



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *SPEAKING  
PYRAMID* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA  
BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AN-NUR SUNGAI  
BATUANG**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat Penyelesaian Studi  
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh:**

**Husnul Muliana  
NIM. 17 30109 018**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BATUSANGKAR**

**2022**

#### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	Harnul Mullana
NIM	1730109018
Tempat/Tanggal Lahir	Sungai Betung 21 Agustus 1999
Fakultas	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	PAUD

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul :  
**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
SPEAKING PYRAMID UNTUK MENINGKATKAN PENGEUSAAN  
KOSA KATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AN-  
NUR SUNGAI BATUANG"** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat kecuali  
yang disebutkan sebaliknya.

Apabila di kemudian hari karya ilmiah ini terbukti sebagai plagiat, maka  
saya bersedia menanggung sanksi sesuai dengan ketentuan peraturan-peraturan  
yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk  
dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditandatangani, Februari 2022  
Yang membuat pernyataan



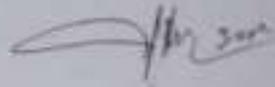
Harnul Mullana  
NIM.1730109018

**PERSetujuan Pembimbing**

Pembimbing Skripsi atas nama HUSNEL MELIANA, NIM 170109018,  
dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF SPEAKING PYRAMID UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6  
TAHUN"**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi  
persyaratan formal dan dapat diterima untuk dilanjutkan ke sidang Mawaripat.

Oleh karena itu persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan  
sebagaimana mestinya.

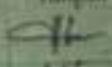
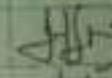
Surabaya, 11 November 2021  
Pembimbing



**Dr. Duni Warymanwah, NLPd**  
NIP. 199106142018011003

PENGESAHAN TIM PENGGUJI

Skripsi atau tesis HENNEL MULIANA, NIM: 170100018, berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SPEAKING PYRAMID UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AN-NUR SUNGAI BATANG", telah diproses dalam sidang 12 Desember skripsi oleh Institut Agama Islam Negeri Batusangkar pada hari Selasa tanggal 5 Januari 2022, dinyatakan lulus dan dapat diterima sebagai syarat memproses gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Strata Satu (S1) dalam bidang Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Pengetahuan
1.	Dr. Jhoni Warmansyah, M. Pd NIP.199106142018011005	Ketua Sidang Pembimbing I		3-2-2022
2.	Nina Suzanne, M Pd NIP.197906152006042006	Pengaji I		2-2-2022
3.	Restu Yuningah, M. Pd NIP -	Pengaji II		12-1-2022

Batusangkar, Januari 2022  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan

  
Dr. Adripen, M. Pd  
NIP.196505041993031003

## BIODATA PENULIS



Nama : Husnul Muliana  
NIM : 1730109018  
Tempat/Tanggal Lahir : Sungai Betung/21 Agustus 1999  
Agama : Islam  
Anak ke : 4 dari 4 bersaudara  
No. Hp : 082391159991  
E-mail : [husnulmuliana21@gmail.com](mailto:husnulmuliana21@gmail.com)  
Alamat : Jorong Banjar Pematang, Nagari Sungai Batuang,  
Kec. Kamang Baru, Kab. Sijunjung

Nama Orang Tua

    Ayah : M.Yusuf (Alm)

    Ibu : Jaiyani

Jenjang Pendidikan : SDN 08 Sungai Batuang  
: SMPN 17 Sijunjung  
: MAN 1 Sijunjung  
: IAIN Batusangkar

### ***Halaman Persembahan***

*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan-Mu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan Tuhan-mulah Yang Maha Mulia, Yang Mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (QS. Al-Alaq 1-5)*

*Ya Allah, waktu yang sudah kujalani dengan hidup yang sudah menjadi takdirku, kulalui dengan rasa sedih dan bahagia, bertemu dengan orang yang memberi warna-warni dalam kehidupanku. Ku bersujud dihadapan-Mu, mengucapkan syukur kepada-Mu karena Engkau berikan aku kesempatan untuk bisa sampai dipenghujung awal perjuanganku. Segala puji bagi Mu Ya Allah.*

*Alhamdulillah, setelah perjalanan panjang dalam menyelesaikan tugas akhir ini, akhirnya selesai dalam waktu yang tepat walaupun sedikit terlambat dari waktunya. Terima kasih ya Allah atas pembelajaran yang diberikan pada hamba-Mu ini, jalan panjang dan berliku, penuh rintangan dan halangan yang mengiringi penulisan skripsi ini telah membuatku bertambah yakin akan kebesaran-Nya.*

### ***Buat Ayah dan Ibu***

*Terima kasih buat semuanya, terima kasih buat pengorbanan dan tetes keringatnya untuk anakmu. Terima kasih malaiikat tanpa sayapku ibu untuk perjuangannya selama ini, untuk kasih sayangnya selama ini, untuk doa yang tak pernah putus untuk anakmu ini. Terima kasih ibu selalu mendengarkan keluh kesah sibungsu, manja-manja anakmu padahal sudah besar tapi menganggap dirinya masih anak kecil, maaf ya bu anak bungsumu ini selalu buat marah, kecewa emosi dan hal-hal yang menyakiti hati ibu. Terima kasih untuk cinta pertama ku ayah yang udah di surga, terima kasih untuk semuanya ayah, ayah bahagia ya di surga jangan pernah bosan datang di mimpi anak bungsu mu ini. Tanpa ayah dan ibu diriku tak mampu sampai ketitik ini, terima kasih telah memberi semangat yang tiada henti, terima kasih selalu ada, terima kasih dan terima kasih untuk semuanya, I love you ibu, I love you ayah.*

### ***Buat Uni, Uda, dan Abang serta keponakanku***

*Untuk uniku dan uda ipar tercinta Hertati Jasmi, S. Fil.I dan Ardinus terimakasih untuk semua hal, terimakasih atas motivasinya selama ini, terimakasih atas dukungannya selama ini baik dari segi moril maupun materil.*

*Untuk uda dan uni ipar tersayang Nasrul Rajab dan Astuti terimakasih untuk semua semangat yang tak pernah padam, terimakasih atas dukungan selama ini.*

*Dan untuk my brother Dondra, terimakasih buat semuanya, terimakasih selalu ada buat adek bungsu mu ini yang super nyebelin, yang selalu buat abang marah, buat kesel, dan kelakuan kekanak-kanakan adikmu ini, terimakasih sudah berjuang untuk adikmu ini yang selalu mengorbankan mimpimu demi menghidupkan mimpi adikmu ini, mungkin terimakasih tidak cukup untuk menebusnya. Tapi adikmu tetap berterimakasih buat semuanya, terimakasih juga sudah menjadi sosok pengganti ayah semenjak ayah pergi. Adikmu selalu gengsi untuk menyebut kata sayang dan cuek ya bang, I love you my brother and my hero. Teristimewa juga untuk 2 keponakanku Nazirah Mumtazah dan Regina Azzahra semoga kalian bangga dengan ante mu ini suatu saat.*

### ***Buat Dosen Pembimbing dan Penguji Skripsiku***

*Bapak Dr. Jhoni Warmansyah, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi ananda, terimakasih banyak pak yang telah meluangkan waktu untuk membimbing ananda dalam menyelesaikan skripsi ini, mudah-mudahan Allah membalas jasa bapak atas ilmu yang telah bapak berikan kepada ananda.*

*Terimakasih untuk dosen penguji Ibu Nina Suzanne, M.Pd dan Ibu Restu yuningsih, M.Pd yang telah meluangkan waktu dan telah bersedia untuk menguji skripsi ananda.*

### ***Buat sahabat terkasih***

*Untuk Miratil Hayati, S.Pd yang selalu aku panggil mami terimakasih sudah menjadi sahabat terbaikku, terimakasih untuk susah senangnya, terimakasih sudah menerima kemanjaanku ini, selalu menghibur dikala sedih dan untuk semuanya. Semoga cepat temu dan bersama kembali. Untuk Ewis Elvionika yang selalu aku panggil mimom, terimakasih jadi sahabat terbaik, buat kekonyolan yang selalu menghibur, dan semua cerita selamabersama. Dan untuk Jurwita Sri handayani alias Juju terimakasih untuk persahabatan yang indah selama kita bersama ya ju, dan untuk hal-hal indah maupun hal-hal pahit. Semoga*

*persahabatan ini tetap terjalin ya walaupun kita nantinya tidak bersama. Kita dipertemukan dalam satu kampus dan dipisahkan oleh masa depan. Untuk Marlisa Liza Julita, S.Pd dan Muriati, S.Pd terimakasih telah menjadi sahabat terbaik. Dan untuk my roommate Yosi Fitri Rama Ningsi terimakasih kebersamaannya selama kita bersama, terimakasih sudah menghiasi perjalanan singkat kita ini selama di Batusangkar dan kenangan yang akan sulit dilupakan.*

***Buat Teman-teman seperjuangan***

*Untuk diani, rani, cimel, linda, riska, maya, ike, puyi terimakasih sudah menghiasi kisah perjalanan ini dengan epiknya. Untuk teman-teman PIAUD A angkatan 17, terimakasih kebersamaan selama berkuliah di IAIN Batusangkar.*

***Buat adik-adikku***

*Adikku tersayang Sovia Susanti yang juga menghiasi perjalanan indah ini, semoga cepat menyusul. Untuk Wira Sonia (icon) dan Nadilla Sundari Wijaya juga cepat menyusul ya. Terimakasih banyak untuk orang-orang baik yang ada disekelilingku yang namanya tidak dapat kusebut satu persatu. Sekali terimakasih. Semoga kita semua selalu dalam lindungan Allah.*

***Terimakasih HMJ PIAUD Periode 2019***

***Terimakasih DEMA FTIK Periode 2020***

***Terimakasih juga orang baik***

***Penuh Cinta,  
Husnul Muliana***

## ABSTRAK

**Husnul Muliana NIM 1730109018 (2021) judul skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Speaking Pyramid* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Di TK An-Nur Sungai Batuang”.** Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam (IAIN) Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah kurangnya penguasaan kosakata bahasa Inggris anak seperti melafalkan kosakata dan masih banyak anak yang belum tahu kosakata bahasa Inggris saat ditanya. Salah satu penyebab rendahnya kosakata bahasa Inggris anak yaitu cara guru mengenalkan bahasa Inggris masih menggunakan media yang kurang menarik minat untuk mempelajarinya. Berdasarkan hal ini peneliti merancang sebuah media pembelajaran dengan menggunakan Microsoft powerpoint untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang valid dan praktis sehingga dapat menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D, dalam penelitian ini penulis hanya sampai tiga tahap yaitu pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*). Penelitian ini dilakukan di TK An-Nur Sungai Batuang dengan jenis instrument pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan lembar praktikalitas (angket respon guru). Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* divalidasi oleh 2 orang validator. Pada tahap praktikalitas media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* ini diuji cobakan kepada beberapa anak oleh guru dan guru mengisi angket respon guru.

