



Pemanfaatan Modifikasi Permainan *Trivial Pursuit* Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak

Riska Nasella^{1✉}

^{1✉}SD Negeri IX Cilegon, Riskanasella1@gmail.com, Orcid ID: [0000-0003-1876-4685](https://orcid.org/0000-0003-1876-4685)

Article Info

History Articles

Received:

Mei 2019

Accepted:

Agustus 2019

Published:

Oktober 2019

Abstract

The mastery and use of English is very important for social community, especially for children. Children are potential assets in building the nation. Their abilities and intelligence should be optimized to create a developed and competitive nation. Seeing that there is still a lack of elementary school students in mastering English vocabulary, the researcher were willing to modify the Trivial Pursuit game as learning media to improve children English vocabulary mastery. The Trivial Pursuit game was chosen because this game is very fun when and can unwittingly internalize their knowledge and language. This research was carried out in the historical tourism area of the Banten Lama Kaibon Palace with 10 research subjects and representatives of community elements. This research is qualitative focus on action research where containing the process of planning, making provisions, acting, collecting data, analyzing data, evaluating data, and reflection. The result is proven that there is an improvement in mastery of English vocabulary after learning by using Trivial Pursuit. The tourism community also assumed that the action is really helpful to children around tourism site to learn English.

Keywords:

English Learning, Trivial Pursuit, Vocabulary Mastery

How to cite:

Nasella, R. (2019). Pemanfaatan modifikasi permainan Trivial Pursuit sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 107-115.

PENDAHULUAN

Fungsi Pendidikan nasional dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sehubungan dengan fungsi pendidikan nasional tersebut, kini masyarakat dihadapkan pada era persaingan global dimana semua hal baik bidang pendidikan, kebudayaan, teknologi, *fashion*, maupun pola hidup harus dapat mencerminkan manusia yang mewujudkan fungsi pendidikan itu sendiri. Untuk menunjang perkembangan tersebut, bahasa menjadi satu-satunya jembatan yang dapat digunakan dalam pemerolehan informasi, sehingga pendidikan dapat ditempuh dengan adanya komunikasi atau penggunaan bahasa yang baik.

Penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu maupun bahasa Inggris sebagai bahasa kedua, dewasa ini sangat penting kaitannya dengan masyarakat. Penggunaan bahasa Inggris digunakan untuk berkomunikasi antar bangsa, salah satunya pada lingkup pariwisata. Masyarakat yang tinggal di daerah wisata sebaiknya memiliki kemampuan berbahasa Inggris dengan tujuan untuk pemahaman para turis yang berkunjung, dan mendompleng popularitas tempat wisata itu sendiri. Karena Indonesia memiliki banyak sekali tempat wisata di dalamnya baik wisata alam maupun objek wisata budaya (sejarah) yang memiliki keunikan dalam setiap ranahnya.

Dari sekian banyak tempat wisata di Indonesia, peneliti mengambil salah satu tempat wisata sejarah yang berada di provinsi Banten yaitu Keraton Kaibon Banten Lama. Keraton Kaibon terletak di Kampung Kroya, Kelurahan Kasunyatan, Kecamatan Kasemen. Keraton Kaibon ini juga memiliki nilai sejarah tinggi, sehingga Keraton Kaibon menjadi salah satu bangunan cagar budaya Provinsi Banten yang menyimpan cerita kejayaan

Banten Lama. Keraton Kaibon sendiri dibangun pada tahun 1815. Keraton ini menjadi keraton kedua di Banten setelah Keraton Surosoan. Tidak aneh jika tempat wisata sejarah ini sering dikunjungi oleh turis dari berbagai negara yang sengaja ingin mengetahui lebih dalam sejarah dengan melihat langsung lokasi dan peninggalan-peninggalan yang masih dirawat kelestariannya. Sehingga dengan demikian terlihat bahwa peranan bahasa Inggris sangat penting dimiliki. Tidak hanya para ahli bahasa saja tetapi masyarakat pun dapat menjadi pemandu wisata jika ada turis yang berkunjung.

