



PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE *TOTAL PHYSICAL RESPONSE* MELALUI *CHARADES GAME* UNTUK MENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA SISWA KELAS VI DI SDN PENDEM 02 BATU

Catur Wulandari

SD Negeri Pendem 02 Kota Batu

Email : caturwulandari20b@gmail.com

(Naskah Masuk: 24-September-2022, Diterima Untuk Diterbitkan : 26 Oktober 2022-

ABSTRAK

Kosakata merupakan salah satu aspek bahasa yang harus dipelajari. Belajar kosakata merupakan hal yang paling penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Seperti yang kita ketahui bahwa kosakata adalah dasar dalam berkomunikasi yang sangat diperlukan. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang menarik bertujuan agar siswa lebih termotivasi dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Metode pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran tersebut adalah *Total Physical Response*. Metode ini membuat pembelajaran lebih menarik karena membuat siswa lebih aktif dalam belajar bahasa Inggris. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan langkah-langkah proses pembelajaran dengan metode *Total Physical Response* dengan *charades game* dalam peningkatan penguasaan kosakata pada siswa kelas VI di SDN Pendem 02, dan menganalisis hasilnya. Berdasar analisis data terjadi peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan *Charades Game* dengan metode *Total Physical Response* pada pembelajaran siswa kelas VI SD Negeri Pendem 02 Kota batu dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan yaitu sebesar 24,49 %. Sedangkan dari pra siklus ke siklus 1 mengalami peningkatan 13.10%, sedangkan peningkatan dari pra siklus ke siklus 2 yaitu sebesar 37,59%. Untuk ketuntasan belajar siswa dari pra siklus ke siklus I terdapat peningkatan yaitu sebesar 39,08% dan dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan ketuntasan belajar sebesar 24,14%.

Kata Kunci : Kosakata bahasa Inggris, *Charades Game*, metode *Total Physical Response*

ABSTRACT

Vocabulary is one aspect of language that must be learned. Learning vocabulary is the most important thing in learning English. As we know that vocabulary is the basic of communication which is very necessary. The use of interesting learning media and methods aims to make students more motivated in achieving the expected competencies. The learning method can be used in this learning is Total Physical Response. This method makes learning more interesting because it makes students more active in learning English. The aim of the research is describing the steps of the learning process using the Total Physical Response method with charades games in increasing vocabulary mastery in class VI students at SDN Pendem 02, and analyzing the results. Based on Data analysis shown an increase in the ability to master English vocabulary using the Charades Game with the Total Physical Response method in the learning of class VI students at SD Negeri Pendem 02 Kota Batu from cycle I to cycle II, which increased by 24.49%. Meanwhile, from pre-cycle to cycle 1, there was an increase of 13.10%, while the increase from pre-cycle to cycle 2 was 37.59%. For student learning completeness from pre-cycle to cycle I there was an increase of

39.08% and from cycle I to cycle II there was an increase in learning completeness of 24.14%.

Keywords: *English Vocabulary, Charades Game, Total Physical Response method*

PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah menyimak (*listening skills*). Menyimak merupakan suatu keterampilan awal ketika anak baru memulai untuk belajar bahasa. Anak memahami bahasa lisan dari lingkungan sekitarnya, yaitu ibu, ayah ataupun saudara yang ada di rumah. Dengan menyimak anak-anak mampu belajar bahasa dari bahasa lisan yang diperdengarkan secara berulang-ulang (Suyanto Kasihani K.E, 2009). Menyimak merupakan salah satu kegiatan yang selalu dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh penuh perhatian, pemahaman apresiatif yang dapat disertai dengan pemahaman makna komunikasi yang disampaikan secara non verbal (Kamidjan dalam Solchan, 2014).

Kosakata merupakan salah satu aspek bahasa yang harus dipelajari. Belajar kosakata merupakan hal yang paling penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Seperti yang kita ketahui bahwa kosakata adalah dasar dalam berkomunikasi yang sangat diperlukan. Kita tidak bisa berbicara, menulis dan memahami apa yang kita baca dan dengar tanpa adanya rangkaian kosakata (Richard, 2002). Menguasai kosakata adalah suatu hal yang wajib dalam mempelajari bahasa asing. Tanpa kosakata yang memadai, kita tidak dapat berkomunikasi secara efektif serta tidak dapat mengekspresikan gagasan. Kosakata bisa terbentuk melalui bentuk lisan dan tulisan. Siswa sekolah dasar bisa mendapatkan beberapa kesulitan dalam mempelajari bahasa terutama jika mereka hanya memiliki beberapa kemampuan dalam menghafal kosakata.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berkeinginan memberikan kontribusi dalam memecahkan permasalahan dan hambatan tersebut. Berbagai hambatan serta permasalahan dalam pembelajaran harus diperbaiki dan dianalisis dengan menggunakan media dan metode yang lebih menarik serta menyenangkan. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang menarik bertujuan agar siswa lebih termotivasi dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Metode pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran tersebut adalah *Total Physical Response*. Metode ini membuat pembelajaran lebih menarik karena membuat siswa lebih aktif dalam belajar bahasa Inggris (Asher, 2012). Menurut Asher aktivitas motorik adalah fungsi dari otak kanan yang harus mendahului proses pemahaman bahasa sebelum otak kiri.

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “ Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Metode *Total Physical Response* Melalui *Charades Game* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas VI Di SDN Pendem 02 Kota Batu “. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan langkah-langkah proses pembelajaran dengan metode *Total Physical Response* menggunakan *charades game* dalam peningkatan penguasaan kosakata pada siswa kelas VI di SDN Pendem 02, dan menganalisis hasilnya.

KAJIAN PUSTAKA

1. Bahasa Inggris Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Inggris bukan merupakan hal yang sederhana, karena bahasa Inggris adalah bahasa asing yang dilaksanakan di sekolah sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal. Kemampuan dan keterampilan dalam pembelajaran setiap anak berbeda sesuai dengan perkembangan masing-masing (W. Anitah Sri dkk, 2014) . Dalam pembelajaran bahasa Inggris kemampuan siswa di sekolah dipengaruhi oleh proses belajar yang dilaksanakannya. Pada dasarnya hal yang harus dipahami dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah menumbuhkan minat anak terlebih dahulu (Suyanto K.E Kasihani, 2009) . Untuk mencapai hal tersebut perlu adanya pemahaman karakteristik anak sehingga bisa memilih bahan pembelajaran, media serta metode yang tepat bagi mereka. Hal tersebut menjadi bekal bagi guru bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Maka dari itu diperlukan suatu pemahaman bagi guru untuk lebih mengenal karakteristik siswa serta proses pembelajaran. Berikut ini adalah karakteristik siswa secara umum yang dapat mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan dalam belajar bahasa Inggris (Suyanto K.E Kasihani, 2009)

Pembelajaran bahasa Inggris merupakan suatu pengembangan kemampuan berbahasa secara kontekstual dan berterima sesuai dengan konteks serta kondisi dan situasi keseharian siswa. Hal ini dimaksudkan untuk menghasilkan bentuk pembelajaran bahasa Inggris yang lebih bermakna. Menurut Ausubel pembelajaran yang bermakna memiliki dua hal yang patut diperhatikan yaitu: 1) materi yang dipelajari haruslah materi yang bermakna dan sesuai dengan struktur kognitif siswa; 2) aktifitas belajar semestinya berlangsung dalam kondisi belajar yang bermakna (dalam Dwiyo D. Wasis, 2019). Hal tersebut perlu diintegrasikan sedemikian rupa sehingga menghasilkan kegiatan belajar yang menekankan pada aspek bagaimana bahasa Inggris digunakan sebagai alat komunikasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang mengajarkan kemampuan berkomunikasi siswa yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu mendengarkan (*listening skills*), berbicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*), dan menulis (*writing skills*).

