

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut Pasal 28 (2) UUD 1945, setiap anak berhak untuk berkembang dengan memenuhi kebutuhan dasarnya, memperoleh pendidikan, dan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya untuk meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraannya. Anak usia 0 sampai dengan 8 tahun termasuk dalam kawasan anak usia dini (menurut UU No.20 Tahun 2003), dimana anak saat ini sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang tidak akan tergantikan dimasa yang akan datang, oleh karena itu masa ini dikenal dengan usia emas. Selain keunikannya, masa emas ini juga berpengaruh terhadap masa tumbuh kembang berikutnya, sehingga perlu mendapat perhatian khusus dari orangtua dan guru.

Masa ini merupakan situasi dan waktu yang tepat bagi perkembangan potensi anak. Potensi ini akan mati dan tidak akan muncul kembali jika anak tidak diberi kesempatan untuk berkembang pada waktunya. Pada masa ini, kematangan fungsi fisik dan mental anak sudah siap untuk merespon rangsangan lingkungan, Musringati (2017).

Oleh karena itu, segala kebutuhan tumbuh kembang seorang anak wajib terpenuhi secara memadai supaya pertumbuhan dan perkembangan anak seoptimal mungkin. Kebutuhan tumbuh kembang ini mencakup kebutuhan pemberian stimulasi dan intervensi, lingkungan yang mendukung dan akses terhadap pangan. Kegagalan pemenuhan salah satu atau bahkan lebih dari kebutuhan tadi

menyebabkan terganggunya tersebut akan mengakibatkan terganggunya pertumbuhan dan perkembangan optimal anak, Amalia (2020).

Pendidikan pada usia ini sangat penting karena usia inilah potensi kecerdasan dan karakter dasar seorang individu terbentuk, Trianto (2011, 5). Pendidikan juga harus didasarkan pada kebutuhan tumbuh kembang anak. Selanjutnya, pendidikan harus berlangsung dengan adanya dukungan penuh dari orangtua, guru, masyarakat dan lingkungan. Seorang pendidik, orangtua dan Guru seharusnya mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman bagi anak, Aqib (2009, 9). Oleh karena itu, anak-anak saat ini perlu mendapatkan pendidikan yang optimal agar pertumbuhan dan perkembangannya berlanjut hingga ia dewasa, Amalia (2020).

Mempelajari bahasa asing sangat penting di sekolah dasar. Tujuan penguasaan bahasa asing bagi siswa sekolah dasar adalah menguasai 500 kata per tahunnya. Hal ini tergantung pada banyak faktor seperti kondisi belajar, komitmen waktu dan kosakata memahami kata-kata. Mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada siswa berbeda dengan mengajar kepada orang dewasa. Kognitif siswa sekolah dasar berada pada tahap prafungsional konkrit, dimana siswa harus belajar melalui contoh nyata, tidak abstrak, dan harus berhubungan dengan dunia siswa untuk melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, Perwitasari (2014).

Ketika anak-anak tumbuh dan berkembang serta mulai memahami dunia di sekitarnya, bahasa mulai berkembang dari tingkat yang sederhana menjadi bahasa yang kompleks. Oleh karena itu, pendidikan anak sangatlah penting. Melalui pengalaman atau pembelajaran inilah, anak mencapai kosakata bahasa Inggris yang

baik. Anak juga dapat berinteraksi sosial serta mengembangkan potensinya, Mursid (2015, 9).

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama dan juga merupakan bahasa komunikasi di dunia internasional. Saat ini, kosakata seseorang dalam menggunakan bahasa Inggris dianggap sangat penting untuk mengikuti perkembangan zaman. Bahasa Inggris digunakan sebagai mata pelajaran di sekolah dasar, dimana terdapat persyaratan kualifikasi dan informasi dasar sesuai kurikulum yang memandu dan membentuk perkembangan pembelajaran.

