

**PENGARUH PERMAINAN “ACTION DRILL” DALAM PENGENALAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI
DI TK NEGERI 1 PADANG**

Sri Bunga Amalia¹, Elise Muryanti²

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

e-mail : ¹sribungaamaliaaaa@gmail.com, ²elise@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is based on the lack of development of English language skills of children in TK Negeri 1 Padang due to the phenomenon in this area, they often encounter difficulties in using English vocabulary in early childhood learning. This study aims to determine how much influence Action Drill Games have in introducing English vocabulary for Early Childhood in TK Negeri 1 Padang. This study uses a quantitative approach in the form of Quasi Experiments. The research population is all students of Kemala Bhayangkari Kindergarten and the sampling technique is Purposive Sampling, namely class B3 and class B4 each consisting of 10 children. The data collection technique uses a test, in the form of a statement of 8 items and the data analysis technique uses a normality test, homogeneity test, hypothesis test, data collection tools used a statement sheet. Then the data is processed with a difference test (t-test) using the help of the Spss 24.0 application for windows. The results of the study show that the N-Gain variance for the experimental class using the Action Drill game and the control class not given special treatment is homogeneous. Then, based on the table, the sig value (2-tailed) is $0.000 < 0.05$. Thus, it is concluded that there is a significant (real) difference in effectiveness between the introduction of English vocabulary for early childhood and the treatment given by the teacher.

Keywords: Early Childhood, Action Drill Games.

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakangnya belum berkembangnya kemampuan berbahasa inggris anak di TK Negeri 1 Padang dikarenakan fenemone di daerah ini, mereka sering menemui kesulitan dalam penggunaan kosakata bahasa inggris pada pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa Pengaruh Permainan *Action Drill* dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di TK Negeri 1 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Quasi Eksperimen*. Populasi penelitian adalah seluruh murid TK Negeri 1 Padang dan teknik pengambilan sampelnya *Purposive*

Sampling, yaitu kelas B3 dan kelas B4 masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 8 butir pernyataan dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, alat pengumpulan data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*) menggunakan bantuan aplikasi *Spss 24.0 for windows*. Hasil dari penelitian terlihat bahwa variansi *N-Gain* untuk kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *Action Drill* dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus adalah *homogeny*. Kemudian berdasarkan tabel diketahui nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, Dengan demikian disimpulkan terdapat perbedaan efektifitas yang signifikan (nyata) antara pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini dengan perlakuan yang diberikan oleh guru

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Permainan *Action Drill*.

A. Pendahuluan

Istilah PAUD kini begitu sering didengar atau dikenal di masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, PAUD adalah pendidikan untuk anak yang berumur dari 0-6 tahun, yang mana pada umur tersebut dapat disebut juga dengan masa *golden age*. Pada masa inilah anak harus diberikan stimulasi yang baik agar anak dapat mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan anak, adapun tujuan dari stimulasi tersebut adalah agar anak siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya (Helmawati, 2015).

Keterampilan berbahasa adalah menyimak, berbicara, dan menulis. Usia dini merupakan masa keemasan

(*golden age*) yang mana merupakan waktu yang tepat untuk belajar bahasa tanpa mengabaikan aspek perkembangan lainnya. Sumarta, et al (2022) menyatakan bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang diajarkan di Indonesia yang dianggap penting dengan tujuan menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi, seni, budaya, serta hubungan internasional.

Maka dari itu kecakapan tersebut sangat penting untuk dikembangkan sejak dini kepada anak agar kedepannya anak mampu bersaing dalam pendidikan dan pekerjaan, semakin modern sebuah era maka semakin banyak pengetahuan yang perlu dimiliki, selain itu berbagai macam penelitian atau pembelajaran menggunakan

bahasa asing, agar mampu untuk mengetahui bagaimana perkembangan di negara lain dan bisa menerapkannya di negara sendiri (Fadil, 2020). Namun demikian, bahasa Inggris masih menjadi bahasa yang asing untuk anak, sehingga dalam proses pembelajarannya harus dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan (Novitasari, 2019).