Pada kenyataannya, sehubungan dengan hasil observasi yang telah dilakukan menggunakan angket dan wawancara kepada 20 orang masyarakat yang terdiri dari berbagai elemen seperti RT, RW, pengamat sejarah, dan warga sekitar tempat wisata ditemukan bahwa masyarakat di sekitar tempat wisata tersebut masih kurang memiliki kesadaran akan pentingnya kemampuan berbahasa Inggris. Penggunaan tempat wisata yang digunakan oleh masyarakat sekitar khususnya anak-anak hanya sebagai tempat untuk bermain menjadi salah satu alasan mengapa penelitian ini dilakukan. Peneliti melihat peluang untuk dapat mengoptimalkan perkembangan bahasa guna meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dimulai dari anak-anak. Karena anak-anak merupakan aset potensial dalam membangun negeri, memiliki kemampuan dan kecerdasan yang dapat dioptimalkan secara berkesinambungan.

Kaswanti dalam Kosasih (1998) menyatakan bahwa usia 6-12 tahun merupakan masa emas atau paling ideal untuk belajar selain bahasa ibu karena pada usia itu otak anak masih plastis dan lentur sehingga proses penyerapan bahasa lebih mulus (Khasanah, Chamdani, Susiani, 2014). Lebih lanjut terkait dengan pembelajaran bahasa asing ditinjau dari usia, Scovel dalam Kosasih (1998) menegaskan bahwa kemampuan menguasai aksentuasi bahasa asing berakhir sekitar usia 10 tahun sedangkan penguasaan morfologi dan sintaksis tidak terbatas usia. Tentunya pembelajaran tersebut harus dikemas dengan suatu metode belajar yang menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*). Menurut Mulyasa (2006)

menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Dimana hubungan antara pendidik dengan peserta didik dapat berjalan baik sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh, sehingga dengan tingginya curah perhatian tersebut menyebabkan meningkatnya hasil belajar. Karena anak akan lebih senang dihadapkan dengan permainan dibandingkan dengan teori yang dikemas dengan lembaran kertas.

Melihat hal tersebut, peneliti tergugah untuk memodifikasi sebuah permainan yang dapat mengajak anak untuk mengenal berbagai kosakata bahasa Inggris. Permainan ini biasa dikenal dengan nama *Trivial Pursuit*. Dilihat dari sejarahnya *Trivial Pursuit* ialah permainan papan yang memuat jawaban dari pertanyaan-pertanyaan mengenai berbagai bidang seperti sejarah, olahraga, budaya, bahasa dan kategori lain. Permainan ini dibuat oleh wartawan asal negeri Kanada Scott Abbott dan Chris Haney dan diluncurkan ke pasaran pada tahun 1982.

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang dengan cara melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Proses tersebut akan mendapatkan sebuah hasil belajar, yang tentunya merupakan capaian dilakukannya sebuah usaha oleh seseorang. Menurut Gagne (dalam Trianto, 2009) memaknai belajar sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Pada penelitian ini, belajar difokuskan pada anak usia sekolah dasar, dimana pada usia tersebut anak akan lebih mudah menerima informasi atau pengetahuan yang baru dengan stimulus yang menyenangkan.

Joyfull learning atau pembelajaran menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu fokus perhatiannya tinggi (Baleghizadeh & Ashoori, 2011). Pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan dengan adanya permainan. Ellis,

Brewster & Girard (2002) menyatakan bahwa permainan tidak hanya memberi motivasi dan menyenangkan akan tetapi juga memberikan latihan yang bagus untuk meningkatkan pelafalan, kosa kata, tata bahasa, dan keempat keterampilan lainnya. Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan mempolakan hubungan yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memposisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk mengungkapkan pesan atau menyampaikan sebuah informasi dengan menggunakan simbol-simbol bahasa yang disepakati secara bersama. Perkembangan bahasa atau komunikasi pada anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang seharusnya tidak luput juga dari perhatian para pendidik pada umumnya dan orang tua pada khususnya. Menurut Lefrancois (dalam Hartinah, 2010). Para ahli sependapat bahwa pembentukan bahasa pada anak-anak sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor latihan dan motivasi (kemauan) untuk belajar dengan memulai proses *conditioning* dan *reinforcement*.

Meskipun isi dan jenis bahasa yang dipelajari manusia itu berbeda-beda, namun terdapat pola urutan perkembangan yang bersifat universal dalam proses perkembangan bahasa itu, ialah mulai dengan meraba, lalu berbicara monolog (pada dirinya sendiri atau benda mainannya), haus nama-nama, kemudian gemar bertanya (apa, mengapa, bagaimana, dan sebagainya) yang tidak selalu harus dijawab; membuat kalimat sederhana (satu, dua atau tiga kata), kemudian bahasa ekspresif (dengan belajar menulis, membaca dan menggambar permulaan).

