

Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Anak Melalui Lagu

Ima Widyastuti ^{1*} dan Victa Sari Dwi Kurniati ²

^{1,2} Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jl. Batikan UH III/1043 Yogyakarta

*Corresponding author: ima@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

Songs that are combined with movements or dances are still the main media for the delivery of English for children. Unfortunately, children often do not understand the meaning of the lyrics of the songs they sing. This research was conducted to determine the time needed by children to understand the meaning of English vocabulary that is introduced through songs. This study involved 15 Kangaroo PAUD students between the ages of 3-6 years and had been familiar with English for 2-15 months. Within one week, they were able to memorize the 2 songs taught and during 4 days of observation, the understanding of English vocabulary from the lyrics was between 20-90%. The interesting thing is, all participants really understand the meaning of the word thumb, but they have difficulty understanding one word, namely nodding. The discussion of the results of this study is reviewed from the cognitive aspects of acquiring a foreign language by combining two language inputs, namely song and visualization in Total Physical Response.

Keywords: Lyrics, Acquisition, Vocabulary, English

ABSTRAK

Lagu yang dikombinasikan dengan gerakan atau tarian sampai saat ini masih menjadi media utama penyampaian Bahasa Inggris untuk anak-anak. Sayangnya, anak-anak seringkali tidak mengerti makna dari lirik lagu yang mereka nyanyikan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui waktu yang diperlukan oleh anak-anak untuk memahami arti kosakata Bahasa Inggris yang dikenalkan melalui lagu. Penelitian ini melibatkan 15 siswa PAUD Kangaroo dengan usia antara 3-6 tahun dan telah mengenal Bahasa Inggris selama 2-15 bulan. Dalam waktu satu minggu, mereka mampu menghafal 2 lagu yang diajarkan dan selama 4 hari pengamatan, pemahaman kosakata Bahasa Inggris dari liriknya adalah antara 20-90%. Hal yang menarik adalah, seluruh partisipan sangat memahami makna kata thumb namun, mereka cukup kesulitan memahami satu kata yaitu nodding. Pembahasan hasil penelitian ini ditinjau dari aspek kognitif perolehan bahasa asing dengan penggabungan dua input bahasa, yaitu lagu dan visualisasinya dalam Total Physical Response.

Kata Kunci: Lirik, Perolehan, Kosakata, Inggris

Pendahuluan

Pengajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak saat ini mulai berkembang kembali. Salah satu pemicunya adalah adanya wacana perubahan kurikulum nasional yang akan memberikan ruang pada pelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar. Pembelajaran Bahasa Inggris untuk pelajar Indonesia akan dituntaskan pada level sekolah dasar sehingga tidak perlu ada pelajaran Bahasa Inggris di level SMP dan SMA lagi (Yosep, 2019). Artinya, proses penguasaan Bahasa Inggris ini akan sangat ditentukan pada usia anak-anak.



Penguasaan Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia bukanlah hal yang mudah. Hal ini dikarenakan sistem pengajaran di Indonesia masih menjadikan *grammar* atau struktur bahasa menjadi penekanan utama dalam pembelajaran (Solikhah, 2014). Ketepatan penyusunan struktur bahasa atau *accuracy* inilah yang seringkali menjadikan pelajar di Indonesia menjadi sulit untuk berkomunikasi dengan Bahasa Inggris secara lancar (Ratnadewi, 2016; Puspitaloka & Wahyuna, 2018). Kesulitan menyusun kalimat yang benar ini pulalah yang menjadikan pembelajar menjadi kurang percaya diri ketika berbicara menggunakan Bahasa Inggris (Megawati, 2016). Inilah kelemahan utama sistem *accuracy* dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Berbeda halnya jika penekanan pembelajaran Bahasa Inggris ini dimulai dengan *fluency* atau kelancaran berbicara. Dengan *fluency*, pendidik akan memberikan ruang yang cukup untuk pembelajar dalam mengekspresikan produksi Bahasa Inggrisnya tanpa harus memikirkan ketepatan struktur bahasanya. Ini artinya bahwa penitikberatan proses pembelajaran adalah pada kelancaran berbicara bukan ketepatan struktur bahasa. Kelemahan dari sistem *fluency* ini adalah siswa kurang memperhatikan struktur bahasanya karena tertuntut untuk berkomunikasi secara aktif dengan satu kunci yaitu pendengarnya memahami pesan yang disampaikan.