Belajar bahasa Inggris merupakan bahasa baru bagi anak-anak, sehingga harus dipelajari kembali. Anak-anak perlu dibiasakan menggunakan bahasa Inggris. Belajar bahasa Inggris dimulai dengan mempelajari kosakata bahasa Inggris yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya anggota tubuh, binatang, hobi, benda-benda di sekitar kita, dll. Karena lebih mudah bagi anak untuk mempelajari hal-hal konkret yang sering ditemui anak.

Pembelajaran bahasa Inggris penting untuk digunakan di sekolah agar anak memiliki penguasaan bahasa Inggris yang baik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut diperlukan proses pembelajaran untuk mengenalnya, memahaminya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris sebaiknya diterapkan pada anak usia sekolah dasar.

Usia anak sekolah dasar merupakan masa yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa, karena daya ingat siswa masih kuat dan penggunaan bahasa masih mudah. Pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar karena pada usia ini siswa lebih mengingat dan memahami kosa kata bahasa Inggris, kesesuaian isi dan penjelasan yang diharapkan. Selain itu, penguasaan kosa

kata bahasa Inggris juga mempengaruhi percakapan, *grammar* dan *tenses* pada jenjang selanjutnya.

Usia siswa sekolah dasar sangat cocok untuk mengenal berbagai kosa kata bahasa Inggris agar dapat memahami dan menguasainya. Pengenalan dan penguasaan kosakata bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar dirancang untuk membantu siswa memahami kosakata bahasa Inggris yang diajarkan. Tujuannya agar apa yang telah dipelajari dapat terasimilasi dengan baik sehingga hasil belajar tersebut dapat digunakan pada jenjang selanjutnya Anindita (2019).

Keterampilan sosial emosional menurut Nugraini dan Ramdhani (2016) yaitu kemampuan untuk melakukan interaksi sosial baik secara verbal maupun non verbal dan pola pikir yang positif. Keterampilan sosial emosional menurut Mayar (2013), yaitu perilaku-perilaku yang dipelajari yang digunakan individu dalam hubungan interpersonal, termasuk kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain dan membangun hubungan. Menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan orang lain, memberi atau menerima umpan balik, memberi atau menerima kritik, mengikuti norma dan aturan yang ditetapkan, dll, juga keterampilan yang dibutuhkan dalam hubungan interpersonal.

Pengembangan kosakata bahasa Inggris dan sosial anak dapat diinvestasikan tidak hanya di sekolah dasar, tetapi juga melalui kursus bahasa Inggris, salah satunya lembaga pendidikan kursus Bahasa Inggris XYZ Bekasi. Kursus bahasa Inggris XYZ mengadakan pembelajaran dimana anak akan belajar sambil bermain. Tidak bisa dipungkiri bahwa belajar sambil bermain akan menyenangkan anak. Bermain bersama teman-teman lainnya akan membuat anak semakin bersemangat dalam belajar. Bermain dapat memberikan banyak manfaat

yang diperoleh oleh anak. Salah satu manfaat dari bermain adalah mempermudah anak dalam belajar, mengembangkan kosakata bahasanya, memperoleh kosakata baru dan juga mengontrol fungsi motoriknya baik *fine-* dan *gross motor* anak. Dengan adanya kesempatan bermain maka kesempatan anak untuk berkembang akan tercapai secara optimal.

Pembelajaran untuk mengembangkan kosakata bahasa Inggris dan keterampilan sosial emosional anak dapat dirancang layaknya anak bermain namun tetap fokus pada tujuan pengenalan bahasa Inggris pada anak (Shunhaji & Fadiyah, 2020). Metode yang paling sering digunakan adalah permainan edukasi dengan *Index Card Match* (ICM). Melalui bermain ICM, anak dapat menemukan cara belajar yang menyenangkan. Karena merupakan sebuah permainan, maka anak akan termotivasi untuk mendengarkan, mempelajari, dan mengucapkannya (Rachmi, 2008). Dengan demikian, pemanfaatan bermain ICM pada anak akan sangat ideal digunakan untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada anak yang selanjutnya dapat membantu mengoptimalkan kemampuan berbahasa Inggris dan keterampilan sosial emosional pada anak.