Pemerolehan bahasa (*language acquisition*) adalah proses yang berlaku di dalam otak seorang anak ketika memperoleh bahasa ibunya. Proses-proses ketika anak sedang memperoleh bahasa ibunya terdiri dari dua aspek. Pertama, aspek *performance* yang terdiri dari aspek-aspek pemahaman dan pelahiran, sedangkan aspek kedua yaitu aspek kompetensi. Kedua proses ini berlainan, dimana proses-proses pemaham melibatkan kemampuan mengamati atau kemampuan

mempersepsi kalimat-kalimat yang didengar, sedangkan proses pelahiran melibatkan kemampuan melahirkan atau mengucapkan kalimat-kalimat sendiri.

Pembelajaran bahasa menyangkut proses-proses yang berlaku pada masa seseorang sedang mempelajari bahasa baru setelah ia selesai memperoleh bahasa ibunya. Dengan kata lain, pemerolehan bahasa melibatkan bahasa pertama sedangkan pembelajaran bahasa melibatkan bahasa kedua atau bahasa asing. Proses anak mulai mengenal komunikasi dengan lingkungannya secara verbal itulah yang disebut dengan pemerolehan bahasa anak.

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang mulai diperkenalkan pada usia Sekolah Dasar (SD). Pada pendidikan awal ini para guru perlu memberikan fondasi yang kokoh untuk melangkah ke jenjang pendidikan selanjutnya. Untuk itu guru perlu memberikan pengalaman pembelajaran bahasa Inggris yang menarik agar anak merasa senang dan tertarik untuk belajar bahasa Inggris yang ucapan-ucapan dan tulisannya masih asing bagi mereka. Untuk memberikan pengalaman pembelajaran bahasa Inggris yang menarik diperlukan kreativitas guru dalam memanfaatkan dan merancang sumber-sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah dan rumah. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang dipelajari setelah bahasa ibu. Dengan kata lain, pengaplikasian serta alokasi waktu yang diberikan ditingkat sekolah dasar tidak akan melebihi pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu.

Materi bahasa Inggris sekolah dasar haruslah mencakup semua aspek keterampilan (*skill*) bahasa Inggris, mulai dari *reading*, *speaking*, *listening*, dan *writing*. Hal ini bertujuan agar para siswa sekolah dasar mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka secara keseluruhan. Namun semua materi yang disampaikan sebaiknya merupakan materi dasar yang memang dibuat khusus untuk siswa sekolah dasar. Secara umum materi bahasa Inggris untuk sekolah dasar mungkin sangat mudah dibuat, namun dalam penyampaiannya justru materi bahasa Inggris sekolah dasar adalah yang paling sulit diimplementasikan. Oleh karena itu, para pengajar bahasa Inggris tak hanya dituntut

untuk pintar dalam menyusun materi, tapi juga harus jenius dalam menyampaikan materi kepada anak-anak.

Trivial Pursuit adalah permainan papan yang memuat jawaban dari pertanyaan di bidang sejarah, olahraga, budaya dan kategori lain. Permainan ini dibuat oleh wartawan Kanada Scott Abbott dan Chris Haney dan diluncurkan ke pasaran pada tahun 1982. Permainan ini dapat dimainkan dalam kelompok maupun satu lawan satu. Secara teoritis permainan ini tak terbatas pada jumlah pemain. Versi awal permainan ini dikenal sebagai Genus (atau Genus I). Beberapa edisi pengetahuan umum lainnya (seperti Genus II) telah menyusul.

Di Amerika Utara, popularitas permainan ini berpuncak pada tahun 1984, ketika permainan ini terjual lebih dari 20 juta. Hak atas permainan ini diselesaikan ke Parker Brothers (sekarang bagian dari Hasbro) pada tahun 1988, setelah ditolak oleh Virgin Group pada tahun 2008. Hasbro membeli penuh hak permainan ini sebanyak 80 juta dolar AS. Dari tahun 2004, hampir 88 juta permainan ini terjual di 26 negara dan dalam 17 bahasa. Daerah Elroy di Pasifik Utara memainkan 30.000 permainan tersebut antara tahun 1983-1985.

