%, kemudian 4 anak dengan persentase 36% berada pada kriteria baik, dan 1 anak dengan persentase 9% berada pada kriteria kurang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mampu menyesuaikan gerakan dengan instruksi yang diberikan meskipun masih perlu latihan lebih lanjut.

Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak mengalami peningkatan, dimana sebagian besar anak sudah berada pada kategori cukup hingga baik, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan mampu membantu meningkatkan kemampuan bahasa

Inggris anak. Peningkatan ini diduga dipengaruhi oleh penggunaan media lagu “*Head, Shoulders, Knees and Toes*” yang membantu anak memahami kosakata melalui irama dan gerakan. Pendekatan yang menggabungkan unsur audio (musik), visual (gerakan), dan kinestetik (aktivitas motorik) membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Selain itu, pengulangan kosakata melalui permainan *Mr. Simon Game* juga memperkuat daya ingat anak terhadap materi yang telah dipelajari.

Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan tindakan. Sebagian anak masih keliru dalam membedakan perintah yang diawali dengan “*Simon says*” dan perintah tanpa awalan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan konsentrasi dan pemahaman aturan permainan belum berkembang secara optimal. Selain itu, beberapa anak masih terlihat ragu-ragu saat diminta mengucapkan kosakata secara mandiri tanpa bantuan teman. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan penyempurnaan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya, seperti meningkatkan variasi instruksi, memberikan pengulangan yang lebih terstruktur, serta memperbanyak kesempatan bagi anak untuk berlatih secara individual.

Catatan lapangan peneliti yang berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan kedua Siklus I, terdapat satu anak bernama Risma yang menunjukkan karakteristik berbeda dibandingkan dengan teman-temannya. Risma dikenal sebagai anak yang pendiam dan kurang berinteraksi, baik dengan teman sebaya maupun dengan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Selama kegiatan pembelajaran, khususnya saat permainan *Mr. Simon Game* dan kegiatan

bernyanyi, Risma cenderung pasif dan tidak banyak memberikan respons verbal. Selain itu, Risma mengalami kesulitan dalam berbicara (*speech delay* ringan), sehingga pelafalan kata-kata yang diucapkan belum terdengar jelas. Ketika diminta untuk mengucapkan kembali kosakata Bahasa Inggris yang telah dipelajari, Risma sering kali memilih diam dan tidak memberikan respons.

Melihat kondisi tersebut, peneliti melakukan pendekatan secara personal dengan memberikan motivasi dan dukungan secara verbal agar Risma merasa lebih percaya diri untuk mengikuti kegiatan. Peneliti juga tidak memaksa, tetapi memberikan kesempatan secara bertahap dan suasana yang nyaman. Dalam membantu pelafalan, peneliti menggunakan teknik pengulangan secara perlahan dan konsisten, yaitu dengan mengucapkan kosakata secara jelas dan meminta Risma menirukan secara bertahap. Beberapa kali Risma menunjukkan usaha untuk mengikuti gerakan meskipun belum diiringi dengan pengucapan yang jelas. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun respons verbalnya masih terbatas, terdapat indikasi keterlibatan dalam bentuk nonverbal. Setiap usaha kecil yang dilakukan Risma diberikan penguatan berupa pujian sederhana untuk meningkatkan motivasi dan rasa percaya dirinya

c) Pertemuan Ketiga Siklus I

Pertemuan kedua pada Siklus I dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa, tanggal 26 dan 27 Januari 2026. Pada pertemuan ini, peneliti melakukan penguatan materi sebelumnya sekaligus menambah variasi pembelajaran agar anak tidak merasa bosan dan tetap termotivasi mengikuti kegiatan. Sebelum kegiatan inti dimulai, anak-anak diajak berbaris dengan rapi dan melakukan kegiatan

pembuka berupa bernyanyi bersama untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan. Pada pertemuan ketiga ini, peneliti menambahkan lagu Bahasa Inggris berjudul “*If You’re Happy*” sebagai variasi media pembelajaran. Lagu tersebut dipilih karena memiliki gerakan sederhana yang mudah diikuti anak serta mengandung kalimat perintah yang sesuai dengan konsep permainan *Mr. Simon Game*. Selain mengulang kosakata sebelumnya, peneliti juga menambahkan kosakata baru yaitu *hand*, *finger*, dan *hair*. Kosakata tersebut diperkenalkan melalui demonstrasi langsung dengan menunjuk bagian tubuh yang dimaksud sambil mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris secara perlahan dan jelas. Anak-anak diminta menirukan secara bersama-sama, kemudian secara bergantian untuk melatih keberanian dan kepercayaan diri. Setelah kegiatan bernyanyi, pembelajaran dilanjutkan dengan permainan *Mr. Simon Game*. Pada pertemuan ketiga ini, kalimat perintah ditambahkan dan divariasikan, seperti “*Simon says touch your hand, Simon says show me your finger, Clap your hands*” (tanpa awalan *Simon says*).

Penambahan variasi perintah ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi anak serta melatih kemampuan mereka dalam memahami instruksi yang lebih kompleks. Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar anak menunjukkan peningkatan dalam mengikuti instruksi. Anak terlihat lebih cepat merespon dan lebih percaya diri dalam memperagakan gerakan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang sesekali keliru dalam membedakan perintah yang sah dan tidak sah dalam permainan, terutama ketika instruksi diberikan dengan tempo yang lebih cepat. Berdasarkan hasil observasi terhadap penerapan permainan *Mr.*

Simon Game dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak pada pertemuan ketiga siklus I diperoleh data sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Observasi Anak pada Pertemuan Ketiga Siklus I

No	Nama	An-tusi-asme	Me-mahami In-struksi	Merespon Perintah	Men-gucap-kan Kosa-kata B. Inggris	Kes-esuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai %	Ke-tun-tasan
1.	Alwan	3	2	2	2	2	11	55	Belum Tuntas
2.	Vira	3	1	2	2	2	10	50	Belum Tuntas
3.	Zain	4	3	2	3	3	15	75	Tuntas
4.	Abi	4	3	2	3	2	14	70	Tuntas
5.	Abri	4	2	2	3	2	13	65	Belum Tuntas
6.	Elnara	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
7.	Kinara	4	2	3	3	3	15	75	Tuntas
8.	Risma	3	2	2	2	2	11	55	Belum Tuntas
9.	Fatan	4	2	2	2	2	12	60	Belum Tuntas
10.	El Sfk	3	3	2	3	2	13	65	Belum Tuntas
11.	Arkan	4	2	2	2	2	12	60	Belum Tuntas
	Jumlah							710	
	Rata-rata							65	
	Ketun-tasan Klasikal							36%	

Berdasarkan hasil pengamatan penerapan *Mr. Simon Game* pada kemampuan Bahasa Inggris anak ditahap Siklus I Pertemuan ketiga, diperoleh data Skor anak berkisar antara 10 sampai 16 dari skor maksimal 20. Setelah dikonversikan, persentase kemampuan anak berada pada rentang 50% hingga 80%. Secara rinci

diperoleh hasil yaitu 1 anak memperoleh skor 10 dengan nilai 50%, 2 anak memperoleh skor 11 dengan nilai 55%, 2 anak memperoleh skor 12 dengan nilai 60%, 2 anak memperoleh skor 13 dengan nilai 65%, 1 anak memperoleh skor 14 dengan nilai 70%, 2 anak memperoleh skor 15 dengan nilai 75% dan 1 anak memperoleh skor 16 dengan nilai 80%. Hasil tersebut menunjukkan dari 11 anak, hanya 4 anak (36%) yang mencapai nilai ≥ 70 dan dinyatakan tuntas, sedangkan 7 anak (64%) masih belum tuntas. Dengan demikian, ketuntasan klasikal pada Siklus I Pertemuan ketiga sebesar 36%, sehingga belum memenuhi target keberhasilan penelitian yaitu $\geq 75\%$. Berikut adalah perkembangan kemampuan Bahasa Inggris anak pada pertemuan ketiga siklus I disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 8 Data Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Pertemuan Ketiga Siklus I

No	Indikator	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Antusiasme	Sangat baik (4)	7	64%
		Baik (3)	4	36%
		Cukup (2)	0	0%
		Kurang (1)	0	0%
2	Memahami Instruksi	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	4	36%
		Cukup (2)	6	55%
		Kurang (1)	1	9%
3	Merespon Perintah	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	2	18%
		Cukup (2)	9	82%
		Kurang (1)	0	0%
4	Pengucapan Kosakata B. Inggris	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	6	55%
		Cukup (2)	5	45%
		Kurang (1)	0	0%
5	Kesesuaian Gerakan	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	3	27%
		Cukup (2)	8	73%

No	Indikator	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
		Kurang (1)	0	0%

Berdasarkan tabel data perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak, dapat dijelaskan persentase pencapaian pada setiap indikator kemampuan bahasa Inggris anak melalui kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, pada indikator antusiasme, sebagian besar anak telah mencapai kriteria sangat baik, yaitu sebanyak 7 anak atau 64%, sedangkan 4 anak atau 36% berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh anak sudah menunjukkan minat dan keterlibatan yang sangat baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada indikator memahami instruksi, sebagian besar anak berada pada kriteria cukup, yaitu sebanyak 6 anak atau 55%, kemudian 4 anak atau 36% berada pada kriteria baik, dan 1 anak atau 9% berada pada kriteria kurang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mulai mampu memahami instruksi yang diberikan dalam bahasa Inggris. Pada indikator merespon perintah, sebagian besar anak berada pada kriteria cukup, yaitu sebanyak 9 anak atau 82%, sedangkan 2 anak atau 18% berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa anak mulai mampu merespon perintah sederhana dalam bahasa Inggris meskipun masih memerlukan latihan lebih lanjut.

Selanjutnya pada indikator pengucapan kosakata bahasa Inggris, sebagian besar anak berada pada kriteria baik, yaitu sebanyak 6 anak atau 55%, sedangkan 5 anak atau 45% berada pada kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mulai mampu mengucapkan kosakata bahasa Inggris dengan cukup jelas. Pada indikator kesesuaian gerakan, sebagian besar anak berada pada kriteria cukup, yaitu sebanyak 8 anak atau 73%, sedangkan 3 anak atau 27%

berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mulai mampu menyesuaikan gerakan dengan instruksi yang diberikan, meskipun masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris anak mulai mengalami peningkatan, dimana sebagian besar anak sudah berada pada kategori cukup dan baik, sehingga kegiatan *Mr. Simon Game* dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun.

Pertemuan ketiga pada Siklus I menunjukkan bahwa penggunaan lagu yang bervariasi serta penambahan kosakata dan kalimat perintah dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran yang mengintegrasikan unsur musik, gerakan, dan permainan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif. Namun demikian, hasil pengamatan menunjukkan bahwa peningkatan konsentrasi dan ketepatan dalam mengikuti aturan permainan masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, pada tahap refleksi Siklus I, peneliti mempertimbangkan untuk memberikan instruksi yang lebih jelas, memperlambat tempo permainan, serta memberikan kesempatan latihan yang lebih banyak pada siklus berikutnya agar target ketuntasan klasikal dapat tercapai.

3) Pengamatan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan menerapkan permainan *Mr. Simon Game* sebagai strategi utama dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak kelompok B. Kegiatan pembelajaran dipadukan dengan lagu berbahasa Inggris serta demonstrasi gerakan anggota tubuh guna mendukung pemahaman kosakata secara konkret dan menyenangkan.

Melalui instrumen observasi, peneliti melakukan pemantauan terhadap kemajuan kemampuan bahasa Inggris anak yang dimulai sejak siklus pertama. Adapun hasil pengamatan dari siklus I sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Persentase Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Siklus I

No	Nama	Antusiasme	M. Instruksi	M. Perintah	P. B. Inggris	K. Gerak	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1	Alwan	10	6	6	6	6	34	57%	Belum Tuntas
2	Vira	8	3	4	6	6	27	45%	Belum Tuntas
3	Zain	11	9	6	7	8	41	68%	Belum Tuntas
4	Abi	10	7	6	8	6	37	62%	Belum Tuntas
5	Abri	10	6	6	7	8	37	62%	Belum Tuntas
6	Elnara	11	7	9	9	9	45	75%	Tuntas
7	Kinara	11	6	9	9	9	44	73%	Tuntas
8	Risma	9	4	4	4	6	27	45%	Belum Tuntas
9	Fatan	10	6	5	6	6	33	55%	Belum Tuntas
10	El Sfk	9	7	5	7	4	32	53%	Belum Tuntas
11	Arkan	10	6	6	5	6	33	55%	Belum Tuntas
Jumlah							390	650%	
Rata-rata							35,45	59%	Belum Tuntas

Berdasarkan tabel hasil penilaian kemampuan bahasa Inggris anak pada Siklus I, dapat diketahui perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak melalui beberapa indikator yang diamati, yaitu antusiasme, memahami instruksi, merespon perintah, pengucapan kosakata bahasa Inggris, dan kesesuaian gerakan selama kegiatan pembelajaran menggunakan permainan Mr. Simon Game.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap 11 anak, diperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 390 dengan rata-rata skor 35,45. Sementara itu, persentase rata-rata kemampuan bahasa Inggris anak mencapai 59%. Berdasarkan kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris anak pada Siklus I masih berada pada kategori belum tuntas, meskipun telah menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi sebelumnya.

Jika dilihat dari hasil per individu, terdapat 3 anak yang telah mencapai kriteria tuntas, yaitu Elnara dengan persentase 75%, Kinara dengan persentase 73%,

dan Zain dengan persentase 68%. Ketiga anak tersebut sudah mampu mengikuti instruksi yang diberikan, merespon perintah dalam bahasa Inggris, serta menyesuaikan gerakan dengan baik selama kegiatan berlangsung. Selain itu, mereka juga menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti permainan.