2. Pembelajaran Kosakata

Kita tidak bisa berbicara, menulis dan memahami apa yang kita baca dan dengar tanpa adanya rangkaian kosakata (Richard, 2002). Menguasai kosakata adalah suatu hal yang wajib dalam mempelajari bahasa asing. Tanpa kosakata yang memadai, kita tidak dapat berkomunikasi secara efektif serta tidak dapat mengekspresikan gagasan. Kosakata bisa terbentuk melalui bentuk lisan dan tulisan. Siswa sekolah dasar bisa mendapatkan beberapa kesulitan dalam mempelajari bahasa terutama jika mereka hanya memiliki beberapa kemampuan dalam menghafal kosakata. Hal ini dapat dikaitkan bahwa kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris sangatlah penting. Setiap kata memiliki arti kata yang berbeda dan makna yang akan mendukung kemampuan seseorang untuk berbicara baik secara lisan maupun tertulis. Dari kosakata siswa mampu merangkai kalimat sehingga komunikasi menjadi lebih bermakna. Melalui kosakata pemahaman siswa akan bisa terlihat dari penguasaan kemampuan menyimak yang baik. Berdasarkan hal tersebut maka dapat

dipastikan bahwa keterampilan menyimak adalah komponen bahasa yang harus dikuasai siswa dengan baik agar bisa menerima beragam kata-kata baru yang belum pernah didengar sebelumnya.

Menyimak merupakan jenis kegiatan keterampilan dalam bahasa Inggris yang berkaitan dengan pembelajaran kosakata. Menurut Suyanto Kasihani K.E. (2009) keterampilan menyimak merupakan keterampilan awal ketika anak mulai belajar bahasa. Dengan menyimak anak-anak belajar bahasa dari bahasa lisan yang mereka dengar secara berulang-ulang. Siswa sekolah dasar akan merasa senang sekali jika guru mampu menyajikan kegiatan pembelajaran yang menarik seperti bercerita atau mendongeng. Hal yang diperlukan dalam pembelajaran kosakata adalah mengingat kosakata dimana merupakan suatu kegiatan dalam pembelajaran bahasa Inggris yang cukup sulit karena keterbatasan kemampuan siswa. Guru harus memberikan keterampilan menyimak dan latihan yang cukup untuk memahami materi yang disampaikan. Sesuai dengan apa yang ditulis Philips (1993) bahwa ketika guru mampu berinteraksi dengan siswa dalam pembelajaran menyimak maka mereka akan terus mengingat apa yang telah didengarnya sepanjang hidupnya. Kesulitan siswa dalam proses menyimak terutama pembelajaran kosakata akan terbantu jika pembelajaran yang disampaikan oleh guru sangat menyenangkan, atraktif dan selalu melibatkan siswa menjadi aktif

3. Metode Pembelajaran Total Physical Response

Method dalam bahasa Indonesia mempunyai arti cara. Jika dikaitkan dengan pembelajaran, metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa (Anitah Sri W., 2014). Beberapa metode dalam pembelajaran adalah ceramah, diskusi, tanya jawab, simulasi, pemberian tugas, kerja kelompok, demonstrasi (*modelling*), eksperimen, pemecahan masalah, inkuiri dan masih banyak lagi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan adanya suatu metode mengajar yang efektif. Metode dalam pembelajaran tidak hanya harus dikuasai oleh guru saja tetapi siswa juga harus menguasainya. Pengalaman belajar terbentuk dari proses pembelajaran yang ada kaitannya dengan metode pembelajaran.

Menurut Richard & Rodgers (2014) *Total Physical Response* didefinisikan sebagai metode pembelajaran bahasa yang berdasarkan pada koordinasi perintah (*command*), ucapan (*speech*) dan gerak (*action*) yang dilaksanakan untuk mengajarkan bahasa melalui aktivitas fisik (*motor*). Metode *Total Physical Response* sangat tepat diterapkan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran kosakata karena melibatkan kegiatan yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu dengan metode ini secara tidak langsung mengajarkan kemahiran lisan pada tingkat awal.

Larsen & Freeman (2004) dalam bukunya yang berjudul “ *Techniques And Principles In Language Teaching* “ menyatakan bahwa *Total Physical Response* adalah suatu metode pendekatan bahasa asing dengan instruksi atau perintah. Beberapa prinsip pada proses pembelajaran apabila menggunakan metode tersebut guru akan bertindak sebagai fasilitator kelas yang harus menyusun aktivitas pembelajaran di kelas yang didasarkan pada makna dalam bahasa target (*target language*) yang disampaikan melalui tindakan. Siswa tidak di tuntut untuk menghafalkan sebagai suatu rutinitas tetap, akan tetapi pembelajaran akan lebih efektif jika dilaksanakan melalui aktivitas yang menyenangkan.

4. Permainan *Charades Game*

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan suatu hal yang harus dipertimbangkan dalam pelaksanaannya. Sebagai bahasa asing yang tidak digunakan sehari-hari oleh siswa, bahasa Inggris masih terbilang sulit untuk dipelajari. Untuk mengurangi kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas maka guru harus bisa mempertimbangkan sesuatu yang bisa menciptakan situasi kelas yang membuat siswa termotivasi untuk belajar (Kasbolah, 1993). Salah satunya dengan menggunakan media yang tepat dan menarik ketika melaksanakan pembelajaran di kelas

Karakteristik usia siswa sekolah dasar salah satunya adalah menyukai kegiatan yang membuat mereka senang, seperti kosakata dan bermain. Rasa senang siswa akan pembelajaran bahasa Inggris ditentukan oleh guru. Bagaimana seorang guru dengan bakat dan kreativitasnya menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Siswa sekolah dasar menyukai berbagai macam permainan. Pembelajaran bahasa Inggris akan lebih mudah dipelajari siswa sekolah dasar ketika disampaikan dengan cara-cara menyenangkan (*fun ways*) melalui permainan (*games*) karena sifat anak-anak yang senang bermain, Herlina (2019).

Dalam hal ini guru dapat mengatur level permainan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Sebagai contoh permainan yang bisa di manfaatkan adalah *charades games* (permainan menebak). *Charades Game* merupakan permainan yang bisa dilakukan oleh semua usia. Pada permainan ini siswa harus mengekspresikan kata dengan melibatkan gerak tubuh. Menurut Nisbet & Tindall (2015), *charades game* merupakan jenis permainan yang melatih siswa untuk menuliskan atau menebak kata dari siswa yang lain dengan memberikan kata kunci melalui gerakan. Permainan tebak kata melalui gerakan ini mempunyai manfaat antara lain: (1) meningkatkan kemampuan kosakata khususnya kata benda, (2) meningkatkan antusias dan keaktifan siswa di kelas, (3) mengurangi rasa bosan terhadap materi.

5. Penelitian Terkait

1) Thirsa Laules Purwa. 2021. Pengembangan Metode *Total Physical Response* (TPR) Berbantuan Permainan Tradisional Dakon Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Tesis, Program Studi Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa kualitas kevalidan metode berdasarkan komponen materinya sebesar 80%, perangkat pembelajaran sebesar 89%, dan media sebesar 100% dengan kategori valid secara keseluruhan. Kualitas kepraktisan metode diperoleh berdasarkan observasi keterlaksanaan pembelajaran sebesar 97% dan aktifitas siswa sebesar 91%. Dengan kata lain diketahui bahwa metode TPR (*Total Physical Response*) sangat berkualitas dan layak digunakan pada pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2) Jecklainten Y. Mananohas. 2021. Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan metode TPR (*Total Physical Response*). Skripsi. Jurusan Sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi Manado. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Total Physical Response* dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa. Hal tersebut

dapat dibuktikan dengan hasil *post test* siswa yang meningkat yaitu dari rata-rata 65 meningkat menjadi 92, dengan kata lain ada peningkatan sebesar 42% setelah pembelajaran menerapkan TPR (*Total Physical Response*).

3) Mala Khayati dan Muhamad Sofian Hadi. 2021. *Explicit Vocabulary Instruction With English Language Learners: a Charade Game*. Jurnal. *English Language In Focus (ELIF)*. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan kemajuan penguasaan kosakata siswa melalui permainan *charade game*. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan desain eksperimen dari tes awal dan tes akhir. Rata-rata tes awal siswa adalah 57, tetapi setelah terjadi perlakuan meningkat menjadi 81,83. Selain itu dengan menggunakan permainan *charade games* kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata cukup baik.

4) Aida Fitriyani Khusniyati. 2020. Pengaruh Metode *Total Physical Response* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Menyimak Dan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada anak Usia Dini. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh metode *Total Physical Response* terhadap kemampuan menyimak anak menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} 4, 110 lebih besar dari t_{tabel} 2,101 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Keberhasilan tersebut dikarenakan metode *Total Physical Response* membuat siswa menjadi lebih aktif, karena siswa diberikan kesempatan untuk bersama-sama melakukan gerakan yang diperintahkan guru. Penggunaan metode *Total Physical Response* berbantuan *flash card* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} 5, 407 lebih besar dari t_{tabel} 2, 101 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Keberhasilan tersebut dikarenakan pemberian stimulasi pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui penggunaan media *flash card* menghasilkan respon berupa siswa dapat melafalkan kata, menyimak kata, mengenal tulisan kata dan memahami arti kata.