Dalam tulisan ini, peneliti berusaha memaparkan hasil penelitian "Pemanfaatan Modifikasi Permainan *Trivial Pursuit* sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak". Penelitian ini dilakukan pada anak-anak di kawasan Wisata Sejarah Keraton Kaibon Banten Lama. Ranah pengenalan kosakata yang dikenalkan meliputi jenis-jenis buah-buahan, hewan, makanan dan lain-lain, diharapkan anak dapat memiliki kemampuan kosakata berbahasa Inggris yang dapat bermanfaat untuk dirinya sendiri maupun khalayak banyak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena sumber data dalam penelitian ini merupakan fenomena sosial yang terjadi dalam situasi alami dengan penyajian data berinteraksi langsung di tempat kejadian (Moleong, 2013).

Metode yang digunakan adalah *action research*. Dalam bukunya, Ranbir dan Fuad

menjelaskan penelitian tindakan pada dasarnya adalah cara untuk merefleksikan pengajaran seseorang dengan secara sistematis mengumpulkan data tentang praktik sehari-hari seseorang dan menganalisisnya untuk sampai pada beberapa keputusan tentang bagaimana praktik seseorang di masa depan (Hamied, 2016).

Penelitian harus jelas membedakan perbedaan ciri tindakan dan penelitian, harus terlibat langsung dan bukan hanya sebagai penonton (Yaumi & Damopolii, 2014). Artinya dalam penelitian *action research* terdapat kriteria yang harus dipenuhi yakni harus jelas, peneliti terlibat langsung, dan peneliti ikut aktif dalam penelitian dan tindakan.

Proses dalam pengajaran reflektif (*Action Research*) meliputi proses yaitu perencanaan (*plan*), membuat ketentuan (*make provision*), bertindak (*act*), pengumpulan data (*collect data*), analisis data (*analyse data*), mengevaluasi data (*evaluate data*), dan refleksi (*reflect*).

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak-anak usia sekolah dasar (SD) yaitu usia 7-12 tahun sejumlah 10 orang anak. Lokasi penelitian dilakukan di kawasan wisata sejarah Keraton Kaibon Banten Lama selama 2 bulan dimulai dari bulan Agustus sampai dengan September 2018.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen penelitian yang dituntut untuk memiliki wawasan luas yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan (Sugiyono, 2015). Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara observasi partisipan dan wawancara mendalam.

Teknik observasi partisipan yang digunakan adalah pengamatan terlibat, dimana pengamat berperan sebagai bagian dari populasi yang ada di lingkup tersebut. Dalam pengamatan terlibat, pengamat berinteraksi langsung dengan populasi. Sedangkan wawancara mendalam dilakukan terhadap objek penelitian yaitu anak-anak di kawasan wisata sejarah Keraton Kaibon Banten Lama dan orang tua untuk mendapatkan data berupa minat siswa terhadap bahasa Inggris.

Tabel 1. Lembar observasi

Aspek yang Diamati	Respon Siswa		Ket.
	Ya	Tidak	
Memahami kosakata Bahasa Inggris			
Memahami cara bermain <i>Trivial Pursuit</i> ?			

Analisis data dilakukan dengan cara mengumpulkan data, mengidentifikasi data, mendeskripsikan data, menyimpulkan data, dan mengevaluasi data. Berikut adalah pedoman wawancara yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai penelitian yang telah dilakukan.

Tabel 2. Pedoman wawancara

No	Pertanyaan Pewawancara
1.	Apa yang sudah kamu pelajari tentang kosakata Bahasa Inggris?
2.	Apa kesulitan yang didapatkan saat melakukan permainan <i>trivial pursuit</i> ?
3.	Bagaimana perasaan anda terhadap permainan <i>trivial pursuit</i> ?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada umumnya minat belajar anak-anak di kawasan wisata sejarah Keraton Kaibon Banten Lama sudah sangat tinggi. Pemanfaatan modifikasi permainan *Trivial Pursuit* disambut dengan sangat baik. Anak-anak terlihat antusias memainkan permainan ini. Tidak perlu waktu lama untuk memperkenalkan permainan ini. Biasanya dalam permainan *Trivial Pursuit* memuat bidang sejarah, olahraga, seni, dan budaya. Namun, kali ini peneliti hanya mengembangkan pada bidang bahasa. Permainan *Trivial Pursuit* yang sudah peneliti modifikasi menjadi media pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Bidang bahasan dibagi menjadi beberapa aspek yaitu tentang buah-

buah, hewan, profesi, makanan, alat-alat rumah tangga dan sayur-sayuran.