Sinyal penerapan *fluency* dalam pembelajaran di sekolah dasar ini juga telah disampaikan oleh pemerintah melalui menteri pendidikan. Mata pelajaran Bahasa Inggris akan menekankan pada Bahasa Inggris untuk komunikasi. Hal ini berarti bahwa materi Bahasa Inggris akan lebih banyak memuat praktek percakapan daripada *grammar*. Sinyal ini jelas akan menuntut pendidik menjadi lebih aktif menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi maupun instruksi di sekolah. Sayangnya, dua hal ini pasti akan cukup sulit dilakukan karena berbagai alasan. Salah satu alasannya adalah rendahnya tingkat kepercayaan diri baik pendidik maupun siswa ketika menggunakan Bahasa Inggris.

Baik pendidik maupun siswa harus mulai membiasakan diri berinteraksi dengan Bahasa Inggris secara lancar dalam kesehariannya. Memang, akan cukup sulit untuk melancarkan komunikasi tersebut. Salah satu cara agar komunikasi tetap lancar adalah dengan menggunakan *gesture*. Bahasa tubuh dengan gerakan-gerakan anggota tubuh ini sampai sekarang masih diakui sebagai bahasa non-verbal yang mampu mewakili bahasa verbal. Disamping itu, bahasa tubuh ini juga mampu membantu pembelajar Bahasa Inggris dalam menyampaikan pesan ketika tidak menemukan padanan kata yang tepat untuk disampaikan dalam ucapan.

Gesture ini juga akan memberikan ide yang cukup banyak bagi pendidik dalam mengenalkan dan memperlancar komunikasi dengan siswa-siswinya. Salah satu penerapannya adalah dengan menggabungkan *gesture* dalam pengajaran yang dikenal dengan *Total Physical Response* (James J. Asher, 1969; Rambe, 2019). *Total Physical Response* (TPR) merupakan metode pengajaran Bahasa yang mengkombinasikan instruksi dan gerakan anggota tubuh sebagai visualisasi perintah maupun kosakata bahasa yang dikenalkan (J. J. Asher & Price, 1967). Metode ini seringkali diwujudkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti bermain peran, dialog, drilling, dan lagu.

Pengenalan Bahasa Inggris dengan menggunakan media lagu sangatlah umum di masyarakat kita. Dengan menyanyikan lagu-lagu yang memuat Bahasa Inggris, anak-anak akan terbiasa mengucapkan kosakata dalam Bahasa Inggris. Sayangnya, seringkali anak-anak tidak memahami maksud dari lirik lagu yang mereka nyanyikan. Kosakata dalam lirik lagu tersebut akan lebih dipahami anak-anak jika didukung dengan visual obyek yang dimaksud seperti gambar, video, obyek asli maupun imitasi (Brewster et al., 2004). Kegiatan bernyanyi bagi anak-anak merupakan kegiatan mengaktualisasikan kecerdasan musical anak (Armstrong, 2009). Seringkali, anak-anak bersenandung dan menyanyikan lagu dengan lirik yang diubah sesuai suasana hati dan kegemaran anak saat itu. Kebiasaan inilah yang sangat potensial untuk mengenalkan Bahasa Inggris untuk melalui media lagu.

Pada penelitian sebelumnya, peneliti telah melakukan pengembangan media pembelajaran lagu untuk anak-anak di Kangaroo School, Yogyakarta. Pada penelitian tersebut, peneliti mendesain tiga lagu untuk mengenalkan Bahasa Inggris pada anak-anak. Salah satu lagu yang didesain adalah *walking walking walking*. Keseluruhan lirik dalam lagu ini merupakan gerakan badan sehingga akan

mempermudah anak dalam memahami arti dari kosakata Bahasa Inggris yang dikenalkan (Kurniati & Widyastuti, 2019). Kelanjutan dari pengembangan media tersebut adalah dengan mengukur apakah anak-anak yang mengenal lagu tersebut dapat menggunakan kosakata Bahasa Inggris yang dikenalkan secara natural. Dengan menggunakan teori *Processability* penguasaan Bahasa Inggris anak-anak dalam studi ini dapat diketahui.

Metode Penelitian

Studi kasus ini dilakukan dengan mengobservasi 15 siswa di Kangaroo School Kalasan yang berusia 3-6 tahun. Keseluruhan partisipan dalam penelitian ini mengenal Bahasa Inggris antara 2-14 bulan selama masuk di sekolah ini. Bahasa pertama mereka adalah Bahasa Jawa, sedangkan Bahasa kedua mereka adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang dikenalkan sejak dini kepada anak-anak di sekolah tersebut. Namun, dikarenakan latar belakang kehidupan sosial mereka adalah di pedesaan yang masih sangat kental dengan budaya Jawa termasuk bahasanya, sebagian besar partisipan ini lebih sering menggunakan Bahasa Jawa dibandingkan Bahasa Indonesia apalagi Bahasa Inggris.