5) Fransiska Gadis Marcella, Nyoto Haryono dan Gamaliel Septian Airlanda. 2019. Jurnal Tematik Vol. 9 No. 2. Pendidikan Guru Sekolah dasar UKSW Salatiga. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata menggunakan metode TPR dengan media *charade games*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Ada 26 siswa kelas 3 SD Negeri Pabelan 1 yang diteliti. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi guru dan residual, serta tes terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru dan siswa dari siklus I dan siklus II dengan menerapkan metode TPR dengan skor rata-rata aktivitas guru tidak mengalami kenaikan atau penurunan sebesar 10 dengan persentase 100%, baik pada siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata aktivitas siswa mengalami peningkatan, pada siklus I nilai rata-rata aktivitas siswa adalah 25,5 dengan persentase 63,75%, kemudian pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 36 dengan persentase 90%. Sedangkan ketuntasan penguasaan kosakata pada siklus I siswa yang mencapai KKM (nilai kelulusan minimal) berjumlah 17 siswa atau 65% kemudian meningkat pada siklus II yang mencapai KKM sebanyak 24 siswa atau

93%. Dengan demikian, metode TPR dengan media *charade games* dapat meningkatkan kosakata siswa.

6) Fatmawati. 2020. *The effect of using charades game to enhance the vocabulary mastery at the second grade of SMP Muhammadiyah 12 Makassar*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Charades game* terhadap peningkatan penguasaan kosakata di kelas dua SMP Muhammadiyah 12 Makassar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian eksperimen. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII A tahun ajaran 2019/2020. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan *Charades game* dalam pembelajaran kosakata lebih efektif. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa 75,24 mengalami peningkatan sebesar 14% menjadi 85,75. Hal ini terbukti bahwa ada peningkatan nilai yang signifikan dalam belajar kosakata menggunakan *charades game*.

METODE PENELITIAN

1. Rancangan Penelitian;

Dalam penelitian ini permasalahan yang dianalisis adalah kegiatan yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan *charades game* dengan metode *total physical response* pada siswa kelas VI di SDN Pendem 02 Kota Batu. Maka dari itu jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian tindakan dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI SD Negeri Pendem 02. Menurut Asrori (2009) Penelitian Tindakan Kelas merupakan penyelidikan secara sistematis dengan tujuan menginformasikan praktik pembelajaran dalam situasi tertentu. Penelitian Tindakan kelas juga merupakan suatu cara bagi guru untuk menemukan apa yang terbaik dalam situasi kelas mereka sendiri sehingga keputusan tentang proses pembelajaran dapat diambil dengan sebaik-baiknya. Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti mempergunakan data yang ada untuk memecahkan dan memberikan solusi terhadap pertanyaan-pertanyaan tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pada Penelitian Tindakan Kelas peneliti melakukan tindakan bertepatan dengan pelaksanaan kewajibannya sebagai guru kelas VI SD. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan kreativitas guru melalui pembelajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan *Charades Game* dengan metode *Total Physical Response*, yakni meningkatkan kemampuan kosa kata melalui permainan yang mengkoordinasikan antara gerak tubuh dan ekspresi wajah.

Dalam penelitian ini peneliti merupakan guru yang melaksanakan tindakan dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar kosakata melalui permainan *Charades Game* dengan menggunakan metode *Total Physical Response*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pendem 02 di ruang kelas VI. Penelitian tindakan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris.

Penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tugas menjadi wali kelas, yang tidak akan mengganggu proses pelaksanaan belajar mengajar yang sudah menjadi bagian dari bentuk tanggung jawab sebagai pendidik. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan sesuai dengan jadwal pelaksanaannya. Hal tersebut sesuai dengan teori bahwa penelitian tindakan bersifat situasional, kontekstual, berskala kecil, terlokalisasi, dan secara langsung sesuai dengan situasi nyata yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran. Di dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti melibatkan guru lain di SD Negeri Pendem 02 sebagai teman sejawat, kolaborator serta observer.

2. Kehadiran Peneliti

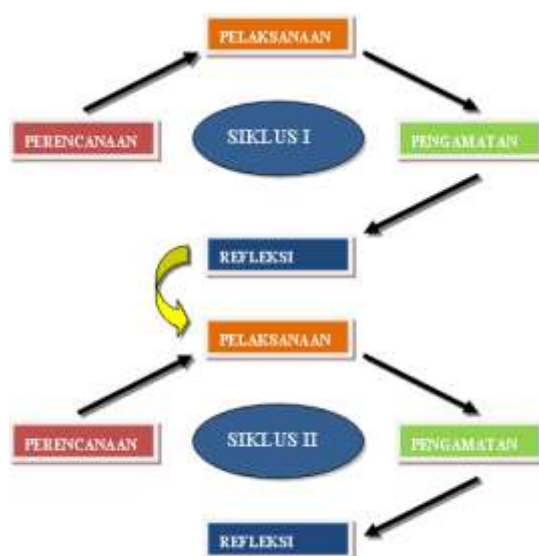
PTK ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif dimana guru sebagai peneliti memiliki ciri utama yang sangat menonjol dan penting dalam proses penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian tindakan kelas ini guru terlibat penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Asrori, 2009). Kehadiran Di lapangan kehadiran peneliti dalam pelaksanaan sangat penting karena peneliti sendiri merupakan instrumen utama penelitian. Karena rancangan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif maka dari itulah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data selalu melibatkan peneliti, selain itu juga berkolaborasi dengan guru-guru di SD Negeri Pendem 02 Kota Batu.

3. Subyek dan Lokasi Penelitian

Setelah dilaksanakan studi pendahuluan, maka dapat ditentukan pihak yang menjadi subjek penelitian. Informan kunci yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa, teman sejawat, serta Kepala Sekolah. Hal tersebut dilaksanakan agar satu sama lain bisa mendukung data yang diperoleh dari hasil kolaborasi dan kolegal dalam penelitian ini. Pada penelitian ini, yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri Pendem 02 tahun pelajaran 2022/2023. Terdiri dari 16 siswa dan 13 siswi, dengan jumlah total terdapat 29 siswa. Penelitian ini berlokasi di SD Negeri Pendem 02 yang beralamat di Jl. Dr. Moh. Hatta No. 134 desa Pendem Kecamatan Junrejo Kota Batu. Penentuan lokasi penelitian ini dilakukan secara purposif, artinya didasarkan atas pertimbangan tujuan penelitian.

4. Alur PTK

Model rancangan PTK terletak pada alur pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Alur penelitian tindakan dalam PTK ini dapat dilihat pada Gambar 1 yang diadaptasi dari Kemmis dan McTaggart (1988).



Gambar. 1 Alur Pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Taggart

5. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pada Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua indikator yaitu indikator kualitatif dan indikator kuantitatif yang disusun secara bersama-sama antara peneliti dengan teman sejawat, terutama yang bertindak sebagai observer. Indikator keberhasilan secara kualitatif adalah sebagai berikut : pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini akan diakhiri jika terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada proses pembelajaran yaitu ditandai dengan pembelajaran yang aktif, kreatif serta suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Indikator keberhasilan bisa dilihat dari pelaksanaan guru dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai sosok guru yang kreatif dan profesional. Indikator ini juga didukung dengan keberhasilan siswa sebagai responden dimana pada penelitian tersebut mereka terbukti berpartisipasi aktif serta mampu meningkatkan hasil belajar dengan baik. Indikator secara kuantitatif ditentukan dengan tercapainya minimal 80 % siswa telah menguasai kosakata dalam bahasa Inggris.

6. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1). Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2010). Kegiatan tersebut bisa berkenaan dengan cara guru mengajar dan siswa belajar. Sesuai dengan data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan model observasi partisipasi aktif. Model ini bertujuan agar peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran selain itu peneliti bersama teman sejawat berkolaborasi serta melibatkan diri dalam setiap kegiatan pembelajaran untuk memecahkan permasalahan siswa dan mengamati setiap proses pembelajaran yang berlangsung.