Penerapan penggunaan media permainan *Trivial Pursuit* ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, tepatnya pada tanggal 09, 16, dan 23 September 2018 dengan objek penelitian sebanyak 18 anak. Pada proses awal, dilakukannya kegiatan refleksi pada masyarakat sekitar Keraton Kaibon dengan menggunakan wawancara. Kegiatan ini dilakukan sebagai bentuk refleksi awal yang akan dijadikan kumpulan data untuk dianalisis yang nantinya menjadi sebuah perencanaan tindakan. Dari kegiatan refleksi yang dilakukan melalui wawancara mendalam bersama perwakilan elemen masyarakat sekitar Keraton Kaibon dan 18 orang anak-anak sebagai subjek penelitian melalui kegiatan wawancara diperolehnya kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Inggris.

Tahap kedua dari proses *action research* ini adalah pengumpulan data. Pengumpulan data ini dilakukan sebelumnya untuk menjawab rumusan masalah mengenai gambaran pemahan kosakata bahasa Inggris. Dari hasil wawancara yang dilakukan bersama perwakilan elemen masyarakat sekitar Keraton Kaibon dan 18 orang anak-anak didapatkan data sebagai berikut.

Wawancara ini dilakukan kepada pemandu wisata atau juru kunci pada tanggal 16 September 2018 dan pada objek penelitian yaitu anak-anak sebanyak 18 orang peneliti dibagi menjadi tiga kali wawancara mendalam untuk dapat memastikan perkembangan kosakata bahasa Inggris masyarakat di sekitar Keraton Kaibon. Data penelitian mengenai minat anak-anak untuk belajar bahasa Inggris di kawasan wisata sejarah Keraton Kaibon Banten Lama diuraikan berdasarkan fokus pertanyaan penelitian “Bagaimana pemeliharaan dari kawasan wisata sejarah Keraton Kaibon Banten Lama?”

Menurut bapak Mulangkara, pemeliharaan kawasan wisata sejarah Keraton Kaibon Banten Lama ini dikelola cukup baik, setiap hari ada saja pengunjung. Narasumber mengatakan bahwa sampai saat ini pemeliharaan Keraton Kaibon masih terjaga dengan baik. Para wisatawan maupun masyarakat sekitar khususnya anak-anak, hampir setiap sore bermain di

kawasan Keraton Kaibon Banten Lama. Pihak pengelola menerima baik akan inovasi yang diberikan sebagai media belajar yang dapat mengembangkan potensi perkembangan yang dimiliki anak-anak di sekitar kawasan khususnya dalam kosa kata bahasa Inggris. Diharapkan setelah anak memiliki kemampuan berkosa kata bahasa Inggris anak dapat menjadi penerus pemandu wisata bagi turis internasional yang berkunjung.

Wawancara dengan 18 anak-anak yang menjadi subjek penelitianpun dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dan kendala-kendala yang dialami anak-anak saat mempelajari kosakata bahasa Inggris baik secara mandiri atau pelajaran di sekolah. Fokus pertanyaan dalam wawancara ini adalah “Bagaimana pemahaman anak mengenai pembelajaran kosa kata bahasa Inggris?” Hasilnya didapati data sebagai berikut.

Tabel 3. Respon anak terhadap pemahaman bahasa Inggris

Nama	Respon
DD	<i>Saya tidak suka Bahasa Inggris, tidak mengerti</i>
HF	<i>Saya suka pusing kalo ada pelajaran bahasa Inggris di sekolah</i>
AG	<i>Saya bisa sedikit-sedikit</i>
FT	<i>Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah hanya melalui buku, jadi membosankan</i>
RN	<i>Aku suka bahasa apa aja, aku suka baca buku bahasa Inggris</i>
SL	<i>Saya sulit hapal kosakatanya</i>
AN	<i>Saya belum bisa bahasa Inggris</i>
RJ	<i>Saya suka baca buku tapi tidak bahasa Inggris, karena tidak paham artinya</i>
TR	<i>Saya belum bisa mau belajar bahasa Inggris</i>
DN	<i>menurut saya bahasa Inggris itu sulit</i>

Melalui wawancara dengan anak-anak, peneliti mendapatkan data bahwa pemahaman mereka tentang kosakata bahasa Inggris masih

belum banyak dan minat anak dalam belajar bahasa Inggris masih kurang.

