

**PENGGUNAAN PUZZLE PADA MASA PANDEMI COVID-19
SEBAGAI ALTERNATIF PENINGKATAN KEMAMPUAN
ENGLISH VOCABULARY SISWA SD DI DESA PUTUKREJO
KABUPATEN NGANJUK**

*Toyyibah¹, Fira Fachruli Aulia¹

¹Islam Institut Agama Islam Negeri Kediri, Indonesia

*Corresponding Email: toyyibah@iainkediri.ac.id

Diterima: 2 September 2021 |Direvisi: 30 Oktober 2021 |Disetujui: 13 Desember 2021

Abstract. *Vocabulary is an important thing in a language. It is not only important in Indonesian, but also in English and even other languages. English which in fact is a foreign language makes this subject still feared by elementary students. They think that English is difficult, so an approach and introduction must be done first. The introduction must also be gradual, especially in elementary school-aged children and even at an early age. This study aims to determine the English language skills of elementary school students in Putukrejo Village using puzzle media. During the current pandemic, students' English skills may decrease due to the lack of material delivered by the teacher and only teaching and learning activities through gadgets without face-to-face learning, so this research is expected to be able to improve students' English skills, especially in the part of body vocabularies. The method used in this research is descriptive qualitative and involves 6 samples of elementary school students in Putukrejo Village. The results of this study indicate that 4 samples from a total of 6 samples are considered to have fairly good English skills and 2 samples are considered to be lacking in mastering English, which material is part of the body vocabularies. Students are given a puzzle which contains pictures of body parts and the names of body parts that have been scrambled and cut out by the researcher. There are three stages carried out by the researcher, namely: the introduction of vocab (part of body vocabularies), the testing stage using puzzles, and finally doing reflection using the Simon Says game.*

Keywords: English; Vocabulary; Puzzle; Pandemic Covid-19

Abstrak. *Vocabulary atau kosakata merupakan hal penting dalam sebuah bahasa. Tidak hanya penting dalam bahasa Indonesia saja, melainkan juga dalam bahasa Inggris bahkan bahasa yang lainnya. Bahasa Inggris yang notabennya merupakan bahasa asing menjadikan pelajaran ini masih ditakuti oleh siswa SD. Mereka menganggap bahwa bahasa Inggris itu sulit, sehingga harus dilakukan pendekatan dan pengenalan terlebih dahulu. Pengenalannya pun juga harus bertahap, terlebih pada anak usia SD bahkan usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbahasa Inggris siswa SD di Desa Putukrejo dengan menggunakan media puzzle. Pada masa pandemi seperti saat ini kemampuan berbahasa Inggris siswa mungkin menurun dikarenakan kurangnya penyampaian materi oleh guru dan hanya melakukan kegiatan belajar mengajar melalui gadget saja tanpa adanya pembelajaran tatap muka, sehingga*

penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa terutama pada part of body vocabularies. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan melibatkan 6 sampel siswa SD di Desa Putukrejo. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 4 sampel dari total 6 sampel dianggap memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang cukup bagus dan 2 sampel dianggap kurang dalam menguasai bahasa Inggris yang mana materi tersebut adalah part of body vocabularies. Peserta didik diberikan sebuah puzzle yang mana berisikan gambar anggota tubuh dan nama-nama bagian tubuh yang telah diacak dan digunting oleh peneliti. Terdapat tiga tahapan yang dilakukan peneliti, yaitu : pengenalan vocab (part of body vocabularies), tahap pengujian dengan menggunakan puzzle, dan terakhir melakukan refleksi dengan menggunakan permainan Simon Says.

Kata Kunci: Bahasa Inggris; Vocabulary; Puzzle; Pandemi Covid-19

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang pesat. Pola pikir seseorang dari masa ke masa juga berubah semakin modern dan rasional. Pemikiran tradisional yang memiliki kerugian bagi salah satu pihak juga sedikit demi sedikit ditinggalkan dan diubah dengan pemikiran yang maju dan memiliki keuntungan bagi kedua belah pihak. Pendidikan salah satu contohnya, yang mana pada pola pikir tradisional jaman dahulu tidak jarang mengatakan bahwa perempuan tidak perlu belajar tinggi-tinggi karena nantinya juga akan bekerja di dapur saja. Jelas saja pernyataan tersebut merugikan pihak perempuan yang mana mereka juga ingin mengikuti pembelajaran seperti yang dilakukan oleh kaum laki-laki. Namun kini seiring pergeseran waktu, perempuan juga bisa mengikuti pembelajaran layaknya kaum laki-laki. Bahkan sekarang pendidikan merupakan hal terpenting yang harus dijalani oleh generasi penerus bangsa. Pendidikan sendiri memiliki pengertian yaitu sebuah kegiatan yang biasa dilakukan di dalam kelas secara formal antara guru dengan murid dalam dua arah (Agung Suharyanto, 2015). Namun pengertian tersebut merupakan pengertian secara umum, karena pendidikan sebenarnya tidak hanya terjadi di kelas atau sekolah saja melainkan lingkungan sekitar juga bisa dikatakan sebagai tempat untuk melakukan pendidikan. Indonesia sendiri memiliki program wajib belajar yang mana generasi penerus bangsa ini diharuskan mengenyam pendidikan selama 12 tahun, yaitu sekolah dasar (SD) selama 6 tahun, sekolah menengah pertama (SMP) selama 3 tahun, dan sekolah menengah atas (SMA) selama 3 tahun. Bahkan dalam mendukung program tersebut, pemerintah juga memfasilitasi masyarakat dengan adanya Program Indonesia Pintar. Program Indonesia Pintar merupakan salah satu upaya pemerintah untuk mendukung pelaksanaan pendidikan

menengah universal atau rintisan wajib belajar 12 (dua belas) tahun (Permendikbud RI No. 19 Tahun 2016 Tentang Program Indonesia Pintar). PIP bertujuan untuk :