Peneliti menggunakan model pengamatan ini agar peran peneliti dapat terlaksana seutuhnya. Peneliti akan mudah diterima oleh komunitas yang diteliti dengan cara memberikan bantuan atau supervisi sesuai dengan apa yang mereka butuhkan. Upaya pemecahan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan metode *Total Physical Response* melalui *Charades Game*.

2). Wawancara

Kegiatan wawancara dilaksanakan untuk siswa dan observer yang bertujuan untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan dengan pengetahuan, pengalaman, pendapat, perasaan serta latar belakang. Wawancara dengan siswa dilakukan secara langsung dengan menggunakan instrumen wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru model serta siswa yang aktif dalam penerapan metode. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Menurut Sukmadinata (2010), pada wawancara terstruktur pernyataan atau pertanyaan umum diikuti dengan pernyataan atau pertanyaan yang lebih khusus, sehingga jawaban atau penjelasan dari responden menjadi lebih dibatasi dan diarahkan. Wawancara terstruktur yang diajukan peneliti kepada informan telah dipersiapkan sebelumnya hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara umum mengenai pelaksanaan metode pembelajaran. Pernyataan atau pertanyaan pada wawancara berupa hal yang inti atau pokok saja yang jumlahnya tidak lebih dari 7 atau 8 pertanyaan (Sukmadinata, 2010).

3) Tes

Tes merupakan salah satu cara untuk mendapatkan data sebagai bahan pertimbangan dalam evaluasi pada penguasaan kosakata bahasa Inggris. Adapun Jenis tes yang digunakan adalah pre tes dan post tes. Pada tahap awal akan dilaksanakan pre tes dimana hal ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan post tes dilaksanakan pada setiap akhir siklus dengan tujuan untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris. Jenis tes yang disusun yaitu tes tulis yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

4). Dokumentasi

Studi dokumenter (*documentary study*) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik (Sukmadinata, 2010) Untuk menentukan dokumen yang tepat serta mendukung pelaksanaan penelitian, maka peneliti menelaah terhadap keabsahan dokumen, kebenaran isi dokumen serta relevan tidaknya dokumen dalam penelitian. Dokumentasi dilaksanakan secara kronologis berdasarkan urutan tindakan : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada siklus 1 dan siklus 2. Dokumentasi bisa dilakukan dengan memanfaatkan kamera android yang populer dilakukan oleh observer. Dokumentasi bisa mengabadikan foto kegiatan pembelajaran maupun video pembelajaran.

3.8. Analisis Data

Menurut Bogdan dan Biklen (2005) pada analisis data meliputi kegiatan-kegiatan yang mempengaruhi data, menatanya, membagi menjadi satuan yang dapat dikelola, disintesis, dicari pola, diketemukan yang penting dan apa yang akan dipelajari serta memutuskan apa yang akan dilaporkan. Analisis data dalam penelitian ini dapat dilaksanakan melalui empat tahapan kegiatan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman, 2002). Langkah-langkah analisis data dapat dipaparkan sebagai berikut:

1). Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan, yaitu bagian deskriptif dan bagian reflektif. Bagian deskriptif merupakan catatan tentang peristiwa, pengalaman yang dilihat, didengar, serta dialami oleh peneliti yang dicatat secara detail. Bagian deskriptif ini berisi tentang gambaran diri informan, rekonstruksi dialog, catatan tentang peristiwa khusus, dan gambaran kegiatan.

2). Reduksi Data

Reduksi data dilaksanakan dengan membuat rangkuman tentang inti, proses dan pernyataan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang hal yang tidak perlu dan mengkategorisasikan data dengan cara yang sedemikian rupa sehingga sebuah kesimpulan dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk matriks secara lebih rinci dan lengkap serta disajikan dalam bentuk teks naratif.

3). Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan selama penelitian berlangsung. Jika kesimpulan belum maksimal maka peneliti mengumpulkan data di lapangan, mereduksi, dan menyajikan serta menarik kesimpulan kembali sehingga merupakan suatu siklus. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data kualitatif didapatkan melalui hasil observasi, wawancara serta hasil dokumentasi penelitian. Analisis data kuantitatif digunakan karena data utama berupa penguasaan kosakata bahasa Inggris dan dapat diolah melalui instrumen tes.

Data hasil kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris dapat dihitung dengan rumus statistika secara sederhana sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh Siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Hasil kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada akhir siklus akan dihitung rata-ratanya. Hasil dari rata-rata pada akhir siklus digunakan sebagai pembandingan dari siklus I dengan siklus II. Jika mengalami kenaikan pada siklus II diasumsikan bahwa penggunaan metode *Total Physical Response* menggunakan *Charades Game* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Sedangkan untuk menghitung prosentase ketuntasan belajar yang dicapai adalah sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Jumlah Nilai di atas KKM} \times 100\%}{\text{Jumlah siswa}}$$

4) Pengecekan Keabsahan Temuan

Pada penelitian ini data dari hasil pemantauan dan evaluasi harus memenuhi persyaratan yang berhubungan dengan objektivitas, kesahihan dan keandalan. Jawaban seorang informan yang diperoleh dari hasil wawancara dicek dengan pengamatan, dicek lagi dengan data dokumenter (ini yang disebut triangulasi), kalau perlu diulangi lagi dengan wawancara, observasi, dan dokumen lain, sehingga ditemukan kenyataan yang sesungguhnya (Sukmadinata, 2010).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal

Berdasarkan observasi di tahap awal yang telah dilakukan pada tanggal 26 September 2022, diketahui bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa masih rendah. Kondisi awal tersebut didukung pada pelaksanaan penilaian kosakata bahasa Inggris dalam tes kemampuan awal. Adapun rata-rata nilai siswa dalam tes tahap awal adalah sebagai berikut.

Rata-rata Nilai Siswa Pada Tes Kemampuan Awal Penguasaan Kosakata bahasa Inggris

Jumlah Nilai Tes Pra-Siklus Siswa	1.615
Rata-rata Kelas Siswa	59,81
Skor Tertinggi	90
Skor Terendah	20
Jumlah Siswa Yang Tuntas	9
Jumlah Siswa Yang Belum Tuntas	18
Prosentase Ketuntasan	33,33%

Dari Tabel di atas bisa dideskripsikan bahwa skor nilai rata-rata siswa yang telah dicapai siswa sebesar 59, 81. Dengan skor tertinggi yaitu 90, dan skor terendah adalah 20. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Inggris di SD Negeri pendem 02 adalah 65. Skor nilai siswa yang masih di bawah KKM adalah 18 siswa. Sedangkan siswa yang memperoleh skor nilai di atas KKM yaitu 9 siswa. Pada penelitian tahap awal total siswa yang mengikuti tes awal adalah 27 siswa, karena ada dua siswa yang sakit dan tidak mengikuti tes tahap awal.

Berdasarkan analisis data dari pada tabel 4.1 diatas diketahui bahwa prosentase ketuntasan pada tahap awal yaitu sebesar 33, 33%. Prosentase tersebut menunjukkan bahwa

masih banyak siswa yang kemampuan kosakatanya sangat kurang sehingga diperlukan suatu tindakan yang tepat untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka.

Salah satu solusi yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan *Charades Game* dengan metode *Total Physical Response* pada pembelajaran selanjutnya.

2. Siklus I

Pada pelaksanaan siklus I peneliti telah merencanakan untuk melakukan pembelajaran kosakata dalam bahasa Inggris dalam dua kali pertemuan tatap muka di kelas. Yaitu pada tanggal 4 Oktober 2022 dan 11 Oktober 2022. Siswa yang menjadi subjek penelitian secara keseluruhan akan mendapat bimbingan di kelas yang dilaksanakan secara terprogram.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti dibantu oleh teman sejawat satu sekolah yang bertindak sebagai observer. Hal tersebut dimaksudkan agar penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih objektif dan hendaknya teman sejawat juga bisa memberikan masukan bagi peneliti terkait dengan tindakan yang dilakukan sehingga akan membantu peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

1). Perencanaan Siklus I

Perencanaan Tindakan pada siklus 1 didasarkan pada hasil analisis data pada tahap awal dari siswa kelas VI SD Negeri pendem 02 Kota Batu. Perencanaan pembelajaran siklus 1 ini juga dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus 1 yang terlampir pada lampiran Penelitian Tindakan Kelas ini. Pada tahapan perencanaan siklus 1 ini peneliti memberikan layanan bimbingan pembelajaran secara berkelompok dengan menyiapkan materi pelajaran bahasa Inggris serta indikator – indikator yang berhubungan dengan kosakata. Sebelum melaksanakan bimbingan pembelajaran peneliti mempersiapkan dokumentasi, lembar observasi, dan wawancara yang dilakukan dengan teman sejawat sebagai observer. Pada tahap perencanaan peneliti juga menentukan tujuan yang akan dicapai, yaitu peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Selanjutnya peneliti menentukan materi yang digunakan untuk pembimbingan siswa. Dilanjutkan dengan menetapkan tahapan kegiatan yang akan dilalui oleh siswa dalam pembelajaran tersebut. Peneliti bersama teman sejawat menetapkan alat penilaian untuk melihat ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus 1 adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat RPP sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Menyiapkan instrumen data penilaian, observasi, dan wawancara
- 3) Menyiapkan media pendukung lainnya yang akan digunakan saat pembelajaran kosakata yaitu *word wall*.
- 4) Menyiapkan Lembar Kerja Kelompok
- 5) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto.