Pada bulan September 2018, pembelajaran kosakata bahasa Inggris dimulai. Pada pertemuan di minggu pertama, anak-anak terlihat sangat antusias dan tidak sabar ketika peneliti pertama kali menjelaskan aturan permainan dari modifikasi *Trivial Pursuit* ini. Terdapat beberapa kendala yang peneliti alami diantara keterbatasan waktu karena media modifikasi permainan *Trivial Pursuit* yang kami bawa hanya satu membuat banyak objek penelitian yang kurang maksimal saat memainkan modifikasi permainan *Trivial Pursuit* ini dan hal itu dirasa kurang maksimal.

Peneliti mencoba mengoptimalkan pada penelitian di minggu kedua. Peneliti mengevaluasi dan melakukan perbaikan dengan memperbanyak media permainan *Trivial Pursuit* menjadi tiga buah dan melakukan penelitian pada masing-masing kelompok yang telah dibagi. Anak-anak menunjukkan perkembangan kosakata bahasa Inggris yang sangat pesat dan signifikan dari penelitian di minggu pertama. Pada penelitian ketiga ditanggal 23 September 2018 terlihat perkembangan yang sangat pesat terhadap kosakata bahasa Inggris anak-anak di kawasan wisata sejarah Keraton Kaibon Banten Lama. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya soal dalam papan permainan modifikasi *Trivial Pursuit* yang berhasil dijawab dengan benar.

Setelah dilakukannya perencanaan persiapan tindakan, diterapkannya pengembangan strategi yang telah direncanakan berupa mempelajari materi kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan modifikasi permainan *Trivial Pursuit*. Dari Tindakan yang dilakukan terlihat adanya peningkatan dan ketertarikan yang sangat dalam terhadap media pembelajaran *Trivial Pursuit* ini guna meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak. Hal ini terlihat dari wawancara yang dilakukan kepada anak-anak. Peneliti mendapatkan data berupa keinginan anak-anak untuk belajar dengan nyaman dan menyenangkan melalui papan permainan modifikasi *Trivial Pursuit*, sebagai berikut.

Tabel 4. Respon anak terhadap pembelajaran bahasa Inggris menggunakan permainan *Trivial Pursuit*

Nama	Respon
DD	<i>Saya suka main ini, ada gambarnya</i>
HF	<i>Saya suka belajar kalo tempatnya luas, engga gerah, banyak permainan, dan bukan hapalan.</i>
AG	<i>Saya suka bahasa Inggris, saya seneng bahasa Inggris kalo ada banyak kata yang gampang dihapalin</i>
FT	<i>Saya suka bahasa Inggris, terus kalo belajar di sekolah bosen</i>
RN	<i>Aku suka bahasa Inggris apa aja, aku suka baca buku bahasa Inggris dan permianannya seru</i>
SL	<i>Aku suka permianannya, jadi aku gampang hapal kosakatanya</i>
AN	<i>Saya suka belajar disini sama kaka pake bahasa Inggris ini”</i>
RJ	<i>Saya suka mainan disini pake bahasa Inggris yang makanan dan profesi</i>
TR	<i>Aku mau belajar bahasa Inggris soalnya permianannya seru</i>
DN	<i>Saya suka banget main ini soalnya seru, saya jadi semangat belajarnya</i>

Adanya modifikasi permainan *Trivial Pursuit* ini menurut mereka sangat menyenangkan dan membantu mereka mengingat dengan mudah kosakata dalam bahasa Inggris. Mereka mengaku sangat tertarik dengan permainan yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Maka dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris untuk anak-anak di kawasan wisata sejarah Keraton Kaibon Banten Lama dapat dilakukan dengan pemanfaatan modifikasi permainan *Trivial Pursuit*.