- a. Meningkatkan akses bagi anak usia 6 (enam) sampai dengan 21 (dua puluh satu) tahun untuk mendapatkan layanan pendidikan sampai tamat satuan pendidikan menengah dalam rangka mendukung pelaksanaan pendidikan menengah universal/rintisan wajib belajar 12 (dua belas) tahun;
- b. Mencegah peserta didik dari kemungkinan putus sekolah (*drop out*) atau tidak melanjutkan pendidikan akibat kesulitan ekonomi; dan / atau
- c. Menarik siswa putus sekolah (*drop out*) atau tidak melanjutkan agar kembali mendapatkan layanan pendidikan di sekolah, sanggar kegiatan belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, lembaga kursus dan pelatihan, satuan pendidikan nonformal lainnya, atau balai latihan kerja (Permendikbud RI No. 19 Tahun 2016 Tentang Program Indonesia Pintar).

Di dalam pendidikan terutama pada proses belajar mengajar pastinya diperlukan bahasa untuk menjembatani komunikasi antara guru, murid, dan tenaga pendidik lainnya. Proses penyampaian materi mulai dari matematika, IPA, prakarya, dan mata pelajaran yang lain juga memerlukan bahasa, tentunya bahasa yang efektif, tidak berbelit-belit, dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Penyampaian materi juga harus dilakukan dengan cara yang kreatif dan inovatif, hal ini dimaksudkan supaya peserta didik tidak merasa bosan dan monoton pada buku saja. Bahasa yang dilakukan dan diajarkan di sekolah juga tidak hanya bahasa ibu dan bahasa nasional saja, tetapi sekarang bahasa internasional yang digunakan orang dalam berkomunikasi dengan warga negara lain yaitu bahasa Inggris juga sudah dimasukkan sebagai bahasa yang diajarkan dalam pembelajaran. Tetapi tidak sedikit juga siswa yang masih kebingungan dan tidak paham mengenai pembelajaran bahasa asing ini. Mereka merasa terbebani dan akhirnya menimbulkan rasa tidak tertarik terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Mata pelajaran bahasa Inggris juga masih belum merata dilakukan di tiap-tiap sekolah yang ada di Indonesia. Siswa SD misalnya, tidak semua sekolah SD yang ada di Indonesia mengajarkan bahasa Inggris untuk siswanya. Hal tersebut menjadikan kemampuan siswa dalam menguasai bahasa Inggris menjadi berbeda satu dengan yang lainnya. Ada yang memiliki kemampuan dalam berbahasa Inggris cukup bagus, tetapi ada pula siswa yang memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang masih dianggap kurang. Siswa yang

mendapatkan mata pelajaran bahasa Inggris pun tidak bisa menjamin bahwa mereka dipastikan mampu dalam menguasai bahasa Inggris. Tidak sedikit dari mereka yang masih merasa bingung dan bahkan tidak tertarik akan mata pelajaran bahasa Inggris. Terdapat pula siswa yang sudah pernah mendapatkan pembelajaran bahasa Inggris sebelumnya tetapi tidak dilanjutkan lagi, hal ini menyebabkan siswa menjadi lupa akan materi yang sudah disampaikan oleh guru mereka sebelumnya.

Di sekolah, mereka tidak hanya belajar melalui buku saja, melainkan dari lingkungan sekitar juga. Tidak pula berpacu pada buku saja, melainkan pengetahuan di lingkungan sekitar juga termasuk sebagai pendidikan. Pendidikan karakter juga tidak luput dari program pendidikan di sekolah. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil (Sutjipto, 2011). Atau dalam kata lain pendidikan karakter merupakan segala sesuatu yang diusahakan pihak penyelenggara pendidikan yang dapat mempengaruhi serta membentuk karakter peserta didik melalui segala aktivitas pembelajaran (Sutjipto, 2011). Pendidikan karakter sendiri memiliki beberapa fungsi, yaitu :

- a. Mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik;
- b. Memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultural;
- c. Meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia (Sutjipto, 2011).

Sebenarnya pendidikan karakter pertama kali diajarkan oleh kedua orang tua dari para peserta didik, yang mana orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang pendidikan peserta didik. Orang tua merupakan sekolah pertama bagi buah hati mereka. Sehingga penanaman dasar dari karakter anak bisa dilakukan oleh orang tua, mengenalkan kepada mereka mana hal baik dan mana hal yang buruk, mana hal yang boleh dilakukan dan mana hal yang tidak boleh dilakukan. Nilai-nilai karakter yang diberikan orang tua terhadap anak di lingkungan keluarga bisa berupa : (1) disiplin diri, disiplin ini akan berpengaruh terhadap kerja keras, komitmen pada tujuan, melatih diri agar mandiri, dan juga menghindari perilaku tidak baik; (2) ketekunan, dengan