Sementara itu, 8 anak lainnya masih berada pada kategori belum tuntas, yaitu Alwan (57%), Vira (45%), Abi (62%), Abri (62%), Risma (45%), Fatan (55%), El Sfk (53%), dan Arkan (55%). Anak-anak yang belum mencapai ketuntasan umumnya masih mengalami kesulitan dalam memahami instruksi bahasa Inggris dan merespon perintah dengan tepat. Selain itu, beberapa anak juga masih belum percaya diri dalam mengucapkan kosakata bahasa Inggris serta belum sepenuhnya mampu menyesuaikan gerakan sesuai dengan instruksi yang diberikan.

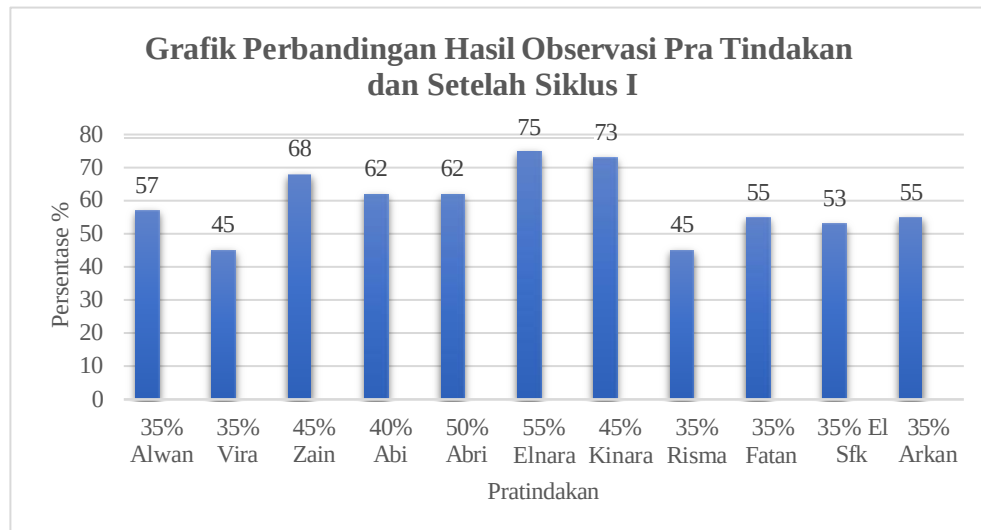
Jika ditinjau secara individual, anak dengan kemampuan awal yang relatif baik menunjukkan peningkatan yang lebih stabil dibandingkan anak dengan kemampuan dasar yang rendah. Misalnya, anak yang sejak pertemuan pertama sudah menunjukkan respons cepat terhadap instruksi cenderung mengalami peningkatan konsisten hingga pertemuan ketiga. Sebaliknya, anak yang memiliki hambatan dalam konsentrasi dan pelafalan menunjukkan peningkatan yang lebih lambat. Hal ini mengindikasikan bahwa metode yang digunakan sudah efektif bagi sebagian anak, tetapi belum sepenuhnya adaptif terhadap perbedaan karakteristik individu. Berikut adalah tabel perbandingan hasil observasi pra Tindakan, Siklus I:

Tabel 4. 10 Perbandingan Hasil Observasi Pra Tindakan dan Setelah Siklus I

No	Nama	Pratindakan		Siklus I	
		Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria
1	Alwan	35%	Belum Tuntas	57%	Belum Tuntas
2	Vira	35%	Belum Tuntas	45%	Belum Tuntas
3	Zain	45%	Belum Tuntas	68%	Belum Tuntas
4	Abi	40%	Belum Tuntas	62%	Belum Tuntas
5	Abri	50%	Belum Tuntas	62%	Belum Tuntas
6	Elnara	55%	Belum Tuntas	75%	Tuntas
7	Kinara	45%	Belum Tuntas	73%	Tuntas
8	Risma	35%	Belum Tuntas	45%	Belum Tuntas
9	Fatan	35%	Belum Tuntas	55%	Belum Tuntas
10	El Sfk	35%	Belum Tuntas	53%	Belum Tuntas
11	Arkan	35%	Belum Tuntas	55%	Belum Tuntas
Rata-rata		40%		59%	

Berdasarkan tabel perbandingan hasil observasi pra tindakan dan setelah pelaksanaan Siklus I, terlihat adanya peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak setelah diterapkannya pembelajaran melalui *Mr. Simon Game*. Perbandingan ini dilakukan terhadap 11 anak dengan melihat persentase capaian dan kriteria ketuntasan belajar. Pada tahap pra tindakan, rata-rata kemampuan bahasa Inggris anak hanya mencapai 40%, dan seluruh anak (100%) berada pada kategori Belum Tuntas. Persentase capaian individu pada tahap ini berada pada rentang 35%–55%. Nilai tertinggi diperoleh Elnara (55%), sedangkan sebagian besar anak lainnya masih berada pada angka 35%. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum tindakan diberikan, kemampuan anak dalam memahami dan merespons instruksi bahasa Inggris masih rendah. Setelah dilaksanakan tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan rata-rata kelas menjadi 59%. Artinya, terdapat peningkatan sebesar 19% dari kondisi awal. Secara individu, seluruh anak mengalami kenaikan persentase dibandingkan pra tindakan, meskipun tingkat peningkatannya berbeda-beda.

Data tersebut dapat dilihat pada grafik perbandingan hasil observasi pra tindakan dan setelah siklus I sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Grafik Perbandingan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Setelah Siklus I

4) Refleksi Tindakan Siklus I

Refleksi dilakukan oleh peneliti di bantu dengan guru kelas memperoleh gambaran tentang hasil yang sudah dicapai. Sehingga dengan refleksi ini juga peneliti dapat merencanakan tindakan berikutnya agar lebih baik dan meningkat hasilnya. Karena suatu tindakan dalam sebuah penelitian akan menjadi lebih baik hasilnya jika ada evaluasi. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab belum tercapainya ketuntasan klasikal pada Siklus I, yaitu:

- a) Pada siklus pertama, anak masih berfokus pada memahami mekanisme permainan *Mr. Simon Game*, sehingga perhatian terhadap penguasaan kosakata belum maksimal.

- b) Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan untuk mengucapkan kosakata Bahasa Inggris dengan jelas dan percaya diri. Hal ini berdampak pada rendahnya skor pada indikator mengucapkan kosakata.
- c) Anak yang memiliki kepercayaan diri tinggi menunjukkan perkembangan lebih cepat dibandingkan anak yang cenderung pasif ataupun pemalu. Perbedaan ini belum sepenuhnya terakomodasi dalam strategi pembelajaran pada Siklus I.
- d) Pada beberapa kesempatan, anak mulai kehilangan fokus ketika permainan dilakukan secara berulang dengan pola yang sama.

Meskipun demikian, tindakan pada Siklus I telah memberikan dampak positif terhadap suasana pembelajaran. Anak menjadi lebih aktif, lebih berani merespons instruksi, dan mulai menunjukkan peningkatan dalam memahami perintah sederhana dalam Bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan sudah tepat, namun perlu disempurnakan agar hasil belajar meningkat secara signifikan. Berdasarkan refleksi tersebut, perbaikan yang akan dilakukan pada Siklus II antara lain:

1. Instruksi permainan akan dirancang secara bertahap dari tingkat kesulitan rendah ke tinggi agar anak lebih mudah memahami perintah.
2. Kecepatan pemberian perintah akan disesuaikan dengan kemampuan konsentrasi anak agar tidak menimbulkan kebingungan.
3. Kosakata akan diulang secara bersama-sama dan individu untuk memperkuat pelafalan dan daya ingat anak.
4. Penambahan media seperti kartu gambar bagian tubuh untuk memperkuat pemahaman

5. Anak yang pada Siklus I belum tuntas akan diberikan perhatian khusus, motivasi, serta latihan tambahan secara personal
6. Pola permainan *Mr. Simon Game* akan dimodifikasi, misalnya dengan sistem kompetisi ringan agar anak tetap fokus dan tidak merasa jenuh.
7. Penilaian akan lebih menekankan perkembangan individu, terutama pada indikator yang sebelumnya masih rendah.
8. Diberikan reward berupa penilaian bintang dan stiker jempol.

Perbaikan yang telah direncanakan akan dilakukan pada Siklus ke II agar terjadi peningkatan yang lebih signifikan, baik dari segi rata-rata kelas maupun ketuntasan klasikal, sehingga indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai.

b. Tindakan Siklus II

1) Perencanaan Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dan refleksi pada Siklus I, guru bersama peneliti menyiapkan perencanaan sebagai berikut:

- a) Peneliti dan guru kelas menentukan hari dan tanggal pelaksanaan Siklus II. Pelaksanaan tindakan siklus II akan dilakukan pada tanggal 4,5,9,10,11 dan 12 Februari 2026

b) Menyusun RPPH yang lebih terstruktur

RPPH disusun dengan tahapan kegiatan yang lebih sistematis, dimulai dari pengulangan kosakata sebelumnya, pemberian contoh konkret (modeling), latihan terbimbing, hingga permainan inti. Instruksi dirancang secara bertahap dari tingkat kesulitan rendah ke tingkat yang lebih kompleks untuk membantu anak memahami perintah secara lebih optimal.

- c) Pada Siklus II, permainan *Mr. Simon Game* direncanakan dengan beberapa modifikasi dan perbaikan dari siklus I, antara lain memberikan instruksi dengan tempo yang lebih lambat dan jelas, melakukan pengulangan kosakata secara klasikal dan individual, dan menambahkan variasi perintah kombinasi untuk melatih konsentrasi dan direncanakan penggunaan kartu bergambar untuk membantu anak mengasosiasikan antara kosakata Bahasa Inggris dengan bentuk konkret sehingga memudahkan proses mengingat dan pelafalan.
- d) Direncanakan pemberian penguatan positif yang lebih konsisten, seperti pujian verbal, tepuk semangat, dan reward sederhana, untuk meningkatkan rasa percaya diri anak, terutama bagi anak yang pada Siklus I belum mencapai ketuntasan.
- e) Instrumen observasi tetap menggunakan lima indikator penilaian dengan skala 1–4 pada setiap pertemuan. Namun pada Siklus II, pengamatan akan lebih difokuskan pada perkembangan individu anak yang sebelumnya belum tuntas. Analisis data direncanakan tidak hanya melihat hasil akhir, tetapi juga peningkatan pada setiap indikator.
- f) Menyiapkan sarana dan prasarana seperti kamera, pengeras suara, dan media pendukung lainnya.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Kegiatan pada tahap awal penelitian dilakukan terlebih dahulu dengan berbaris sambil menyanyikan lagu setelah itu berdoa, membaca surat-surat pendek dan kegiatan rutin pembukaan kelas. Kemudian dilanjutkan dengan

penjelasan kegiatan permainan *Mr. Simon Game* dengan menambah beberapa kosakata bahasa Inggris

a) Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama pada Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis, tanggal 04 dan 05 Februari 2026, dengan tema yang sama seperti siklus I yaitu *My Body*. Kegiatan pembelajaran berlangsung mulai pukul 08.00 WITA sampai dengan 09.30 WITA dan dilaksanakan di ruang kelas Kelompok B. Pelaksanaan tindakan Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I. Berdasarkan evaluasi sebelumnya, perbaikan difokuskan pada kejelasan pemberian instruksi, peningkatan pelafalan kosakata, serta pemberian penguatan individual bagi anak yang belum mencapai ketuntasan. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan berupa salam, doa bersama, dan apersepsi. Selanjutnya, guru melakukan pengulangan kosakata bagian tubuh yang telah dipelajari sebelumnya seperti *head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose, hand, finger*, dan *hair*.

Pengulangan dilakukan secara klasikal dan dilanjutkan secara individual untuk melatih keberanian anak dalam mengucapkan kosakata Bahasa Inggris. Untuk memperkuat pemahaman, peneliti menggunakan media kartu gambar (*flashcard*) dan meminta anak menyebutkan nama bagian tubuh sesuai gambar yang ditunjukkan. Pada tahap ini terlihat bahwa sebagian besar anak mulai lebih percaya diri dibandingkan pada Siklus I,

meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan dalam pelafalan.

Sebelum permainan dimulai, peneliti menjelaskan kembali aturan *Mr. Simon Game* secara perlahan dan terstruktur. Peneliti memberikan contoh (modeling) perbedaan antara perintah yang diawali dengan “*Simon says*” dan yang tidak diawali. Anak diminta memperhatikan dan mempraktikkan bersama-sama untuk memastikan mereka memahami mekanisme permainan. Pada kegiatan inti, permainan dimulai dengan instruksi sederhana seperti “*Simon says touch your head*” atau “*Simon says clap your hands.*” Setelah anak menunjukkan pemahaman yang baik, guru meningkatkan tingkat kesulitan dengan memberikan dua perintah dalam satu instruksi, misalnya “*Simon says touch your head and stomp your feet.*” Tempo pemberian instruksi dibuat lebih terkontrol dibandingkan Siklus I agar anak tidak merasa terburu-buru.