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian pengembangan media pembelajaran visualisasi lirik lagu melalui gambar. Stimuli lagu-lagu berbahasa Inggris yang sudah dikenal anak digabungkan dengan beberapa gerakan bagian tubuh. Pengenalan lagu ini dilakukan setiap hari selama dua minggu sampai anak menghafal lirik, gerakan dan artinya. Pada ini, peneliti melakukan observasi penguasaan Bahasa Inggris secara natural baik dengan melihat rekaman kegiatan siswa, maupun dengan melakukan interview dengan anak-anak. Pelaksanaan interview ini berbeda dengan proses interview dengan orang dewasa. Peneliti melakukan interview sambil bermain dan berkomunikasi informal dengan anak-anak.

Perolehan data dari observasi kemudian dianalisa dengan menggunakan teori *Processability*. Menurut teori ini, setiap pembelajaran bahasa asing akan mengikuti tahapan-tahapan tertentu dalam penguasaan bahasa tersebut (Pienemann, 2005). Dikarenakan partisipan dalam penelitian ini masih pada tahap awal penguasaan bahasa asing, peneliti hanya terfokus pada tahap satu, yaitu penguasaan lemma. Untuk mencapai tahap 1 ini, pembelajar harus memenuhi kriteria paling tidak mampu memproduksi Bahasa Inggris dengan 4 ekspresi secara benar (Pallotti, 2007).

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil observasi awal, peneliti mengklasifikasikan sumber perolehan Bahasa Inggris pada partisipan dalam penelitian ini menjadi tiga, yaitu instruksi kelas, *story telling*, dan lagu. Pada instruksi kelas, sebagian besar para partisipan memahami perintah dalam Bahasa Inggris yang diberikan guru. Instruksi kelas ini umumnya digunakan untuk mengorganisasi kelas agar siswa mengikuti kegiatan dengan tertib. Instruksi line-up, misalnya, digunakan untuk mengorganisir siswa yang tersebar untuk berkumpul membuat barisan rapi. Instruksi ini selalu digunakan guru sebelum mengajak anak-anak mencuci tangan sebelum makan, bermain ke sawah, kebun dan lapangan, atau tempat-tempat lain di luar kelas dan sekolah.

Dari kegiatan *story telling* atau bercerita, partisipan memperoleh beberapa perbendaharaan kata yang terdapat dalam cerita. Perbendaharaan kosakata ini yang selanjutnya dipertajam dengan lagu. Misalnya saja, ketika guru bercerita tentang *Little Star*, sebuah bintang yang dideskripsikan sebagai seorang anak kecil yang bermain terlalu jauh sehingga tersesat di bumi. Pada akhir saat bercerita, guru menemukan kata *twinkle* sebagai deskripsi kerlipan cahaya dari bintang besar yang berperan sebagai ibu dari bintang kecil. Guru kemudian bernyanyi lagu *twinkle-twinkle little star* dan menjelaskan padanan arti *twinkle* dalam Bahasa Indonesia.

Selain lagu *twinkle-twinkle little star*, masih banyak lagi lagu-lagu yang dikenalkan pada para siswa ini. Sebagian lagu-lagu tersebut hanya diambilkan dari lagu-lagu berbahasa Inggris yang biasa anak kenal dari Youtube, seperti *I love you*, *row-row your boat*, *are you sleepy*, dan sebagainya. Lagu-lagu ini biasanya dinyanyikan setiap pagi sebelum anak-anak mengikuti kegiatan utama. Dengan durasi antara 10-15 menit anak-anak menyanyikan lagu-lagu berbahasa Inggris ini bersama-sama dalam kegiatan *Circle Time*. Karena kegiatan ini dilaksanakan secara rutin setiap pagi, anak-anak sudah lebih banyak yang menghafal lirik lagu-lagu tersebut.