diberikannya nilai tersebut akan melatih kesabaran anak dan berani mencoba hal-hal baru; (3) tanggung jawab; (4) sikap rendah hati, hal ini dimaksudkan agar dalam pergaulan sosial anak dapat membawa diri dan tidak membanggakan diri; (5) tata krama, anak diajari tata krama supaya dapat memilih dan memilih mana tindakan yang baik dan tindakan yang tidak baik; (6) kejujuran; (7) cinta kepada Allah (Edi Widianto, 2015). Pendidikan karakter di sekolah memiliki tempat sebagai penyempurna mana kala ada yang kurang atau belum disampaikan orang tua kepada buah hatinya. Karakter peserta didik juga merupakan hal penting yang harus diperhatikan oleh guru dan orang tua di samping nilai akademik yang mereka peroleh di atas kertas rapor. Hal tersebut dikarenakan karakter merupakan hal yang nantinya akan menjadi penilaian seseorang kepada tiap-tiap individu. Karakter bisa tercermin dari tingkah laku kebiasaan peserta didik atau seseorang ketika terjadi sesuatu atau dihadapkan oleh suatu masalah tertentu. Hal apa yang akan mereka ambil dan apa yang akan mereka lakukan merupakan suatu hal yang tidak mudah untuk menentukan mana yang baik untuk dirinya dan pihak lawan, hal mana yang tidak menjatuhkan orang lain tetapi juga tidak merendahkan diri mereka sendiri. Tetapi pada masa pandemi seperti saat ini mengharuskan orang tua mengambil peran penuh dalam penanaman karakter pada peserta didik. Di sini orang tua harus bisa berperan sebagai orang tua seyogyanya, teman pada pemecahan masalah peserta didik, dan penasehat bagi peserta didik.

Terlebih lagi pada masa seperti saat ini yaitu masa pandemi, yang mana pembelajaran dilakukan dari rumah dan secara daring tanpa adanya pembelajaran tatap muka. Kendala yang dihadapi guru juga akan bervariasi lagi bentuknya, karena seorang guru tidak bisa memantau secara langsung perkembangan peserta didik mereka. Tidak hanya seorang guru yang akan dihadapkan pada permasalahan saat pembelajaran daring ini, melainkan orang tua dari peserta didik pastinya juga akan menjumpai kendala atau masalah pada pembelajaran online ini. Pembelajaran daring ini mengandalkan adanya sinyal internet dalam proses belajar mengajar. Mulai dari absen, pemberian tugas, pengumpulan tugas, dan konsultasi juga melalui media sosial atau aplikasi yang digunakan oleh tiap-tiap guru. Bahkan tidak sedikit pula peserta didik sejak berlangsungnya pandemi covid-19 di Indonesia belum mengenal teman satu kelasnya dan guru yang mengajar mereka. Sehingga proses pembelajaran daring ini memiliki dampak positif dan negatif bagi siswa maupun guru. Dampak positif dengan diberlakukannya

pembelajaran daring ini adalah menjadikan peserta didik lebih mandiri, mandiri dalam mencari sumber pengetahuan yang lain, mandiri dalam mengerjakan suatu tugas, dan lebih bertanggung jawab atas diri mereka sendiri karena apabila mereka tidak bersungguh-sungguh dalam pembelajaran daring ini mereka akan tertinggal. Sedangkan dampak negatif dari dialaksanakannya pembelajaran daring adalah peserta didik menjadi pribadi yang *introvert*, hal tersebut dikarenakan minimnya pertemuan peserta didik dengan teman sebaya mereka dan juga guru mereka. Kepribadian *introvert* memiliki ciri dimana dalam menghadapi sesuatu banyak dipengaruhi oleh faktor subyektif yang berasal dari dunia batin sendiri (Siswoto Hadi Prayitno dan Sylene Meilita Ayu, 2018). Ciri lain yang bisa dikenali dari kepribadian introvert adalah kecenderungan mudah tersinggung, perasaan mudah merasa disakiti, mudah gugup, perasaan rendah diri, mudah melamun, gangguan tidur, intlegensi relatif tinggi, perbendaharaan kata baik, konsisten, teliti tapi lambat, kaku dalam bersikap, kurang suka lelucon mengenai seks (Siswoto Hadi Prayitno dan Sylene Meilita Ayu, 2018). Tidak ada proses diskusi, bertukar pikiran, bermain secara langsung dan bebas seperti pada masa sebelum berkembangnya pandemi Covid-19 ini. Rasa toleransi juga akan berbeda dari peserta didik yang dulunya masih merasakan pembelajaran secara tatap muka. Toleransi adalah suatu sikap atau perilaku manusia yang tidak menyimpang dari aturan, di mana seseorang menghargai atau menghormati setiap tindakan yang orang lain lakukan (Muawanah, 2018). Pada pembelajaran tatap muka, mereka pastinya akan menemui fenomena atau kejadian yang bisa bertolak belakang dengan apa yang mereka pikirkan, tidak sesuai dengan keinginan mereka. Sehingga mereka harus bisa beradaptasi dengan adanya perbedaan tersebut dan harus mencari jalan tengah untuk mengambil keputusan, supaya tidak ada salah satu pihak yang merasa dirugikan dan diuntungkan. Berbeda dengan peserta didik di masa pandemi Covid-19 seperti saat ini, yang saya pikir adanya jiwa toleransi diantara satu anak dengan yang lain masih minim. Hal tersebut dikarenakan mereka tidak menjumpai kegiatan tatap muka dan bertemu langsung dengan teman sebaya ataupun guru mereka. Sehingga masalah yang seharusnya mereka bisa melakukan adaptasi di lingkungan sekolah menjadi hilang.

Didasari permasalahan tersebut, di sini peneliti menyusun jurnal ilmiah yang berjudul “Kemampuan English Vocabulary Siswa SD di Desa Putukrejo dengan menggunakan *puzzle* pada Masa Pandemi Covid-19”. Penulisan jurnal ilmiah tersebut dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman dan penguasaan vocabulary bahasa Inggris