Anak yang sebelumnya kurang aktif diberikan kesempatan tampil lebih awal dengan pendampingan dan motivasi. Penguatan positif berupa pujian verbal seperti “*Good job*”, “*Excellent*”, dan tepuk semangat diberikan secara konsisten untuk meningkatkan rasa percaya diri anak. Berdasarkan hasil observasi terhadap penerapan permainan *Mr. Simon Game* dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak pada pertemuan pertama siklus II, diperoleh data sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 11 Hasil Observasi Anak pada Pertemuan Pertama Siklus II

No	Nama	An-tusi-asme	Me-mahami In-struksi	Merespon Perintah	Men-gucap-kan Kosa-kata B. In-gris	Kes-esuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai %	Ke-tunta-san
1.	Alwan	4	2	2	3	2	13	65	Belum Tuntas
2.	Vira	3	1	2	3	2	11	55	Belum Tuntas
3.	Zain	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
4.	Abi	4	3	2	3	2	14	70	Tuntas
5.	Abri	4	3	2	3	2	14	70	Tuntas
6.	Elnara	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
7.	Kinara	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
8.	Risma	3	2	3	2	2	12	60	Belum Tuntas
9.	Fatan	4	3	2	2	2	13	65	Belum Tuntas
10.	El Sfk	3	3	2	3	2	13	65	Belum Tuntas
11.	Arkan	4	2	2	3	2	13	65	Belum Tuntas
	Jumlah							755	
	Rata-rata							69%	
	Ketun-tasan Klasikal							45%	

Berdasarkan hasil pengamatan penerapan *Mr. Simon Game* pada kemampuan Bahasa Inggris anak ditahap Siklus II Pertemuan pertama, diperoleh data Skor anak berkisar antara 11 sampai 16 dari skor maksimal 20. Setelah dikonversikan, persentase kemampuan anak berada pada rentang 55% hingga 80%. Secara rinci diperoleh hasil yaitu 1 anak memperoleh skor 11 dengan nilai 55%, 1 anak memperoleh skor 12 dengan nilai 60%, 4 anak memperoleh skor 13 dengan nilai 65%, 2 anak memperoleh skor 14 dengan nilai 70%, dan 3 anak memperoleh skor 16 dengan nilai 80%. Hasil tersebut menunjukkan dari 11

anak, hanya 5 anak (45%) yang mencapai nilai ≥ 70 dan dinyatakan tuntas, sedangkan 6 anak (55%) masih belum tuntas. Dengan demikian, ketuntasan klasikal pada Siklus II Pertemuan pertama sebesar 45%, sehingga belum memenuhi target keberhasilan penelitian yaitu $\geq 75\%$. Berikut adalah perkembangan kemampuan Bahasa Inggris anak pada pertemuan pertama siklus II disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 12 Data Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Pertemuan Pertama Siklus II

No	Indikator	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Antusiasme	Sangat baik (4)	8	73%
		Baik (3)	3	27%
		Cukup (2)	0	0%
		Kurang (1)	0	0%
2	Memahami Instruksi	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	7	64%
		Cukup (2)	3	27%
		Kurang (1)	1	9%
3	Merespon Perintah	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	4	36%
		Cukup (2)	7	64%
		Kurang (1)	0	0%
4	Pengucapan Kosakata B. Inggris	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	9	82%
		Cukup (2)	2	18%
		Kurang (1)	0	0%
5	Kesesuaian Gerakan	Sangat baik (4)	0	0%
		Baik (3)	3	27%
		Cukup (2)	8	73%
		Kurang (1)	0	0%

Berdasarkan tabel data perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak, dapat dijelaskan persentase pencapaian pada setiap indikator kemampuan bahasa Inggris anak melalui kegiatan pembelajaran menggunakan permainan Mr.

Simon Game. Pada indikator antusiasme, sebagian besar anak telah mencapai kriteria sangat baik, yaitu sebanyak 8 anak atau 73%, sedangkan 3 anak atau 27% berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh anak menunjukkan minat, semangat, dan keterlibatan yang sangat baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada indikator memahami instruksi, sebagian besar anak berada pada kriteria baik, yaitu sebanyak 7 anak atau 64%, kemudian 3 anak atau 27% berada pada kriteria cukup, dan 1 anak atau 9% berada pada kriteria kurang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mampu memahami instruksi yang diberikan dalam bahasa Inggris dengan cukup baik. Pada indikator merespon perintah, sebagian besar anak berada pada kriteria cukup, yaitu sebanyak 7 anak atau 64%, sedangkan 4 anak atau 36% berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mulai mampu merespon perintah sederhana dalam bahasa Inggris dengan melakukan gerakan yang sesuai.

Selanjutnya pada indikator pengucapan kosakata bahasa Inggris, sebagian besar anak berada pada kriteria baik, yaitu sebanyak 9 anak atau 82%, sedangkan 2 anak atau 18% berada pada kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mampu mengucapkan kosakata bahasa Inggris dengan cukup jelas. Kemudian pada indikator kesesuaian gerakan, sebagian besar anak berada pada kriteria cukup, yaitu sebanyak 8 anak atau 73%, sedangkan 3 anak atau 27% berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mampu menyesuaikan gerakan dengan instruksi yang diberikan selama permainan berlangsung.

Selama pelaksanaan kegiatan, terlihat adanya peningkatan konsentrasi dan respons anak terhadap instruksi. Sebagian besar anak sudah mampu membedakan perintah yang menggunakan awalan “*Simon says*” dan yang tidak. Selain itu, pelafalan kosakata mulai terdengar lebih jelas dibandingkan pada Siklus I, meskipun belum sepenuhnya sempurna. Kegiatan diakhiri dengan refleksi sederhana bersama anak. Peneliti menanyakan kembali kosakata yang telah dipraktikkan dan meminta beberapa anak memimpin instruksi secara bergantian. Kegiatan ditutup dengan menyanyikan lagu Bahasa Inggris untuk memperkuat daya ingat anak terhadap kosakata yang telah digunakan dalam permainan. Secara umum, pelaksanaan tindakan pada Siklus II pertemuan pertama menunjukkan adanya perbaikan dalam aspek pemahaman instruksi, kecepatan respons, dan kepercayaan diri anak. Strategi yang lebih terstruktur dan pemberian penguatan individual memberikan dampak positif terhadap keterlibatan anak dalam pembelajaran.

b) Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua pada Siklus II dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa, tanggal 09 dan 10 Februari 2026. Kegiatan pembelajaran berlangsung mulai pukul 08.00 WITA sampai dengan 09.30 WITA dan dilaksanakan di ruang kelas Kelompok B. Pelaksanaan tindakan Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan sebagai kelanjutan dari pertemuan pertama dengan tetap mempertahankan strategi perbaikan yang telah dirancang.

Fokus pada pertemuan ini adalah meningkatkan ketepatan respons terhadap instruksi, memperjelas pelafalan kosakata, serta melatih konsentrasi anak

melalui variasi perintah yang lebih menantang namun tetap sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Kegiatan diawali dengan pembukaan berupa salam, doa, dan kegiatan apersepsi. Peneliti melakukan pengulangan kosakata bagian tubuh yang telah dipelajari dengan metode tanya jawab dan permainan tebak gambar menggunakan *flashcard*. Anak diminta menyebutkan nama bagian tubuh dalam Bahasa Inggris secara bergiliran. Pada tahap ini terlihat peningkatan keberanian anak dalam mengucapkan kosakata dibandingkan pertemuan sebelumnya. Sebelum permainan inti dimulai, peneliti kembali mengingatkan aturan *Mr. Simon Game* secara singkat untuk memastikan pemahaman anak tetap konsisten. Peneliti menekankan pentingnya memperhatikan instruksi yang diawali dengan “*Simon says*”. Untuk menguji pemahaman, peneliti memberikan beberapa contoh instruksi jebakan (tanpa awalan “*Simon says*”) dan meminta anak mengidentifikasi kesalahan tersebut. Kegiatan ini bertujuan melatih konsentrasi dan daya dengar anak.

Pada kegiatan inti, permainan dilakukan dengan variasi yang lebih dinamis. Peneliti mulai memberikan instruksi kombinasi dua hingga tiga gerakan sederhana, seperti “*Simon says touch your head, clap your hands, and stomp your feet.*” Tempo instruksi tetap dikontrol agar anak memiliki waktu memproses perintah sebelum merespons. Untuk meningkatkan motivasi, peneliti memberikan penghargaan sederhana seperti gambar bintang atau tepuk apresiasi bagi anak yang mampu merespons dengan tepat. Anak yang sebelumnya masih ragu dalam pelafalan diberikan kesempatan untuk mengulang bersama peneliti secara perlahan. Pendampingan individual tetap dilakukan

terutama bagi anak yang pada Siklus I belum mencapai ketuntasan. Selama pelaksanaan kegiatan, terlihat bahwa sebagian besar anak sudah mampu membedakan instruksi dengan dan tanpa awalan “*Simon says*” secara konsisten. Respons anak juga menjadi lebih cepat dan terkoordinasi.

Dibandingkan dengan pertemuan pertama, kesalahan dalam mengikuti instruksi mulai berkurang. Pelafalan kosakata juga terdengar lebih jelas meskipun beberapa anak masih memerlukan latihan untuk pengucapan yang lebih tepat. Suasana pembelajaran pada pertemuan kedua tampak lebih kondusif. Anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mampu mempertahankan fokus lebih lama. Variasi instruksi terbukti membantu menjaga keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi terhadap penerapan permainan *Mr. Simon Game* dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak pada pertemuan kedua siklus II, diperoleh data sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 13 Hasil Observasi Anak pada Pertemuan Kedua Siklus II

No	Nama	Antusiasme	Memahami Instruksi	Merespon Perintah	Mengucapkan Kosakata B. Inggris	Kesesuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai %	Ketuntasan
1.	Alwan	4	2	3	3	3	15	75	Tuntas
2.	Vira	3	2	2	3	2	12	60	Belum Tuntas
3.	Zain	4	4	3	4	3	18	90	Tuntas
4.	Abi	4	4	3	4	3	18	90	Tuntas

No	Nama	An-tusi-asme	Me-mahami In-struksi	Merespon Perintah	Men-gucap-kan Kosa-kata B. Inggris	Kes-esuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai %	Ke-tunta-san
5.	Abri	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
6.	Elnara	4	3	4	4	4	19	95	Tuntas
7.	Kinara	4	4	3	4	3	18	90	Tuntas
8.	Risma	4	2	3	2	2	13	65	Belum Tuntas
9.	Fatan	3	3	2	2	3	13	65	Belum Tuntas
10.	El Sfk	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
11.	Arkan	4	2	2	3	2	13	65	Belum Tuntas
	Jumlah							855	
	Rata-rata							78%	
	Ketun-tasan Klasikal							64%	

Berdasarkan hasil pengamatan penerapan *Mr. Simon Game* pada kemampuan Bahasa Inggris anak ditahap Siklus II Pertemuan kedua, diperoleh data Skor anak berkisar antara 12 sampai 19 dari skor maksimal 20. Setelah dikonversikan, persentase kemampuan anak berada pada rentang 60% hingga 95%. Secara rinci diperoleh hasil yaitu 1 anak memperoleh skor 12 dengan nilai 60%, 3 anak memperoleh skor 13 dengan nilai 65%, 1 anak memperoleh skor 15 dengan nilai 75%, 2 anak memperoleh skor 16 dengan nilai 80%, 3 anak

memperoleh skor 18 dengan nilai 90% dan 1 anak memperoleh skor 19 dengan nilai 95%. Hasil tersebut menunjukkan dari 11 anak, hanya 7 anak (64%) yang mencapai nilai ≥ 70 dan dinyatakan tuntas, sedangkan 4 anak (36%) masih belum tuntas. Dengan demikian, ketuntasan klasikal pada Siklus II Pertemuan pertama sebesar 64%, sehingga belum memenuhi target keberhasilan penelitian yaitu $\geq 75\%$. Berikut adalah perkembangan kemampuan Bahasa Inggris anak pada pertemuan kedua siklus II disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 14 Data Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Pertemuan Kedua Siklus II

No	Indikator	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Antusiasme	Sangat baik (4)	9	82%
		Baik (3)	2	18%
		Cukup (2)	0	0%
		Kurang (1)	0	0%
2	Memahami Instruksi	Sangat baik (4)	3	28%
		Baik (3)	4	36%
		Cukup (2)	4	36%
		Kurang (1)	0	0%
3	Merespon Perintah	Sangat baik (4)	1	9%
		Baik (3)	7	64%
		Cukup (2)	3	27%
		Kurang (1)	0	0%
4	Pengucapan Kosakata B. Inggris	Sangat baik (4)	4	36%
		Baik (3)	5	45%
		Cukup (2)	2	19%
		Kurang (1)	0	0%
5	Kesesuaian Gerakan	Sangat baik (4)	1	9%
		Baik (3)	7	64%
		Cukup (2)	3	27%
		Kurang (1)	0	0%

Berdasarkan tabel data perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak, dapat dijelaskan persentase pencapaian pada setiap indikator kemampuan

bahasa Inggris anak melalui kegiatan pembelajaran menggunakan permainan Mr. Simon Game. Pada indikator antusiasme, sebagian besar anak telah mencapai kriteria sangat baik, yaitu sebanyak 9 anak atau 82%, sedangkan 2 anak atau 18% berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh anak menunjukkan minat dan semangat yang sangat tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada indikator memahami instruksi, terdapat 3 anak dengan persentase 28% yang mencapai kriteria sangat baik, kemudian 4 anak dengan persentase 36% berada pada kriteria baik, dan 4 anak dengan persentase 36% berada pada kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak sudah mampu memahami instruksi yang diberikan dalam bahasa Inggris dengan cukup baik. Pada indikator merespon perintah, sebagian besar anak berada pada kriteria baik, yaitu sebanyak 7 anak dengan persentase 64%, kemudian 3 anak dengan persentase 27% berada pada kriteria cukup, dan 1 anak dengan persentase 9% berada pada kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu merespon perintah sederhana dalam bahasa Inggris dengan gerakan yang sesuai.

Selanjutnya pada indikator pengucapan kosakata bahasa Inggris, terdapat 4 anak dengan persentase 36% yang mencapai kriteria sangat baik, kemudian 5 anak dengan persentase 45% berada pada kriteria baik, dan 2 anak dengan persentase 19% berada pada kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak sudah mampu mengucapkan kosakata bahasa Inggris dengan baik dan lebih percaya diri. Pada indikator kesesuaian gerakan, sebagian besar anak berada pada kriteria baik, yaitu sebanyak 7 anak dengan persentase 64%,

kemudian 3 anak dengan persentase 27% berada pada kriteria cukup, dan 1 anak dengan persentase 9% berada pada kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu menyesuaikan gerakan dengan instruksi yang diberikan selama kegiatan permainan berlangsung.