2) Pelaksanaan Siklus I

Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini layanan bimbingan tentang kosakata dilaksanakan secara berkelompok dengan intensitas dua kali pertemuan. Untuk pelaksanaannya dapat dijelaskan sebagai berikut :

Siklus 1 Pertemuan 1

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 4 Oktober 2022 di ruang kelas VI SD Negeri Pendem 02. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama terdapat 4 tahapan kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan , kegiatan inti , kegiatan refleksi dan kegiatan penutup. Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dimulai pada pukul 08.00 WIB. Berikut adalah tahapan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris :

- 1) Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, menanyakan keadaan siswa, melakukan apersepsi, motivasi kepada siswa tentang pentingnya belajar bahasa Inggris dan mengarahkan siswa memasuki materi yang akan dipelajari.
- 2) Peneliti menjelaskan tujuan yang akan dicapai serta menjelaskan materi pelajaran dengan menerangkan langkah pembelajaran tentang *Weather and Season* (musim dan cuaca).
- 3) Peneliti memfokuskan siswa agar selalu memperhatikan pembelajaran
- 4) Peneliti menunjukkan *word wall* di papan tulis kelas pada siswa tentang kosakata yang menurut siswa sesuai dengan tema musim panas (*summer*)
- 5) Kemudian beberapa siswa memilih kosakata yang ada pada *word wall* kemudian diletakkan pada tempat yang telah disediakan
- 6) Peneliti memberikan arahan tentang kosakata mana saja yang sesuai dengan tema dan mengajak siswa untuk memberikan tanda \surd (centang) jika kosakata sesuai dengan materi, dan tanda X (silang) pada kosakata yang tidak sesuai dengan materi.
- 7) Peneliti mengucapkan lafal kosakata yang ada pada *word wall* diikuti dengan metode *Total Physical Response* yaitu mengartikan kosakata dengan melakukan gerakan dan ekspresi sesuai dengan arti kosakata.
- 8) Peneliti melafalkan kosakata yang disertai gerakan yang kemudian diikuti semua siswa secara klasikal.
- 9) Peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk melakukan permainan tebak kata (*charades game*) dengan menunjuk beberapa mereka untuk mempraktekkan gerakan dan ditebak oleh siswa lain.
- 10) *Charades Game* (tebak kata) dilakukan secara bergiliran oleh siswa
- 11) Peneliti melakukan tanya jawab secara klasikal tentang materi yang baru saja disampaikan
- 12) Peneliti membentuk siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5 – 6 orang siswa
- 13) Peneliti memberikan arahan kepada siswa untuk mengerjakan Lembar Kerja Kelompok
- 14) Masing-masing kelompok berdiskusi untuk menjawab setiap langkah kegiatan yang ada pada Lembar Kerja Kelompok
- 15) Peneliti memberikan bimbingan dan arahan kepada masing-masing kelompok pada saat kegiatan diskusi.
- 16) Setiap kelompok mengumpulkan hasil kerjanya dengan tepat waktu.

- 17) Pada kegiatan penutup peneliti melakukan refleksi dengan siswa tentang pembelajaran bahasa Inggris yang telah dilaksanakan.
- 18) Tepat pukul 09.30 WIB pembelajaran ditutup dengan salam dan siswa diperbolehkan beristirahat.

Data kualitatif yang didapatkan peneliti pada pertemuan pertama siklus 1 adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti sebagai guru melaksanakan pembelajaran secara berkelompok untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris.
- 2) Sebagian besar siswa sudah mulai terfokus pada materi pembelajaran kosakata bahasa Inggris
- 3) Siswa sudah mulai aktif dalam pembelajara serta berkembang kemampuannya dalam menguasai kosakata tentang *Summer*
- 4) Ada sebagian kecil siswa yang masih pasif dan kurang memiliki keberanian untuk melakukan permainan ataupun bertanya tentang materi kosakata sehingga peneliti melakukan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dalam setiap pembelajaran.

Siklus 1 Pertemuan 2

Pada Siklus 1 hari kedua, Selasa 11 Oktober 2022 peneliti memulai pembelajaran pada pukul 08.00 WIB Berikut adalah tahapan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris pertemuan kedua :

- 1) Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, menanyakan keadaan siswa, melakukan apersepsi, memotivasi kepada siswa tentang pentingnya belajar bahasa Inggris dan mengarahkan siswa memasuki materi yang akan dipelajari.
- 2) Peneliti menjelaskan tujuan yang akan dicapai serta memantabkan dan memperdalam materi pembelajaran tentang *Weather and Season* (cuaca).
- 3) Peneliti memfokuskan siswa agar selalu memperhatikan pembelajaran
- 4) Peneliti mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam permainan tebak kata (*charades game*) secara berkelompok
- 5) Kemudian salah satu wakil dari tiap kelompok diberikan pilihan kosakata kemudian mempraktekkannya dengan gerakan dan ekspresi
- 6) Masing-masing kelompok menebak gerakan tersebut dengan menuliskan jawabannya pada kertas kosong
- 7) Peneliti melakukan cross check terhadap setiap jawaban kelompok
- 8) Peneliti memberikan penguatan dengan melakukan gerakan dan pelafalan kosakata yang kemudian diikuti oleh semua siswa secara klasikal.
- 9) Peneliti membagikan lembar soal kepada siswa
- 10) Peneliti memberikan arahan kepada siswa untuk mengerjakan soal secara individu
- 11) Peneliti memberikan waktu selama 15 menit untuk menyelesaikan soal
- 12) Semua siswa mengumpulkan lembar jawab dengan tepat waktu.
- 13) Peneliti melakukan pembahasan tentang soal kosakata
- 14) Pada kegiatan penutup peneliti melakukan refleksi dengan siswa tentang pembelajaran bahasa Inggris yang telah dilaksanakan pada hari ini..
- 15) Tepat pukul 09.30 WIB pembelajaran ditutup dengan salam dan siswa diperbolehkan beristirahat.

- a. Data kualitatif yang didapatkan peneliti pada pertemuan kedua siklus 1 adalah sebagai berikut :
- 1) Peneliti sebagai guru melaksanakan pemantaban pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris.
 - 2) Sebagian besar siswa sudah mulai terfokus pada materi pembelajaran kosakata bahasa Inggris
 - 3) Siswa sudah terlihat sangat antusias, berani menyampaikan pendapat dan aktif dalam permainan tebak kata (*charades game*)
 - 4) Siswa sudah terkondisi dengan pembelajaran kosakata menggunakan metode *Total Physical Response* dalam permainan *Charades Game*.