siswa SD di Desa Putukrejo setelah diadakannya pembelajaran mengenai pengenalan *part of body vocabulary* dengan menggunakan media *puzzle*. Pemilihan media *puzzle* di sini adalah untuk menarik peserta didik untuk ikut andil dalam penelitian ini tanpa adanya rasa paksaan dan tertekan dalam prosesnya. Media yang digunakan dilengkapi dengan gambar animasi yang digemari oleh peserta didik pada usia SD atau usia dini. Penelitian serupa juga sudah dilakukan dengan judul penelitian “ Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini (5-6 Tahun) pada Masa Pandemi Covid-19 di RA Mambaul Hisan Surabaya” oleh Wahyuningtias Ludiawati, yang mana hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa kemampuan bahasa Inggris di RA Mmbaul Hisan Surabaya pada kelas B1 terdapat 11 anak yang memiliki kemampuan bahasa Inggris yang cukup bagus serta 6 anak yang kurang mampu dalam menguasai bahasa Inggris, pada kelas B2 terdapat 13 anak yang memiliki kemampuan bahasa Inggris yang cukup bagus dan 5 anak yang kurang mampu menguasai bahasa Inggris, pada kelas B3 terdapat 13 anak yang memiliki kemampuan bahasa Inggris yang cukup bagus serta terdapat sekitar 4 anak yang kurang menguasai bahasa Inggris (Wahyuningtias Ludiawati, 2021). Penelitian sebelumnya juga sudah dilakukan dengan judul penelitian “Penerapan Media *Flash card* untuk Meningkatkan Kemampuan *Vocabulary* Siswa Kelas V SDN Randegan-Banyumas” oleh Sylfia Mitha Hidayati, Muniriyanto, dan Mawan Akhir Riwanto yang mana hasil dari penelitian tersebut menunjukkan (1) kemampuan *vocabulary* siswa kelas V SDN Randegan sebelum menerapkan media pembelajaran *flash card* masih kurang, hal tersebut terbukti dari studi awal yang menunjukkan jumlah siswa yang mencapai kriteria kelulusan minimal (KKM) hanya 4 siswa. Setelah dilakukan penerapan media *flash card*, kemampuan *vocabulary* siswa kelas V SDN Randegan meningkat, dibuktikan dengan jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) berjumlah 30 siswa. ; (2) media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa kelas V SDN Randegan dengan presentase ketuntasan pada siklus I 30% dan pada siklus II 100% (Sylfia Mitha Hidayati, Muniriyanto, dan Mawan Akhir Riwanto, 2019).

METODE

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mana penulis melakukan penelitian secara langsung dan berinteraksi dengan sampel yang digunakan dalam penelitian. Pendekatan kualitatif merupakan suatu proses penelitian dan

pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia (Limas Dodi, 2015). Metode penelitian kualitatif dapat dikatakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme, serta disebut juga dengan penelitian naturalistik karena dilakukan dengan kondisi yang alamiah serta dilakukan pada objek alamiah yakni obyek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi peneliti dan peneliti tidak mempengaruhi dinamika pada obyek tersebut, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive berlaku dan *snowbaal*, teknik pengumpulan dengan trianggulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Limas Dodi, 2015). Proses penelitian kualitatif :

- a. Tahap *selection*, pada proses ini peneliti menguraikan fokus yang telah ditetapkan menjadi lebih rinci;
- b. Setelah peneliti melakukan analisis yang mendalam terhadap data dan informasi yang diperoleh, maka peneliti dapat menemukan tema dengan cara mengkonstruksikan data yang diperoleh menjadi sesuatu bangunan pengetahuan;
- c. Proses memperoleh data atau informasi pada setiap tahapan (deskripsi, reduksi, seleksi) tersebut secara sekuler;
- d. Setelah penelitian memasuki obyek peneliti atau sering disebut sebagai situasi sosial;
- e. Peneliti mencandra kembali terhadap kesimpulan yang telah dibuat. Apakah kesimpulan yang telah dibuat itu kredibel atau tidak (Limas Dodi, 2015).

Deskriptif kualitatif dipilih karena peneliti ingin mengetahui fakta suatu kejadian atau fenomena saat dilakukan penelitian langsung dari lapangan. Pengertian deskriptif sendiri merupakan metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel sebagaimana adanya (Karmila Suhaida Kallesta, Fahmi Yahya, Muhammad Erfan, 2018). Dengan menggunakan metode deskriptif berarti peneliti menganalisa data yang dikumpulkan dapat berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka; Data tersebut bisa berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumen pribadi, catatan atau memo dan dokumen resmi lainnya (Khabib Alia Akhmad, 2015). Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan teknik pendekatan dan penganalisaan terlebih dahulu yang kemudian disusul dengan pemberian game *puzzle* untuk mengetahui kemampuan *English*

vocabulary siswa SD Desa Putukrejo. Proses penelitian ini juga menarik minat siswa SD untuk mempelajari bahasa Inggris. Mereka sangat antusias dengan diadakannya pengenalan bahasa Inggris dasar melalui *part of body vocabularies*. Dengan demikian, peneliti berharap pada hasil akhir nantinya didapati kemampuan bahasa Inggris siswa meningkat, dari yang belum mengenal bahasa Inggris menjadi tahu akan bahasa internasional tersebut sedikit demi sedikit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Telah disinggung di atas mengenai hal-hal penting yang akan peneliti lakukan dalam penelitian kali ini. Hal yang menjadi gagasan terbentuknya penelitian di Desa Putukrejo pada kegiatan Pengabdian terhadap Masyarakat juga sudah disebutkan sebelumnya. Dalam jurnal ilmiah yang peneliti susun ini terdapat beberapa kata kunci, yaitu :

1. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang mana bahasa tersebut dijadikan sebagai bahasa internasional dalam berkomunikasi antar orang di seluruh dunia. Bahasa Inggris kini sudah masuk dalam pendidikan Indonesia. Bahkan di tingkat jenjang SMA Kurikulum 13, bahasa Inggris terdapat dua mata pelajaran bahasa Inggris yaitu : bahasa Inggris wajib dan bahasa Inggris peminatan. Berikut beberapa karakteristik pembelajaran bahasa asing di sekolah :

a. Tujuan dari suatu metode pembelajaran bahasa asing adalah pemraktekkan, mendidik, dan berbudaya. Pemraktekkan bahasa asing merupakan hal yang terpenting dan harus dilakukan oleh peserta didik. Artinya, guru tidak hanya memberikan pengetahuan berupa pengucapan, susunan atau tata kalimat saja melainkan guru juga harus menciptakan interaksi atau komunikasi berbahasa terutama dari bahasa asing yang telah dipelajari. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh dorongan mental dan mempertajam pengembangan pengetahuan;

b. Metode yang dipakai menggunakan beberapa prinsip :

- Bahasa lisan adalah prinsip dasar yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar;

- Peserta didik diberikan pemahaman tentang materi yang akan diajarkan secara lisan sebelum membaca atau dituliskan;
- Pembelajaran aktif lebih diutamakan;
- Menekan pemraktekkan yang dilakukan oleh peserta didik (Byslina Maduwu, 2016).