Dari ketiga sumber perolehan Bahasa Inggris tersebut, yaitu intruksi kelas, *story telling* dan lagu, yang terakhirlah yang merupakan sumber perolehan Bahasa Inggris yang para partisipan dapat menirukan cara pengucapannya. Berbeda dengan kedua sumber yang lain, siswa hanya lebih banyak mendengar. Sayangnya, anak-anak bahkan guru seringkali tidak memahami arti setiap lirik yang mereka nyanyikan (Kurniati & Widyastuti, 2019). Berikut ini kosakata Bahasa Inggris yang telah dikenal oleh para partisipan penelitian ini yang diambil dalam kurun waktu 2 bulan, yaitu pada bulan September – Oktober 2019.

Tabel 1. Kosakata Bahasa Inggris yang dikenal Partisipan

Instruksi Kelas	Story Telling	Lagu-lagu		
		Little Star	Row your Boat	Are you sleepy
<i>sit down</i>	<i>star</i>	<i>twinkle</i>	<i>row</i>	<i>sleepy</i>
<i>stand up</i>	<i>twinkle</i>	<i>little</i>	<i>boat</i>	
<i>stamp on the wall</i>	<i>rainbow fish</i>	<i>star</i>	<i>crocodile</i>	
<i>put your hands up</i>	<i>balloon</i>	<i>diamond</i>		
<i>put your hands side</i>	<i>monkey</i>	<i>sky</i>		
<i>put your hands front</i>	<i>princess</i>			
<i>fold your hand</i>	<i>chocolate</i>	4 Little Ducks	<i>I love you</i>	5 Monkeys
<i>turn around</i>	<i>pizza</i>	4	<i>love</i>	5
<i>zip your mouth</i>	<i>broccoli</i>	<i>Little</i>	<i>happy</i>	<i>Monkey</i>
<i>tidy up your toys</i>	<i>carrot</i>	<i>Duck</i>	<i>family</i>	<i>Jumping</i>
<i>tidy up your bags</i>	<i>cat</i>	<i>Mama duck</i>	<i>bug</i>	<i>Bed</i>
<i>open your book</i>	<i>dog</i>		<i>kiss</i>	<i>Head</i>
<i>clean your table</i>	<i>cow</i>		<i>clap your hands</i>	<i>Doctor</i>
<i>stack the chairs</i>	<i>lion</i>		<i>step your feet</i>	
<i>close the door</i>	<i>chicken</i>			
<i>take the pencil</i>				
<i>Keep silent</i>				
18	16	26		

Jumlah kosakata Bahasa Inggris terbanyak yang dikenal oleh para partisipan pada penelitian ini berasal dari lagu. Walaupun demikian, jumlah yang besar tersebut tidak berasal dari satu lagu saja, Pada sesi kegiatan *Circle Time*, enam judul lagu inilah yang selalu dinyanyikan oleh anak-anak dan guru disamping lagu-lagu yang lain. Lagu *I love you* merupakan lagu yang memiliki kosakata paling banyak diingat oleh anak-anak. Meskipun lagu ini memiliki lirik yang panjang, anak-anak mampu mengingatnya dengan baik. Jika diperhatikan lebih detail, ketika anak-anak menyanyikan lagu ini, mereka mengikuti beberapa gerakan tubuh dari guru yang mencoba memvisualisasikan maksud lirik lagu. Dari pengamatan inilah, selanjutnya peneliti menciptakan beberapa lagu modifikasi dari lagu yang sudah dikenal oleh anak-anak tersebut.

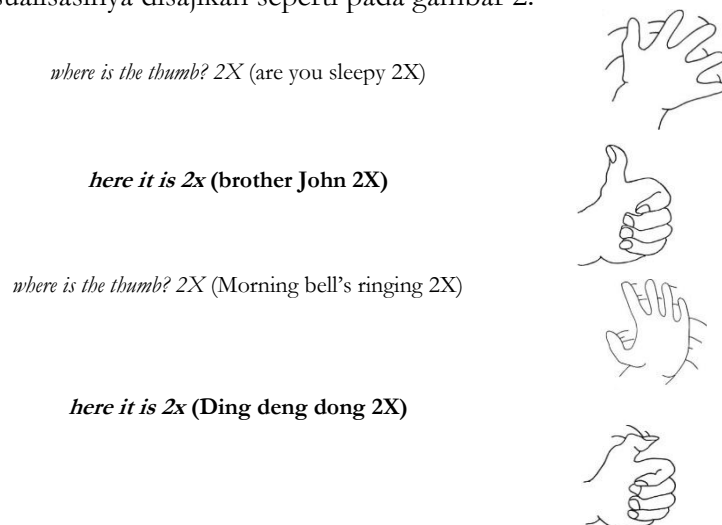
Seperti yang telah disampaikan pada bagian pendahuluan, penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian sebelumnya. Penelitian pertama bertujuan untuk mengembangkan media lagu dengan menciptakan gubahan tiga lagu yaitu *Walking walking walking*, *Where is the Thumb*, dan *Animal Sounds* yang divisualisasikan dalam buku gambar ilustrasi (Kurniati & Widyastuti, 2019). Lagu yang pertama

yang divisualisasikan adalah *Walking walking walking* yang digubah dari lagu Potong Bebek Angsa, seperti pada gambar 1.