Berdasarkan hasil observasi di Kursus Bahasa Inggris XYZ maka dapat diketahui bahwa metode permainan ICM merupakan salah satu metode permainan edukasi yang menggunakan media kartu. Namun metode penggunaan permainan edukasi berupa ICM di Kursus Bahasa Inggris XYZ tidak tepat karena guru lebih banyak menerapkan ICM dengan cara *one way* misalnya guru memberi contoh cara pengucapan sebuah kata sifat dalam bahasa Inggris kemudian para siswa ikut mengucapkan kata sifat tersebut sesuai dengan yang dicontohkan oleh gurunya.

Karena keterbatasan waktu, Kursus Bahasa Inggris XYZ jarang menerapkan langkah-langkah yang benar dalam menggunakan ICM. Kursus XYZ menggunakan ICM istilah permainan *ICM* di dalam buku panduan (Lampiran M) Permainan ini mengadopsi dan menyederhanakan langkah permainan *Index Card Match* (ICM) . Langkah-langkah yang benar dalam penerapan ICM yaitu sebagai berikut: (1) Membagi peserta menjadi dua kelompok dan berikan tugas kepada masing-masing kelompok, (2) Kelompok pertama mendapat tugas hanya menulis satu pertanyaan tentang topik yang dibahas, (3) Kelompok kedua menjawab pertanyaan tentang pelajaran, (4) Tanya jawab campuran, (5) Menjelaskan bahwa tugas akan dikerjakan secara berpasangan dan membagikan membagikan lembaran tersebut kepada setiap peserta., (6) Mintalah peserta untuk mencari pasangannya, duduk berdekatan bila sudah menemukan pasangan. (7) Setelah semua peserta menemukan pasangannya, meminta mereka untuk membacakan soal dan jawaban di depan kelas. Dan seterusnya, dan (8) melengkapi proses ini dengan penjelasan dan kesimpulan serta tindak lanjut, Suprijono, (2015, 139-180).

Hal ini pada akhirnya menyebabkan masih rendahnya kosakata berbahasa Inggris siswa. Kosakata bahasa Inggris siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain: (1) minimnya pengetahuan siswa mengenai bahasa Inggris karena bukan merupakan bahasa sehari-hari di Indonesia, (2) rendahnya kemauan siswa terhadap bacaan karena rasa malas untuk membaca, (3) usia 6-8 tahun yang merupakan siswa kelas 1-3 sekolah dasar yang belum mendapatkan mata pelajaran bahasa Inggris dimana pelajaran bahasa Inggris baru akan diajarkan pada saat kelas 4 SD, (4) bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang berbeda dengan bahasa sehari-hari yang digunakan siswa baik secara struktur dan formatnya.

Kosakata bahasa Inggris diidentifikasi dengan beberapa ciri, yaitu: (1) Motivasi yaitu suatu perubahan tenaga di dalam diri/pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan. Bagi siswa yang mempunyai motivasi dalam belajar bahasa Inggris cenderung akan lebih berhasil. Mereka mempunyai dorongan yang kuat dari dalam diri mereka untuk mempelajari bahasa Inggris tersebut, (2) Usia yaitu banyak orang beranggapan bahwa faktor usia sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Namun, dalam hal urutan pemerolehan, faktor usia tidak terlalu berperan sebab urutan pemerolehan oleh anak-anak dan orang dewasa sama saja. Dalam hal kecepatan dan keberhasilan belajar bahasa Inggris, anak-anak lebih berhasil daripada orang dewasa dalam pemerolehan sistem fonologi atau pelafalan, bahkan banyak diantara mereka yang mencapai pelafalan seperti penutur asli, (3) Penyajian formal yaitu berlangsung secara formal dalam pendidikan di sekolah, dilakukan dengan kesengajaan, disertai berbagai perangkat formal pembelajarannya, seperti kurikulum, metode, guru, media belajar, materi pembelajaran, dan sebagainya, (4) Bahasa Indonesia yaitu mempunyai pengaruh terhadap proses penguasaan bahasa Inggris pembelajar. Bahasa Indonesia dianggap pengganggu dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Akibatnya terjadilah interferensi, alih kode, campur kode, atau juga error, dan (5) Lingkungan yaitu kualitas lingkungan bahasa Inggris sangat penting bagi seorang pembelajar untuk dapat berhasil dalam mempelajari bahasa Inggris. Yang dimaksud dengan lingkungan bahasa Inggris, adalah lingkungan dimana seorang pembelajar bahasa Inggris dapat aktif menggunakan bahasa Inggris dengan lingkungannya., Chaer (2009, 257)