Bahasa sendiri memiliki pengertian, bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik (Winia Wiziana, Leni Anggraeni, Nur Laela Sari, 2016). Sehingga dapat dikatakan bahwa bahasa merupakan sebuah alat yang digunakan sebagai tanda atau isyarat dalam melakukan seluruh aktivitas seseorang.

2. Vocabulary

Vocabulary merupakan bahasa Inggris dari kosakata dalam bahasa Indonesia. *Vocabulary* merupakan kumpulan kata dalam bahasa Inggris yang memiliki makna bila kita menggunakannya (Erni Hidayati, 2020). *Vocabulary* sendiri merupakan suatu hal yang menjadi kebutuhan dalam pembentukan kalimat bahasa Inggris. Jenis-jenis *vocabulary* dalam bahasa Inggris : *word classes, word families, word formation, multiword units, collocations* dan *homonym* (Erni Hidayati, 2020). Dalam berkomunikasi dipastikan kita menggunakan bahasa yang di dalamnya berisi kalimat-kalimat dan kata demi kata. *Vocabulary* memiliki peran penting dalam terbentuknya suatu bahasa yang mana akan digunakan sebagai media komunikasi. “*Vocabulary is words in general, words known and used by one person, a list of words in alphabetical order with their meanings*” (Ika Chairiyani, 2015). Dapat ditarik kesimpulan bahwa vocabulary merupakan kata-kata yang menyusun terbentuknya suatu bahasa yang bisa dipahami oleh seseorang atau lebih, mempermudah penyampaian maksud dan tujuan dari seseorang, dan membantu seseorang dalam mencari dan menciptakan suatu informasi.

3. Puzzle

Puzzle biasanya digunakan sebagai media pembelajaran terlebih pada proses belajar mengajar anak usia dini. Diberikannya media ini bertujuan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran tanpa rasa bosan dan monoton. *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan

untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi; Macam-macam *puzzle* diantaranya :

- *Spelling puzzle* merupakan *puzzle* yang terdapat gambar dan huruf acak supaya dijadikan kosakata yang tepat;
- *Jigzaw puzzle* merupakan *puzzle* yang di dalamnya terdapat pertanyaan untuk nantinya dijawab. Lalu dari jawaban tersebut akan diambil huruf-huruf pertama yang akan dirangkai menjadi sebuah kata yang mana merupakan jawaban dari pertanyaan terakhir;
- *The thing puzzle* merupakan *puzzle* yang berisi pemaparan kalimat yang berhubungan dengan gambar dan kemudian dicocokkan;
- *The letter(s) readiness puzzle* merupakan *puzzle* yang berupa berbagai gambar dan dilengkapi dengan huruf-huruf yang belum lengkap dari suatu nama benda;
- *Crosswords puzzle* merupakan *puzzle* yang mengharuskan seseorang untuk menjawab pertanyaan yang kemudian jawaban tersebut dimasukkan ke dalam kotak-kotak dalam bentuk vertikal maupun horizontal (Donzilio Antonio Meko, Meliana O. Meo, 2017).

4. Pandemi Covid-19

Seluruh negara bagian di dunia ini dalam kurun waktu satu tahun terakhir dihadapkan dengan permasalahan yang banyak merugikan negara. Mulai dari sektor ekonomi sampai pendidikan juga terganggu dengan munculnya fenomena luar biasa ini. Fenomena luar biasa tersebut adalah pandemi Covid-19, yang mana sampai detik ini virus tersebut sudah merenggut banyak nyawa orang di seluruh dunia. Dengan adanya pandemi ini menjadikan kegiatan pembelajaran peserta didik yang pada awalnya berlangsung di sekolah dan bersifat formal karena terjadi interaksi antara guru dan murid serta melakukan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka menjadi sekolah di rumah masing-masing dengan menggunakan teknologi atau biasa dikatakan sebagai sekolah daring. Pandemi merupakan penyebaran penyakit baru ke seluruh dunia (Rina Tri Handayani dkk., 2020). Covid-19 merupakan jenis virus dari *Coronavirus* yang mana merupakan virus RNA dengan ukuran partikel 120-160 nm (Adityo Susilo dkk., 2020).