Secara menyeluruh, tindakan pada siklus II pertemuan kedua menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Anak semakin memahami aturan permainan, menunjukkan respons yang lebih tepat, serta lebih percaya diri dalam mengucapkan kosakata Bahasa Inggris. Perkembangan ini menjadi indikator bahwa strategi perbaikan yang diterapkan mulai memberikan dampak yang lebih optimal. Kegiatan diakhiri dengan refleksi bersama. Peneliti menanyakan kosakata yang paling diingat anak. Pembelajaran ditutup dengan menyanyikan lagu Bahasa Inggris yang berkaitan dengan bagian tubuh sebagai bentuk penguatan akhir.

c) Pertemuan Ketiga Siklus II

Pertemuan ketiga pada Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis, tanggal 11 dan 12 Februari 2026. Kegiatan pembelajaran berlangsung mulai pukul 08.00 WITA sampai dengan 09.30 WITA dan dilaksanakan di ruang kelas Kelompok B. Pelaksanaan tindakan pada Siklus II pertemuan ketiga merupakan tahap akhir dalam rangkaian perbaikan yang telah dirancang berdasarkan refleksi Siklus I. Pada pertemuan ini, fokus pembelajaran diarahkan pada penguatan pemahaman instruksi secara menyeluruh, peningkatan ketepatan respons, serta pengujian konsistensi kemampuan anak dalam menggunakan kosakata Bahasa Inggris melalui permainan *Mr. Simon Game*.

Kegiatan diawali dengan pembukaan berupa salam, doa, dan apersepsi. Guru mengulas kembali seluruh kosakata bagian tubuh yang telah dipelajari, yaitu *head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose, hand, finger*, dan *hair*. Pengulangan dilakukan melalui tanya jawab interaktif dan permainan cepat menyebutkan kosakata sesuai gambar yang ditunjukkan. Pada tahap ini mayoritas anak sudah dapat menyebutkan kosakata dengan lebih lancar dan percaya diri dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Sebelum memasuki permainan inti, peneliti mengingatkan kembali aturan permainan secara singkat dan meminta beberapa anak menjelaskan kembali aturan tersebut. Hal ini dilakukan untuk memastikan pemahaman anak sudah mantap tanpa ketergantungan penuh pada peneliti. Anak yang mampu menjelaskan diberi penguatan positif sebagai bentuk apresiasi.

Pada kegiatan inti, permainan dilaksanakan dengan tingkat variasi dan kompleksitas yang lebih tinggi dibandingkan pertemuan sebelumnya. Peneliti memberikan instruksi kombinasi secara bertahap, misalnya “*Simon says touch your head and clap your hands*,” kemudian meningkat menjadi tiga instruksi dalam satu perintah. Selain itu, peneliti sering memberikan instruksi tanpa awalan “*Simon says*” untuk melatih ketelitian dan konsentrasi anak.

Tempo permainan dibuat lebih dinamis, namun tetap terkontrol agar anak tidak merasa tertekan. Anak juga diberikan kesempatan secara bergiliran untuk berperan sebagai “Simon” dan memimpin teman-temannya memberikan instruksi sederhana. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan berbicara, serta pemahaman struktur kalimat perintah dalam

Bahasa Inggris. Selama pelaksanaan kegiatan, terlihat peningkatan yang lebih merata pada hampir seluruh anak. Respons terhadap instruksi menjadi lebih cepat dan tepat. Kesalahan dalam mengikuti perintah tanpa awalan “*Simon says*” semakin berkurang. Pelafalan kosakata terdengar lebih jelas dan anak tidak lagi terlalu bergantung pada teman dalam memberikan respons. Anak yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif, baik dalam mengikuti gerakan maupun saat diberi kesempatan memimpin permainan.

Suasana kelas pada pertemuan ketiga tampak lebih kondusif dan terkendali. Anak mampu mempertahankan fokus lebih lama, menunjukkan antusiasme yang tinggi, serta menikmati jalannya permainan. Pemberian penguatan positif secara konsisten terbukti membantu meningkatkan motivasi dan keberanian anak. Berdasarkan hasil observasi terhadap penerapan permainan *Mr. Simon Game* dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak pada pertemuan ketiga siklus II, diperoleh data sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 15 Hasil Observasi Anak pada Pertemuan Ketiga Siklus II

No	Nama	Antusiasme	Memahami Instruksi	Merespon Perintah	Menucapkan Kosakata B. Inggris	Kesesuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai %	Ketuntasan
1.	Alwan	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
2.	Vira	3	2	3	3	2	13	65	Belum Tuntas
3.	Zain	4	4	3	4	3	18	90	Tuntas
4.	Abi	4	4	3	4	3	18	90	Tuntas

No	Nama	An-tusi-asme	Me-mahami In-struksi	Merespon Perintah	Men-gucap-kan Kosa-kata B. Inggris	Kes-esuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai %	Ke-tunta-san
5.	Abri	4	3	3	4	3	17	85	Tuntas
6.	Elnara	4	4	4	4	4	20	100	Tuntas
7.	Kinara	4	4	4	4	4	20	100	Tuntas
8.	Risma	3	2	3	3	2	13	65	Belum Tuntas
9.	Fatan	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
10.	El Sfk	4	4	3	4	3	18	90	Tuntas
11.	Arkan	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
	Jumlah							925	
	Rata-rata							84%	
	Ketun-tasan Klasikal							82%	

Berdasarkan hasil pengamatan penerapan *Mr. Simon Game* pada kemampuan Bahasa Inggris anak ditahap Siklus II Pertemuan ketiga, diperoleh data Skor anak berkisar antara 13 sampai 20. Setelah dikonversikan, persentase kemampuan anak berada pada rentang 65% hingga 100%. 2 anak memperoleh skor 13 dengan nilai 65%, 3 anak memperoleh skor 16 dengan nilai 80%, 1 anak memperoleh skor 17 dengan nilai 85%, 3 anak memperoleh skor 18 dengan nilai 90% dan 2 anak memperoleh skor 20 dengan nilai 100%. Hasil tersebut menunjukkan dari 11 anak, terdapat 9 anak (82%) yang mencapai nilai ≥ 70 dan

dinyatakan tuntas, sedangkan 2 anak (18%) masih belum tuntas. Dengan demikian, ketuntasan klasikal pada Siklus II Pertemuan pertama sebesar 82%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu $\geq 75\%$. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan pertemuan pertama (45%) dan pertemuan kedua (64%). Berikut adalah perkembangan kemampuan Bahasa Inggris anak pada pertemuan kedua siklus II disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 16 Data Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Pertemuan Ketiga Siklus II

No	Indikator	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Antusiasme	Sangat baik (4)	9	82%
		Baik (3)	2	18%
		Cukup (2)	0	0%
		Kurang (1)	0	0%
2	Memahami Instruksi	Sangat baik (4)	5	46%
		Baik (3)	4	36%
		Cukup (2)	2	18%
		Kurang (1)	0	0%
3	Merespon Perintah	Sangat baik (4)	2	18%
		Baik (3)	9	82%
		Cukup (2)	0	0%
		Kurang (1)	0	0%
4	Pengucapan Kosakata B. Inggris	Sangat baik (4)	6	55%
		Baik (3)	5	45%
		Cukup (2)	0	0%
		Kurang (1)	0	0%
5	Kesesuaian Gerakan	Sangat baik (4)	2	18%
		Baik (3)	7	64%
		Cukup (2)	2	18%
		Kurang (1)	0	0%

Berdasarkan tabel data perkembangan kemampuan bahasa Inggris anak, dapat dijelaskan persentase pencapaian pada setiap indikator kemampuan

bahasa Inggris anak melalui kegiatan pembelajaran menggunakan permainan Mr. Simon Game. Pada indikator antusiasme, sebagian besar anak telah mencapai kriteria sangat baik, yaitu sebanyak 9 anak atau 82%, sedangkan 2 anak atau 18% berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh anak menunjukkan minat, semangat, dan keterlibatan yang sangat tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada indikator memahami instruksi, terdapat 5 anak atau 46% yang mencapai kriteria sangat baik, kemudian 4 anak atau 36% berada pada kriteria baik, dan 2 anak atau 18% berada pada kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mampu memahami instruksi yang diberikan dalam bahasa Inggris dengan baik. Pada indikator merespon perintah, sebagian besar anak berada pada kriteria baik, yaitu sebanyak 9 anak atau 82%, sedangkan 2 anak atau 18% berada pada kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu merespon perintah dalam bahasa Inggris dengan gerakan yang sesuai.

Selanjutnya pada indikator pengucapan kosakata bahasa Inggris, sebagian besar anak berada pada kriteria sangat baik, yaitu sebanyak 6 anak atau 55%, sedangkan 5 anak atau 45% berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mampu mengucapkan kosakata bahasa Inggris dengan jelas dan percaya diri. Pada indikator kesesuaian gerakan, sebagian besar anak berada pada kriteria baik, yaitu sebanyak 7 anak atau 64%, kemudian 2 anak atau 18% berada pada kriteria sangat baik, dan 2 anak atau 18% berada pada kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar

anak sudah mampu menyesuaikan gerakan dengan instruksi yang diberikan selama kegiatan permainan berlangsung.

Peningkatan bertahap ini mengindikasikan bahwa tindakan yang diberikan melalui penerapan *Mr. Simon Game* secara konsisten memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan Bahasa Inggris anak. keberhasilan pada pertemuan ketiga tidak terjadi secara instan, melainkan merupakan akumulasi dari proses pembiasaan, pengulangan kosakata, serta perbaikan strategi pembelajaran pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Anak terlihat lebih fokus dalam mendengarkan instruksi, lebih cepat merespons perintah, serta lebih tepat dalam melakukan gerakan sesuai kosakata yang diberikan. Selain itu, kepercayaan diri anak juga mengalami peningkatan, yang terlihat dari keberanian mereka mengikuti instruksi tanpa ragu dan tanpa menunggu contoh dari teman. Meskipun masih terdapat 2 anak yang belum mencapai ketuntasan, secara klasikal target penelitian telah terpenuhi. Dua anak tersebut menunjukkan perkembangan meskipun belum stabil dalam konsistensi respons dan ketepatan gerakan. Hal ini menjadi catatan reflektif bahwa dalam pembelajaran anak usia dini, perbedaan individu sangat memengaruhi kecepatan pencapaian hasil belajar.

3) Pengamatan Tindakan Siklus II

Pengamatan tindakan pada Siklus II dilakukan secara sistematis selama tiga pertemuan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan Bahasa Inggris anak melalui penerapan *Mr. Simon Game*. Fokus pengamatan meliputi kemampuan anak dalam memahami

instruksi berbahasa Inggris, ketepatan melakukan gerakan sesuai perintah, keberanian merespons instruksi, konsentrasi saat permainan berlangsung, serta konsistensi dalam mengingat kosakata yang telah diperkenalkan. Secara umum, hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak secara bertahap dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Pada pertemuan pertama, ketuntasan klasikal masih berada pada angka 45%. Anak masih dalam tahap adaptasi terhadap pola permainan, terutama dalam membedakan instruksi yang diawali dengan kata “*Simon says*” dan yang tidak. Beberapa anak tampak ragu dalam merespons, masih menunggu contoh dari peneliti atau teman, serta belum konsisten dalam ketepatan gerakan dan pengucapan kosakata.

Memasuki pertemuan kedua, hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan klasikal menjadi 64%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa anak mulai memahami aturan permainan dan lebih fokus dalam mendengarkan instruksi. Respons anak terhadap perintah menjadi lebih cepat dan lebih tepat dibandingkan sebelumnya. Anak juga terlihat lebih percaya diri dan antusias mengikuti permainan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang belum konsisten dalam merespons instruksi dengan benar, terutama ketika tempo permainan dipercepat atau ketika kosakata divariasikan.

Pada pertemuan ketiga, hasil pengamatan menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dengan ketuntasan klasikal mencapai 82%. Mayoritas anak telah mampu memahami dan merespons instruksi berbahasa Inggris dengan baik. Ketepatan gerakan semakin meningkat, kesalahan dalam mengikuti perintah semakin berkurang, dan anak terlihat lebih spontan dalam

melakukan respons tanpa harus menunggu contoh. Selain itu, kemampuan konsentrasi anak selama permainan juga lebih stabil, serta interaksi antar anak menjadi lebih positif dan kooperatif.

Peningkatan kemampuan Bahasa Inggris anak melalui permainan *Mr. Simon Game* pada anak kelompok B diperoleh hasil tindakan Siklus II baik pertemuan pertama, kedua, maupun ketiga dapat dilihat melalui tabel berikut

Tabel 4. 17 Persentase Kemampuan Bahasa Inggris Anak pada Siklus II

No	Nama	Antusiasme	M. Instruksi	M.Perintah	P. B.Inggris	K. Gerak	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1	Alwan	12	7	8	9	8	44	73%	Tuntas
2	Vira	9	5	7	9	6	36	60%	Belum Tuntas
3	Zain	12	11	9	11	9	52	87%	Tuntas
4	Abi	12	11	8	11	9	51	85%	Tuntas
5	Abri	12	9	8	10	8	47	78%	Tuntas
6	Elnara	12	10	11	11	11	55	92%	Tuntas
7	Kinara	12	11	10	11	10	54	90%	Tuntas
8	Risma	10	6	9	7	6	38	63%	Belum Tuntas
9	Fatan	11	9	7	7	8	42	70%	Tuntas
10	El Sfk	11	10	8	10	8	47	78%	Tuntas
11	Arkan	12	7	7	9	7	42	70%	Tuntas
Jumlah		125	96	92	105	90	508	846%	
Rata-rata							46,18	77%	Tuntas

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap 11 anak, diperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 508 dengan rata-rata skor 46,18. Persentase rata-rata kemampuan bahasa Inggris anak mencapai 77%, sehingga secara keseluruhan kemampuan bahasa Inggris anak telah mencapai kriteria tuntas.