Dari penelitian yang dilakukan penulis dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan perancangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan di TK An-Nur Sungai Batuang yang belum memiliki media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk anak. Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* telah divalidasi oleh dua orang dosen dengan persentase 86,25% dengan kriteria sangat valid dan praktikalitas media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* memperoleh persentase 87,5% dengan kriteria sangat praktis.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif *Speaking Pyramid*, anak usia 5-6 tahun

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat merasakan manisnya iman, sejujunya kehidupan dan indahnya ilmu pengetahuan. Karena dengan berkat rahmat itu jualah peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Speaking Pyramid* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Di TK An-Nur Sungai Batuang”**. Tak lupa pula shalawat dan salam peneliti mohonkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah meninggalkan dua pedoman hidup, yaitu al-qur’an dan juga sunnah untuk kebahagiaan dunia dan akhirat.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Dalam membahas dan menyelesaikan skripsi ini peneliti menemui berbagai bentuk kesulitan, namun berkat bantuan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak baik moril maupun materil, sehingga semua kendala itu dapat peneliti selesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Marjoni Imamora, M. Sc selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
2. Bapak Dr. Adripen, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
3. Bapak Dr. Jhoni Warmasyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus pembimbing beserta staf-staf yang telah memberikan dorongan dan layanan fasilitas dalam proses perkuliahan

selama penulis mengikuti pendidikan serta membimbing dalam penyelesaian penulisan skripsi.

4. Ibuk Nina Suzanne, M.Pd dan Restu Yuningsih, M.Pd selaku dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menguji skripsi ini lebih baik dalam penulisan skripsi.
5. Bapak Zuhendri, M.Pd dan Ibuk Nina Suzannne, M.Pd selaku validator yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam hal validasi media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*.
6. Bapak/ Ibuk Dosen yang telah mendidik peneliti. Tidak terlupakan kepada Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar dan Staf yang telah memberikan fasilitas berupa buku-buku untuk penyelesaian skripsi ini.
7. Ibunda Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi., MA selaku penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada peneliti selama kuliah di IAIN Batusngakar.
8. Ibuk Yelpi Susanti, S.Pd dan Ibuk Melzia Era Jelita selaku guru TK An-Nur Nagari Sungai Batu yang telah memberi izin, kesempatan dan waktu bagi penulis untuk penelitian.
9. Teristimewa Ibunda tercinta Jaiyani dan ayah tercinta Alm. M.Yusuf yang menjadi motivasi tersendiri bagi peneliti serta saudara-saudara selalu memberikan dukungan juga semangat kepada peneliti baik moril maupun materil serta do'a yang membuat peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Serta semua sahabat yang selalu ada mendampingi serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, terima kasih atas kerja samanya.

Akhirnya, hanya kepada Allah jualah penulis berserah diri, semoga bantuan, motivasi, dan bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya, dan dibalas oleh Allah Swt, dengam balasan yang berlipat ganda. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat kepada kita semua. Aaamiin

Batusangkar, 11 November 2021

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Husnul' with a stylized flourish underneath.

**Husnul Muliana**  
**NIM.1730109018**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	8
F. Pentingnya Pengembangan .....	8
G. Asumsi Dan Fokus Pengembangan.....	9
H. Definisi Operasional.....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Landasan Teori.....	11
1. Kosa Kata .....	11
a. Pengertian Kosa Kata .....	11
b. Pentingnya Kosa Kata Bagi Anak.....	12
c. Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia Dini .....	15
2. Media Pembelajaran.....	22
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	22
b. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran.....	23
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	25
d. Manfaat Media Pembelajaran .....	26
e. Fungsi Media Pembelajaran.....	28

3. Media pembelajaran interaktif .....	30
a. Microsoft Powerpoint .....	30
b. Media Pembelajaran Interaktif <i>Speaking Pyramid</i> .....	33
B. Penelitian Relevan.....	34
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
A. Metode Pengembangan .....	38
B. Model pengembangan .....	39
C. Prosedur Pengembangan .....	40
D. Subjek Uji Coba .....	44
E. Jenis Data .....	44
F. Instrument Penelitian .....	44
G. Teknik Analisis Data.....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Temuan Penelitian.....	50
B. Pembahasan.....	72
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	76
B. Implikasi.....	77
C. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Lembar validasi .....	44
Tabel 3.2. Lembar Penelitian Validasi .....	45
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas .....	46
Tabel 3.4. Lembar Penilaian Praktikalitas .....	47
Tabel 3.5. Skala Penilaian Lembar Validasi .....	48
Tabel 3.6. Kategori Validitas Lembar Validasi .....	49
Tabel 3.7. Skala Penilaian Lembar Praktikalitas .....	49
Tabel 3.8. Kategori Lembar Praktikalitas .....	50
Tabel 4.1. Design Media Pembelajaran Interaktif <i>Speaking Pyramid</i> .....	60
Tabel 4.2 Design Setelah Revisi .....	62
Tabel 4.3. Hasil Penelitian Lembar Validasi Oleh Validator .....	66
Tabel 4.4. Hasil Analisis Respon Angket Guru .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Rancangan penelitian .....	43
Gambar 4.1. New slide.....	53
Gambar 4.2. Background .....	54
Gambar 4.3. Tampilan cover.....	54
Gambar 4.4. Mengaktifkan hyperlink .....	55
Gambar 4.5. Slide 2 halaman menu .....	55
Gambar 4.6. Slide 3 biodata pembuat media .....	56
Gambar 4.7. Slide 4 membuat tampilan segitiga .....	56
Gambar 4.8. Slide 4 membuat segitiga seperti pyramid .....	57
Gambar 4.9. Memasukkan gambar dan tulisan.....	57
Gambar 4.10. Mengaktifkan animation .....	58
Gambar 4.11. Memasukkan suara interaktif .....	58
Gambar 4.12. mengaktifkan animation dan memasukkan suara di slide 5 .....	59
Gambar 4.13. Tampilan Penutup .....	59

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif <i>Speaking Pyramid</i> .....	69
Grafik 4.2. Data Hasil Angket Respon Guru Media Pembelajaran Interaktif <i>Speaking Pyramid</i> .....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif *Speaking Pyramid*

Lampiran 3 Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif *Speaking Pyramid*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa memiliki peran penting di kehidupan manusia, karena bahasa merupakan alat dan media utama komunikasi antar manusia. Dengan bahasa seseorang bisa berkomunikasi dengan baik untuk mengemukakan maksud dan tujuannya kepada orang lain (Rahayu, 2015:1). Salah satu perkembangan bahasa yang perlu diperhatikan bagaimana meningkatkan penguasaan kosa kata pada anak, apabila seseorang mempunyai kosa kata yang banyak akan memudahkan seseorang untuk memahami bahasa itu sendiri. Semakin banyak kosa kata/Pembendaharaan kata yang dikuasai anak maka anak akan dapat berkomunikasi dengan lancar (Lailiyah, 2018:31). Oleh karena itu, menstimulasi perkembangan bahasa anak sejak dini sangat diperlukan karena masa ini merupakan masa yang sangat strategis untuk menyerap perbendaharaan kosa kata, pada masa ini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungannya.

Penguasaan kosa kata anak distimulasi dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan karakteristik anak dan dengan memperhatikan tahap perkembangan anak (Ilhami dkk, 2019:102). Anak yang memiliki kosa kata yang banyak besar kemungkinan anak terampil berbahasa maupun berkomunikasi guna mempermudah proses penyampaian dan penerimaan oleh setiap anak (Rahayu,2015:2).

Lailiyah (2018) menyebutkan bahwa perkembangan bahasa pada anak tidak terlepas dari perkembangan kognitif anak dan konteks sosial anak. Perkembangan kognitif berkaitan erat dengan perkembangan bahasa karena pada usia 18 bulan perkembangan bahasa anak terletak pada tahap sensori motoric, dimana anak sudah bisa memahami objek-objek yang spesifik. Pada tahap ini anak sudah bisa memanipulasi objek-objek yang ada disekitarnya meskipun anak tidak mempunyai penguasaan berbicara.

Kosa kata merupakan sesuatu yang memiliki peranan penting untuk meningkatkan sisi kognitif anak di lembaga pendidikan formal ataupun yang lain. Karena dalam proses melatih penguasaan kosa kata anak mampu menganalisis dari sebagian kata serta memilihnya buat dijadikan kalimat (Nihayati, 2014:4). Selain kosa kata bahasa Indonesia, pada usia dini perlu juga menstimulasi pengenalan kosa kata bahasa Inggris, masa usia dini sangat krusial karena pada periode ini merupakan periode yang tepat dalam mengenalkan bahasa Inggris pada anak. Pada usia ini anak mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, mempunyai penguasaan menghafal dan mengingat dengan cepat (Asilestari, 2016:56).

Dalam mempelajari bahasa asing di Indonesia, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang dipelajari. Bahasa Inggris merupakan bahasa dunia pertama yang bersifat global yang digunakan dalam berkomunikasi internasional. Bahasa Inggris dapat diperkenalkan kepada anak sejak dini bahwa usia sebelum memasuki usia pendidikan dasar yakni akan menentukan perkembangan anak pada tahapan kehidupan manusia selanjutnya (Trisnadewi, 2010:1). Bahasa Inggris ialah bahasa ilmu pengetahuan dan teknologi, tanpa penguasaan bahasa Inggris seseorang akan mengalami kesulitan bersosialisasi dengan dunia yang terus cepat, terbuka, dan tak terkendali (Yamin, 2017:82).

Pengenalan bahasa Inggris semenjak dini, mempermudah anak untuk meningkatkan bahasa Inggris pada jenjang pendidikan selanjutnya. Bahasa Inggris yang diajarkan guru tersebut akan melekat diingatan anak dan susah untuk melupakannya, dibanding anak yang tidak diajarkan bahasa Inggris dikala ia duduk di bangku Taman Kanak-kanak (Jazuly, 2016:33).

Mengenalkan bahasa Inggris pada anak yaitu pada usia sebelum memasuki pendidikan dasar karena pada masa inilah dimana segala sesuatu bisa diserap dengan mudah dan cepat yang biasa disebut dengan masa keemasan (golden age). Pada masa ini juga merupakan masa krusial

dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya (Trisnadewi, 2010:1).

Dalam mengenalkan bahasa Inggris, hal pertama yang harus dikenalkan yaitu kosa kata. Kosa kata merupakan hal yang sangat penting untuk dikuasai anak, karena dalam proses pengembangan bahasa anak perbendaharaan kosa kata akan mempengaruhi kemudahan seseorang dalam memahami bahasa tersebut. Pada usia 5-6 tahun anak memiliki perbendaharaan kata yaitu berkisar antara 5000-8000 kata (Lailiyah, 2018:3).