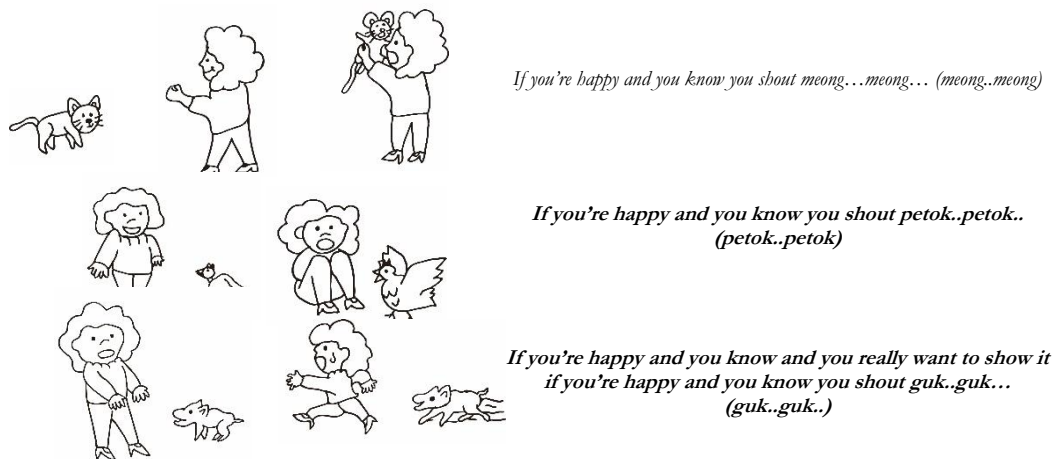
Gambar 1. Lagu *Walking walking walking* dan Visualisasinya (Kurniati & Widyastuti, 2019; Widyastuti et al., 2019)

Lagu kedua yang dikembangkan adalah lagu *Where is the Thumb?* Lagu ini digunakan untuk mengenalkan istilah jempol dalam Bahasa Inggris (*thumb*). Pemilihan kosakata ini dikarenakan guru sering menggunakan *gesture* jempol untuk memberikan apresiasi pada siswa yang menunjukkan performa yang bagus dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Kurniati & Widyastuti, 2019). Lirik lagu *Where is the Thumb?* serta visualisasinya disajikan seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Visualisasi Lagu *Where is the thumb?*

Gerakan yang sangat sederhana dari lagu ini mempermudah siswa untuk mengingat dan juga mudah untuk memahami arti dari lirik yang disampaikan. Lagu ketiga yang dikembangkan pada penelitian pertama adalah *If you're happy and you know, you shout meong..meong*. Visualisasi lirik lagu tersebut digubah dari lagu *If you're happy*, dan disajikan seperti pada gambar 3.

**Gambar 3.** Visualisasi Lirik Lagu *If you're happy and you know, you shout meong..meong*

Buku Bahasa Inggris untuk anak-anak yang memuat visualisasi lirik ketiga lagu tersebut selanjutnya digunakan oleh siswa dan guru di Kangaroo School. Siswa menggunakan buku ini media untuk mengingat gerakan lagu sekaligus buku mewarnai. Buku ini juga digunakan guru sebagai buku tutorial pengembangan media pengajaran kosakata Bahasa Inggris dengan lagu. Sebagai contoh, ketika guru mengenalkan lebih banyak kosakata dalam kegiatan sport, kata *shaking your body* pada lagu *walking walking walking* diganti dengan *bending your body*; *Jumping* diubah menjadi *crawling* atau *hooping*.