Metode TPR pertama kali dikembangkan oleh James J. Asher yang berhasil menciptakan metode pembelajaran bahasa asing untuk anak. Asher (1968) mengemukakan bahwa pengucapan langsung pada anak mengandung suatu perintah sehingga anak tersebut akan merespon dengan fisik (*body language*) sebelum mereka memulai untuk menghasilkan respon ucapan (*verbal language*). Sehingga dapat dikatakan bahwa *Total Physical Response* (TPR) atau Respon Fisik Total merupakan metode pembelajaran bahasa Inggris yang cocok untuk anak usia dini dimana pembelajarannya melibatkan tindakan langsung yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan gerakan di latar depan.

Sedangkan menurut Larsen & Freman (1986) "TPR adalah *the comprehension approach* atau pendekatan pemahaman yakni metode pendekatan bahasa asing dengan perintah atau instruksi". Richards & Rodgers (2010) juga berpendapat bahwa "TPR merupakan suatu metode pembelajaran bahasa yang disusun pada koordinasi perintah (*command*), ucapan (*speech*) dan gerak (*action*); dan berusaha untuk menajarkan bahasa melalui aktivitas fisik (*motor*)".

Dari berbagai definisi TPR tersebut di atas, bahwa metode TPR merupakan metode yang sangat mudah diterapkan dalam pengajaran bahasa, karena melibatkan unsur gerak tubuh (*movement*), sehingga secara khusus mengurangi stres pembelajar bahasa. Ketika mempelajari bahasa asing, hal ini dalam hal bahasa Inggris, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian "Pengaruh Permainan *Action Drill* dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di TK Negeri 1 Padang".

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan edukatif berpotensi meningkatkan pengenalan kosakata bahasa Inggris

pada anak usia dini. penelitian, Saleh & Althaqafi (2022) dalam studi quasi-eksperimental di kindergarten Arab Saudi menemukan bahwa penggunaan educational games secara signifikan meningkatkan akuisisi, penyerapan, dan retensi kosakata dibandingkan metode tradisional repetisi pada anak usia 5-6 tahun. Begitu pula, penelitian Zhiyenbayeva et al. (2026) membuktikan bahwa *structured role-playing games* (RPG) menghasilkan peningkatan kosakata yang lebih besar pada anak *preschool* dibandingkan instruksi tradisional, sebagaimana diukur dengan *Peabody Picture Vocabulary Test*.

Studi lain seperti Molina (2024) menyoroti manfaat gamification terhadap motivasi, partisipasi aktif, dan retensi kosakata anak prasekolah, sementara Agbayani (tahun terbaru) melaporkan peningkatan signifikan keterampilan kosakata dan sikap positif melalui game-based learning pada kindergarten. Selain itu, berbagai penelitian tentang digital games dan card games juga menunjukkan efektivitas serupa dalam konteks *early childhood*.

Meskipun demikian, terdapat

research gap yang jelas, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada games umum, digital games, *role-playing*, atau *card games* di konteks internasional atau sekolah lain, sementara belum ada yang secara spesifik mengeksplorasi pengaruh permainan "*Action Drill*" (yang menggabungkan gerakan fisik dan drill berulang secara menyenangkan) terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di lembaga TK negeri di Indonesia, khususnya di TK Negeri 1 Padang. Penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan berbasis gerak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Quasi Eksperimen*. Populasi penelitian adalah seluruh murid Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari dan teknik pengambilan sampelnya *Purposive Sampling*, yaitu kelas B3 dan kelas B4 masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 8 butir pernyataan dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji

homogenitas, uji hipotesis, alat pengumpulan data digunakan lembar pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*) menggunakan bantuan aplikasi *Spss 24.0 for windows*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan pada april 2026 di TK Negeri 1 Padang dengan dua kelompok: kelas b3 sebagai kelas kontrol dan kelas b4 sebagai kelas eksperimen (masing-masing kelas sebanyak 10 orang anak). Tahap perlakuan berlangsung 3 kali di masing-masing kelas, sehingga terhitung wakt perlakuan 6 kali.