Jika dilihat dari hasil per individu, sebagian besar anak telah mencapai ketuntasan belajar. Terdapat 9 anak yang berada pada kriteria tuntas, yaitu Alwan (73%), Zain (87%), Abi (85%), Abri (78%), Elnara (92%), Kinara (90%), Fatan (70%), El Sfk (78%), dan Arkan (70%). Anak-anak tersebut sudah mampu mengikuti instruksi yang diberikan, merespon perintah dengan baik, serta mengucapkan kosakata bahasa Inggris dengan lebih jelas dan percaya diri. Selain itu, mereka

juga mampu menyesuaikan gerakan dengan instruksi yang diberikan selama kegiatan permainan berlangsung.

Sementara itu, terdapat 2 anak yang masih berada pada kriteria belum tuntas, yaitu Vira (60%) dan Risma (63%). Anak-anak tersebut masih memerlukan bimbingan dalam memahami instruksi dan merespon perintah dalam bahasa Inggris secara tepat, meskipun sudah menunjukkan adanya perkembangan dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Jika dibandingkan dengan hasil pada tahap sebelumnya, terlihat adanya peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak yang cukup signifikan. Pada tahap sebelumnya rata-rata persentase kemampuan anak masih berada pada kategori belum tuntas, sedangkan pada tahap ini rata-rata persentase meningkat menjadi 77% dan telah mencapai kriteria ketuntasan.

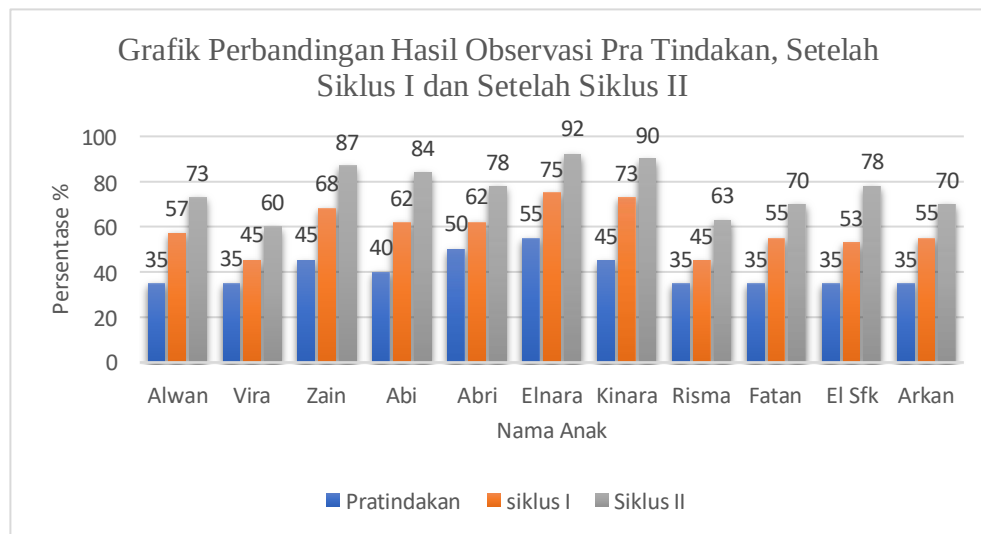
Berikut adalah tabel perbandingan hasil observasi pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.

Tabel 4. 18 Data Perbandingan Hasil Setelah Siklus II

No	Nama	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
		Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria
1	Alwan	35%	Belum Tuntas	57%	Belum Tuntas	73%	Tuntas
2	Vira	35%	Belum Tuntas	45%	Belum Tuntas	60%	Belum Tuntas
3	Zain	45%	Belum Tuntas	68%	Belum Tuntas	87%	Tuntas
4	Abi	40%	Belum Tuntas	62%	Belum Tuntas	84%	Tuntas
5	Abri	50%	Belum Tuntas	62%	Belum Tuntas	78%	Tuntas
6	Elnara	55%	Belum Tuntas	75%	Tuntas	92%	Tuntas
7	Kinara	45%	Belum Tuntas	73%	Tuntas	90%	Tuntas
8	Risma	35%	Belum Tuntas	45%	Belum Tuntas	63%	Belum Tuntas
9	Fatan	35%	Belum Tuntas	55%	Belum Tuntas	70%	Tuntas
10	El Sfk	35%	Belum Tuntas	53%	Belum Tuntas	78%	Tuntas
11	Arkan	35%	Belum Tuntas	55%	Belum Tuntas	70%	Tuntas
Rata-rata		40%		59%		77%	

Berdasarkan tabel perbandingan hasil kemampuan Bahasa Inggris anak melalui penerapan *Mr. Simon Game*, terlihat adanya peningkatan yang bertahap dari tahap Pra Tindakan, Siklus I, hingga Siklus II. Pola peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan pada Siklus II, sebagai hasil refleksi dari Siklus I, berjalan lebih efektif. Perbaikan dalam penyampaian instruksi, pengulangan kosakata, pemberian contoh gerakan yang lebih jelas, serta penguatan positif terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan respons anak terhadap instruksi berbahasa Inggris. Meskipun masih terdapat dua anak yang belum mencapai ketuntasan, keduanya tetap menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan Pra Tindakan dan Siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tetap memberikan dampak perkembangan, meskipun dengan kecepatan yang berbeda pada setiap anak. Perbedaan tersebut merupakan hal yang wajar dalam konteks pendidikan anak usia dini, karena setiap anak memiliki tingkat kesiapan dan kemampuan yang berbeda-beda.

Secara keseluruhan, data pada tabel menunjukkan bahwa penerapan *Mr. Simon Game* efektif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Peningkatan yang terjadi secara bertahap dari Pra Tindakan (rendah), Siklus I (cukup), hingga Siklus II (baik) memperlihatkan bahwa tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Data tersebut dapat dilihat pada grafik perbandingan hasil observasi Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II sebagai berikut.



Gambar 4. 3 Grafik Perbandingan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Setelah Siklus II

4) Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pengamatan pada Siklus II, terlihat adanya peningkatan kemampuan Bahasa Inggris anak secara bertahap. Ketuntasan klasikal meningkat dari 45% pada pertemuan pertama menjadi 64% pada pertemuan kedua, dan mencapai 82% pada pertemuan ketiga. Rata-rata kelas pada akhir Siklus II sebesar 77%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu $\geq 75\%$. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan, seperti memperjelas instruksi, memperlambat tempo pemberian perintah, memperbanyak pengulangan kosakata, serta memberikan penguatan positif, berjalan efektif.

Anak terlihat lebih fokus, lebih cepat merespons instruksi, dan lebih percaya diri dalam mengikuti permainan *Mr. Simon Game*. Meskipun masih terdapat dua anak yang belum mencapai ketuntasan, keduanya tetap menunjukkan peningkatan dibandingkan tahap sebelumnya. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan perkembangan individu yang wajar dalam pembelajaran

anak usia dini. Dengan demikian, tindakan pada Siklus II dinyatakan berhasil karena telah memenuhi indikator keberhasilan secara klasikal. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

A. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan tiga belas kali pertemuan dalam dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II, penerapan *Mr. Simon Game* terbukti mampu meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan hasil pada tahap Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II yang menunjukkan kenaikan secara bertahap dan konsisten. Pada tahap Pra Tindakan, kemampuan Bahasa Inggris anak masih tergolong rendah. Sebagian besar anak belum mampu memahami instruksi sederhana dalam Bahasa Inggris dan masih bergantung pada contoh atau arahan langsung dari peneliti. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya memberikan pengalaman yang konkret dan menyenangkan dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris kepada anak.

Hal ini sejalan dengan pendapat Santrock (2011) yang menyatakan bahwa anak usia dini belajar bahasa secara lebih efektif melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, serta kegiatan yang bermakna dan menyenangkan. Selain itu, Harmer (2007) juga menjelaskan bahwa penggunaan aktivitas yang melibatkan gerakan dan permainan dapat membantu anak lebih mudah memahami makna kosakata dalam bahasa asing. Setelah diterapkan tindakan pada Siklus I melalui *Mr. Simon Game*, terjadi peningkatan rata-rata kemampuan anak menjadi 59%. Meskipun belum mencapai indikator keberhasilan klasikal,

hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan mulai memberikan dampak positif. Anak mulai menunjukkan minat, perhatian, serta keberanian dalam merespons instruksi. Permainan yang melibatkan aktivitas fisik dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran karena anak tidak hanya mendengarkan tetapi juga melakukan tindakan secara langsung.

Hal ini sesuai dengan teori *Total Physical Response (TPR)* yang dikemukakan oleh Asher (2009), yang menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa akan lebih efektif apabila anak merespons bahasa melalui aktivitas fisik atau gerakan tubuh. Dalam pendekatan ini, anak terlebih dahulu memahami bahasa melalui instruksi sebelum mampu menggunakannya secara verbal. Namun demikian, pada tahap ini anak masih dalam proses adaptasi terhadap aturan permainan, terutama dalam membedakan instruksi yang diawali dengan “*Simon says*” dan yang tidak. Hal ini menyebabkan respons anak belum konsisten dan masih terdapat kesalahan dalam mengikuti perintah. Berdasarkan refleksi pada Siklus I, dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II, seperti memperjelas artikulasi instruksi, memperlambat tempo penyampaian perintah, memberikan demonstrasi gerakan yang lebih konkret, serta memperbanyak pengulangan kosakata.

Perbaikan ini terbukti efektif, terlihat dari peningkatan rata-rata kelas menjadi 77% dan ketuntasan klasikal mencapai 82%. Mayoritas anak telah mampu memahami instruksi dengan lebih baik, merespons secara tepat, serta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan konsentrasi selama kegiatan

berlangsung. Peningkatan yang terjadi secara bertahap ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan yang melibatkan unsur gerak dan aktivitas fisik sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Menurut Suyadi (2014), pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui kegiatan bermain karena bermain merupakan dunia anak dan menjadi sarana utama bagi anak untuk belajar serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan, termasuk perkembangan bahasa. Selain itu, Wright, Betteridge, dan Buckby (2006) juga menjelaskan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi belajar anak serta membantu mereka memahami dan mengingat kosakata baru dengan lebih mudah.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengulangan dan keterlibatan fisik membantu anak lebih mudah mengingat kosakata dalam Bahasa Inggris. Anak tidak hanya mendengar instruksi secara verbal, tetapi juga mengaitkannya dengan gerakan tubuh, sehingga proses pemahaman menjadi lebih konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Cameron (2001) yang menyatakan bahwa anak-anak mempelajari bahasa kedua dengan lebih efektif ketika pembelajaran dikaitkan dengan tindakan nyata dan konteks yang bermakna. Hal ini menjelaskan mengapa pada Siklus II respons anak menjadi lebih cepat dan lebih tepat dibandingkan sebelumnya. Meskipun secara klasikal indikator keberhasilan telah tercapai, masih terdapat dua anak yang belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan anak bersifat individual dan dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kesiapan belajar, tingkat konsentrasi, dan kepercayaan diri. Menurut Hurlock (2011), setiap anak memiliki

kecepatan perkembangan yang berbeda-beda sehingga proses belajar pada anak tidak dapat disamakan antara satu dengan yang lain. Namun demikian, kedua anak tersebut tetap menunjukkan peningkatan dibandingkan tahap sebelumnya, sehingga tindakan tetap memberikan dampak positif bagi seluruh peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan *Mr. Simon Game* efektif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun, khususnya dalam aspek pemahaman instruksi dan respons terhadap kosakata. Peningkatan yang terjadi dari Pra Tindakan ke Siklus I, dan kemudian ke Siklus II, menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dirancang berdasarkan refleksi dan perbaikan berkelanjutan mampu memberikan hasil yang optimal.

Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini akan lebih efektif apabila dikemas dalam bentuk permainan yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Berdasarkan hasil paparan diatas, maka kemampuan Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Melati Samboja dapat ditingkatkan melalui penerapan permainan *Mr. Simon Game*.

B. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, ditemukan bahwa penerapan *Mr. Simon Game* efektif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Peningkatan terjadi secara bertahap dari Pra Tindakan ke Siklus I, dan mencapai hasil optimal pada Siklus II dengan rata-rata kelas 77% dan ketuntasan klasikal 82%.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan gerakan fisik dalam merespons instruksi berbahasa Inggris membantu anak lebih mudah memahami dan mengingat kosakata. Anak tidak hanya mendengar perintah secara verbal, tetapi juga mengaitkannya dengan aktivitas motorik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna.

Selain peningkatan nilai, ditemukan pula perubahan perilaku belajar anak, seperti meningkatnya konsentrasi, kecepatan respons terhadap instruksi, serta kepercayaan diri dalam mengikuti kegiatan. Meskipun masih terdapat perbedaan individu dalam pencapaian hasil, secara keseluruhan tindakan yang diberikan terbukti mampu meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak secara signifikan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menemukan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang dikemas dalam bentuk permainan gerak dan lagu yang interaktif mampu meningkatkan ketuntasan belajar anak secara klasikal serta memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas. Hal ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peningkatan kemampuan bahasa asing pada anak usia dini.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah subjek penelitian relatif terbatas, yaitu hanya 11 anak dalam satu kelas, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas untuk semua konteks PAUD.

Kedua, penelitian ini dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat dan hanya sampai pada Siklus II. Kemungkinan terdapat perkembangan yang lebih optimal apabila tindakan dilakukan dalam waktu yang lebih panjang atau dengan variasi permainan yang lebih beragam.