Dari bervariasinya kosakata Bahasa Inggris yang dikenalkan dengan memodifikasi lirik lagu tersebut, penelitian lanjutan ini selanjutnya terfokus pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris untuk anak-anak. Setelah mengenalkan kedua lagu yaitu *Walking walking walking* dan *Where is the Thumb?*, dalam satu minggu, peneliti melakukan observasi harian. Peneliti merekam segala percakapan yang dilakukan oleh siswa. Selanjutnya, peneliti juga melakukan interview informal dengan anak-anak dengan cara mengajak anak-anak mengenali gambar visualisasi dan mengkonfirmasi apakah para partisipan ini benar-benar memahami arti dari lagu yang mereka nyanyikan dengan menunjukkan gambar, menyebutkan istilah Bahasa Inggris untuk peragaan yang ditunjukkan, dan memperagakan istilah yang disebut. Siswa akan dicatat mengerti arti *walking* ketika mereka mampu menyebutkan kata *walking* saat ditunjukkan gambar *walking*, peneliti memperagakan gerakan *walking*, dan ketika diminta melakukan gerakan *walking*.

Tabel 2. Hasil Observasi dan Wawancara

Kosakata dari Lagu	Waktu Observasi dan Wawancara				%
	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	
Usia 4-6 tahun (10 siswa lama)					
<i>Walking</i>	8	8	9	9	90
<i>Jumping</i>	9	9	9	9	90

<i>Running</i>	9	9	9	9	90
<i>Nodding</i>	4	6	8	8	80
<i>Shaking your body</i>	9	9	9	9	90
<i>Thumb</i>	9	9	9	9	90
Usia 3-4 tahun (5 siswa baru)					
<i>Walking</i>	3	3	3	3	60
<i>Jumping</i>	3	2	2	3	60
<i>Running</i>	2	2	3	2	40
<i>Nodding</i>	1	2	1	1	20
<i>Shaking your body</i>	2	2	2	2	40
<i>Thumb</i>	3	4	4	4	80

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa dalam waktu 2 minggu, sebagian anak-anak mampu menghafal lagu yang diberikan. Namun, dalam waktu tersebut, belum semua anak-anak mampu mengenali arti lirik lagu walaupun mereka melihat visualisasi lirik lagu dan mempraktekkan lirik lagu dalam gerakan badan. Pada kelompok anak usia 4-6 tahun yang telah belajar Bahasa Inggris di Kangaroo selama satu tahun akademik, 90% anak mampu mengenali dan memahami arti lima kosakata yang dikenalkan. Sedangkan kata *nodding* hanya dikuasai oleh 80% anak-anak saja. Untuk anak-anak usia 3-4 tahun yang baru belajar di Kangaroo selama 2 bulan, hasilnya cukup bervariasi antara 20 – 80%. Kata *thumb* menjadi kata yang paling dapat dimengerti anak-anak dengan prosentase 80%.

Menurut Dominey & Dodane (2004), kata-kata yang memiliki ciri-ciri tertentu seperti pitch, intonasi, penekanan suku kata maupun struktur sintak, akan menarik perhatian anak-anak sehingga akan mudah diingat dan dipahami. Kata *thumb*, memiliki tekanan pengucapannya dan hanya terdiri dari satu suku kata. Selain itu, anak-anak juga lebih mudah memahami arti kata *thumb* tersebut karena sambil bernyanyi, guru memperagakan arti *thumb* dengan kedua jempol tangannya. Mengenalkan makna kata atau ekspresi dengan bantuan peragaan *gesture* atau gerakan anggota tubuh dalam pembelajaran Bahasa Inggris ini biasa disebut dengan metode *total physical response* (TPR). TPR memiliki konsep bahwa kata-kata yang didengar oleh anak-anak pada prinsipnya adalah sebuah perintah yang akan secara natural direspon oleh anak dengan gerakan tubuh atau *gesture* nya, bahkan bisa langsung direspon secara verbal (J. Asher, 1968). Astutik & Aulina (2018) dalam penelitiannya mengenai pengajaran Bahasa Inggris untuk siswa Taman Kanak-kanak menemukan bahwa guru-guru di TK Aisyiyah 5 Tanggulangin, Indonesia menggunakan metode TPR dalam mengajarkan Bahasa Inggris baik di dalam maupun di luar kelas dan tidak terbatas oleh waktu pelajaran Bahasa Inggris. Selain mengikuti gerakan-gerakan yang dicontohkan guru, anak-anak yang menjadi partisipan dalam penelitian itu juga meresponnya dalam bentuk verbal. Dengan kata lain, pengajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak menjadi cukup efektif ketika anak-anak langsung mempraktekan dengan gerakan tubuh mereka dan tidak terbatas oleh ruangan kelas dan waktu yang tertentu di dalam kelas. Hal ini dikarenakan anak memiliki sifat natural dalam mempelajari bahasa. Lebih jauh lagi, Mayer & Moreno (2003) menyampaikan bahwa dalam pembelajaran bahasa akan lebih efektif dengan penggabungan dua input sekaligus sehingga proses kognitif di dalam otak akan lebih cepat terproses. Dalam penelitian ini, dua input juga diberikan secara langsung, yaitu gerakan jempol tangan untuk menunjukkan makna *thumb* dan lagu yang memuat kata *thumb*. Dengan kata lain, dua input dari lagu yang tervisualisasikan dalam gerakan jempol tangan ini juga merupakan salah satu strategi pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak yang cukup efektif. Hal ini diketahui dari prosentase pemahaman kata *thumb* inilah yang paling tinggi.