Tabel. 1 Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test

Descriptive Statistics						
	N	R a n g e	M i n i m u m	M a x i m u m	Mea n	St d. D e v i a t i o n
Pr eE ks	10	6	9	15	11.20	1.619
Pos tEk s	10	4	28	32	30.00	1.333
Pr eK ont	10	3	8	11	9.70	1.059

Po st Ko nt	10	3	15	18	16.30	1.160
Va lid N (lis twi se)	10					

Berdasarkan hasil tabel statistik deskriptif hasil Pengenalan kosakata bahasa inggris melalui permainan *Action Drill* di kelas eksperimen lebih berpengaruh dari hasil pengenalan kosa kata bahasa inggri dengan metode biasa atau tidak diberi perlakuan anak di kelas kontrol, secara keseluruhan terjadi peningkatan yaitu pada kelas eksperimen skor anak *pre-test* 11,20 dan *post-test* 30,00. Selain itu pada kelas kontrol untuk *pre-test* 9,70 dan *post-test* 16,30. Pada kedua kelas hasil penelitian meningkat tetapi pada kelas eksperimen memiliki skor lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan antara pengenalan kosakata bahasa inggris di kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga menunjukkan kegiatan permainan *Action Drill* sangat efektif

dalam mengembangkan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

Tabel. 2 Uji Normalitas

Tests of Normality						
kelas	Statistik	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk		
		df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Hasil kontrol	.246	10	.089	.874	10	.111
posttest kontrol	.202	10	.200*	.878	10	.124
pretest eksperimen	.249	10	.079	.869	10	.098
posttest eksperimen	.200	10	.200*	.918	10	.344

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen adalah 10 anak dan kelas kontrol 10 anak. Nilai Sig Kolmogorov-Smirnov untuk kelas eksperimen pre-test dan Post-test adalah 0,098 dan 0,344 dan untuk kelas kontrol pre-test dan Post-test adalah 0,111 dan 0,124. Kemudian berdasarkan perhitungan diatas dengan menggunakan kolmogorov-smirnov dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal

karena memiliki Sig > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel. 3 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
hasil	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	.090	3	36	.965

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,965, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni $0,965 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen dan dapat dilakukan suatu penelitian.

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	post test kontrol	10	16.30	1.160	.367
	post test eksperimen	10	30.00	1.333	.422

Tabel. 4 Hasil Pengujian Hipotesisi

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata (mean) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 30,00 dan kelas kontrol 16,30. Berikutnya

untuk mengetahui perbedaan pada kedua tersebut bermakna (signifikan atau tidak), dilakukan penafsiran tabel berikutnya.

Berdasarkan *Uji Effect Size* hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa besar pengaruh permainan Action Drill dalam pengenalan kosakata bahasa inggri anak usia dini di TK Negeri 1 Padang yaitu 10,9 yang termasuk dalam kategori kuat

D. Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa permainan *action drill* memberikan peningkatan bermakna dan berdampak besar pada kemampuan pengenalan kosakata bahasa inggris anak usia dini. Efek yang kuat (10,9) mengindikasikan bahwa peningkatan tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga bermakna secara praktis.

Temuan ini konsisten dengan Berdasarkan teori Brewster, Ellis, dan Girard (2002) mereka menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini harus berbasis gerak (*movement based*), menggunakan perintah sederhana, mengutamakan pemahaman dan dilakukan dalam situasi bermain yang menyenangkan.

Pembelajaran kosakata berfokus pada kegiatan pengulangan yang bertujuan agar anak lebih memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan dengan baik. Hal ini sesuai dengan teori pengusutan ingatan dalam psikologi yang dijelaskan oleh Katona (dalam Nehrulita, 2015) bahwa semakin sering atau intensif suatu hubungan ingatan ditelusuri, maka semakin kuat pula untuk diingat dan dimunculkan kembali. Dalam ingatan manusia penelusuran/pengusutan ulang dapat dilakukan dengan menggabungkan gerakan atau aktivitas motorik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi terdahulu. Saleh & Althaqafi (2022) dalam penelitian quasi-eksperimental di kindergarten Arab Saudi menemukan bahwa educational games secara signifikan meningkatkan engagement, penyerapan, retensi, dan penerapan kosakata pada anak usia dini dibandingkan metode konvensional. Zhiyenbayeva et al. (2026) membuktikan bahwa structured role-playing games menghasilkan peningkatan kosakata yang jauh lebih besar (mean gain 22,64 poin) pada anak preschool dibandingkan instruksi tradisional, sebagaimana

diukur dengan Peabody Picture Vocabulary Test.