Mengenalkan bahasa Inggris kepada anak usia dini cuma sebatas pengenalan dan dasar-dasarnya. Jadi, yang perlu dikenalkan seperti kosa kata angka dan abjad dalam bahasa Inggris, macam-macam buah-buahan, macam-macam hewan, dan macam-macam warna. Penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada anak harus ditanamkan sejak dini mengingat pentingnya bahasa Inggris untuk kelanjutan pendidikan anak ke depannya. Hal ini bertujuan supaya anak usia dini bisa mengenali kosa kata dalam bahasa Inggris lebih banyak dari orang dewasa karena aspek daya pikir anak usia dini lebih baik dari orang dewasa, akan tetapi mengenalkan kosa kata bahasa Inggris pada anak masih terbatas dan kosa kata yang mudah dimengerti anak (Nasution, 2016:1829-7463).

Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK An- Nur Sungai Batuang pada Desember 2020 ditemukan bahwa penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak masih relatif rendah. Hal ini tampak dari kurangnya penguasaan kosa kata bahasa Inggris yang tergolong relatif rendah seperti masih banyak anak yang belum bisa melafalkan kosa kata bahasa Inggris dan masih banyak anak yang belum mengetahui tentang kosa kata bahasa Inggris. Penyebab rendahnya kosa kata bahasa Inggris yaitu dalam mengenalkan bahasa Inggris guru masih menggunakan media yang terbuat dari kertas dan karton yang mudah rusak dan tidak bisa bertahan lama untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta guru masih menggunakan papan tulis. Selain itu, tidak adanya pembaruan

media pembelajaran membuat anak bosan dengan media yang itu-itu terus. Proses penyampaian materi yang kurang menarik bagi anak yaitu hanya menggunakan kertas gambar. Hal tersebut menjadi sesuatu yang biasa bagi anak sehingga muncul kejenuhan dan kebosanan, akibatnya anak tidak memperhatikan guru dalam pembelajaran. Jadi perlu ada inovasi terbaru dari media yang sudah ada karena anak akan tertarik dengan sesuatu yang baru.

Pada tingkat TK pengenalan bahasa Inggris sudah mulai diterapkan menggunakan berbagai metode untuk meningkatkan penguasaan anak dalam menguasai kosa kata bahasa Inggris. Namun hasilnya belum maksimal dalam menguasai kosa kata bahasa Inggris. Metode dan media yang digunakan yaitu metode ceramah dan kertas berisi gambar dimana metode dan media yang digunakan saat pembelajaran kurang menarik dan kurang bervariasi. Penggunaan metode ceramah kurang efisien jika digunakan dalam pengenalan kosa kata bahasa Inggris. Mengenalkan bahasa Inggris ada metode yang harus diperhatikan agar bisa mencakup semua aspek. Sebagai pendidik bisa mengajarkan anak-anak dengan bernyanyi, bermain, dan dengan memakai media yang menarik minat anak untuk mengenal bahasa Inggris (Agustin, 2017:228).

Dalam mengenalkan bahasa Inggris pada anak dapat menggunakan media *speaking pyramid*. Media *speaking pyramid* merupakan media yang berbentuk pyramid/segitiga yang didalamnya terdapat kosa kata bahasa Inggris beserta gambarnya. Media ini dibuat memakai karton berbentuk segitiga, lalu didalam segitiga juga terdapat segitiga yang terdapat gambar seperti gambar apel dan kosa kata yang dibuat dari kertas warna warni agar anak tertarik (Liyana dan Mosez, 2019).

Dengan memanfaatkan teknologi komputer saat ini, media *speaking pyramid* yang sebelumnya dibuat secara manual atau menggunakan karton sekarang dapat dengan media pembelajaran interaktif berbantuan microsoft powerpoint. Dengan menggunakan fasilitas slide,

animasi, sound, effect, yang dapat dimodifikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*, sehingga dalam pengenalan kosa kata bahasa Inggris pada anak lebih menarik dan menyenangkan (Ardiansah dan Miftakhi, 2019:18).

Hasil penelitian Hidayati (2017) menyatakan bahwa dalam mengembangkan kosa kata bahasa Inggris anak memakai media kartu bergambar. Pada penelitian tersebut untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris pada anak sangat efektif memakai media kartu bergambar, dengan adanya kartu bergambar anak-anak semangat karena gambar yang ditunjukkan pada kartu tersebut memakai gambar berwarna serta lucu. Selanjutnya penelitian Mahmudah (2014) menyatakan bahwa kosa kata bahasa Inggris anak distimulasi memakai media gambar dalam menambah menguasai kosa kata bahasa Inggris kepada anak. Selanjutnya penelitian Liyana dan Mozes (2019) tentang meningkatkan kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun menggunakan media *speaking pyramid* yang masih terbuat dari bahan konvensional seperti kertas karton.

Dari berbagai media yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya bahwa pengembangan kosa kata bahasa Inggris pada anak dapat dikembangkan melalui pembelajaran namun dari penelitian tersebut masih bersifat konvensional. Oleh karena itu penelitian ini menghadirkan inovasi baru dalam peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun melalui media interaktif *speaking pyramid*.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijabarkan di atas, peneliti tertarik dalam mengembangkan sebuah media yang dapat mengembangkan kosa kata bahasa Inggris pada anak. Sehingga penelitian ini akan memfokuskan pada **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Speaking Pyramid* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Di TK An-Nur Sungai Batuang”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahannya yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kebutuhan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris untuk anak usia 5-6 Tahun?
2. Bagaimanakah perancangan desain media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris untuk anak usia 5-6 Tahun?
3. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang valid dan praktis untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 Tahun?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, sehingga penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. untuk menggambarkan kebutuhan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 Tahun.
2. Untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 Tahun.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang valid dan praktis untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 Tahun.

#### **D. Manfaat penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan di bidang Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif speaking pyramid untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak usia dini.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Anak**

Penelitian ini bisa menjadi media pembelajaran yang baru untuk meningkatkan proses belajar anak untuk mengenali kosa kata bahasa Inggris.

###### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini bisa dipakai sebagai acuan dalam pembelajaran di kelas. Sehingga suasana kelas tidak membosankan dan bisa menyenangkan bagi anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

###### **c. Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian ini bisa dijadikan pertimbangan sebagai cara baru untuk melatih guru mengenal dan mengetahui pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

###### **d. Bagi peneliti**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini peneliti bisa memberikan banyak pemahaman dan pengetahuan yang lebih banyak tentang pengembangan media pembelajaran interaktif untuk menarik minat belajar anak terutama dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak.

### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini diharapkan bisa menghasilkan produk yang spesifik, yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak dalam pembelajaran.

1. Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* ini dibuat menggunakan Microsoft powerpoint.
2. Dalam media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* terdapat kosa kata bahasa Inggris sesuai dengan tema pembelajaran seperti nama hewan, buah-buahan, dan angka dalam bahasa Inggris.
3. Di dalam media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* terdapat beberapa segitiga, di setiap segitiga terdapat gambar sesuai dengan tema dan anak akan menyebutkan kosa kata bahasa Inggrisnya sesuai dengan gambar.
4. Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* dilengkapi suara interaktif, animasi dan tampilan menarik dalam penguasaan kosa kata bahasa Inggris.

### **F. Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan dari penelitian media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada anak yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif yaitu media yang bisa dipakai oleh tenaga pendidik dalam proses pembelajaran anak usia dini di sekolah TK, terutama untuk peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada anak.
2. Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* sebagai salah satu media yang bisa dipakai untuk memotivasi belajar anak dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak.

## G. Asumsi dan Fokus Pengembangan

### 1. Asumsi

Asumsi yang melandasi penelitian ini adalah penelitian yang terdahulu yang dilaksanakan oleh Liyana dan Mozes (2019) dalam penelitian yang berjudul “*Speaking Pyramid* sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak usia 5-6 Tahun”. Menunjukkan bahwa media *speaking pyramid* dapat mengembangkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak. Media *speaking pyramid* dalam penelitian dibuat masih menggunakan karton dan kertas bergambar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* dengan memanfaatkan teknologi komputer saat ini yaitu Microsoft powerpoint. Penulis membuat inovasi pada media *speaking pyramid* yaitu dibuat di Microsoft powerpoint, pada penelitian sebelumnya media *speaking pyramid* dibuat dengan karton yang tidak tahan lama dan kurang menarik lagi bagi anak. Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang dibuat dengan menggunakan Microsoft powerpoint dapat meningkatkan penguasaan anak menguasai kosakata bahasa Inggris. Didalam Microsoft powerpoint terdapat berbagai fasilitas yang bisa digunakan untuk membuat media *speaking pyramid* yaitu seperti slide, animasi, sound, effect yang dapat dimodifikasi dengan menarik agar anak tertarik untuk mempelajarinya. Dengan memanfaatkan fasilitas yang ada pada powerpoint bisa membuat media *speaking pyramid* berbasis powerpoint lebih menarik dan bisa media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

### 2. Fokus Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* ini difokuskan pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 Tahun.

## H. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami judul proposal maka penulis menjelaskan istilah dibawah ini:

1. Penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak adalah penguasaan anak dalam mengenal dan menguasai kata-kata dalam bahasa Inggris . Kosa kata bahasa Inggris yang diajarkan hanya kosa kata sederhana, atau kosa kata yang mudah dipahami anak seperti nama hewan, nama buah, sayur, warna, angka dan abjad.
2. Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah sebuah media yang didesain berbentuk pyramid yang didalam terdiri dari beberapa segitiga dan terdapat gambar dan kosa kata bahasa Inggrisnya yang dibuat dengan Microsoft powerpoint yang dilengkapi dengan fasilitas slide, animasi, sound, effect yang dapat dimodifikasi dengan menarik agar anak tertarik untuk menggunakan media dalam pembelajaran mengenal kosa kata bahasa Inggris.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Kosa Kata**

###### **a. Pengertian Kosa Kata**

Kosa kata merupakan kumpulan dari beberapa huruf yang diucapkan dan memiliki arti sebagai ungkapan perasaan, yang diterima dari menyimak/mendengarkan orang lain seperti teman, orang tua, tempat bermain, dan televisi dan tempat yang terus diperbanyak serta diperluas sesuai dengan tuntutan usianya (Rahmawati, 2014:3).

Menurut Soedjito dalam Marlianingsih (2016) kosakata ataupun perbendaharaan kata yaitu: (1) seluruh kata yang ada dalam suatu bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki seseorang pembicara; (3) kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan; dan (4) daftar kata yang disusun dalam kamus serta uraian secara singkat dan praktis.

Kosa kata ialah perbendaharaan kata yang dikuasai oleh seseorang yang memiliki arti atau makna yang bisa dipahami oleh orang lain. Penguasaan kosa kata merupakan penguasaan seseorang dalam memahami, mengenal, dan memakai kata-kata dengan benar dan baik dengan cara berbicara, mendengar, membaca, dan menulis (Rahayu, 2015:14).