Sedangkan kata yang paling belum bisa dimengerti anak-anak usia 3-4 yang baru mengenal Bahasa Inggris selama 2 bulan, adalah kata *nodding*. Prosentase penguasaan *nodding* dalam penelitian ini adalah yang paling rendah, yaitu 20%. Ada beberapa alasan, mengapa kata *nodding* belum dipahami seluruh siswa. Alasan utamanya adalah, kata *nodding* ini baru pertama kali siswa dengar. Pada proses penguasaan bahasa Inggris untuk anak-anak biasanya berasal dari lingkungan anak-anak itu sendiri. Pengenalan kata ini memang merupakan usaha guru dalam memperluas keberagaman leksikal yang diberikan ke anak (Justice et al., 2018). Dalam penelitian yang dilakukan Chaparro-Moreno, Justice, Logan, Purtell, & Lin (2019) pada 13 anak-anak PAUD menemukan bahwa anak-anak yang memiliki interaksi yang lebih banyak dengan guru-guru daripada dengan teman sekelas memiliki kecenderungan menguasai bahasa asing yang dikenalkan di kelas. Hal ini berarti bahwa peran guru menjadi sangat signifikan meskipun teman sekelas juga turut andil. Kata *nodding* yang dikenal anak-anak hanya dikenalkan ketika bersama guru. Seberapa sering anak-anak mendengar kata tersebut, semakin besar peluang

anak untuk cepat mengingat dan memahami makna kata *nodding* tersebut. Kelompok anak-anak usia 3-4 belum semuanya mampu mengenali makna kata *nodding* dikarenakan hanya dari guru sajalah mereka mendapat input kata tersebut. Berbeda dengan anak-anak pada kelompok usia 5-6 tahun yang selain mendapatkan input dari guru juga seringkali mereka menggunakan kata *nodding* ketika bermain bersama. Dengan kata lain, anak-anak yang menggabungkan input dan praktek baik dengan guru maupun teman memiliki pemahaman suatu kata yang dikenalkan dengan lebih cepat dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki frekuensi interaksi lebih sedikit dengan guru dan teman-teman sekelas.

Kesimpulan

Penggunaan metode *Total Physical Response* sampai saat ini masih terbukti cukup efektif untuk mengenalkan Bahasa Inggris pada anak-anak. Anak-anak lebih mudah memahami makna suatu kata maupun ekspresi dengan melihat dan meniru gerakan-gerakan yang divisualisasikan dalam buku maupun diperagakan oleh guru. Hasil penelitian ini juga mendukung hal tersebut yaitu dengan mengintegrasikan dua bentuk input, lagu dan visualisasi lirik lagu dalam TPR. Meskipun ada perbedaan lamanya perolehan bahasa mereka mengingat usia dan lamanya mereka mengenal Bahasa Inggris, kombinasi lagu dan visualisasi lirik yang diterjemahkan dalam TPR oleh guru masih terbukti cukup efektif sebagai strategi pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak. Namun, ada hal menarik yang muncul dalam penelitian ini, yaitu sulitnya kata *nodding* untuk dipahami siswa.