Berdasarkan observasi awal, kemampuan bahasa Inggris anak usia 6-8 tahun ini masih belum maksimal dikarenakan mayoritas anak sama sekali tidak pernah belajar bahasa Inggris khususnya kosakata. Rendahnya kosakata berbahasa Inggris para siswa tersebut maka pada akhirnya menyebabkan para siswa merasa minder untuk bergaul dengan teman-temannya sehingga mereka kurang dapat bersosialisasi dengan siswa yang lain, Husaini, Lestari, dan Purwanti (2019). Selain itu, rendahnya keterampilan sosial emosional siswa dikarenakan beberapa sekolah dasar masih memiliki keterbatasan dalam fasilitas untuk menerapkan permainan edukasi untuk mata pelajaran bahasa Inggris, dikarenakan media yang tersedia di kelas masih tradisional yang terdiri dari papan tulis, *marker*, dan buku atau dengan kata lain, masih berjalan satu arah saja sehingga terkesan kurang menarik dan monoton. Hal ini menyebabkan proses belajar mengajar dalam mata pelajaran bahasa Inggris berjalan kurang efektif, Irsyadi, Annas dan Kurniawan (2019).

Keterampilan sosial emosional diidentifikasi dengan beberapa ciri, yaitu: (1) Perilaku interpersonal yaitu perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial yang disebut dengan keterampilan menjalin persahabatan, (2) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri yaitu merupakan ciri dari seorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial, seperti: keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sebagainya, (3) Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis yaitu berhubungan dengan hal-hal yang mendukung prestasi belajar di sekolah, seperti: mendengarkan guru, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, dan mengikuti aturan-aturan yang berlaku di sekolah, (4) Penerimaan

teman sebaya yaitu didasarkan bahwa individu yang mempunyai keterampilan sosial emosional yang rendah akan cenderung ditolak oleh teman-temannya karena mereka tidak dapat bergaul dengan baik. Beberapa bentuk perilaku yang dimaksud adalah: memberi dan menerima informasi, dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain dan sebagainya, dan (5) Keterampilan berkomunikasi yaitu sangat diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik berupa pemberian umpan balik dan perhatian terhadap lawan bicara dan menjadi pendengar yang responsif, Matson (2009, 4).

Upaya yang dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam upaya meningkatkan kosakata bahasa dan keterampilan sosial emosional anak-anaknya. Hal inilah yang mendorong banyak orangtua yang mendaftarkan anak-anaknya ke lembaga kursus bahasa Inggris .

Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar bahasa Inggris siswa sehingga hal tersebut dapat berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. kemampuan berbahasa Inggris para siswa tersebut maka pada akhirnya menyebabkan para siswa merasa percaya diri untuk bergaul dengan teman-temannya sehingga mereka lebih dapat bersosialisasi dengan siswa yang lain serta dapat bermain bersama dan saling berbagi dengan siswa yang lain, Anindita (2019).