PEMBAHASAN

Proses pembelajaran yang melibatkan anak usia sekolah dasar pastinya memiliki tantangan tersendiri bagi seorang guru atau tenaga pendidik yang lain. Nantinya seorang guru pasti menemukan sebuah kesulitan atau kendala atau masalah yang harus mereka hadapi dalam mengajar peserta didik yang masih dikategorikan sebagai anak-anak bahkan anak usia dini. Emosional siswa yang masih naik turun merupakan poin terpenting yang harus diperhatikan pendidik dalam proses belajar mengajar. *“Emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi berkaitan dengan perubahan fisiologis dan berbagai pikiran”* (Eva Nauli Thaib, 2013). Terlebih lagi pada pembelajaran *online* seperti saat ini. Tidak sedikit kita jumpai siswa dengan usia yang masih dini ini sering mengeluh terkait adanya pemberian tugas oleh guru selama pembelajaran daring dilaksanakan. *Mood swings* juga salah satu aspek yang bisa dikatakan sebagai kendala atau masalah dalam proses belajar yang melibatkan anak usia dini. Mereka sering merasa bersemangat pada saat pembelajaran baru dimulai, namun beberapa saat kemudian mereka juga bisa merasa malas dan berdahih lelah dengan pengerajan tugas-tugas yang diberikan guru selama sekolah daring diberlakukan. Pembelajaran secara daring ini juga menimbulkan masalah tersendiri bagi guru. Guru mengalami kesulitan baik pada saat perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi pembelajaran berbasis *online* yang diterapkan oleh pemerintah sebagai upaya dari pencegahan penularan penyakit covid-19 (Yuni Ariesca, Nurul Kemala Dewi, Heri Setiawan, 2021). Masalah lain yang biasa ditemukan pada masa pembelajaran daring seperti saat ini adalah kurangnya media elektronik yang dimiliki oleh siswa, yaitu *gadget*. Sering kita jumpai bahwa anak-anak peserta didik dengan usia yang masih dini masih belum diberi hak dalam mengoperasikan *gadget*, yang mana *gadget* merupakan alat penting yang digunakan sebagai media pembelajaran daring. *Gadget* sendiri merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia (Zuli Dwi Rahmawati, 2020). Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya :

a. Komunikasi

Pada zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis, dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*;

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi untuk berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah relasi pertemanan dan menjalin silaturahmi dengan kerabat yang jauh;

c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, sekarang belajar tidak hanya terfokuskan pada buku sebagai sumber pendidikan melainkan sekarang peserta didik bisa belajar dan mengakses pengetahuan lainnya dari internet yang bisa diakses melalui *gadget* (Zuli Dwi Rahmawati, 2020). Di samping mereka belum bisa mengoperasikan *gadget*, mereka juga belum bijak dalam pemakaian alat ini. Sehingga peran orang tua sangat diperlukan dalam memonitoring kegiatan pembelajaran buah hati mereka.

Permasalahan yang masih sering terjadi pada peserta didik dalam pembelajaran daring ini adalah masih kesulitan untuk belajar secara mandiri; murid merasa tertekan saat belajar jarak jauh, karena mereka terpaksa (Kukuh Dwi Utomo, dkk., 2021). Pada pembelajaran daring, orangtua juga mengalami kendala karena orangtua kurang memahami materi, sulitnya menumbuhkan semangat dan motivasi belajar anak, sulitnya membagi waktu antara pekerjaan orangtua dan pendampingan anak, keterbatasan orangtua dalam mengoperasikan gawai, jangkauan internet yang terbatas, serta orangtua kurang sabar dalam mendampingi anak saat pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 (Kukuh Dwi Utomo, dkk., 2021). Dengan munculnya permasalahan-permasalahan tersebut mengharuskan guru atau mahasiswa masyarakat sekitar untuk mencari jalan keluar dari kejadian tersebut. Bimbingan belajar menjadi salah satu cara yang bisa dilakukan untuk membantu meringankan beban siswa anak usia dini terutama SD dalam menyelesaikan tugas dan memberikan penjelasan mengenai tugas yang belum mereka pahami sebelumnya. Bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang diberikan kepada seseorang atau sekelompok orang secara terus menerus dan sistematis oleh pembimbing agar individu menjadi pribadi yang mandiri (Dewi Rosaria dan Hartaty Novika, 2017). Berlandaskan permasalahan tersebut, peneliti melakukan kegiatan bimbingan belajar di Desa Putukrejo Kabupaten Nganjuk dalam program KKN (Kuliah Kerja Nyata).

Kemampuan *English Vocabulary* Siswa SD di Desa Putukrejo

Kosakata merupakan hal yang tidak asing lagi bagi peserta didik, bahkan dari jenjang sekolah dasar pun mereka sudah mengenal mengenai kosakata. Tetapi kosakata yang mereka ketahui dan mereka pakai dalam berbicara atau berkomunikasi dengan teman, guru, maupun orang tua adalah kosakata dalam bahasa ibu atau bahasa Indonesia saja. Masih sedikit dari mereka yang mengetahui *vocabulary* dalam bahasa Inggris. Mereka yang sudah mengetahui banyak ataupun sedikit dari *vocabulary* bahasa Inggris masih tergolong kaum minoritas. Hal tersebut juga dikarenakan lingkungan sekitar yang tidak mengenal dan menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Lingkungan yang tidak mendukung tersebut juga menjadikan peserta didik tidak mengetahui adanya *vocabulary* dalam bahasa Inggris. Selain sebab tersebut, ada pula sebab yang lain yaitu pemberian mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar (SD) pada saat ini masih belum merata. Ada sekolah dasar yang sudah memberikan bahasa Inggris kepada siswanya tetapi tidak sedikit pula sekolah dasar yang belum mengenalkan bahasa Inggris kepada siswanya. Seperti halnya siswa sekolah dasar di Desa Putukrejo yang menerima pelajaran tersebut hanya satu tahun saja, dan tidak ada mata pelajaran terkait setelahnya. Dikarenakan hal tersebut, dalam melakukan penelitian ini peneliti melakukan beberapa tahap sebelum diadakannya kegiatan untuk pengambilan skor sebagai acuan kemampuan siswa dalam menguasai bahasa Inggris. *Vocabulary* yang dikenalkan dan diajarkan pada siswa SD Desa Putukrejo pada kegiatan bimbingan belajar KKN (Kuliah Kerja Nyata) merupakan *part of body vocabularies* yang berjumlah 12 kosakata. Kosakata tersebut antara lain :