Ketiga, penelitian ini berfokus pada aspek kemampuan memahami dan merespons instruksi Bahasa Inggris, sehingga belum mencakup aspek kemampuan berbicara secara aktif atau kemampuan merangkai kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris. Keempat, faktor individual anak seperti tingkat konsentrasi, kepercayaan diri, dan kesiapan belajar juga memengaruhi hasil penelitian, namun belum dianalisis secara mendalam dalam penelitian ini. Dengan mempertimbangkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, waktu pelaksanaan yang lebih panjang, serta pengembangan indikator kemampuan Bahasa Inggris yang lebih luas.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Mr. Simon Game* berbasis pendekatan *Total Physical Response* (TPR) efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap dan sistematis dari tahap pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II, baik dari aspek pemahaman instruksi (*listening comprehension*), ketepatan respons terhadap perintah, maupun keberanian anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada tahap pratindakan, kemampuan bahasa Inggris anak masih berada pada kategori rendah. Anak belum mampu memahami dan merespons instruksi sederhana dalam bahasa Inggris secara tepat dan konsisten. Respons yang diberikan cenderung menunggu contoh dari guru atau meniru teman, yang menunjukkan bahwa pemahaman kosakata serta rasa percaya diri anak masih perlu ditingkatkan.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam memahami kosakata, khususnya yang berkaitan dengan tema anggota tubuh. Anak mulai mampu mengikuti instruksi sederhana yang disampaikan guru, meskipun masih memerlukan pengulangan dan demonstrasi sebagai penguatan. Permasalahan ini menunjukkan bahwa pendekatan

pembelajaran yang melibatkan unsur gerak dan permainan mulai memberikan dampak positif terhadap proses pemahaman bahasa anak.

Perbaikan tindakan pada Siklus II melalui variasi instruksi, pengurangan bantuan guru, peningkatan keterlibatan aktif anak, serta pemberian penguatan positif menghasilkan peningkatan yang lebih signifikan. Anak mampu merespons instruksi secara lebih cepat, tepat, dan mandiri. Selain itu, terjadi peningkatan partisipasi aktif dan keberanian anak dalam mengucapkan kembali kosakata yang dipelajari. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan reseptif (memahami instruksi), tetapi juga mulai mengembangkan kemampuan produktif (mengucapkan kosakata sederhana).

Hasil penelitian ini secara komprehensif menunjukkan bahwa integrasi permainan edukatif yang selaras dengan fase perkembangan anak mampu mengoptimalkan capaian belajar, baik secara personal maupun kelompok. Metode ini terbukti efektif dalam membangun ekosistem kelas yang dinamis, rekreatif, dan memberikan nilai esensial bagi peserta didik.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini. Pertama, penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan seperti *Mr. Simon Game* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan memahami dan merespons instruksi Bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun sebaiknya dikemas dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan,

interaktif, dan melibatkan gerakan fisik, sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Kedua, penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru PAUD bahwa pemberian instruksi yang jelas, tempo yang sesuai, pengulangan kosakata secara konsisten, serta pemberian penguatan positif sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Strategi tersebut dapat diterapkan tidak hanya dalam pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga pada aspek perkembangan lainnya dan terakhir penelitian ini menunjukkan bahwa proses refleksi dan perbaikan tindakan secara berkelanjutan dalam penelitian tindakan kelas sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Peningkatan hasil dari Siklus I ke Siklus II membuktikan bahwa evaluasi dan perbaikan strategi mengajar memberikan dampak nyata terhadap perkembangan kemampuan anak. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan metode pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian mengenai peningkatan kemampuan Bahasa Inggris anak melalui penerapan permainan *Mr. Simon Game* pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Melati Samboja, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dianjurkan untuk menerapkan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis aktivitas fisik dalam mengenalkan bahasa Inggris kepada anak usia dini. Pendekatan TPR melalui *Mr. Simon Game* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran karena terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, serta daya ingat anak terhadap kosakata. Guru juga perlu melakukan refleksi dan perbaikan berkelanjutan agar pembelajaran semakin efektif.

2. Bagi Lembaga Pendidikan (Sekolah)

Sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan pembelajaran bahasa Inggris melalui penyediaan fasilitas yang memadai serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan atau *workshop* terkait strategi pembelajaran bahasa asing bagi anak usia dini.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan materi kosakata dan waktu pelaksanaan tindakan yang relatif singkat. Oleh sebab itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan materi yang lebih luas, durasi yang lebih panjang, atau mengombinasikan metode permainan dengan media pembelajaran lain untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif

4. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan dukungan dan stimulasi lanjutan di rumah melalui aktivitas sederhana, seperti permainan, lagu, atau

percakapan ringan dalam bahasa Inggris, sehingga kemampuan yang diperoleh anak di sekolah dapat berkembang secara optimal dan berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amy, L. (2015). *Early Childhood Education And Learning Development*. New York: Routledge.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas (Edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asher, J. J. (1969). *Learning Another Language Through Actions*. California: Sky Oaks Productions.
- Asher, J. J. (1977). *Learning Another Language Through Actions: The Complete Teacher's Guidebook*. Sky Oaks Productions. (*Tpr Klasik—Dasar Teori Tindakan + Gerak*).
- Asher, J. J. (2009). *Learning another language through actions: The complete teacher's guidebook*. Los Gatos, CA: Sky Oaks Productions.
- Berk, L. E., & Meyers, A. B. (2016). *Infants And Children: Prenatal Through Middle Childhood (8th Ed.)*. Pearson.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages To Young Learners*. Cambridge University Press.
- Crain, W. (2011). *Theories Of Development: Concepts And Applications (6th Ed.)*. Boston, Ma: Pearson Education.
- Fadillah, F. U. (2023). *Peningkatan Aspek Bahasa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Di Ra Aisyiyah Bontorita Kab.Takalar* (Vol. 2, Issue 4). <https://Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id/Upload/38081-Full Text.Pdf>
- Farhansyah, M., Anggraini, F., Tarbiyah, F., Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2023). *Analisis Penggunaan Lagu Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Mahasiswa*. 1, 10–20. <https://doi.org/10.69693/Ijim.V1i1.2>
- Harmer, J. (2007). *How to teach English*. London: Longman.
- Hasibuan, A., Dini, I. H., Nadilah, D., & Rangkuti, R. W. (2023). *Penerapan Game Simon Says Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Kepada Anak Tk Di Sekolah Az-Zalfa*. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 160–166. <https://doi.org/10.37081/Adam.V2i1.1379>
- Humairoh, S., Kardena, A., Novianti, R., Aua St, G., Putih, K., & -West, A. (2023). *The Effectiveness Of Simon Says Game To Improve Students Vocabulary Mastery In Learning English*. *Bahasa Dan Budaya*, 2(1). <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jpbb/article/view/975>
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang*

Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.

Istighfaroh, D. (2022). *Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Melalui Mr. Simon Game Pada Kelompok Pg Di Psg-Tk Semester Kecamatan Tembalang Kota Semarang Tahun Ajaran 2021/2022* (Issue 8.5.2017). [https://Eprints3.Upgris.Ac.Id/2512/1/Dzikrina Istighfaroh 19156074.Pdf](https://Eprints3.Upgris.Ac.Id/2512/1/Dzikrina_Istighfaroh_19156074.Pdf)

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Victoria: Deakin University Press.

Ma'mur, A. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Alfabeta.

Mayesty, K. (2010). *Play And Child Development*. Boston: Pearson Education.

Morrison, G. S. (2012). *Early Childhood Education Today* (12th Ed.). Pearson.

Oktaviani, R. E., & Nursalim. (2021). *Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd / Mi*. 7(1), 1–9. <https://Ejurnal.Unisda.Ac.Id/Index.Php/Pentas/Article/View/1528>.

Owens, R. E. (2016). *Language Development: An Introduction* (9th Ed.). Pearson Education.

Parten, M. B. (1932). Social Participation Among Preschool Children. *The Journal Of Abnormal And Social Psychology*, 27(3), 243–269.

Putri, C. S., & Taslim. (2024). The Effectiveness Of The Tpr (Total Physical Response) Method In Enhancing Students' Vocabulary Mastery. *Proceedings Of Icolt-Hybrid Conference*. <https://Jurnal.Fkip.Unismuh.Ac.Id/Index.Php/Icolt/Article/View/1619>.

Santrock, J. W. (2011). *Perkembangan Anak* (Edisi Ke-13). Jakarta: Erlangga.

Santrock, J. W. (2014). *Child Development* (14th Ed.). Mcgraw-Hill.

Smilansky, S. (1990). *Sociodramatic Play: Its Relevance To Behavior And Social Development*. Academic Press.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Pt Indeks.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Pt Bumi Aksara.
- Suyadi. (2014). *Teori pembelajaran anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games For Language Learning* (3rd Ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Lampiran - Lampiran

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrument Lembar Observasi

INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI INDIKATOR PERILAKU YANG DIUKUR

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Penilaian (1-4)
1.	Antusiasme Mengikuti Kegiatan	1= tidak tertarik atau menolak terlibat 2= kurang antusias sering menyendiri 3= antusias, tetapi kadang kehilangan minat 4= sangat antusias, terlihat senang dan ikut permainan dari awal sampai akhir	
2.	Kemampuan Memahami Instruksi	1= tidak memahami instruksi 2= terkadang memahami, sering bingung 3= memahami setelah instruksi diulang 4= langsung memahami instruksi tanpa diterjemahkan	
3.	Kemampuan Merespon Perintah	1= tidak merespon perintah atau instruksi 2= respon sangat lambat atau kurang benar 3= merespon namun agak lambat atau kurang tepat 4= merespon cepat dan tepat sesuai perintah	

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Penilaian (1-4)
4.	Kemampuan Mengucapkan Kosakata Bahasa Inggris	1= tidak mampu mengucap- kan meskipun dibantu 2= mengucapkan tetapi ku- rang jelas atau salah sebagian 3= mengucapkan benar tetapi perlu bantuan atau diulang oleh guru 4= mengucapkan dengan jelas dan benar tanpa dibantu	
5.	Kesesuaian Gerakan dengan Instruksi	1= tidak melakukan gerakan sesuai perintah 2= gerakan sering tidak tepat 3= gerakan tepat, tetapi agak lambat 4= gerakan selalu tepat dan cepat	

Lampiran 2. Rubrik Penilaian

Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun
TK Tunas Melati Samboja

Tindakan :

Hari, tanggal :

Instrumen Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak

No	Nama	Antusi- asme	Me- mahami Instruksi	Merespo n Perintah	Men- gucapkan Kosakata B. Inggris	Kes- esuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai %	Ketunta- san
1.	Alwan								
2.	Vira								
3.	Zain								
4.	Abi								
5.	Abri								
6.	Elnara								
7.	Kinara								
8.	Risma								
9.	Fatan								
10.	El Sfk								
11.	Arkan								

Keterangan : Tuntas = ≥ 70 Belum Tuntas = < 70

Kepala Sekolah

Mengetahui,
Guru Kelas

Mahasiswa

Juraidah, S.Pd

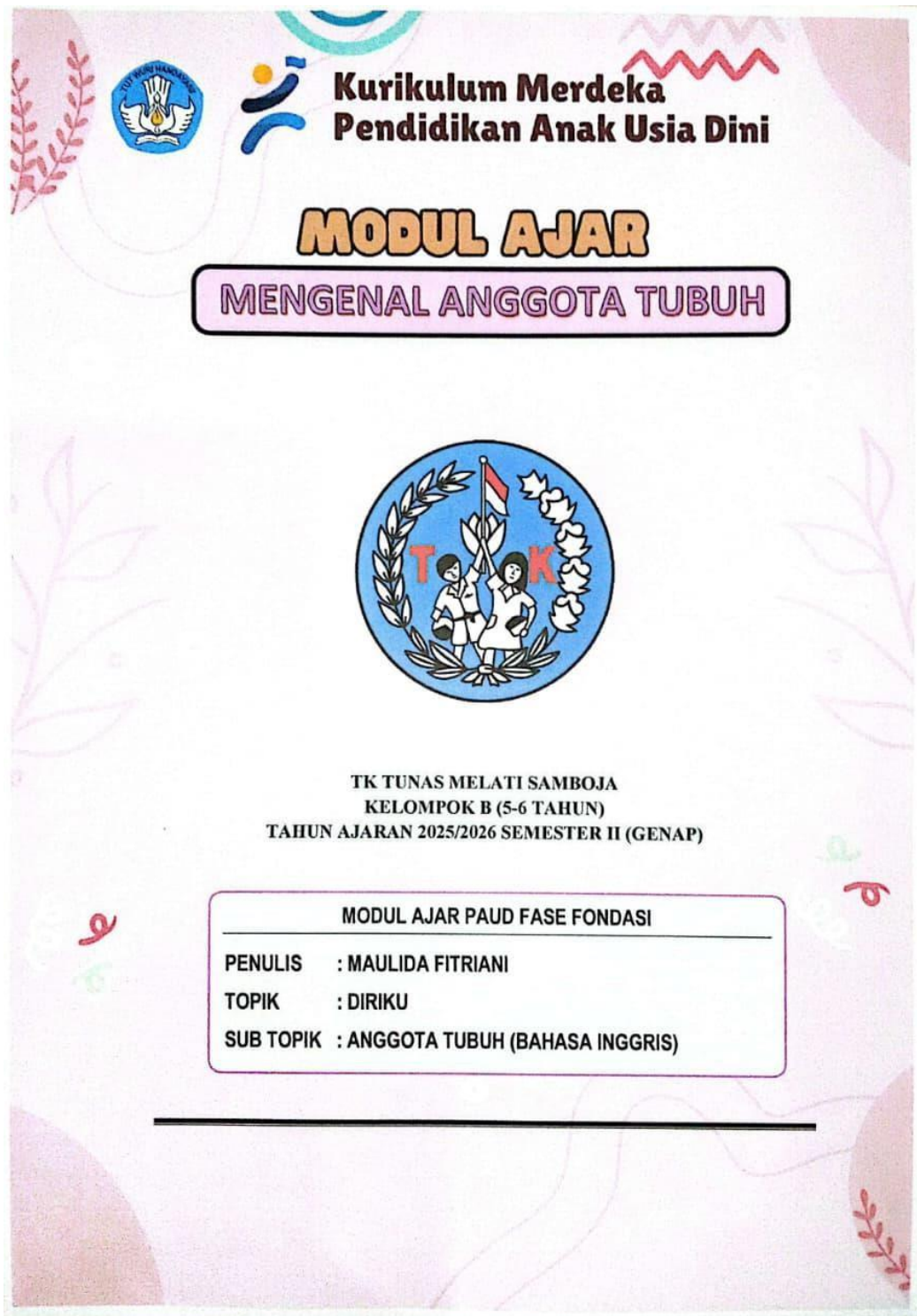
Fitri Jumati

Maulida Fitriani

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

	UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN	BANK : + BPD KALTIM + BUKOPIN + MUAMALAT + MANDIRI								
Samarinda, 19 Januari 2026										
Nomor : 046/UWGM/FKIP-PAUD/01/2026 Lampiran : - Hal : Permohonan Ijin Penelitian										
Kepada Yth. Kepala Sekolah TK Tunas Melati Samboja Di Tempat Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini :										
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: Maulida Fitriani</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>: 2286207038</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Melalui Mr. Simon Game pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Melati Samboja</td> </tr> </table>			Nama	: Maulida Fitriani	NPM	: 2286207038	Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini	Judul Skripsi	: Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Melalui Mr. Simon Game pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Melati Samboja
Nama	: Maulida Fitriani									
NPM	: 2286207038									
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini									
Judul Skripsi	: Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Melalui Mr. Simon Game pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Melati Samboja									
Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Atas perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.										
Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,  <u>Rizqy Syafarina, M.Psi., Psikolog</u> NIK.2023.085.329										

Lampiran 4. Modul Ajar



MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA MENGENAL ANGGOTA TUBUH

A. Identitas Modul Ajar

Penulis	Maulida Fitriani	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TK Tunas Melati Samboja	Minggu Ke-	4
Fase	Fondasi	Bulan	Januari 2026
Jenjang/Kelas	B (5-6 Tahun)	Alokasi Waktu	6 x 1 JP
Model Pembelajaran	Bermain, bernyanyi, bercerita	Topik/ Sub Topik	Diriku/ Anggota Tubuh

B. CP,TP, dan ATP

Capaian Pembelajaran (CP)

Anak mampu memahami bahasa reseptif dan ekspresif sederhana serta merespons instruksi melalui kegiatan bermain.