Hal inilah yang cukup menarik untuk dilakukan penelitian lanjutan yang dapat mengungkapkan alasan mengapa kata *nodding* ini paling sulit dikuasai oleh anak-anak. Ada beberapa kemungkinan yang bisa menjadi alasan yaitu karena kecepatan perpindahan gerakan TPR, kepercayaan diri dan kemampuan mengingat. Perpindahan gerakan *running* ke gerakan *nodding* dalam lagu sering kali terjadi cukup cepat sehingga tidak semua anak bisa benar-benar mengikuti. Pada saat *running*, anak-anak berlarian kesegala arah, sehingga ketika sampai pada lirik *nodding*, anak seringkali masih asyik berlari dan tertawa dan tidak mengikuti gerakan *nodding*. Beberapa siswa dalam penelitian ini juga belum memiliki rasa kepercayaan diri untuk eksplorasi. Hal ini banyak terlihat dari siswa yang baru dua bulan di Kangaroo. Mereka masih terlihat malu-malu dan suara yang diucapkan juga masih sangat pelan. Yang terakhir, yaitu kemampuan mengingat anak. Ada beberapa siswa kadang dapat menyebutkan istilah-istilah Bahasa Inggris, namun mereka akan lupa jika ditanya di lain hari. Fenomena ini banyak terjadi pada anak usia 3-4 yang baru mengenal Bahasa Inggris selama 2 bulan. Namun, sampai saat ini, belum ada referensi yang cukup untuk mendukung ketiga kemungkinan alasan tersebut, yaitu desain TPR, kepercayaan diri dan memori anak, untuk obyek penelitian di Indonesia.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kami sampaikan kepada Lembaga Pengembangan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa yang telah mendanai penelitian ini. Tidak lupa pula kami sampaikan terima kasih kepada pihak pengelola Kangaroo School Yogyakarta yang telah memberikan ruang dan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa dan guru-guru dalam proses penelitian ini.

Referensi

- Amstrong, T. (2009). *Multiple Intelligences in the Classroom*. ASCD.
- Asher, J. (1968). The Total Physical Response Method for Second Language Learning. *The Modern Language Journal*, 53(1), 3-17.
- Asher, J. J., & Price, B. S. (1967). The learning strategy of the total physical response: some age differences. *Child Development*. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1967.tb04397.x>
- Asher, James J. (1969). The Total Physical Response Approach to Second Language Learning. *The Modern Language Journal*. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.1969.tb04552.x>

- Astutik, Y., & Aulina, C. (2018). Metode Total Physical Response (TPR) pada Pengajaran Bahasa Inggris Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 17. https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v17i2.0658
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2004). *The Primary English Teacher's Guide*. Pearson Education Ltd.
- Chaparro-Moreno, L. J., Justice, L. M., Logan, J. A. R., Purtell, K. M., & Lin., T.-J. (2019). The preschool classroom linguistic environment: Children's first-person experiences. *PLoS One*, 14(8). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0220227>
- Dominey, P. ., & Dodane, C. (2004). Indeterminacy in language acquisition: The role of child directed speech and joint attention. *J Neurolinguistics*, 17, 121–145.
- Justice, L., Jiang, H., & Strasser, K. (2018). Linguistic environment of preschool classrooms: What dimensions support children's language growth? *Early Child Res Q*, 42, 79–92.
- Kurniati, V. S. D., & Widyastuti, I. (2019). Developing English Children Learning Media through Lyrics Visualization. In D. . Setiana, D. Setiawan, D. Supriadi, K. Najib, T. Ardhan, N. Handoyono, I. Widyastuti, & L. Tiasari (Eds.), *The 1st International Conference on Technology, Education, and Sciences*. LP3M UST.
- Mayer, R., & Moreno, R. (2003). Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52.
- Megawati, F. (2016). Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i2.246>
- Pallotti, G. (2007). An operational definition of the emergence criterion. *Applied Linguistics*, 28, 361–382.
- Pienemann, M. (2005). An introduction to Processability Theory. In *Cross-linguistic aspects of Processability Theory* (pp. 1–60). John Benjamins.
- Puspitaloka, N., & Wahyuna, Y. T. (2018). Kesulitan-Kesulitan Yang Dihadapi Mahasiswa Piaud Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 120-136.
- Ratnadewi, D. (2016). Pembelajaran Bahasa Inggris Tematik Integratif: Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Bahasa Inggris di SMK. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 9(2).
- Rambe, S. (2019). Total Physical Response. *English Education: English Journal for Teaching and Learning*. <https://doi.org/10.24952/ee.v7i01.1652>
- Solikhah, I. (2014). Paradigma Baru Pembelajaran Bahasa Dan Resistensi Masyarakat Terhadap Perubahan. *CENDEKLA: Journal of Education and Teaching*. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v8i2.60>
- Widyastuti, I., Kurniati, V. S. D., & Kusuma, A. (2019). *English for Kids: Visualisasi Lirik*. K-Media.
- Yosep. (2019, November). Kurikulum Bakal Berubah Lagi : Bahasa Inggris SMP-SMA Dihapus, SD 5 Mata Pelajaran. *Radar Bogor*.