Kosa kata merupakan pemahaman dan keterampilan perbendaharaan kata atau kelompok kata yang mempunyai arti yang menentukan kualitas dan penguasaan intelegensi seseorang dalam berkomunikasi (Rahmat dan Heryani, 2014:104). Keterampilan berbahasa tergantung pada kuantitatif dan kualitas kosa kata yang dipahami, semakin baik kuantitas dan kualitas kosa kata seseorang semakin besar pula keterampilan berbahasa. Peran kosa kata sangat

besar dalam kehidupan seseorang karena pendapat seseorang dinyatakan dengan jelas melalui kosakata (Aulina, 2012:138).

Menurut Keraf dalam Maretsya (2013) kosa kata ialah unsur bahasa yang memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan bahasa yang mencakup berbicara, mendengar, membaca, dan menulis yang merupakan perwujudan satu-kesatuan pikiran dan perasaan yang bisa dipakai dalam pemakaiannya. Tingkatan perluasan kosa kata anak terbagi tiga yaitu masa anak-anak, masa remaja, dan masa dewasa. Masa anak-anak ialah masa yang penting untuk memperluas kosa kata dari ketiga tingkatan tersebut.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan, kosa kata merupakan jumlah pembendaharaan kata yang diketahui dan dimiliki seseorang yang dipakai seseorang untuk berbicara, membaca, dan menulis yang mempunyai arti supaya dapat dipahami oleh orang lain. Kosa kata juga menentukan kualitas dan penguasaan intelegensi seseorang dalam berkomunikasi, baiknya penguasaan berbahasa/berkomunikasi seseorang dikarenakan semakin banyak kosa kata yang dikuasai seseorang.

#### **b. Pentingnya Kosa Kata Bagi Anak**

Kosa kata ialah komponen yang sangat penting bahkan mampu disebut kunci dalam mempelajari bahasa, karena kekayaan kosa kata seseorang turut menentukan kualitas keterampilan berbahasa orang tersebut. Dengan penguasaan kosa kata yang cukup maka komunikasi akan terjadi dengan baik serta bisa mengurangi kesalahpahaman terutama dalam berkomunikasi. Menurut Caroll dan Wasik (dalam Utami, 2021:6) karakteristik perkembangan bahasa pada anak usia lima tahun mencapai 5000 sampai 8000 kosa kata, pada usia 5 tahun anak semakin pandai dalam penguasaan mereka mengkomunikasikan gagasan dan perasaan mereka dengan kata-kata. Pentingnya

penggunaan kosa kata ialah bahwa manusia kontemporer tidak akan berjalan tanpa komunikasi. Guru berupaya untuk meningkatkan penguasaan berbahasa anak dengan cara memperkaya kosa kata dan memperbanyak kosa kata serta memperbanyak perbendaharaan kata pada anak (Rahmat dan Heryani, 2014:105).

Menurut Piaget (dalam Lailiyah, 2018:30) berpikir sebagai prasyarat berbahasa, terus berkembang sebagai hasil dari pengalaman dan penalaran. Perkembangan bahasa bersifat progresif dan terjadi pada setiap tahap perkembangan. Perkembangan anak secara umum dan perkembangan bahasa awal anak berkaitan dengan berbagai kegiatan anak, objek, dan kejadian yang mereka alami dengan menyentuh, mendengar, melihat, merasa, dan membau. Perkembangan kognitif dan bahasa anak berkaitan erat dengan kebudayaan dan masyarakat tempat anak dibesarkan. Para ahli kognitif menyakini adanya peran hubungan antara anak, orang dewasa dan lingkungan sosialnya dengan perkembangan bahasa anak. Teori kognitif memandang bahwa perkembangan aspek bahasa tidak terlepas dari konteks sosial dan perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif sangat erat dengan perkembangan bahasa karena awal perkembangan bahasa anak berada pada sensori motoric yaitu ketika anak berusia sekitar 18 bulan. Pada tahap ini anak sudah memiliki pemahaman terhadap objek-objek tertentu. Walaupun anak belum memiliki penguasaan untuk berbicara, ia sudah dapat memanipulasi objek-objek tersebut.

Dalam pembelajaran bahasa, kosa kata merupakan hal terpenting yang harus dikuasai. Kosa kata merupakan salah satu unsur bahasa yang memainkan peran penting dalam menguasai bahasa, baik lisan dan tertulis. Dalam hal ini, pentingnya belajar kosa kata sama pentingnya belajar bahasa karena melalui kosa kata kita bisa mengkomunikasikan ide-ide kita, emosi dan keinginan (Fansury dan Januarty, 2017:74).

Menurut Suyanto (dalam Lailiyah, 2018:32) karakteristik bahan ajar kosa kata untuk anak usia dini memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Tata bahasa sederhana; 2) Jenis dan kelengkapan kosa kata; 3) Kosa kata terbatas disertai dengan gambar-gambar; 4) Bahasa yang dipakai dalam komunikasi merupakan bahasa sehari-hari dan sederhana. Pengenalan kosa kata pada anak dipandang sangat penting karena dengan kosa kata anak bisa berkomunikasi dan menyampaikan segala sesuatu pada diri dan lingkungannya. Terdapat beberapa manfaat pengenalan kosa kata pada anak antara lain: 1) Kosa kata membantu anak menjelaskan karakteristik waktu dan ruang tempat anak tersebut berada; 2) Kosa kata membantu anak menyampaikan ide secara dan diterima oleh orang lain; 3) Kosa kata membantu anak untuk bertanya dan menebak apa yang ia inginkan atau ingin diketahui; 4) Kosa kata membantu anak menyampaikan pikiran, perasaan, pengetahuan dan segala sesuatu yang ada pada dirinya untuk orang lain. Kosa kata dibagi atas kata benda (noun), kata kerja (verb), kata sifat (adjective), kata ganti (pronoun), kata sambung (conjunction), serta kata depan (preposition).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kosa kata sangat penting dikuasai karena kekayaan kosa kata seseorang menentukan kualitas dan penguasaan seseorang dalam berbahasa. Semakin banyak kosa kata yang dikuasai anak maka semakin baik keterampilan berbahasa anak, pengenalan kosa kata pada anak berbeda dengan cara pengenalan kosa kata pada orang dewasa yaitu kosa katanya masih sederhana, sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari, dan pengenalan kosa kata pada anak masih terbatas sesuai dengan tahap perkembangan anak.

### c. Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Bahasa Inggris ialah bahasa asing yang banyak digunakan dalam ilmu pengetahuan saat ini karena telah mendominasi komunikasi ke seluruh dunia. Untuk itu, pembelajaran bahasa Inggris perlu dikenalkan sejak dini supaya anak-anak dengan mudah memahami bahasa Inggris nantinya pada anak dewasa (Liyana dan Mosez, 2019:226).

Pertama yang harus dikenalkan kepada anak dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*), dengan cara mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), dan menulis (*writing*) sejak usia dini sehingga nantinya anak bisa menguasai banyak kosakata bahasa Inggris (Fadlan, dkk: 2021:141). Kosakata bisa mempermudah seseorang dalam memahami bahasa untuk itu mengenalkan perbendaharaan kosakata sangat penting untuk dipelajari anak. Kosakata bahasa Inggris merupakan perbendaharaan kata bahasa Inggris supaya anak mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Dalam pembelajaran bahasa, semakin banyak seseorang menguasai kosakata, maka akan mempermudah seseorang dalam berbahasa, untuk itu kosakata sangat penting untuk dikuasai seseorang agar bisa berkomunikasi dalam semua bahasa (Lailiyah, 2018:30).

Mengenalkan bahasa Inggris pada anak usia dini memanglah tidak mudah, mengenalkan bahasa Inggris pada anak berbeda dengan cara mengajarkan bahasa Inggris kepada remaja dan dewasa. Pada anak usia dini, pengenalan bahasa Inggris hanyalah sebatas pengenalan dan dasar-dasarnya saja seperti huruf-huruf abjad dalam bahasa Inggris, angka, macam-macam buah-buahan, macam-macam hewan, macam-macam warna, dan sedikit percakapan yang simple dan mudah (seperti *good morning, how are you, and how do you do*) (Jazuly, 2016:34).

Pengenalan bahasa Inggris untuk AUD dimulai dengan pemberian kosa kata sederhana dan pada dasarnya mempunyai banyak manfaat seperti anak mampu menguasai bahasa asing sehingga mempunyai kelebihan dalam hal intelektual yang fleksibel, keterampilan akademik, berbahasa dan sosial, sehingga anak akan mempunyai penguasaan yang lebih baik untuk hidup ditengah masyarakat yang mempunyai keberagaman sosial serta budaya. Pengenalan bahasa Inggris di sekolah yang mulai dengan diajarkannya kosa kata bahasa Inggris (*vocabulary*), dengan cara mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), dan menulis (*writing*) sejak usia dini sehingga nantinya bisa menguasai banyak kosa kata bahasa Inggris (Fadlan, dkk: 2021:141).

Terdapat beberapa manfaat dalam menguasai bahasa Inggris menurut (Lailiyah, 2018:78) yaitu:

- a) Menambah pengetahuan anak tentang bahasa Inggris
- b) Memudahkan berkomunikasi dengan orang lain/asing
- c) Meningkatkan kepercayaan diri pada seseorang dengan dukungan media yang sesuai
- d) Mempermudah diri untuk menyesuaikan diri di lingkungan baru/asing
- e) Mempermudah diri untuk bergaul dengan orang asing

Terdapat beberapa alasan utama untuk memulai mengenalkan bahasa Inggris kepada anak-anak menurut (Hartono, 2020:4) yaitu sebagai berikut:

- a) *The critical period* (masa emas pembelajaran bahasa)

Rentang sepuluh tahun pertama kehidupan manusia merupakan masa terbaik untuk anak supaya bisa mengenal bahasa kedua. Seseorang yang dimulai mengenal bahasa kedua sejak dini, yakni dalam rentang usia emas mengenal bahasa kedua, mempunyai kemungkinan lebih besar untuk mencapai taraf penguasaan menggunakan bahasa tersebut

dengan *accent* ataupun logat yang mendekati penuturan asli.

b) Perkembangan penguasaan pragmatik dan percakapan

Anak dapat menggunakan bahasa untuk mengembangkan imajinasinya serta mengungkapkan perasaan seperti haus, lapar, marah, dan sebagainya. Anak juga bisa memahami dan terlibat dalam percakapan yang lebih panjang. Pada tahap ini penguasaan pragmatik dan penguasaan untuk terlibat dalam suatu konteks percakapan sudah mulai berkembang sehingga masa ini merupakan masa yang tepat untuk memulai pengenalan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua kepada anak-anak.

c) Bahasa Inggris adalah bahasa global

Bahasa Inggris sudah menjadi suatu bahasa global yang memungkinkan manusia dari berbagai belahan dunia saling berkomunikasi dan belajar. Anak-anak telah menjadi suatu bagian dari masyarakat global yang mau tidak mau harus menguasai bahasa global. Karena itu, pengenalan bahasa Inggris sedari usia dini menjadi sangat krusial mengingat penguasaan suatu bahasa merupakan suatu keterampilan bukan sekedar pengetahuan. Semakin dini dilatih, maka keterampilan berbahasa Inggris akan semakin baik.