- 1) Head : Kepala
- 2) Eyebrow : Alis
- 3) Eye : Mata
- 4) Ear : Telinga
- 5) Nose : Hidung
- 6) Mouth : Mulut
- 7) Tongue : Lidah
- 8) Lip : Bibir
- 9) Arm : Lengan
- 10) Hand : Tangan

- 11) Leg : Betis
- 12) Foot : Kaki

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Desa Putukrejo mengenai kemampuan *English Vocabulary* dengan menggunakan *puzzle* didapati hasil seperti berikut :

No. Sampel	Banyaknya Soal	Banyaknya Jawaban Benar	Skor
1.		1	30
2.		5	70
3.		2	40
4.	8	5	70
5.		5	70
6.		6	80

Mengacu pada tabel di atas, terdapat hasil yang diterima dari sampel penelitian. Dari 8 total soal mengenai *vocabulary* bahasa Inggris, didapati hasil yang berbeda-beda dari keenam sampel yang diteliti oleh peneliti. Sampel pertama menunjukkan bahwa kemampuan dalam berbahasa Inggris sebesar 30%, sampel kedua memiliki hasil dalam berbahasa Inggris sebesar 70%, sampel ketiga menunjukkan angka kemampuan berbahasa Inggris sebesar 40%, sampel keempat berhasil menguasai bahasa Inggris sebesar 70%, sampel kelima menguasai bahasa Inggris sebanyak 70%, dan sampel keenam berhasil menguasai bahasa Inggris sebanyak 80%. Bersumber dari hasil tersebut, bisa dikatakan bahwa terdapat 4 siswa yang memiliki kemampuan berbahasa Inggris cukup bagus yang mana penguasaan mereka berada di atas 50%, sedangkan terdapat 2 siswa yang dikatakan masih kurang dalam penguasaan bahasa Inggrisnya dan memperoleh nilai di bawah 50%. Dengan perolehan hasil tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *puzzle* bisa meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa SD di Desa Putukrejo.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Vocabulary

Pada proses belajar mengajar pastinya seorang guru akan mengukur kemampuan atau penguasaan siswa mereka terhadap materi yang telah mereka sampaikan kepada para

peserta didiknya. Dalam pengukuran kemampuan atau penguasaan dari suatu materi biasanya tiap-tiap guru memiliki cara yang berbeda satu dengan yang lainnya. Terdapat guru yang melakukan sebuah tes ataupun kuis, ada pula guru yang melakukan ulangan harian pada setiap kali materi selesai disampaikan, terdapat juga guru yang mengukur kemampuan siswanya melalui penugasan, baik itu tugas individu maupun tugas kelompok. Penugasan tersebut dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa atau sejauh mana siswa mengerti akan suatu materi. Penguasaan materi sendiri pastinya tidak bisa terlepas dari faktor-faktor pendukungnya. Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu :

- a. Faktor-faktor stimuli belajar
- b. Faktor-faktor metode belajar
- c. Faktor-faktor individual (Shopiah Anggraini Rambe, 2019).

Di samping faktor-faktor yang mendukung adanya minat belajar siswa, terdapat pula faktor-faktor yang dianggap sebagai penghambat. Terlebih pada mata pelajaran asing yang sebelumnya belum didapatkan oleh para siswa, yaitu bahasa Inggris. Terdapat beberapa faktor yang bisa menghambat proses pembelajaran bahasa Inggris, diantaranya :

- a. Tata bunyi, kosakata, tata kalimat dan tulisan
- b. Anggapan sulit terhadap pelajaran tersebut
- c. Waktu untuk pembelajaran masih kurang
- d. Penguasaan kosakata peserta didik masih terbatas (Sylfia Mitha Hidayati, Muniriyanto, dan Mawan Akhir Riwanto, 2019).

Berdasarkan kolom yang sudah tertera di atas, terdapat dua siswa yang masih kurang dalam memahami bahasa Inggris, dan 4 siswa yang dianggap cukup bagus dalam memahami bahasa Inggris. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan bahasa Inggris siswa SD Desa Putukrejo berdasarkan penelitian adalah :

1. Kestabilan emosi dari tiap-tiap peserta didik yang berbeda-beda.
2. Kapasitas memori siswa yang berbeda-beda, dalam artian terdapat siswa yang mudah sekali untuk lupa dan ada siswa yang memiliki kemampuan hafalan yang cukup kuat.
3. Faktor usia yang masih anak-anak juga mengharuskan peneliti untuk menjadi kreatif untuk menarik minat peserta didik.

4. Belum adanya materi atau mata pelajaran bahasa Inggris yang menyebabkan peserta didik belum bisa maksimal atau belum bisa mencapai 100% dalam penguasaan dua belas *part of body vocabularies* yang diberikan oleh peneliti.

Pada penelitian ini, teknik yang digunakan peneliti bisa dikatakan berhasil dalam menarik minat siswa untuk belajar bahasa Inggris. Mereka tidak merasa terbebani dan juga sangat antusias supaya pembelajaran bahasa Inggris segera dimulai. Di akhir penelitian juga diberikan tambahan permainan *Simon Says* sebagai refleksi yang mana hasil dari permainan tersebut juga membantu siswa untuk lebih mengingat vocab yang sudah diberikan serta melatih tingkat kefokusan siswa pada suatu hal yang dikatakan oleh seseorang. Di akhir sesi penelitian, peneliti juga memberikan *reward/penghargaan* kepada siswa berupa hadiah karena telah mengikuti pembelajaran dengan bersemangat.