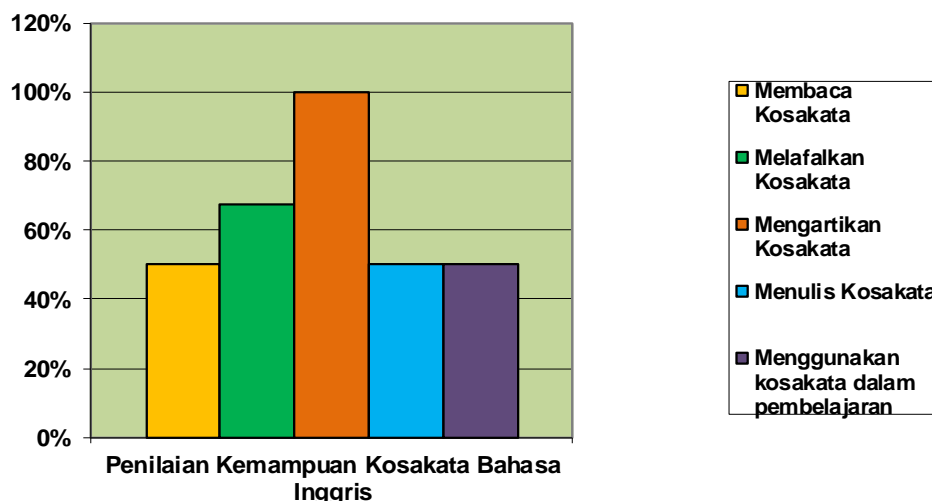
Observasi Siklus I

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat pada saat proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan tujuan utama yaitu pada pelaksanaan kegiatan siswa dalam pembelajaran beserta hasil peningkatan penguasaan dalam kosakata bahasa Inggris. Dalam melakukan observasi peneliti dan observer menggunakan instrumen yang telah disusun secara ilmiah sesuai dengan landasan yang tertulis dalam kajian pustaka. Peneliti dan teman sejawat berusaha melakukan observasi tanpa mengganggu aktivitas pembelajaran siswa. Selain mengobservasi serta mengumpulkan data peneliti selalu berusaha memberikan layanan bimbingan pembelajaran dengan baik agar peningkatan penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris siswa tercapai.

Observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 menghasilkan data kuantitatif sebagai berikut:

Aspek	Nilai rata-rata	Prosentase	Kategori
Membaca Kosakata	10	50%	Kurang
Melafalkan kosakata	13,10	67,5%	Baik
Mengartikan Kosakata	20	100%	Sangat Baik
Menuliskan Kosakata	10	50%	Kurang
Menggunakan Kosakata dalam pembelajaran	10	50%	Kurang

Data tersebut disajikan dalam gambar 4.1 sebagai berikut



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa :

- 1) Skor rata rata dari aspek membaca kosakata pada pembelajaran siklus I pertemuan 1 sebesar 10 berada pada katagori Kurang.
- 2) Skor rata rata dari aspek melafalkan kosakata pada siklus I pertemuan 1 sebesar 13,10 yang berada pada katagori Baik.
- 3) Skor rata rata dari aspek mengartikan kosakata pada pada siklus I sebesar 20 berada pada katagori sangat baik
- 4) Skor rata rata dari aspek menuliskan kosakata pada pada siklus I sebesar 10 berada pada katagori kurang
- 5) Skor rata rata dari aspek menggunakan kosakata dalam pemmbelajaran pada pada siklus I sebesar 10 berada pada katagori kurang.

Sementara untuk ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 dapat disajikan dalam tabel

Jumlah Nilai Tes Kemampuan Siswa Siklus 1	2.023
Nilai Rata-rata Kelas	69,76
Skor Tertinggi Kelas	100
Skor Terendah Kelas	20
Jumlah Siswa Yang Tuntas	21
Jumlah Siswa Yang Belum Tuntas	8
Prosentase Ketuntasan	72,41%

Refleksi Siklus 1

Pada kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus 1 ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki oleh peneliti dan siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Adapun kelemahan peneliti dan siswa setelah dianalisis dan refleksi dari tindakan pada siklus I akan dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Diagnosis Kelemahan Tindakan Siklus I

Aspek	Tindakan yang Perlu diperbaiki	Catatan Peneliti dan Teman Sejawat	Rekomendasi Rencana Tindakan
Membaca Kosakata	Kosakata yang diberikan peneliti pada awal pembelajaran terlalu banyak	Peneliti seharusnya lebih menguasai strategi dalam membimbing kelompok dan menjelaskan dengan cara komunikasi yang mudah serta perlu adanya banyak pengulangan (<i>drilling</i>) dalam membaca kosakata sehingga akan mudah dipahami siswa	Peneliti meningkatkan teknik membimbing kelompok dengan baik serta memper banyak pengulangan kosakata dalam pembelajaran, dalam hal ini kosakata yang akan disampaikan dipersempit dari 25 menjadi 20 kosakata
Menulis Kosakata	Peneliti belum mampu mengkondisikan kelompok dengan baik dalam meningkatkan keterampilan menulis kosakata	Peneliti sebaiknya lebih bersemangat serta mampu memotivasi siswa agar lebih aktif dan konsentrasi dalam pembelajaran kosakata	Peneliti akan mengkondusifkan suasana kelas agar siswa menjadi aktif dan diskusi kelompok berjalan dengan baik serta selalu memberikan <i>reward</i> dan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran kosakata
Menirukan instruksi dalam metode TPR	Kegiatan memadukan ucapan gerakan dan ekspresi (TPR) yang diberikan peneliti belum bisa dipahami siswa sepenuhnya. Peneliti masih kesulitan dalam menunjukkan arti gerakan dan	Peneliti harus lebih aktif dan kreatif dalam menciptakan gerakan dan ekspresi (TPR) yang mewakili arti kosakata serta memotivasi siswa untuk lebih aktif berani dan bersemangat dalam menirukan gerakan	Peneliti akan memperjelas perpaduan ucapan gerakan dan ekspresi mengenai kosakata yang lebih mudah dipahami siswa dan mudah diterapkannya dalam gerakan dan ekspresi

	ekspresi tersebut kepada siswa	dan ekspresi yang diajarkan peneliti yang berhubungan dengan kosakata	
<i>Charades Game</i>	Peneliti masih perlu meningkatkan motivasi serta keberanian siswa dalam <i>charades games</i> sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan	Peneliti sebaiknya harus mampu mengkondisikan siswa dalam kelas serta memberikan instruksi yang tepat dalam <i>Charades Game</i> agar siswa dapat melaksanakan kegiatan tersebut dengan tertib	Peneliti akan lebih fokus lagi dalam menginstruksikan <i>Charades Games</i> serta lebih aktif dalam memotivasi keberanian serta keaktifan siswa dalam pembelajaran kosakata di kelas

3 . Siklus II

Perencanaan Siklus II Pertemuan 1

Perencanaan Tindakan pada siklus II didasarkan pada hasil analisis data pada Siklus I. Perencanaan pembelajaran siklus II ini juga disusun sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus II yang terlampir pada lampiran Penelitian Tindakan Kelas ini. Pada tahapan perencanaan siklus II ini peneliti memberikan pembelajaran secara berkelompok dengan menyiapkan materi pelajaran bahasa Inggris serta indikator – indikator yang berhubungan dengan kosakata. Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti juga mempersiapkan dokumentasi, lembar observasi, dan wawancara yang akan dilakukan dengan teman sejawat sebagai observer. Pada tahap perencanaan peneliti menentukan tujuan yang akan dicapai, yaitu peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Selanjutnya peneliti menentukan materi yang digunakan dalam pembelajaran kosakata. Dilanjutkan dengan menetapkan tahapan kegiatan yang akan dilalui oleh siswa dalam pembelajaran tersebut. Peneliti bersama teman sejawat menetapkan alat penilaian untuk melihat ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat RPP sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran
- 2) Menyiapkan instrumen data penilaian observasi wawancara
- 3) Menyiapkan media pendukung lainnya yang digunakan dalam pembelajaran yaitu *wordwall*
- 4) Menyiapkan Lembar Kerja kelompok
- 5) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto

Pelaksanaan Siklus II

Siklus II Pertemuan 1

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 25 Oktober 2022 di ruang kelas VI SD Negeri Pendem 02. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama mempunyai 4 kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan , kegiatan inti , kegiatan refleksi dan kegiatan penutup. Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dimulai pada pukul 08.00 WIB. Berikut adalah tahapan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris :

- 1) Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, menanyakan keadaan siswa, melakukan apersepsi, motivasi kepada siswa tentang pentingnya belajar bahasa Inggris dan mengarahkan siswa memasuki materi yang akan dipelajari.
- 2) Peneliti menjelaskan tujuan yang akan dicapai serta menjelaskan materi pelajaran dengan menerangkan langkah pembelajaran tentang *Weather and Season* (cuaca dan musim).
- 3) Peneliti melakukan *ice breaking* agar siswa siap menerima pembelajaran dan selalu fokus dalam memperhatikan pembelajaran
- 4) Peneliti melakukan *drilling* (pengulangan) pengucapan kosakata tentang *Summer* pada siswa secara berulang-ulang
- 5) Peneliti mengucapkan kosakata diikuti oleh gerakan dan ekspresi yang ditirukan oleh siswa secara klasikal
- 6) Peneliti mengenalkan materi *Part of Speech* yaitu kata benda (*noun*), kata kerja (*verb*) dan *adjective* (kata sifat) serta memberikan contoh kosakata yang sesuai dengan materi *Summer*
- 7) Peneliti menunjuk perwakilan siswa untuk melakukan *Charades Games* secara acak sesuai dengan petunjuk di depan kelas
- 8) Perwakilan siswa yang akan melakukan *Charades Games* bisa mengucapkan kata kunci bahwa kosakata tersebut termasuk *Noun*, *Verb* dan *Adjective* untuk mempermudah siswa dalam menebak kosakata
- 9) Peneliti memberikan waktu kepada masing-masing kelompok untuk menebak kosakata yang sesuai kemudian menuliskannya dalam kertas jawaban menggunakan spidol
- 10) Peneliti melakukan tanya jawab secara klasikal tentang kegiatan pembelajaran yang baru saja disampaikan
- 11) Peneliti membentuk siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5 – 6 orang siswa
- 12) Peneliti memberikan arahan kepada siswa untuk mengerjakan Lembar Kerja Kelompok
- 13) Masing-masing kelompok berdiskusi untuk menjawab setiap langkah kegiatan yang ada pada Lembar Kerja Kelompok
- 14) Peneliti memberikan bimbingan dan arahan kepada masing-masing kelompok pada saat kegiatan diskusi.
- 15) Setiap kelompok mengumpulkan hasil kerjanya dengan tepat waktu.
- 16) Pada kegiatan penutup peneliti melakukan refleksi dengan siswa tentang pembelajaran bahasa Inggris yang telah dilaksanakan.
- 17) Tepat pukul 09.30 WIB pembelajaran ditutup dengan salam dan siswa diperbolehkan beristirahat.

Siklus II Pertemuan 2

Berikut adalah tahapan kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada pertemuan kedua :

- 1) Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, menanyakan keadaan siswa, melakukan apersepsi, memotivasi kepada siswa tentang pentingnya belajar bahasa Inggris dan mengarahkan siswa memasuki materi yang akan dipelajari.
- 2) Peneliti menjelaskan tujuan yang akan dicapai serta memantapkan dan memperdalam materi pembelajaran tentang *Summer* dan *Part of Speech*
- 3) Peneliti memfokuskan siswa agar selalu memperhatikan pembelajaran
- 4) Peneliti mengajak siswa untuk melakukan *Total Physical Response* yaitu dengan mengucapkan bagian *Part of Speech* sebagai kata kunci kemudian mengkombinasikan antara ucapan gerakan dan ekspresi tentang kosakata *Summer* secara klasikal
- 5) Peneliti menunjuk perwakilan siswa untuk terlibat dalam permainan tebak kata (*charades game*) tiap siswa diberikan pilihan kosakata kemudian mempraktekkannya di depan kelas
- 6) Masing-masing kelompok menebak gerakan tersebut dengan mengangkat tangan terlebih dahulu kemudian menjawab tebak kata dalam bahasa Inggris
- 7) Peneliti membagikan lembar soal tes kepada seluruh siswa
- 8) Peneliti memberikan arahan kepada siswa untuk mengerjakan soal secara individu sesuai dengan materi *Summer*
- 9) Peneliti memberikan waktu selama 15 menit untuk menyelesaikan soal
- 10) Semua siswa mengumpulkan lembar jawab dengan tepat waktu.
- 11) Peneliti melakukan pembahasan tentang soal tes
- 12) Pada kegiatan penutup peneliti melakukan refleksi dengan siswa tentang pembelajaran bahasa Inggris yang telah dilaksanakan pada hari ini.
- 13) Tepat pukul 09.30 WIB pembelajaran ditutup dengan salam dan siswa diperbolehkan beristirahat.

Observasi Siklus II

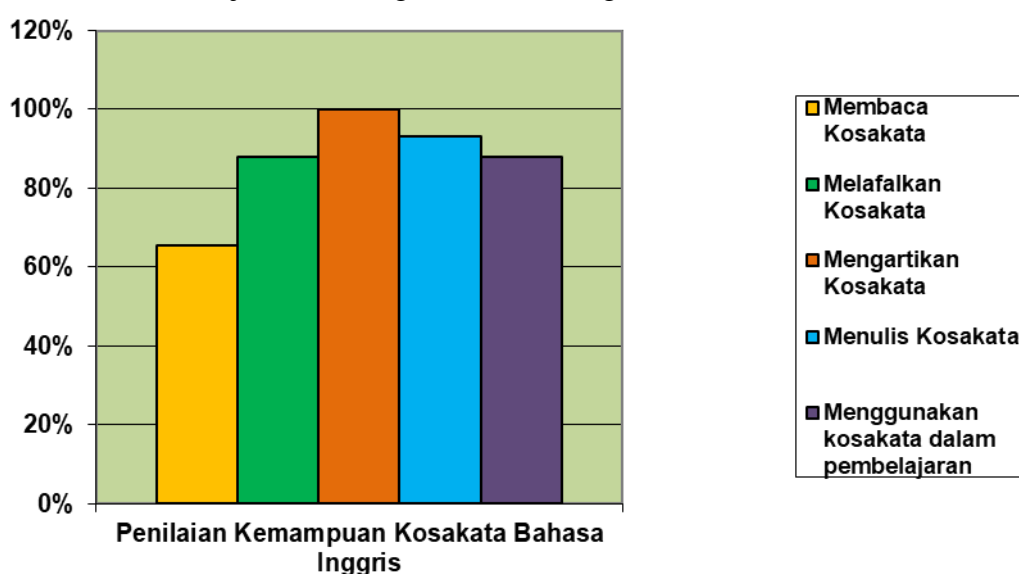
Observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan teman sejawat pada saat proses pembelajaran bertujuan utama yaitu pada pelaksanaan kegiatan siswa dalam pembelajaran serta hasil peningkatan penguasaan dalam kosakata bahasa Inggris. Dalam melakukan observasi peneliti dan teman sejawat menggunakan instrumen yang telah disusun secara ilmiah sesuai dengan landasan yang tertulis dalam kajian pustaka. Peneliti dan teman sejawat melakukan observasi tanpa mengganggu aktivitas pembelajaran siswa. Selain mengobservasi serta mengumpulkan data peneliti selalu memberikan pembelajaran dengan baik agar peningkatan penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris siswa tercapai.

Observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menghasilkan data kuantitatif sbagai berikut:

Tabel Hasil Observasi Nilai Keterampilan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siklus II

Aspek	Nilai rata-rata	Prosentase	Katagori
Membaca Kosakata	13,10	65,5%	Cukup
Melafalkan kosakata	17,59	87,95%	Sangat Baik
Mengartikan Kosakata	20	100%	Sangat Baik
Menuliskan Kosakata	18,62	93,1%	Sangat Baik
Menggunakan Kosakata dalam pembelajaran	17,59	87,95%	Sangat Baik

Data tersebut disajikan dalam gambar 4.3 sebagai berikut



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel 4.3 diatas, diketahui bahwa :

- 1) Skor rata rata dari aspek membaca kosakata pada pembelajaran siklus II pertemuan 2 sebesar 13,10 berada pada katagori Cukup Baik.
- 2) Skor rata rata dari aspek melafalkan kosakata pada siklus II pertemuan 2 sebesar 17, 59 yang berada pada katagori Sangat Baik.
- 3) Skor rata rata dari aspek mengartikan kosakata pada pada siklus II sebesar 20 berada pada katagori Sangat Baik
- 4) Skor rata rata dari aspek menuliskan kosakata pada pada siklus II sebesar 18,62 berada pada katagori Sangat Baik
- 5) Skor rata rata dari aspek menggunakan kosakata dalam pembelajaran pada pada siklus II sebesar 17,59 berada pada katagori Sangat Baik.