Bahasa Inggris pada saat ini tidak bisa dipandang sebelah mata, hal ini disebabkan bahasa Inggris saat ini sangat penting untuk menghadapi era globalisasi. Dalam pengenalan bahasa Inggris pada anak berbeda dengan cara pengenalannya pada orang dewasa. Pengenalan bahasa Inggris pada anak hanyalah sebatas pengenalan atau dasar-dasarnya saja. Contohnya seperti huruf-huruf abjad dalam bahasa Inggris, hewan, dan tumbuhan (Nasution, 2016:1829-7463).

### 1) Tahapan-tahapan dalam pengenalan bahasa Inggris

Sama halnya dengan belajar bahasa Indonesia pengenalan bahasa Inggris dilakukan secara bertahap. Anak tidak langsung berbicara, membaca dan menulis secara bersamaan. Berikut ini ialah tahapan-tahapan dalam belajar bahasa Inggris menurut Jazuly (2016) yaitu:

#### a) *Listening* (mendengar)

Selain mendengar kita berbicara, anak juga dapat mendengar dengan cara dibacakan buku cerita dalam bahasa Inggris, mendengar nyanyian sederhana ataupun menonton video berbahasa Inggris. Tetapi untuk pengetahuan awal sebagai pendidik kita perlu memilih kata-kata yang mudah dan sederhana untuk anak.

#### b) *Speaking* (berbicara)

Setelah anak sering mendengar dalam bahasa Inggris, anak dapat didorong berbicara dalam kalimat-kalimat sederhana. seperti anak usia balita yang baru memulai berbicara, anak juga bisa memulai berbicara dalam bahasa Inggris meskipun satu kata seperti *book* (buku) ketika melihat sebuah buku.

#### c) *Reading* (membaca)

Terdapat 2 metode umum dalam mengenalkan anak belajar membaca dalam bahasa Inggris yaitu *whole language approach* dan *phonic.whole language approach* merupakan suatu metode belajar membaca dengan menjadikan bahasa sebagai salah satu kesatuan tidak terpisah dalam belajar membaca juga sesuai dengan konteksnya. Sedangkan *phonic* ialah suatu metode belajar membaca lewat huruf dengan cara mengeja huruf satu persatu.

d) *Writing* (menulis)

Ini merupakan tahapan yang paling sulit dalam mengenalkan bahasa Inggris, karena terdapat banyak aturan yang harus dipatuhi.

Berdasarkan penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa tahap-tahap pengenalan dalam bahasa Inggris dilakukan secara bertahap. Tahapan pengenalan dalam bahasa Inggris yaitu *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing*.

2) Metode Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini

Menurut (Nasution, 2016:1829-7463) ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini, antara lain:

a) Metode TPR (*Total physical: response method*)

Metode TPR ialah metode yang digunakan dalam mengenalkan bahasa Inggris pada anak dimana pengenalan bahasa Inggris lebih memprioritaskan kegiatan langsung yang berhubungan dengan kegiatan fisik dan gerakan. Semakin sering seorang anak diberikan stimulus maka semakin mudah seorang anak mengingatnya. Kegiatan mengingat ini dilakukan secara verbal dengan aktivitas gerak. Contoh pembelajaran dari metode ini yaitu ketika mengenalkan kata *stand up* (berdiri) semua anak ikut berdiri sambil mendengarkan kata *stand up*.

b) Teaching English by Using Song

Metode ini ialah salah satu metode mengenalkan bahasa Inggris memakai media nyanyian/lagu. Mengenalkan bahasa Inggris pada anak harus menggunakan pendekatan yang tepat sebab bahasa Inggris ialah bahasa asing di Indonesia. Metode nyanyian yang diiringi oleh musik akan bisa membantu proses belajar pada anak.

Dengan musik, manusia bisa mengekspresikan perasaan dan pikiran serta bisa mengendalikan aspek emosionalnya.

c) Teaching English by using games

Pengenalan bahasa Inggris dengan menggunakan permainan sebagai medianya. Keuntungan mengenal bahasa Inggris dengan permainan sebagai berikut: i) Penyampaian materi bisa disamakan/diseragamkan; ii) Proses mengenalkan bahasa Inggris pada anak lebih menarik. Media game mencakup unsur visual, audio, dan gerak; iii) Proses belajar mengenal bahasa Inggris pada anak lebih interaktif. Dengan adanya kecerdasan buatan pada media game, sehingga akan terjalin komunikasi 2 arah yaitu antara anak dan komputer.

d) Teaching English by Using Stories

Mengenalkan bahasa Inggris pada anak dapat dilakukan dengan cara membaca cerita pendek berbahasa Inggris.

e) Membuka dan Menutup Kelas dengan Bahasa Inggris

Mengenalkan bahasa Inggris pada dengan cara membuka dan menutup kelas menggunakan bahasa Inggris hendaknya menyenangkan dan membuat anak lebih semangat dalam proses belajar bahasa Inggris. Cara ini juga dapat membantu anak dalam mengenalkan bahasa Inggris.

Berdasarkan penjelasan di atas dijelaskan bahwa terdapat beberapa metode yang bisa dipakai dalam mengenalkan bahasa Inggris pada anak usia dini dengan berbagai metode seperti lagu dan permainan agar anak lebih tertarik dalam belajar bahasa Inggris dan tidak cepat bosan.

3) Indikator penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak

Menurut Khomsin dan Rahimmatussalisa (2021) indikator penguasaan kosa kata bahasa Inggris mencakup seluruh kompetensi bahasa berupa penguasaan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Namun mengenalkan bahasa Inggris pada anak usia dini hanya terdiri dari penguasaan menyimak dan berbicara. Penguasaan membaca dan menulis belum dapat dikuasai oleh anak mengingat terdapat perbedaan antara tulisan dengan pengucapan dalam bahasa Inggris, sehingga anak mengalami kesulitan karena belum sesuai dengan tahap perkembangannya. Berikut ini indikator penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak usia dini yaitu:

- a) Mendengarkan/menyimak (*listening*)
  - i) Mengenal bermacam-macam gambar dan kosa kata bahasa Inggris pada media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*.
  - ii) Menirukan kosa kata bahasa Inggris yang terdapat pada media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*.
  - iii) Mengulang kembali kosa kata yang sudah didengarkan pada media interaktif *speaking pyramid*.
- b) Berbicara (*speaking*)
  - i) Menyebutkan kata dalam bahasa Inggris beserta artinya dalam bahasa Indonesia
  - ii) Mampu melafalkan kosa kata bahasa Inggris pada media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*.

Jadi dari uraian diatas bisa disimpulkan bahwa indikator penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak meliputi semua penguasaan berbahasa seperti *listening* (menyimak/mendengarkan), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca), dan *writing* (menulis). Namun dalam pengenalan bahasa Inggris hanya

mencakup dua indikator yaitu mendengarkan/menyimak (*listening*) dan berbicara (*speaking*).

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah yang artinya perantara ataupun pengantar. Dalam bahasa arab media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan. Gerlach dan Ely dalam (Arsyad, 2000 :3) menyatakan kalau media apabila dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi, ataupun kejadian yang membangun keadaan yang membuat siswa mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut AECT (*Association of Education Communication Tecnology*) menyatakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipakai buat menyampaikan pesan atau informasi.

Menurut Heinich dalam (Susilanan dan Riyana, 2007) media pembelajaran ialah alat saluran komunikasi. Media-media yang membawa informasi ataupun pesan pembelajaran ataupun yang mempunyai maksud-maksud pembelajaran. Heinich mencontohkan media ini seperti komputer, televisi, film, bahan tercetak, instruktur dan diagram. Media pembelajaran terdiri dari atas dua unsur penting, yaitu unsur pesan yang dibawanya dan unsur peralatan atau perangkat keras. Dengan demikian media pembelajaran membutuhkan perlengkapan/peralatan buat menyajikan pesan, tetapi yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi informasi ataupun pesan belajar yang dibawa oleh media tersebut.

Latuheru dalam (Jannah, 2009:2) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang dipakai oleh manusia buat menyampaikan atau menyebarkan gagasan, ide, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media merupakan sumber belajar yang memiliki materi instruksional

disekitar lingkungan pelajar yang bisa memicu pelajar dalam belajar. Media pembelajaran itu terdiri dari perangkat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang meliputi buku, komputer, video camera, kaset, film, slide (gambar bingkai), foto, grafik, gambar, dan tape recorder

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan informasi dalam dunia pendidikan dimana informannya ialah pendidik dan penerima informasinya ialah peserta didik yang dapat mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran (Safira, 2020:4). Sedangkan menurut Pakpahan (2020) media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan dalam menyampaikan materi ke pelajar dengan memakai alat tertentu agar pelajar bisa mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar.

Dari penjelasan di atas tentang media pembelajaran, sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dijadikan perantara atau perangkat yang dipakai untuk menyampaikan isi pikiran/ pesan melalui proses interaksi guru dan murid untuk mewujudkan pembelajaran yang efisien.

#### **b. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran**

Terdapat beberapa kajian tentang landasan penggunaan media pembelajaran menurut Jennah (2009) seperti berikut:

##### 1) Landasan Filosofis

Guru memandang siswa sebagai anak manusia yang mempunyai harga diri, motivasi, kepribadian, dan penguasaan sendiri berbeda dengan yang lain, sehingga baik memakai media hasil teknologi ataupun tidak, proses pembelajaran dilaksanakan tetap memakai pendekatan humanisme (tidak terjadi dehumanisasi). Murid dihargai kemanusiannya dan diberi

kebebasan untuk menentukan pilihan, jadi penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

## 2) Landasan Psikologis

Dari hasil kajian psikologis tentang proses belajar yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran, bisa dikemukakan antara lain:

### a) Belajar merupakan proses kompleks dan unik

Belajar merupakan proses unik dan kompleks, Unik maksudnya setiap orang mempunyai cara belajar yang berbeda dengan yang lainnya, dikarenakan dengan adanya individual seperti bakat, minat, kecerdasan, penguasaan serta tipe belajar. Kompleks karena aktivitas belajar mengikutsertakan seluruh aspek kepribadian, baik jasmani maupun rohani. Dengan memahami kalau belajar ialah proses yang unik dan kompleks, sehingga dalam menjalankan proses pembelajaran perlu diusahakan bisa memberikan fasilitas belajar yang sesuai dengan perbedaan individual siswa. Dengan mengamati kompleks dan uniknya proses belajar, sehingga ketetapan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.