Alasan pentingnya penggunaan ICM di Kursus Bahasa Inggris XYZ yaitu karena permainan edukasi ICM merupakan sebuah metode pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif, serta menjadikan belajar tidak terlupakan dengan cara meninjau ulang

materi pelajaran yang telah dipelajari. Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya. Strategi pembelajaran peninjauan kembali ini digunakan dengan melibatkan siswa dengan harapan agar materi yang telah disampaikan dapat lebih banyak melekat di dalam pikiran, hal tersebut karena pembahasan kembali memungkinkan siswa untuk memikirkan kembali informasi tersebut dan menemukan cara untuk menyimpannya di dalam otak, Silberman (2019, 250).

Permainan edukasi dengan ICM dapat melatih pola pikir siswa karena dengan metode ini siswa dilatih kecepatan berpikirnya dalam mempelajari suatu konsep atau topik melalui pencarian kartu jawaban atau kartu soal, setiap siswa yang mendapat pasangan kartu yang cocok lalu mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh siswa bersama dengan pasangannya dan siswa lainnya. Dengan mendiskusikan bersama pasangannya maka siswa akan lebih mengerti dengan konsep materi yang sedang dipelajari.

Selain itu, permainan edukasi dengan ICM ini menuntut kerjasama tim dalam kelompok sehingga siswa berbaur satu sama lainnya. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dalam waktu tertentu. Misalnya dalam satu menit, secara bergiliran setiap permainan berusaha membentuk kata-kata yang saling berhubungan, merupakan permainan dengan menggunakan kartu yang masing-masing mempunyai angka tertentu, Aisyah (2017). Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukasi berupa ICM ini merupakan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kosakata bahasa Inggris dan keterampilan sosial emosional siswa di Kursus Bahasa Inggris XYZ.

Berdasarkan fenomena di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dan memaparkan permasalahan tersebut ke dalam laporan penelitian ini dengan judul “Penerapan *Index Card Match* untuk Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris dan Keterampilan Sosial Emosional Anak”.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang mendasari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Rendahnya kosakata bahasa dan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dalam bahasa Inggris dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain minimnya pengetahuan siswa, rendahnya kemauan siswa terhadap bacaan, dan kurangnya media dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris yang digunakan oleh guru sekolah dasar dalam proses belajar mengajar. Siswa masih kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris dikarenakan para siswa Kursus Bahasa Inggris XYZ masih berusia 6-8 tahun yang merupakan siswa kelas 1-3 Sekolah Dasar belum mendapatkan mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dimana pada umumnya pelajaran bahasa Inggris baru diajarkan pada saat kelas 4 di Sekolah Dasar. Selain itu bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang struktur dan formatnya berbeda dengan bahasa sehari-hari yang digunakan oleh siswa.
2. Rendahnya keterampilan sosial emosional siswa dikarenakan kurang tepatnya metode yang digunakan oleh guru sekolah dasar dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang dapat bersosialisasi dengan siswa yang lain. Beberapa

sekolah dasar memiliki keterbatasan dalam fasilitas untuk menerapkan permainan edukasi khususnya untuk mata pelajaran bahasa Inggris, guru hanya menggunakan media yang tersedia di kelas seperti papan tulis, *marker*, dan buku atau dengan kata lain, media dalam mengajar bahasa Inggris masih tradisional dan berjalan satu arah saja sehingga terkesan kurang menarik dan monoton. Hal ini menyebabkan proses belajar mengajar dalam mata pelajaran bahasa Inggris berjalan kurang efektif.

3. Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah banyak orangtua yang mendaftarkan anak-anaknya ke lembaga kursus bahasa Inggris sehingga dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris dan keterampilan sosial emosional anak-anaknya.

1.2.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Lokasi penelitian yaitu di Kursus Bahasa Inggris XYZ.
2. Responden penelitian yaitu siswa di Kursus Bahasa Inggris XYZ yang berusia 6-8 tahun.
3. Membahas mengenai penerapan permainan edukasi berupa ICM untuk mengembangkan kosakata bahasa Inggris dan keterampilan sosial emosional anak.
4. Pembahasan mengenai kosakata bahasa Inggris dalam penelitian ini meliputi: Menulis, Melafalkan, dan Menerjemahkan.