Setelah dilaksanakannya tindakan, dilakukannya refleksi kegiatan akhir. Refleksi ini dilakukan bersama perwakilan elemen masyarakat dan anak-anak melalui angket. Angket refleksi ini bentuk respon masyarakat dan anak-anak terhadap pengembangan pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang

telah dirancang dan diterapkan dalam bentuk modifikasi permainan *Trivial Pursuit*. Setelah itu, angket tersebut dijadikan sebagai bahan evaluasi dari pengembangan media pembelajaran. Hasil evaluasi yang diperoleh dari angket siswa adalah adanya kemajuan siswa dalam memahami materi kosakata bahasa Inggris sehingga berkurangnya kesulitan belajar bahasa Inggris yang sebelumnya dimiliki oleh siswa (Khodashenas, Farahani, & Alisahi 2014). Sedangkan hasil evaluasi dari perwakilan elemen masyarakat adalah masyarakat merasa terbantu dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Trivial Pursuit* ini. Selain mudah untuk diterapkan, media ini juga mempermudah anak dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa pemanfaatan media permainan sangat cocok untuk anak dalam belajar kosakata bahasa Inggris (Nurzaman, Yasbiati & Rahmatty, 2017; Widyasari, Suryandari, & Suripto, 2013).

KESIMPULAN

Modifikasi permainan *Trivial Pursuit* dipilih karena memuat aspek-aspek pembelajaran dan menyenangkan untuk dimainkan oleh anak-anak. Biasanya dalam permainan *Trivial Pursuit* memuat bidang sejarah, olahraga, seni, dan budaya. Namun, kali ini peneliti hanya mengembangkan pada bidang bahasa. Permainan *Trivial Pursuit* ini peneliti modifikasi menjadi media pembelajaran kosakata bahasa Inggris tentang buah-buahan, hewan, profesi, makanan, alat-alat rumah tangga dan sayur-sayuran. Dari hasil wawancara secara mendalam terhadap pengelola tempat wisata, orang tua dan tindakan penelitian terhadap anak-anak didapat hasil bahwa pemanfaatan modifikasi permainan *Trivial Pursuit* sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak berhasil. Hal ini terlihat dari banyaknya soal dalam papan permainan modifikasi *Trivial Pursuit* yang berhasil dijawab dengan benar.

Namun terdapat beberapa catatan ataupun saran dari perwakilan elemen masyarakat dan anak-anak mengenai media yang dikembangkan ini, yakni perlu adanya

pengkondisian media yang lebih banyak untuk jumlah anak yang lebih banyak agar semakin banyak anak yang dapat merasakan dan termotivasi untuk mempelajari dan memperdalam bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Baleghizadeh, S. & Ashoori, A. (2011). The impact of two instructional techniques on EFL learner's vocabulary knowledge: Flash cards versus word list. *Mextesol Journal*, 35(2), 1-9.
- Ellis, G., Brewster, J., & Girard, D. (2002). *The Primary English Teacher's guide*. England: Penguin English.
- Hamied, F. A. (2016). *Research Method : A Guide For First Time Research*. Bandung: UPI Perss.
- Hartinah, S. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Khasanah, P. M. A., Chamdani, & Susiani, T. S. (2014). *Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Domino Kata Bergambar Siswa Kelas V SD*. Skripsi. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret
- Khodashenas. M. R., Farahani. S. K., & Alisahi, Z. (2014). Flash cards versus animated cartoons: a comparative study in vocabulary teaching and learning. *International Journal of Language Learning and Applied Linguistics World*, 5(4), 1-10.
- Kosasih, E. (1998). *Kapan Anak Belajar Bahasa Inggris*. Retrieved from <http://www.indomedia.com/intisari/1998/september/bing.htm>.
- Moleong, L. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. E. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran*

- Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nurzaman, I., Yasbiati, & Rahmatty, E. (2017). Penggunaan permainan pesan gambar berantai untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 40-52.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, D. (2002). *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Widyasari, I., Suryandari, K. C., & Suropto. (2013). Penerapan metode permainan melalui media flash card dalam peningkatan kemampuan kosakata bahasa inggris siswa kelas IV SDN 2 Kebasen, *JPGSD*, 1(1), 1-5.
- Yaumi, M. & Damopolii, M. (2014). *Action Research Teori, Model, dan Aplikasi*. Jakarta: Pranadamedia Group.