### b) Persepsi

Persepsi merupakan memahami sesuatu lewat alat indra. Orang akan mendapat pengertian dan pemahaman tentang dunia luar dengan jelas bila dia mengalami proses persepsi yang jelas juga. Dengan memahami makna persepsi, sehingga untuk mengefektifkan proses pembelajaran harus diusahakan supaya diadakan pemilihan media yang tepat sehingga bisa menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan objek yang diamatinya dan bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa.

### 3) Landasan Teknologis

Penggunaan media dalam pembelajaran bisa membantu memudahkan guru dalam mengajar dan memudahkan murid dalam belajar. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat cepat khususnya dibidang elektronik dan mekanik, Teknologi tersebut bisa dimanfaatkan untuk mengefektifkan kegiatan pembelajaran. Seperti media pembelajaran yang bisa memperkaya sumber yaitu foto, slide, film, dan video. .

### 4) Landasan Empiris

Penetapan dan pemakaian media seharusnya berdasarkan karakteristik murid dan karakteristik media dalam menentukan hasil belajar murid. Hasil belajar murid yang diajarkan memakai media bervariasi lebih tinggi daripada murid yang tidak memakai media bervariasi.

## c. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sangat banyak dan bervariasi. Kita bisa membagi media pembelajaran menjadi 3 kelompok, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

### 1) Media visual

Media visual merupakan media yang paling sering digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi dari tema pembelajaran. Media visual merupakan media yang bisa dilihat. Contoh beberapa media visual yaitu:

- a) Gambar diam atau gambar mati ialah gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar manusia, binatang, tempat wisata, dan objek yang lain yang berkaitan dengan tema pembelajaran.
- b) Media grafis merupakan media pandang 2 dimensi. Media ini bisa dipakai dalam menerangkan gagasan atau fakta

melalui penggunaan angka, kata-kata, dan bentuk simbol. Media ini didesain secara khusus agar mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan. Jenis-jenis media grafis seperti bagan, grafik, diagram, komik dan poster.

- c) Media model merupakan media tiga dimensi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, media ini ialah tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang terlalu kecil, objek yang terlalu besar, dan objek yang terlalu jauh.
  - d) Media realia ialah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada anak. Realia ini merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti tumbuhan, binatang dan mata uang.
- 2) Media Audio

Media audio ialah media yang didalamnya memuat pesan dalam bentuk auditif (cuma bisa didengar) yang bisa merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan keinginan anak dalam mempelajari isi tema. Misalnya program radio dan program kaset suara.

3) Media audio-visual

Sesuai dengan namanya, media ini ialah campuran dari media audio dan media visual. Dengan menggunakan media audio-visual maka penyajian tema kepada anak akan semakin utuh dan optimal. Contoh dari media audio-visual ini diantaranya program televisi/video pendidikan dan program slide suara (Zaman dan Eliyawati, 2010:3).

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bisa membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya.

Secara umum manfaat media pembelajaran menurut Susilanan dan Riyana (2007) di antaranya: 1) Memperjelas informasi supaya tidak terlalu verbalistis; 2) Mengatasi keterbatasan waktu, daya indera, tenaga dan ruang; 3) Membangkitkan semangat dalam belajar; 4) Interaksi langsung antara sumber belajar dan murid; 5) Memungkinkan anak belajar mandiri yang cocok dengan bakatnya; dan 6) Memberi stimulus yang sama, menyamakan pengetahuan dan memunculkan pendapat yang sama.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Jennah, 2009:22) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas yakni:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran lebih baku. Setiap peserta didik menerima informasi yang sama melalui media yang mereka lihat/dengar.
- 2) Belajar memakai media membuat pembelajaran lebih menarik. Media bisa menarik perhatian dan membuat peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan proses belajar.
- 3) Membuat proses belajar lebih interaktif seperti umpan balik partisipasi siswa, dan penguatan.
- 4) Kualitas hasil belajar bisa ditingkatkan karena media pembelajaran bisa mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

Arsyad (2000) menyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran bisa memperjelas penyajian informasi sehingga bisa memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran bisa menarik kepedulian anak sehingga bisa memunculkan dorongan belajar, hubungan langsung antara siswa dan lingkungannya.

- 3) Media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera seperti memperbesar objek yang sangat kecil dan sebaliknya.
- 4) Media pembelajaran bisa memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya hubungan langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Dari penjelasan tentang manfaat media pembelajaran di atas bisa disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran menarik minat anak agar tertarik untuk belajar. Media pembelajaran bisa membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, media pembelajaran juga bisa mengatasi keterbatasan tenaga dan waktu serta membuat anak lebih mandiri dalam belajar.

#### **e. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan perangkat yang bisa memudahkan proses penyampaian pesan dan penerimaan informasi dan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Menurut gambaran fungsi media pembelajaran yaitu fungsi umum media seperti pembawa pesan (materi) dari sumber pesan (guru) ke penerima pesan (Murid) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Adapun fungsi khusus dari media pembelajaran yaitu 1) Untuk menarik perhatian murid dalam proses belajar; 2) Memperjelas penerimaan informasi dan pesan; 3) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan biaya; 4) Menghindari terjalannya verbalisasi dan salah tafsir; 5) Untuk mengaktifkan dan mengefektifkan aktivitas belajar siswa (Kustiawan, 2016:8)

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Munadi (2013) yaitu sebagai berikut:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar yakni sebagai penghubung, penyampai, penyalur, dan lainnya.

Sumber belajar bisa dimengerti sebagai sumber yang ada di luar diri seseorang dan memungkinkan terjadinya proses belajar.

- 2) Fungsi Semantik yaitu penguasaan media untuk menambah pembendaharaan kata (simbol verbal) yang maksud atau maknanya betul-betul dimengerti anak.
- 3) Fungsi manipulatif yaitu penguasaan media untuk memanipulasi objek objek dan mengatasi keterbatasan inderawi serta mengatasi batas ruang dan waktu.
- 4) Fungsi psikologis terbagi jadi dua yakni fungsi atensi dan fungsi afektif. Fungsi atensi yakni media pembelajaran bisa meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Sedangkan fungsi afektif ialah menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.
- 5) Fungsi kognitif yakni siswa yang belajar lewat media pembelajaran akan mendapatkan dan memakai bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi. seseorang akan mempunyai pikiran dan gagasan dengan menghadapi objek-objek .
- 6) Fungsi motivasi yakni media bisa merangsang siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran bisa dicapai.
- 7) Fungsi sosio-kultural ialah mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi dalam mempermudah penyampaian materi sehingga tujuan belajar bisa dicapai. Selain itu, fungsi media pembelajaran yaitu memungkinkan guru untuk menyajikan apa yang tidak mungkin disajikan langsung di dalam kelas.

### **3. Media pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa menjadi perantara atau perlengkapan yang dipakai dalam menyampaikan isi pikiran/ pesan melalui proses interaksi pendidik dan peserta didik untuk mewujudkan pembelajaran yang efisien.

Interaktif ialah komunikasi 2 arah ataupun lebih dari bagian-bagian komunikasi yakni hubungan antara user/pengguna produk (manusia) dan komputer (software/ aplikasi/ produk dalam format file tertentu (Maryani, 2014:10).

Media pembelajaran interaktif merupakan perantara dalam menyampaikan informasi, memberikan pembelajaran dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi, dan menciptakan komunikasi dua arah atau lebih. Pembelajaran interaktif pada umumnya memakai komputer dan seperangkat alat pendukungnya (Shalikhah, 2016:108).

Berdasarkan pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat/perantara dalam proses belajar mengajar menggunakan komputer untuk menciptakan komunikasi dua arah atau lebih. Media pembelajaran interaktif dirancang supaya dapat dipakai secara individual (belajar mandiri) oleh siswa.

Adapun media pembelajaran interaktif salah satunya adalah Microsoft powerpoint.

#### **a. Microsoft Powerpoint**

Powerpoint merupakan suatu perangkat lunak dari Microsoft Office yang bisa menuangkan ide-ide cemerlang dalam bentuk visual yang menarik yang dipakai untuk menciptakan bahan-bahan presentasi. Salah satu diantaranya yakni bisa mengelola model transisi saat terjadi peralihan dari satu slide ke slide yang selanjutnya dengan memakai fitur-fitur yang sudah tersedia oleh Microsoft powerpoint sehingga presentasi hendaknya membuat lebih hidup dan sangat mengesankan (Kurniawati, 2011:12).

Microsoft powerpoint ialah program aplikasi presentasi yang sudah banyak dikenal dan dipakai saat ini dalam berbagai kebutuhan presentasi, baik presentasi produk, pembelajaran, meeting, lokakarya, seminar, dan sebagainya. Melalui Microsoft powerpoint sebagai medianya potensi indera peserta didik bisa diakomodasikan sehingga hasil belajar bisa meningkat. Salah satu aspek yang diunggulkan mampu meningkatkan hasil belajar yang bersifat multimedia, yaitu gabungan dari berbagai unsur media seperti teks, gambar, animasi, video. (Susilanan dan Riyana, 2007).

Sanaky (dalam Ardiansah dan Miftakhi, 2019:18) mengemukakan bahwa media powerpoint merupakan program aplikasi presentasi computer dibawah Microsoft office yang bisa ditampilkan ke layar memakai bantuan LCD proyektor.

Berdasarkan pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa Microsoft powerpoint ialah program aplikasi presentasi yang digunakan dalam proses belajar sebagai media pembelajaran, dimana Microsoft powerpoint ini dilengkapi dengan animasi,teks, video, gambar, dan suara.

#### 1) Fungsi Microsoft powerpoint

Menurut Ramilda (2020) Microsoft powerpoint memiliki fungsi antara lain sebagai berikut:

- a) Mempermudah pengguna dalam mengatur materi yang ingin disampaikan.
- b) Membuat audiens lebih mudah memahami materi karena cuma menyajikan poin-poin utama yang disuguhkan dalam bentuk slide.
- c) Membuat penyajian materi lebih berkesan, apalagi jika pengguna menambahkan animasi-animasi didalamnya. Karena masalah yang sering ditemui, audiens kurang fokus dan bosan apabila materi yang disuguhkan monoton.

## 2) Kelebihan dan kekurangan Microsoft powerpoint

Menurut Kamil (2018) kelebihan Microsoft powerpoint diantaranya sebagai berikut: a) Praktis, bisa digunakan pada semua tingkatan kelas; b) Memberikan kemungkinan bertatap muka serta memahami respons siswa; c) Memiliki banyak variasi dalam teknik penyajiannya yang menarik dan tidak membuat bosan; d) Menyajikan berbagai macam kombinasi picture, clipart, suara, warna, dan animasi sehingga membuat siswa lebih tertarik; e) Bisa digunakan secara berulang-ulang.