Tujuan Pembelajaran (TP)

- Anak mengenal kosakata anggota tubuh dalam bahasa Inggris
- Anak memahami instruksi sederhana
- Anak mampu merespons instruksi melalui gerakan

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

1. Mengetahui kosakata (head, eyes, dll)
2. Memahami instruksi sederhana
3. Merespons instruksi 1 langkah
4. Merespons instruksi 2 langkah
5. Merespons instruksi kompleks
6. Bermain mandiri sebagai "Simon"

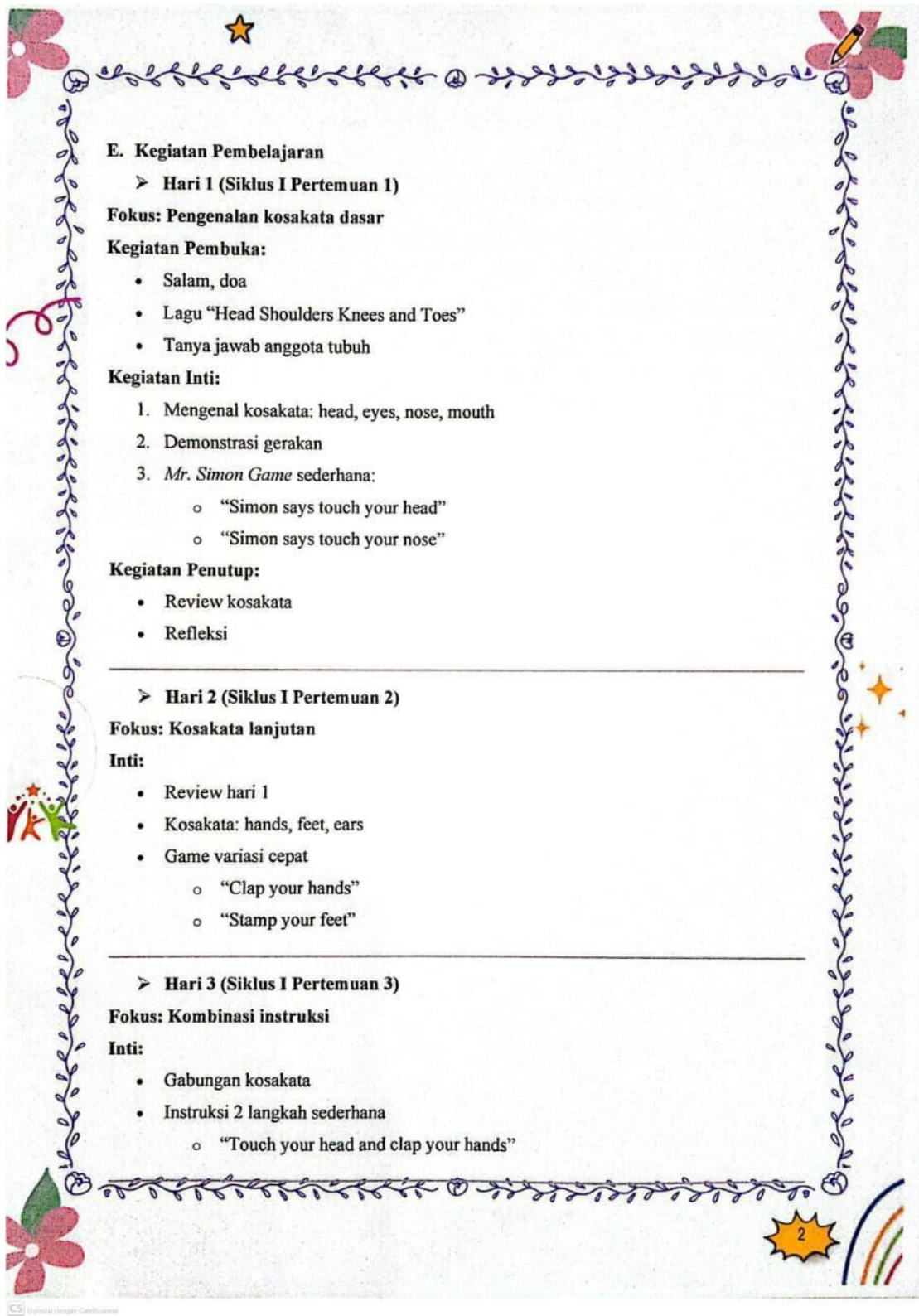
C. Asesmen Awal

Dilakukan melalui observasi saat anak:

- Menyebut anggota tubuh
- Merespons instruksi sederhana

D. Kegiatan Pembiasaan

- ☐ Penyambutan, salam, doa
- ☐ Senam ringan
- ☐ Cek kebersihan
- ☐ Masuk kelas tertib



E. Kegiatan Pembelajaran

➤ **Hari 1 (Siklus I Pertemuan 1)**

Fokus: Pengenalan kosakata dasar

Kegiatan Pembuka:

- Salam, doa
- Lagu “Head Shoulders Knees and Toes”
- Tanya jawab anggota tubuh

Kegiatan Inti:

1. Mengenal kosakata: head, eyes, nose, mouth
2. Demonstrasi gerakan
3. *Mr. Simon Game* sederhana:
 - “Simon says touch your head”
 - “Simon says touch your nose”

Kegiatan Penutup:

- Review kosakata
- Refleksi

➤ **Hari 2 (Siklus I Pertemuan 2)**

Fokus: Kosakata lanjutan

Inti:

- Review hari 1
- Kosakata: hands, feet, ears
- Game variasi cepat
 - “Clap your hands”
 - “Stamp your feet”

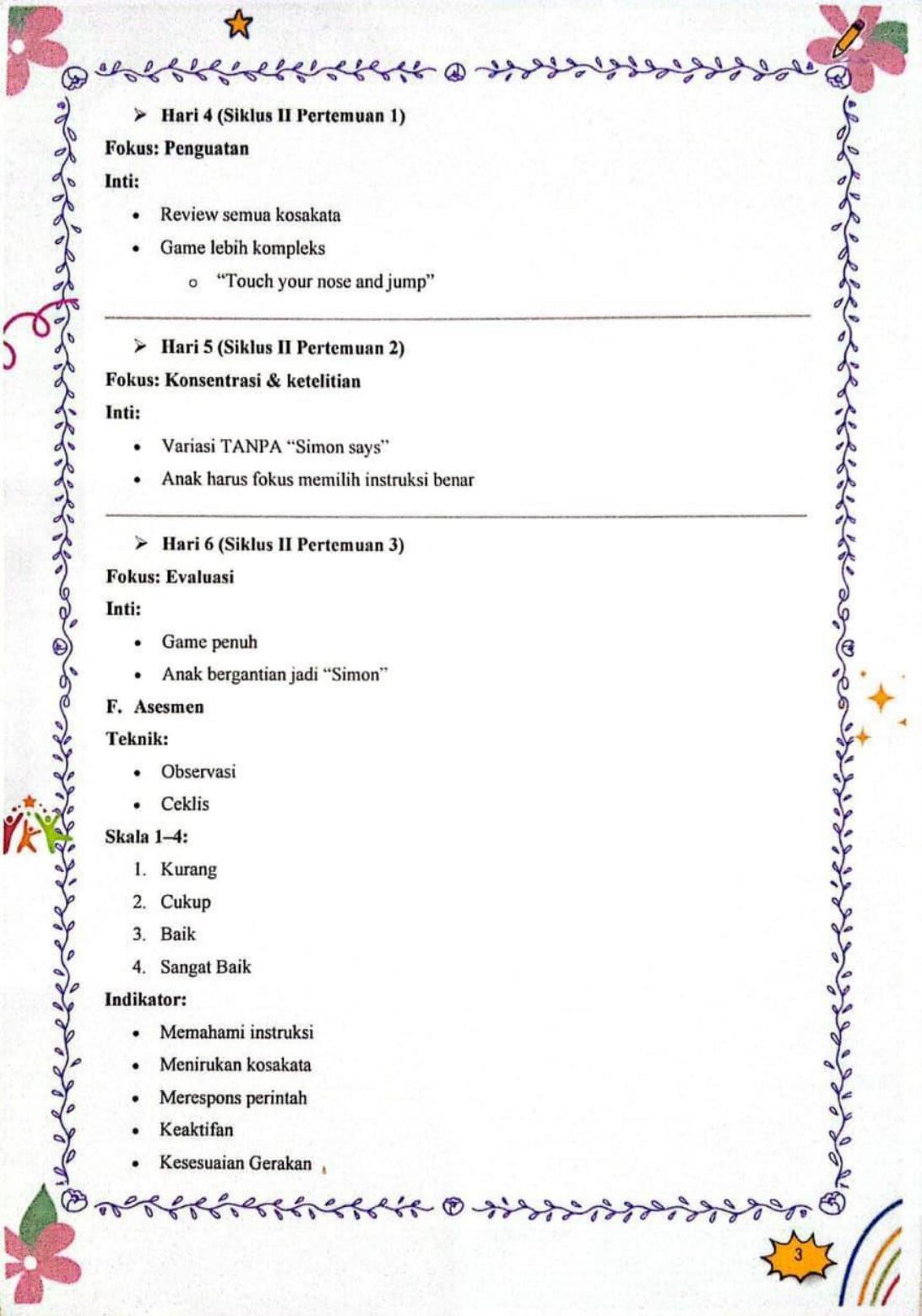
➤ **Hari 3 (Siklus I Pertemuan 3)**

Fokus: Kombinasi instruksi

Inti:

- Gabungan kosakata
- Instruksi 2 langkah sederhana
 - “Touch your head and clap your hands”

2



➤ **Hari 4 (Siklus II Pertemuan 1)**

Fokus: Penguatan

Inti:

- Review semua kosakata
- Game lebih kompleks
 - "Touch your nose and jump"

➤ **Hari 5 (Siklus II Pertemuan 2)**

Fokus: Konsentrasi & ketelitian

Inti:

- Variasi TANPA "Simon says"
- Anak harus fokus memilih instruksi benar

➤ **Hari 6 (Siklus II Pertemuan 3)**

Fokus: Evaluasi

Inti:

- Game penuh
- Anak bergantian jadi "Simon"

F. Asesmen

Teknik:

- Observasi
- Ceklis

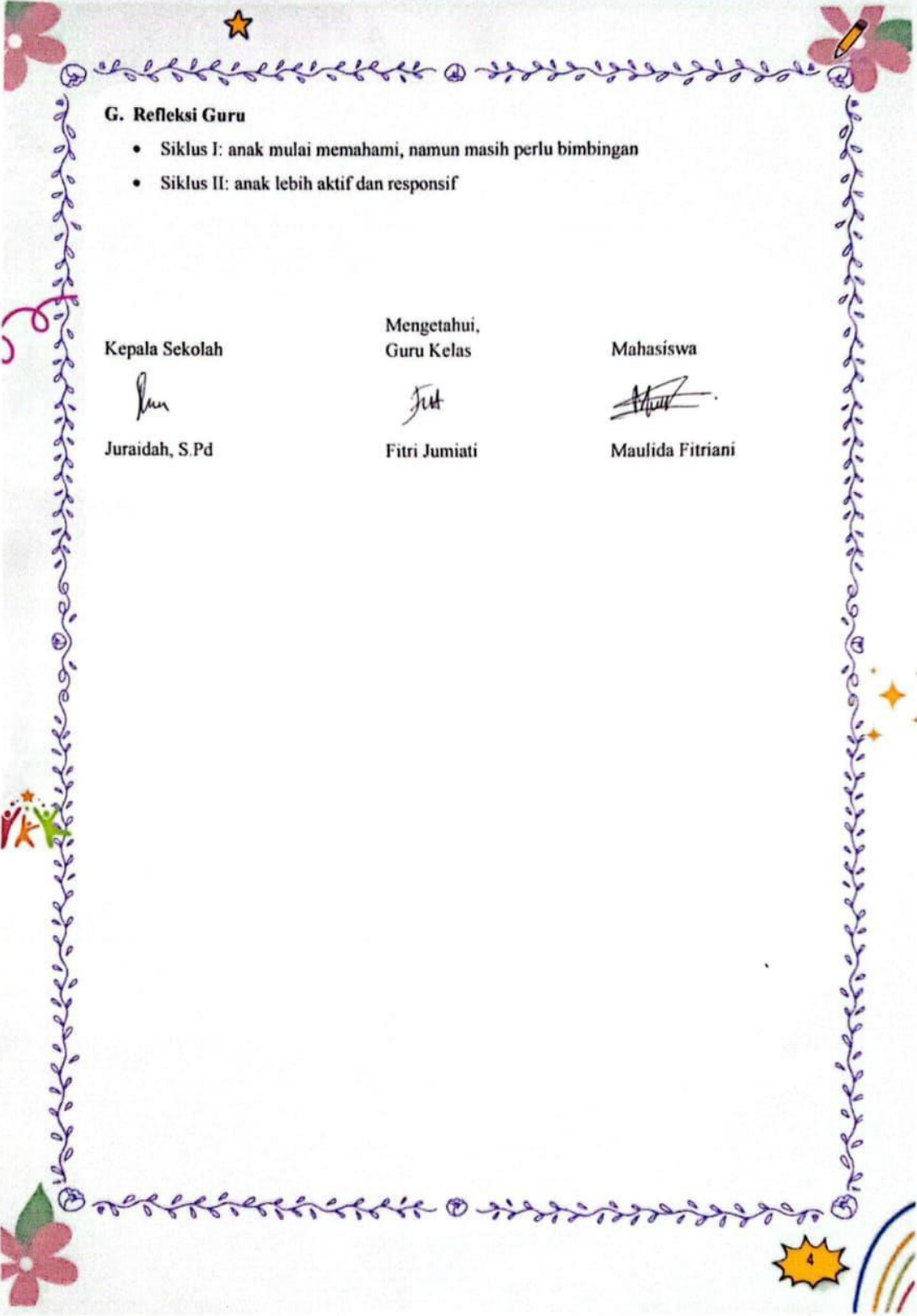
Skala 1–4:

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Sangat Baik

Indikator:

- Memahami instruksi
- Menirukan kosakata
- Merespons perintah
- Keaktifan
- Kesesuaian Gerakan

CS Diseminasi dengan Creative Commons



G. Refleksi Guru

- Siklus I: anak mulai memahami, namun masih perlu bimbingan
- Siklus II: anak lebih aktif dan responsif

Kepala Sekolah	Mengetahui, Guru Kelas	Mahasiswa
		
Juraidah, S.Pd	Fitri Jumiati	Maulida Fitriani



Lampiran 5. Lembar Hasil Pengamatan

Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun
TK Tunas Melati Samboja

Pratindakan

Hari, tanggal : Selasa, 20 Januari 2026

Instrumen Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak

No	Nama	Antusi asme	Memaha mi Instruksi	Meresp on Perinta h	Menguca pkan Kosakata B. Inggris	Kesesu aian Geraka n	Jumlah Skor	Nilai %	Ketuntas an
1.	Alwan	3	1	1	1	1	7	35	Belum Tuntas
2.	Vira	2	1	1	2	1	7	35	Belum Tuntas
3.	Zain	3	2	1	2	1	9	45	Belum Tuntas
4.	Abi	3	1	1	2	1	8	40	Belum Tuntas
5.	Abri	3	1	2	2	2	10	50	Belum Tuntas
6.	Elnara	3	2	2	2	2	11	55	Belum Tuntas
7.	Kinara	3	1	2	2	1	9	45	Belum Tuntas
8.	Risma	3	1	1	1	1	7	35	Belum Tuntas
9.	Fatan	3	1	1	1	1	7	35	Belum Tuntas
10.	El Sfk	3	1	1	1	1	7	35	Belum Tuntas
11.	Arkan	3	1	1	1	1	7	35	Belum Tuntas

Keterangan : Tuntas = ≥ 70 Belum Tuntas = < 70

Kepala Sekolah


Juraidah, S.Pd
Mengetahui,
Guru Kelas

Fitri Jumiaty

Mahasiswa


Maulida Fitriani

Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun
TK Tunas Melati Samboja

Siklus I Tindakan I

Hari, tanggal : Rabu dan Kamis, 21-22 Januari 2020

Tema : My body

Instrumen Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak

No	Nama	Antusi asme	Memaha mi Instruksi	Meresp on Perinta h	Menguca pkan Kosakata B. Inggris	Kesesu aian Geraka n	Jumlah Skor	Nilai %	Ketuntas an
1.	Alwan	3	2	2	2	2	11	55	Belum tuntas
2.	Vira	2	1	1	2	2	8	40	Belum tuntas
3.	Zain	3	3	2	2	2	12	60	Belum tuntas
4.	Abi	3	2	2	2	2	11	55	Belum tuntas
5.	Abri	3	2	2	2	3	12	60	Belum tuntas
6.	Elnara	3	2	3	3	3	14	70	Tuntas
7.	Kinara	3	2	3	3	3	14	70	Tuntas
8.	Risma	3	1	1	1	2	8	40	Belum tuntas
9.	Fatan	3	2	1	2	2	10	50	Belum tuntas
10.	El Sfk	3	2	1	2	1	9	45	Belum tuntas
11.	Arkan	3	2	2	1	2	10	50	Belum tuntas

Keterangan : Tuntas = ≥ 70

Belum Tuntas = < 70

Kepala Sekolah



Juraidah, S.Pd

Mengetahui,
Guru Kelas



Fitri Jumiati

Mahasiswa



Maulida Fitriani

Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun
TK Tunas Melati Samboja

Siklus I Tindakan II

Hari, tanggal : Jumat dan Sabtu, 23 dan 24 Januari 2020

Tema : My body

Instrumen Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak

No	Nama	Antusi asme	Memaha mi Instruksi	Meresp on Perinta h	Menguca pkan Kosakata B. Inggris	Kesesu aian Geraka n	Jumlah Skor	Nilai %	Ketuntas an
1.	Alwan	4	2	2	2	2	12	60	Belum Tuntas
2.	Vira	3	1	1	2	2	9	45	Belum Tuntas
3.	Zain	4	3	2	2	3	19	70	Tuntas
4.	Abi	3	2	2	3	2	12	60	Belum Tuntas
5.	Abri	3	2	2	2	3	12	60	Belum Tuntas
6.	Elnara	4	2	3	3	3	15	75	Tuntas
7.	Kinara	4	2	3	3	3	15	75	Tuntas
8.	Risma	3	1	1	1	2	8	40	Belum Tuntas
9.	Fatan	3	2	2	2	2	10	55	Belum Tuntas
10.	El Sfk	3	2	2	2	1	10	50	Belum Tuntas
11.	Arkan	3	2	2	2	2	11	55	Belum Tuntas

Keterangan : Tuntas = ≥ 70

Belum Tuntas = < 70

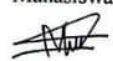
Kepala Sekolah


Juraidah, S.Pd

Mengetahui,
Guru Kelas


Fitri Jumiati

Mahasiswa


Maulida Fitriani

Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun
TK Tunas Melati Samboja

Siklus I Tindakan III

Hari, tanggal : Senin dan Selasa, 26 dan 27 Januari 2020

Tema : My body

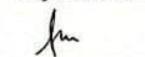
Instrumen Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak

No	Nama	Antusiasme	Memahami Instruksi	Merespon Perintah	Mengucapkan Kosakata B. Inggris	Kesesuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai %	Ketuntasan
1.	Alwan	3	2	2	2	2	11	55	Belum Tuntas
2.	Vira	3	1	2	2	2	10	50	Belum Tuntas
3.	Zain	4	3	2	3	3	15	75	Tuntas
4.	Abi	4	3	2	3	2	14	70	Tuntas
5.	Abri	4	2	2	3	2	13	65	Belum Tuntas
6.	Elnara	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
7.	Kinara	4	2	3	3	3	15	75	Tuntas
8.	Risma	3	2	2	2	2	11	55	Belum Tuntas
9.	Fatan	4	2	2	2	2	12	60	Belum Tuntas
10.	El Sfk	3	3	2	3	2	13	65	Belum Tuntas
11.	Arkan	4	2	2	2	2	12	60	Belum Tuntas

Keterangan : Tuntas = ≥ 70

Belum Tuntas = < 70

Kepala Sekolah



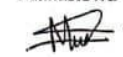
Juraidah, S.Pd

Mengetahui,
Guru Kelas



Fitri Jumiati

Mahasiswa



Maulida Fitriani

Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun
TK Tunas Melati Samboja

Siklus II Tindakan I

Hari, tanggal : Rabu dan Kamis, 4 dan 5 Februari 2024

Tema : My Body

Instrumen Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak

No	Nama	Antusiasme	Memahami Instruksi	Merespon Perintah	Mengucapkan Kosakata B. Inggris	Kesesuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai %	Ketuntasan
1.	Alwan	4	2	2	3	2	13	65	Belum Tuntas
2.	Vira	3	1	2	3	2	11	55	Belum Tuntas
3.	Zain	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
4.	Abi	4	3	2	2	2	14	70	Tuntas
5.	Abri	4	3	2	3	2	14	70	Tuntas
6.	Elnara	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
7.	Kinara	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
8.	Risma	3	2	3	2	2	12	60	Belum Tuntas
9.	Fatan	4	3	2	2	2	13	65	Belum Tuntas
10.	El Sfk	3	3	2	3	2	13	65	Belum Tuntas
11.	Arkan	4	2	2	3	2	13	65	Belum Tuntas

Keterangan : Tuntas = ≥ 70

Belum Tuntas = < 70

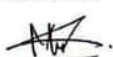
Kepala Sekolah


Juraidah, S.Pd

Mengetahui,
Guru Kelas


Fitri Jumiati

Mahasiswa


Maulida Fitriani

Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun
TK Tunas Melati Samboja

Siklus II Tindakan II

Hari, tanggal : Senin dan Selasa, 9 dan 10 Februari 2026

Tema : my body

Instrumen Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak

No	Nama	Antusiasme	Memahami Instruksi	Merespon Perintah	Mengucapkan Kosakata B. Inggris	Kesesuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai %	Ketuntasan
1.	Alwan	4	2	3	3	3	15	75	Tuntas
2.	Vira	3	2	2	3	2	12	60	Belum Tuntas
3.	Zain	4	4	3	4	3	18	90	Tuntas
4.	Abi	4	4	3	4	3	18	90	Tuntas
5.	Abri	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
6.	Elnara	4	3	4	4	4	19	95	Tuntas
7.	Kinara	4	4	3	4	3	18	90	Tuntas
8.	Risma	4	2	3	2	2	13	65	Belum Tuntas
9.	Fatan	3	3	2	2	3	13	65	Belum Tuntas
10.	El Sfk	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
11.	Arkan	4	2	2	3	2	13	65	Belum Tuntas

Keterangan : Tuntas ≥ 70

Belum Tuntas < 70

Kepala Sekolah


Juraidah, S.Pd

Mengetahui,
Guru Kelas


Fitri Jumiaty

Mahasiswa


Maulida Fitriani

Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun
TK Tunas Melati Samboja

Siklus II Tindakan III

Hari, tanggal : Rabu dan Kamis, 11 dan 12 Februari 2020

Tema : My body

Instrumen Penilaian Kemampuan Bahasa Inggris Anak

No	Nama	Antusiasme	Memahami Instruksi	Merespon Perintah	Mengucapkan Kosakata B. Inggris	Kesesuaian Gerakan	Jumlah Skor	Nilai %	Ketuntasan
1.	Alwan	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
2.	Vira	3	2	3	3	2	13	65	Belum Tuntas
3.	Zain	4	4	3	4	3	18	90	Tuntas
4.	Abi	4	4	3	4	3	18	90	Tuntas
5.	Abri	4	3	3	4	3	17	85	Tuntas
6.	Elnara	4	4	4	4	4	20	100	Tuntas
7.	Kinara	4	4	4	4	4	20	100	Tuntas
8.	Risma	3	2	3	3	2	13	65	Belum Tuntas
9.	Fatan	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
10.	El Sfk	4	4	3	4	3	18	90	Tuntas
11.	Arkan	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas

Keterangan : Tuntas = ≥ 70

Belum Tuntas = < 70

Kepala Sekolah


Juraidah, S.Pd

Mengetahui,
Guru Kelas


Fitri Jumiati

Mahasiswa


Maulida Fitriani

Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Tindakan Kelas

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada Pratindakan, Siklus I dan siklus II



Gambar 1. Kegiatan Pra Tindakan



Gambar 2. Tindakan Siklus I Pertemuan Pertama



Gambar 3. Tindakan Siklus I Pertemuan Kedua



Gambar 4. Tindakan Siklus I Pertemuan Ketiga



Gambar 5. Tindakan Siklus II Pertemuan Pertama



Gambar 6. Tindakan Siklus II Pertemuan Kedua



Gambar 7. Tindakan Siklus II Pertemuan Ketiga

Lampiran 7. Surat Keterangan telah melakukan penelitian

	
TAMAN KANAK-KANAK TUNAS MELATI KECAMATAN SAMBOJA KAB. KUTAI KARTANEGARA Alamat : Jl.Danau RT.VI Kel Sei Seluang – Kecamatan Samboja Kode Pos 75271 SK Kemenhum No:AHU-0023878.AH.01.04Thn 2015 NPSN : 30407566 NSS : 002640301026 Akreditasi B	
SURAT KETERANGAN NO: 66/TK.TM/SBJ/II/2026	
Yang bertanda tangan di bawah ini:	
Nama	: Juraidah, S.Pd
Jabatan	: Kepala Sekolah TK Tunas Melati Samboja
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:	
Nama	: Maulida Fitriani
NPM	: 2286207038
Jurusan/Prodi	: PG PAUD
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas	: Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Adalah telah benar-benar melaksanakan penelitian di TK Tunas Melati Samboja pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dalam rangka tugas akhir yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak melalui Mr. Simon Game pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Melati Samboja” pada bulan Januari-Februari 2026.	
Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Samboja, 13 Februari 2026 Kepala TK Tunas Melati Samboja  Juraidah, S.Pd	