5. Pembahasan mengenai keterampilan sosial emosional dalam penelitian ini meliputi : *Emotional Expressivity, Emotional Sensitivity, Emotional Control, Social Expressivity, Social Sensitivity, dan Social Control.*

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan ICM dalam meningkatkan kosakata bahasa dan keterampilan sosial emosional anak usia 6-8 tahun?
2. Bagaimana peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia 6-8 tahun setelah penerapan ICM?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan sosial emosional anak usia 6-8 tahun setelah penerapan ICM?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis penerapan ICM dalam meningkatkan kosakata bahasa dan keterampilan sosial anak usia 6-8 tahun.
2. Untuk menganalisis peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia 6-8 tahun setelah penerapan ICM.
3. Untuk menganalisis peningkatan keterampilan sosial emosional anak usia 6-8 tahun setelah penerapan ICM.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk memperkaya khazanah Ilmu Pendidikan khususnya dalam kajian tentang penerapan ICM untuk mengembangkan kosakata bahasa Inggris dan keterampilan sosial emosional anak. Selain itu penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan tolak ukur guru untuk menggunakan permainan edukasi dengan ICM dalam mengembangkan kosakata bahasa Inggris dan keterampilan sosial emosional siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktik, penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi dan saran bagi para guru untuk dapat memberikan strategi pembelajaran dengan menerapkan permainan edukasi seperti ICM yang mampu meningkatkan kosakata bahasa Inggris dan keterampilan sosial emosional siswa.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini dibagi menjadi lima bab dimana setiap bab memiliki tujuan serta konten yang berbeda. Sistematika penulisan dimaksudkan agar mempermudah penyusunan tesis ini, maka ditentukan sistematika penulisan yang terstruktur. Sistematika penulisan laporan hasil Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah yaitu kosakata bahasa Inggris yang perlu dikembangkan dimana dengan mempunyai kosakata yang cukup maka keterampilan sosial emosional anak akan semakin lebih baik. Dalam memperkaya kosakata bahasa Inggris anak perlu adanya permainan edukasi berupa permainan ICM. Permainan ini membutuhkan kerjasama tim yang baik dari setiap anak. Dalam Bab I ini juga terdapat susunan penulisan berupa latar belakang penelitian, permasalahan, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam Bab II, berisi penjelasan terkait teori tentang konsep atau faktor/variabel yang terlibat dalam penelitian beserta subbab yang dijadikan acuan dalam penelitian ini. Selain landasan teori yang dijabarkan, dalam bab ini juga diuraikan penelitian yang relevan serta kerangka berpikir yang akan disampaikan dalam penelitian. Dalam Bab ini juga terdapat susunan penulisan berupa landasan teori kosakata bahasa, keterampilan sosial emosional dan permainan edukasi ICM.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam Bab III, berisi penjelasan terkait penyusunan proses penelitian yang dijabarkan secara terstruktur. Dalam bab ini juga akan dijabarkan metode penelitian yang akan dilakukan, subjek, tempat, serta waktu penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian beserta analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab IV, berisi penjelasan terkait rancangan dan hasil dari penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian berupa pelaksanaan siklus pembelajaran dengan menggunakan 3 siklus, observasi, serta refleksi. Susunan penelitian yang terdapat dalam Bab IV ini yaitu perencanaan, tindakan, observasi, serta refleksi hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam Bab V, berisi penjelasan terkait kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta saran dari hasil penelitian. Kesimpulan penelitian yang diberikan terkait penerapan pembelajaran 3 siklus serta saran yang diberikan dari hasil penelitian tersebut. Dalam Bab V, terdapat susunan penulisan yaitu berupa kesimpulan penelitian serta saran dari hasil penelitian.