Menurut Nurseto (2011) kelebihan powerpoint antara lain bisa menampilkan gambar, teks, film, efek, sound, lagu, grafik, dan animasi sehingga melahirkan pengertian dan ingatan yang kuat, mudah direvisi, mudah disimpan dan efektif, bisa dipakai berulang-ulang, dapat diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya.

Sedangkan kelemahan Microsoft powerpoint menurut Kamil (2018) antara lain:

- a) Tidak semua materi bisa ditampilkan memakai powerpoint
- b) Memerlukan keahlian khusus dalam mencurahkan ide-ide yang bagus dalam mendesain program komputer Microsoft powerpoint sehingga mudah diserap oleh penerima informasi.
- c) Membutuhkan perencanaan yang matang, apabila memakai teknik-teknik presentasi (animasi) yang kompleks.

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan kalau program aplikasi yang banyak digunakan sebagai media dalam proses belajar. Microsoft powerpoint memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari Microsoft powerpoint ialah sangat praktis digunakan dan dilengkapi fasilitas animasi dan sound membuat anak tertarik dalam menggunakannya. Selain itu, Microsoft powerpoint memiliki kelemahan yaitu memerlukan keterampilan khusus untuk memuat ide dan pesan dalam design program komputernya.

### **b. Media Pembelajaran Interaktif *Speaking Pyramid***

Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* ialah media berbentuk *pyramid* yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak. Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* terdapat beberapa segitiga, masing-masing segitiga yang terdapat gambar dan kosa kata bahasa Inggris.

Media *speaking pyramid* dibuat menggunakan Microsoft powerpoint yang menggabungkan slide, teks, gambar, animasi, dan sound supaya anak tertarik belajar menggunakan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* ini. Microsoft powerpoint merupakan salah satu aplikasi Microsoft yang sudah banyak diketahui oleh orang. Microsoft powerpoint ialah media pembelajaran yang berbentuk program aplikasi presentasi (Ardiansah dan Miftakhi, 2019:18). Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* didesain supaya anak lebih tertarik dalam proses pengenalan kosa kata bahasa Inggris.

Manfaat dari media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yaitu 1) Bisa menguasai kosa kata bahasa Inggris dari usia dini; 2) Bisa mengenal, mengingat dan menyebutkan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini; 3) Bisa melatih konsentrasi pada anak; 4) Selain anak mengenal kosa kata bahasa Inggris, anak juga dapat mengenal tentang sayur, buah dan binatang sesuai dengan tema dalam media pembelajaran.

Adapun kelebihan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* ini adalah sebagai berikut:

1. Penyajian yang menarik karena bisa menggabungkan semua unsur media seperti animasi, suara, teks dan warna.
2. Bisa mempermudah anak dalam materi pembelajaran membaca dan mendengarkan terutama kosa kata bahasa Inggris anak.
3. Bisa menarik minat belajar anak karena animasi, suara, dan warna yang terdapat dalam media.

4. Anak juga bisa belajar mandiri sesuai dengan nama medianya yaitu media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*.
5. Bisa digunakan secara berulang-ulang dalam jangka waktu yang lama.

Selain kelebihan di atas, media pembelajaran Interaktif *speaking pyramid* memiliki kelemahan yaitu, pembuatan media yang membutuhkan waktu yang lama dan menuntut keterampilan khusus dalam menuangkan ide yang bagus dalam mendesain program powerpoint.

## B. Penelitian Relevan

Pada penelitian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan sesuai dengan penelitian yang peneliti teliti, antara lain:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Liyana dan Mozes (2019) berjudul “Speaking Pyramid sebagai media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *speaking pyramid* selaku media kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini 5-6 tahun di TK Kanisius Jimbaran. Penelitiannya termasuk jenis *Research and development* (R&D). Produk yang dikembangkan ialah media *speaking pyramid* yang ada materi kosa kata bahasa Inggris bagi anak. Subjek penelitiannya merupakan siswa TK Kanisius Jimbaran. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan cara wawancara, observasi, tidak terstruktur serta angket. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian memperlihatkan kalau uji validitas media *speaking pyramid* masuk ke dalam kategori “sesuai” dengan sedikit perbaikan yang dilakukan tahap revisi dan uji validitas media untuk materi masuk ke dalam kategori “sangat sesuai” dengan sedikit perbaikan yang dilakukan tahap revisi. Sehingga media *speaking pyramid* bisa dipakai dalam belajar bahasa Inggris. Tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba. Persamaan penelitian ini dengan

penelitian yang peneliti lakukan merupakan sama memakai metode penelitian *Research and Development* dan media yang digunakan. Perbedaannya terletak pada pembuatan media, media dari penelitian sebelumnya dibuat dengan menggunakan kertas karton sedangkan pembuatan media yang dibuat peneliti menggunakan Microsoft powerpoint.

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hidayati (2017) yang berjudul “Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan serta peningkatan bahasa Inggris pada kelompok RA Terpadu An-Nisa’ dengan menggunakan kartu flashcard yang sebelumnya belum digunakan di sekolah tersebut. Metode yang dipakai dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dimana dalam prosesnya ada empat siklus yaitu persiapan/perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam mengerjakannya penelitian tidak bekerja sendiri, melainkan bekerja sama dengan guru kelas kelompok A. Data penelitian ini merupakan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak, dimana proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelompok A RA Terpadu An-Nisa’. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan media flashcard. Pada observasi prasiklus didapatkan persentase nilai rata-rata anak 47,07%. Kemudian pada siklus I dengan penggunaan flashcard persentase nilai yang diperoleh sebesar 61,83% dengan peningkatan sebesar 14,76%. Pada siklus penilaian selanjutnya pada siswa mencapai nilai rata-rata 87,5%, meningkat 25,67% dari siklus sebelumnya. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa penggunaan kartu flashcard dalam pembelajaran bahasa Inggris di RA terpadu An-Nisa’ cocok untuk digunakan sebagai usaha dalam meningkatkan kosa

kata, khususnya dalam bahasa Inggris. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian ini adalah aspek yang dikembangkan yakni meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak, dengan memakai media bisa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa seorang anak. Sedangkan perbedaannya berada pada media yang digunakan dan metode penelitiannya.

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Setyaji dkk (2015) dalam penelitian yang berjudul “Komputer Interaktif Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini”

Mengenalkan bahasa Inggris pada anak tidaklah perkara mudah. Pendidik harus bisa berkreasi dan berinovasi dalam sistem pengajarannya dalam menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan menarik untuk anak. Sistem pengajaran tersebut bisa berbentuk Edutainment yang menyatukan pendidikan dan hiburan untuk menarik minat anak. Wujud dari edutainment ini yakni komputer interaktif maupun CD interaktif. CD interaktif ini berisi materi-materi pembelajaran bahasa Inggris yang menggabungkan antara visualisasi gerak, warna dan suara. Anak akan tertarik untuk belajar lebih tentang bahasa Inggris dengan berbagai varian latihan yang terdapat dalam konten CD maupun Komputer interaktif. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian ini yakni menggunakan komputer interaktif namun perbedaannya terletak pada pembuatan medianya. Kalau dalam penelitian ini menggunakan CD interaktif sedangkan penelitian peneliti menggunakan Microsoft powerpoint.

4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maesaroh dan Malkiah (2015) yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan huruf dan membaca berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar”

Tujuan penelitian ini ialah untuk mewujudkan suatu perangkat ajar bahasa Inggris untuk kelas I sekolah dasar yang berbasis multimedia. Perangkat ajar ini dibuat dengan penguasaan anak-anak kelas I dalam

berbahasa Inggris. Metodologi yang dipakai dalam penelitian ini ialah metode wawancara. Pada tahap analisis akan dilaksanakan beberapa tahap yaitu studi literatur dan wawancara. Sedangkan tahap perancangan mencakupi perancangan sistem dan aplikasi. Hasil yang dicapai ialah perangkat ajar pengenalan huruf membaca dalam bahasa Inggris, perangkat ajar yang berbasis multimedia bisa dipakai oleh anak-anak kelas I.

5. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Muryanti (2020) yang berjudul “Video Game Series dalam Pengucapan Bahasa Inggris Anak Usia Dini”

Di masa globalisasi ini bahasa Inggris sangat dibutuhkan ketika berkomunikasi pada generasi Z. Namun, permasalahannya saat ini penguasaan pengucapan berbahasa Inggris pada anak usia dini masih relatif rendah. Perihal ini terjadi sebab minimnya wawasan guru ataupun orang tua dalam mengenalkan dan mengutarakan bahasa Inggris pada anak dengan baik dan lewat media yang menarik dan menyenangkan. Di era yang serba muktahir ini, terdapat banyak sekali media menarik yang bisa dipakai untuk mengenalkan tentang pengucapan dalam berbahasa Inggris pada anak, misalnya seperti melalui penggunaan video game series. Dalam penelitian ini, peneliti memakai metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur, karena dalam penelitian ini berisi kajian pustaka dari hasil penelitian sebelumnya yang bersumber dari artikel, jurnal, buku, disertakan tinjauan literatur lainnya yang didapat melalui akses internet. Penelitian ini bertujuan untuk membahas lebih dalam beberapa tinjauan literatur yang berhubungan dengan video game series dalam pengucapan bahasa Inggris pada anak usia dini. Setelah dikaji lebih dalam dari beberapa kajian pustaka sebelumnya, sehingga hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa video game series bisa meningkatkan perkembangan penguasaan pengucapan berbahasa Inggris pada anak usia dini.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Pengembangan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris di TK An- Nur Nagari Sungai Batuang mengacu pada jenis penelitian *Research and Development* (pengembangan). Menurut Sugiyono (2018) penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

*Research & Development* (R&D) merupakan tahap awal dan tahap eksplorasi dengan melakukan riset dan pengembangan serta pengujian kepada suatu produk dan layanan untuk melihat seberapa efektif produk yang akan dikembangkan itu. Pengembangan *Research & Development* (R&D) diartikan sebagai suatu proses atau prosedur untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Zakariah dan Afriani, 2020:78)

Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2017) langkah-langkah penelitian pengembangan 4D yaitu pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Tujuan utama metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 Tahun.

Berdasarkan pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa penelitian *research and development* (R&D) ialah prosedur dalam mengembangkan sebuah produk baru atau menggenapi produk yang sudah ada serta menguji keefektifan produk tersebut.

## B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang dirancang pada penelitian ini memakai model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yakni tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebaran). Adapun penjelasan dari empat tahap pengembangan yaitu seperti berikut:

1. Tahap *define* (pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran dalam mengenali kosa kata bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*.

2. Tahap *design* (perancangan)

Tujuan dari tahap ini ialah untuk menyiapkan rancangan awal dari media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*.