Molina (2024) menyoroti manfaat gamification yang meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan retensi kosakata anak prasekolah melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Agbayani (2025) melaporkan peningkatan signifikan skor kosakata (dari mean 8 menjadi 13) serta sikap positif siswa melalui *game-based learning* di kindergarten. Coşar & Orhan (2019/2020-an) menunjukkan bahwa TPR dalam kegiatan fisik dan permainan sangat efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak kindergarten. Alotaibi (2024) melalui tinjauan sistematis menyimpulkan bahwa game-based learning, termasuk yang melibatkan gerakan dan interaksi, mendukung perkembangan bahasa dan kosakata anak usia dini secara komprehensif.

Implikasi Penelitian dari penelitian ini adalah sebagai Implikasi teoritis. Penelitian ini dapat memperkuat teori bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas fisik efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, khususnya

pengenalan kosakata bahasa Inggris. Permainan *action drill* membantu anak belajar melalui pengulangan, gerakan, dan instruksi langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami sesuai karakteristik anak usia dini.

Implikasi bagi Guru. Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi guru PAUD atau TK dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris. Guru dapat menggunakan permainan *action drill* untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Selain itu, metode ini dapat meningkatkan partisipasi dan konsentrasi anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Implikasi bagi Anak. Permainan *action drill* membantu anak lebih mudah mengingat kosakata karena melibatkan gerakan tubuh dan pengulangan secara langsung. Anak menjadi lebih percaya diri dalam menyebutkan kosakata bahasa Inggris serta lebih antusias mengikuti pembelajaran

E. Kesimpulan

Penerapan kegiatan permainan *Action Drill* dengan metode TPR memberikan kontribusi nyata terhadap pengenalan kosakata

bahasa inggris anak usia dini. metode TPR dan permainan *action drill* saling melengkapi dalam memperkuat penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini karena menggabungkan kata dan tindakan, menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, memanfaatkan pengulangan dalam konteks nyata, sesuai dengan cara alami anak belajar bahasa. Dengan demikian, keduanya sangat relevan dan efektif digunakan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agbayani, M. (2025). Effectiveness of game-based learning approach in improving the vocabulary skills of kindergarten pupils. *ISRG Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.15825991>.
- Asher, J. (1968). Total physical response method for second language learning. San Jose, CA: San Jose State College.
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1307881.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Coşar, Z., & Orhan, R. (2019). Teaching kindergarten children English vocabulary by Total Physical Response in physical education courses. *Journal of Physical Education and Sports Management*, 6(2), 72–78. (atau sesuai jurnal asli).
- Fadil, (2020). Pengaruh metode total physical response pada perkembangan kosakata bahasa inggris anak usia dini. *Thufula*, 9, 239.
- Helmawati. (2015). Mengenal dan memahami PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2000). Techniques and principles in language learning. New York: Oxford University Press.
- Molina, D. V. T. (2024). Gamification and its benefits for English vocabulary development in preschool children. *REINCISOL*, 3(6), 5787–5802.
<https://doi.org/10.59282/reincisol.v3.6.5787-5802>.
- Novitasari, Y., Bastian, A., & Putri, A. A. (2019). Analisis pengembangan bahasa Inggris awal anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD LECTURA*, 2(2), 111-118.
- Utama, W. (2025). Teaching vocabulary through card games at kindergarten. *Jurnal Edukasi dan Riset*, (nama jurnal lengkap sesuai publikasi).
<https://media.neliti.com/media/publications/617626-teaching-vocabulary-through-card-games-a-3603a301.pdf>.
- Richards, J. C., & Rogers, T. S. (2010). Approaches and methods in language teaching. Cambridge: Cambridge University Press.
- Saleh, A. M., & Althaqafi, A. S. A. (2022). The effect of using educational games as a tool in teaching English vocabulary to

Arab young children: A quasi-experimental study in a kindergarten school in Saudi Arabia. *SAGE Open*, 12(1). <https://doi.org/10.1177/21582440221079806>.

Sumarta, R. P., Riyanto, B., Budiarte, A., & Hidayatullah, M. A. I. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Sikap Taruna Terhadap Bahasa Inggris Dan Ukuran Kosakatanya. *JPB: Jurnal Patria Bahari*, 2(2).

Zhiyenbayeva, S., Zhumabekova, F., Stybayeva, A., Adamova, M., Onlanbekkyzy, G., & Izmagambetova, R. (2026). Vocabulary development in preschool children through role-playing games. *International Journal of Instruction*, 19(1), 87–104. <https://doi.org/10.29333/iji.2026.1915a>.