Sementara untuk ketuntasan hasil belajar pada siklus II dapat disajikan dalam tabel 4.3 sebagai berikut

Jumlah Nilai Tes Kemampuan Siswa Siklus II	2.633,3
Nilai Rata-rata Kelas	90,80
Skor Tertinggi Kelas	100
Skor Terendah Kelas	30
Jumlah Siswa Yang Tuntas	28
Jumlah Siswa Yang Belum Tuntas	1
Prosentase Ketuntasan	96,55%

4. Pembahasan

Pembahasan Hasil Penelitian berdasarkan analisis data di atas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa antara sebelum adanya tindakan dan sesudah mendapatkan tindakan pada siklus I dan II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata – rata peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI di SD Negeri Pendem 02 Kota Batu setelah mendapat tindakan, lebih tinggi dibandingkan sebelum mendapatkan tindakan. Berdasar analisis data terjadi peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui metode *Total Physical Response* dengan menggunakan *Charades Games* dari tahap awal yang dimulai dari pra siklus ke siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 13,10% pada kemampuan kosakata dan pada ketuntasan belajar mengalami kenaikan sebesar 39,08%. Kenaikan dari siklus I ke siklus II pada kemampuan kosakata siswa mengalami peningkatan sebesar 24,14%. Sedangkan ketuntasan belajar siswa juga meningkat sebesar 24,14 % .

Tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebelum mendapatkan tindakan cenderung masih dalam kategori Kurang. Namun setelah mendapatkan tindakan dengan metode *Total Physical Response* menggunakan *Charades Game* , tingkat kemampuan kosakata siswa sudah berada pada kategori Baik bahkan mendekati Sangat Baik. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan kosakata siswa setelah melalui tindakan menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan metode *Total Physical Response* menggunakan *Charades Game* dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan mempertimbangkan aspek: 1) Membaca kosakata , 2) melafalkan kosakata 3) mengartikan kosakata, 4) menulis kosakata , 5) menggunakan kosakata dalam pembelajaran. Selain kemampuan dalam 5 aspek tersebut peneliti juga mengukur ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap akhir siklus.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menggunakan metode *Total Physical Response* melalui *Charades Game* pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris terbukti mampu meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa. Hal itu ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami kosakata, siswa selama proses pembelajaran lebih aktif serta suasana kelas yang menjadi kondusif dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih semangat dalam pembelajaran kosakata.

Sedikit demi sedikit siswa sudah bisa membaca dengan lafal yang tepat, menuliskan kosakata sesuai dengan gambar dan menggunakan kosakata tersebut dalam pembelajaran. Selain itu, siswa juga sudah aktif dalam setiap kegiatan diskusi kelompok

berkomentar, bertanya dan sudah bisa menyelesaikan setiap tugas dengan baik walaupun belum begitu sempurna. Siswa sudah mulai menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran terutama pada saat menirukan gerakan melalui metode *Total Physical Response* serta saat melakukan *Charades games* di depan kelas.

Sesuai dengan pernyataan James Asher (2012) dalam buku yang berjudul "*Learning Another Language Through Action*" bahwa pengucapan langsung pada siswa mengandung suatu perintah dan selanjutnya siswa akan merespon kepada fisiknya sebelum mereka memulai menghasilkan respon verbal atau ucapan. Metode ini mengkombinasikan koordinasi perintah, ucapan, gerakan dan ekspresi dalam mengajarkan bahasa melalui aktivitas.

Dalam permainan tebak kata (*Charades Game*) aktivitas siswa dalam pembelajaran menjadi meningkat. Siswa lebih menyukai belajar dengan melakukan (*learning by doing*), yaitu aktivitas fisik dan mental. Pembelajaran bahasa Inggris akan lebih mudah dipelajari oleh para pembelajar usia sekolah dasar ketika disampaikan dengan cara-cara yang menyenangkan (*fun ways*) seperti melalui permainan (*games*) karena sifat anak-anak yang senang bermain (Herlina dkk, 2019).

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

- 1) Dalam meningkatkan kemampuan penguasaan siswa dalam kosakata bahasa Inggris dengan metode *Total Physical Response* menggunakan *Charades Game*, maka proses pembelajaran baik dari siklus I maupun siklus II dilaksanakan dalam 5 tahapan aspek yaitu membaca kosakata, melafalkan kosakata, mengartikan kosakata, menulis kosakata, serta menggunakan kosakata dalam pembelajaran dengan tepat melalui kombinasi ucapan, gerakan dan ekspresi.
- 2) Siswa kelas VI SD Negeri Pendem 02 tahun pelajaran 2022/ 2023 menjadi lebih konsentrasi serta aktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata menggunakan *Charades Game*.
- 3) Siswa memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan (*wellbeing*) dalam pembelajaran kosakata dengan dukungan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan.
- 4) Berdasar analisis data terjadi peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan *Charades Game* dengan metode *Total Physical Response* pada pembelajaran siswa kelas VI SD Negeri Pendem 02 Kota batu dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan yaitu sebesar 24,49 %. Sedangkan dari pra siklus ke siklus 1 mengalami peningkatan 13.10%, sedangkan peningkatan dari pra siklus ke siklus 2 yaitu sebesar 37,59%. Untuk ketuntasan belajar siswa dari pra siklus ke siklus I terdapat peningkatan yaitu sebesar 39,08% dan dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan ketuntasan belajar sebesar 24,14%.

2. Saran

- 1) Penggunaan metode *Total Physical Response* menggunakan *Charades Game* terbukti bisa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris pada siswa sekolah dasar

sehingga peneliti memberikan rekomendasi bagi guru untuk mengimplementasikannya dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran bahasa.

- 2) Peneliti lainnya diharapkan dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai bahan acuan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya dan bisa memaksimalkan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida Fitriyani Khusniyati. 2020. Pengaruh Metode *Total Physical Response* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Menyimak Dan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada anak Usia Dini Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Pascasarjana Universitas Negeri Semarang
- Asrori Mohammad. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : CV Wacana Prima
- Deanna L. Nisbet & Evie R. Tindall . 2015. *A Framework For Explicit Vocabulary Instruction With English Language Learners*. Kappa Delta Pi Record, Vol. 51, 2015-issue 2
<https://doi.org/10.1080/00228958.2015.1023141>
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Permendiknas No.22,23 dan 24 tahun 2006. Jakarta : Depdikbud
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. BNSP. Jakarta : Depdikbud
- Diane Larsen-Freeman. 2008. *Techniques And Principles In Language Teaching*. Oxford : Oxford University Press
- Dwiyoogo Wasis. 2019. Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*. Depok : PT Raja Grafindo Persada
- Euis Yanah Mulyanah, Ishak Ishak, Moh. Iqbal Firdaus. 2018. Penerapan Metode Total *Physical Response* (TPR) Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Sekolah Dasar (SD). Jurnal pendidikan Sekolah dasar (JPSD) vol. 4 No. 2 2018
- Fatmawati. 2020. *The effect of using charades game to enhance the vocabulary mastery at the second grade of SMP Muhammadiyah12 Makassar*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
- Fransiska Gadis marcella, Nyoto Haryono dan Gamaliel Septian Airlanda. 2019. Jurnal Tematik Vol. 9 No. 2. Pendidikan Guru Sekolah Dasar UKSW Salatiga
- Herlina dan Nindya Chandra M. U. 2019 *Teaching English to Students of Elementary School*. Jakarta : Bumi aksara
- Jack C. Richards and Theodore S. Rodgers. 2014. *Approaches And Methods In Language Teaching : Third Edition*. Cambridge : Cambridge University Press
- James J. Asher. 2012. *Learning Another Language Through Actions : Seventh Edition*. California : Sky Oaks Productions, Incorporated
- Jecklainten Y. Mananohas. 2021. Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan metode TPR (*Total Physical Response*). Skripsi. Jurusan Sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi Manado
- Kasihani K.E. Suyanto. 2009. *Englih For young Learners*. Jakarta : Bumi Aksara

- Lukmanul Hakim. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima Bandung
- Mala Khayati dan Muhamad Sofian Hadi. 2021. *Explicit Vocabulary Instruction With English Language Learners: a Charade Game*. Jurnal. English Language In Focus (ELIF)
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Robert C. Bogdan S. K. Biklen, 2005 *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston London : Allyn and Bacon, Inc.
- Sisma Amy Tasyana. 2020. *Pengaruh Metode Total Physical Response Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah dasar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Kampus Serang Universitas Pendidikan Indonesia
- Solchan T. W., dkk. 2014. *Pendidikan Bahasa Indonesia Di SD*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka
- Sri Anitah W., dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka
- S. Kemmis & Mc. Taggart R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Thirsa Laules Purwa. 2021. *Pengembangan Metode Total Physical Response (TPR) Berbantuan Permainan Tradisional Dakon Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Tesis, Program Studi Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya
- Yulita Sahara Wati dan Aulia Hanifah Qomar. 2020. *The Effectiveness Of using Charades game Toward Student's Vocabulary Mastery*. *Jurnal of English Education* Vol. 6 No.2