KESIMPULAN

Menurut deskripsi di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa kemampuan bahasa Inggris siswa SD Desa Putukrejo dengan menggunakan teknik *puzzle* bisa dikatakan efektif dalam memberi pengenalan bahasa Inggris kepada siswa SD. Hal tersebut bisa dibuktikan dari total 6 sampel yang diukur kemampuan berbahasa Inggrisnya terdapat 4 siswa yang dianggap memiliki kemampuan cukup bagus dan memperoleh nilai di atas 50%, yang mana pemahaman keempat siswa tersebut mengenai vocab yang sudah diajarkan menunjukkan angka di atas 50%. Teknik *puzzle* yang disertai dengan gambar animasi juga menjadi salah satu faktor yang menjadikan siswa tertarik dan memiliki rasa ingin tahu mengenai bahasa Inggris dari gambar yang telah disediakan. Media gambar yang berwarna-warni juga menjadi poin penting dalam hal menarik minat siswa supaya mengikuti pembelajaran *English vocabulary*. Dalam melakukan penelitian yang melibatkan peserta didik yang memang masih pada usia sekolah dasar atau bahkan anak dengan usia dini harus ulet, kreatif, dan inovatif. Penggunaan media gambar sangat disarankan dalam membantu penyampaian materi supaya lebih mudah diterima oleh peserta didik. pengadaan permainan di sela-sela penelitian juga bisa menarik siswa usia dini untuk berpartisipasi di dalamnya. Media gambar dan permainan bisa menjadi alat penelitian yang direkomendasikan untuk sampel yang melibatkan siswa dengan usia SD bahkan usia dini.

REFERENSI

- Akhmad, K. A. (2015). *Pemanfaatan Media Sosial bagi Pengembangan Pemasaran UMKM (Studi Deskriptif Kualitatif pada Distro di Kota Surakarta)*. Duta.com, 47.
- Ariesca, Y., & Nurul Kemala Dewi, H. S. (2021). *Analisis Kesulitan Guru pada Pembelajaran Berbasis Online di SDN Se-Kecamatan Maluk*. PROGRES PENDIDIKAN, 22.
- Chairiyani, I. (2015). *Hubungan Antara Penguasaan Vocabulary dengan Reading Ability Para Karyawan PT. Ammi Bogor*. TEDC, 77.
- Dodi, Limas. (2015). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Handayani, R. T., Arradini, D., Darmayanti, A. T., Widiyanto, A., & Atmojo, J. T. (2020). *Pandemi Covid-19, Respon Imun Tubuh, dan Herd Immunity*. Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal, 374.
- Hidayati, E. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Bahasa Inggris Melalui Games Kata Berantai pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karangkobar*. KOLANO : Journal of Multi-Disciplinary Sciences, 98.
- Hidayati, S. M., Muniriyanto, & Riwanto, M. A. (2019). *Penerapan Media Flash card untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas V SDN Randegan-Banyumas*. PANCAR, 261.
- Kallesta, K. S., Yahya, F., & Erfan, M. (2018). *Analisis Faktor Pentyebab Kesulitan Belajar IPA Fisika pada Materi Bunyi Kelas VIII SMP Negeri 1 Labunan Badas Tahun Ajaran 2016/2017*. QUARK, 53.
- Ludiawati, W. (2021). *Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini (5-6 Tahun) pada Masa Pandemi Covid-19 di RA Mambaul Hisan Surabaya*. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Maduwu, B. (2016). *Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah*. Jurnal Warta.
- Meko, D. A., & Meo, M. O. (2017). *Pengenalan Motif Kain Tenun Kabupaten Timor Tengah Selatan (TTS) dengan Menggunakan Game Puzzle*. Teknologi Terpadu, 12.
- Muawanah. (2018). *Pentingnya Pendidikan Untuk Tanamkan Sikap Toleran di Masyarakat*. Vijjacariya, 62.
- Permendikbud RI. *Tentang Program Indonesia Pintar*. No. 19, 2016.

- Pratiwi, N. K. (2018). *Pentingnya Peran Orangtua dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar*. ADI WIDYA : Jurnal Pendidikan Dasar, 86.
- Prayitno, S. H., & Ayu, S. M. (2018). *Hubungan Antara Kepribadian Introvert dan Ekstrovert dengan Speaking Skill Mahasiswa Prodi D-III Keperawatan Tahun Akademik 2017/2018*. Jurnal Insight Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember, 62.
- Rahmawati, Z. D. (2020). *Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak*. TA'LIM, 100.
- Rambe, S. A. (2019). *Upaya Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Melalui Media Pembelajaran "Permainan Kartu" pada Siswa SD Negeri 115497 Pangarungan*. RED (Revolution of English Department), 39.
- Rosaria, D., & Novika, H. (2017). *Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Sekolah Dasar (6-12 Tahun) di Desa Semangat Dalam RT.31 Handil Bhakti*. Al-Ikhlas, 17.
- Suharyanto, A. (2015). *Pendidikan dan Proses Pembudayaan dalam Keluarga*. JUPIIS (Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial), 163.
- Susilo, A., et.al. (2020). *Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini*. Jurnal Penyakit Dalam Indonesia, 46.
- Sutjipto. (2011). *Rintisan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 506.
- Syardiansah. (2017). *Peranan Kuliah Kerja Nyata Sebagai Bagian dari Pengembangan Kompetensi Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Samudra KKN Tahun 2017)*. JIM UPB, 57.
- Thaib, E. N. (2013). *Hubungan Antara Prestasi Belajar dengan Kecerdasan Emosional*. DIDAKTIKA, 392.
- Utomo, K. D., Soegeng, A., Purnamasari, I., & Amaruddin, H. (2021). *Pemecahan Masalah Kesulitan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas IV SD*. Mimbar PGSD Undiksha, 2.
- Widianto, E. (2015). *Peran Orangtua dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini dalam Keluarga*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 34-35.

Wiziana, W., Anggraeni, L., & Sari, N. L. (2016). *Penerapan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Multimedia*. TAM (Technology Acceptance Model), 23.