3. Tahap *development* (pengembangan)

Tujuan dari tahap ini ialah menghasilkan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang telah divalidasi dan direvisi oleh para pakar ahli, serta untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* oleh dua orang guru TK An-Nur.

4. Tahap *disseminate* (penyebaran)

Tujuan dari tahap ini ialah menyebarluaskan produk yang sudah dikembangkan.

Dari model pengembangan maka penelitian ini hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan). Peneliti tidak melakukan keempat tahapan tersebut. Peneliti melakukan hingga tahap ketiga karena menyesuaikan dengan penguasaan peneliti, biaya dan keterbatasan waktu serta kondisi lapangan sedang pandemi Covid-19.

### C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* menggunakan model 4D yaitu tahap *define, design, development, dan disseminate* dengan paparan seperti berikut:

#### 1. Tahap *define* (pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran dalam mengenali kosa kata bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*. Tahap ini meliputi langkah-langkah seperti berikut:

##### a. Analisis masalah

Analisis masalah ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dasar yang dihadapi guru dan anak dalam pengenalan bahasa Inggris untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak. Analisis ini dilakukan dengan observasi di TK An-Nur Nagari Sungai Batuang dengan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran seperti kurangnya penguasaan anak dalam penguasaan kosa kata, kurangnya pelafalan kosa kata pada anak, dan tidak ada inovasi atau pembaharuan dari media yang ada. Oleh karena itu dicari cara untuk pemecahan masalah dalam pembelajaran bahasa Inggris.

##### b. Analisis indikator

Indikator dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan tingkat pemahaman anak di TK An-Nur Sungai Batuang. Indikator ini hanya menargetkan meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak. Materi kosa kata yang bisa diberikan kepada anak hanya sebatas kosa kata sederhana seperti kosa kata nama hewan, nama warna, nama-nama buah dan sayur, abjad serta angka dalam bahasa Inggris.

##### c. Analisis karakteristik siswa

Analisis ini dilakukan dengan observasi untuk mengamati karakteristik anak seperti kebutuhan dan tingkat pemahaman anak

dalam mengenali kosa kata bahasa Inggris anak. Dengan memahami karakteristik sehingga bisa merancang media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak.

2. Tahap *design* (perancangan)

Tahap *design* dimaksudkan agar dalam merancang materi pada media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*. Setelah rancangan materi selesai, kemudian dilanjutkan dengan desain awal yang menarik pada media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* dalam pembelajaran menggunakan Microsoft powerpoint .

3. Tahap *develop* (pengembangan)

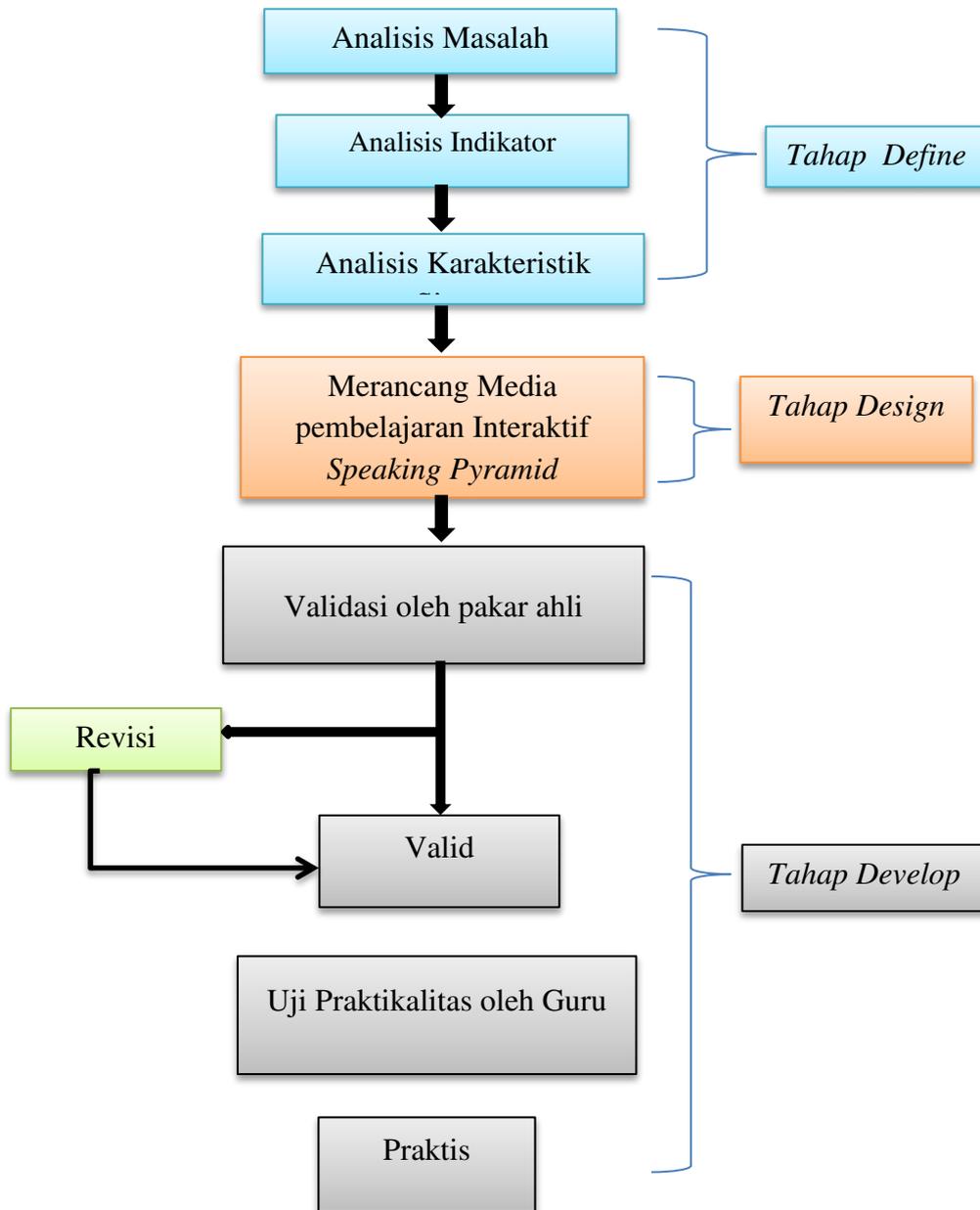
Tahap ini bertujuan agar menghasilkan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*. Tahap ini dilakukan dengan langkah-langkah yaitu:

a. Tahap Validitas

Tahap ini dilakukan untuk menilai produk yang telah dibuat. Penilaian dilaksanakan oleh 2 orang dosen. Kegiatan validitas dilakukan dengan mengisi lembar validasi media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* sehingga diperoleh media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang valid.

b. Tahap Praktikalitas

Praktikalitas media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* di uji coba terbatas oleh guru kepada beberapa orang anak dan mengisi lembar angket respon guru. Lembar angket respon guru ini dilakukan oleh dua orang guru di TK An-Nur Sungai Batuang.



**Gambar 3.1**  
**Rancangan Penelitian**

#### D. Subjek Uji Coba

Uji coba terbatas dilakukan guru kepada beberapa anak untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*. Uji coba kepraktisan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* dilakukan guru dengan cara menggunakan angket respon guru. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah beberapa orang anak di TK An-Nur Sungai Batuang.

#### E. Jenis Data

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini ialah data primer. Data yang berupa tanggapan serta masukan dari validator. Data kedua diperoleh pada pelaksanaan uji praktikalitas ini diambil angket respon guru.

#### F. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu seperti berikut:

##### 1. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat validasi media pembelajaran di TK melalui media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak yang dikembangkan valid atau tidak dan lembar validasi akan diberikan pada validator. Lembar validasi media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* berisi beberapa aspek yang telah dirumuskan. Pengisian lembar validasi dianalisis melalui skala likert dengan *range* 1 hingga 4. Lembar validasi media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* diisi oleh 2 orang dosen IAIN Batusangkar.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Lembar Validasi**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir soal	Jumlah butir soal
1	Kelayakan media	Efisiensi media pembelajaran interaktif	1,2	2

		<i>speaking pyramid</i>		
		Keakuratan media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i>	3,4	2
		Estetika	5,6,7	3
2	Kelayakan isi	Kesesuaian materi	8	1
		Keakuratan materi	9,10	2
		Kemuktahiran materi	11	1
		Mendorong keingintahuan	12	1
Jumlah				12

**Tabel 3.2**  
**Lembar Penilaian Validasi**

Aspek penilaian	Indikator	Kriteria penilaian	Nilai				
			A	B	C	D	
			4	3	2	1	
Kelayakan media	Efisiensi media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i>	1. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> mudah untuk digunakan					
		2. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> mudah untuk disimpan					
	Keakuratan media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i>	3. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun					
		4. Pemakaian bahasa di dalam media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> mudah untuk dipahami anak					
	Estetika	5. Desain media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> menarik bagi anak					
		6. Kombinasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> harus menarik					
		7. Penggunaan gambar pada media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> harus jelas dan menarik bagi anak					
	Kelayakan isi	Kesesuaian materi	8. Pengenalan kosa kata bahasa Inggris pada media harus sesuai dengan tahapan perkembangan				

		anak				
Keakuratan materi		9. Keakuratan konsep pengenalan kosa kata bahasa Inggris untuk anak				
		10. Keakuratan gambar dan warna pada media harus sesuai				
Kemuktahiran materi		11. Gambar dan kosa kata bahasa Inggris mudah dikenal dalam kehidupan sehari-hari				
Mendorong keingintahuan		12. Mendorong rasa ingin tahu pada anak				

(Fitriana,2018:62-67)

## 2. Lembar Praktikalitas

Perangkat yang digunakan merupakan perangkat yang sudah diisi oleh guru menggunakan angket respon guru. Angket disusun dengan meminta respon guru terhadap media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. Pengisian angket menggunakan *range* 1 hingga 4. Masing-masing pernyataan memiliki pilihan jawaban A, B, C, dan D. A berada pada kriteria baik sekali maka nilainya 4, B berada pada kriteria baik maka nilainya 3, C berada pada kriteria cukup maka nilainya 2, dan D berada pada kriteria kurang maka nilainya 1.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Lembar Praktikalitas**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir soal	Jumlah butir soal
1	Aspek materi pembelajaran	Kesesuaian materi	1,2	2
		Keaktualitas	3,4,5	3
2	Aspek kelayakan media	Kelengkapan dan kualitas bahan	6,7	2
		Kemudahan untuk dipahami	8,9	2
		Kejelasan	10,11,12	3
		Memberi umpan balik	13,14	2
Jumlah				14

**Tabel 3.4**  
**Lembar Penilaian Praktikalitas**

Aspek penilaian	Indikator	Kriteria penilaian	Nilai			
			A	B	C	D
			4	3	2	1
Aspek materi pembelajaran	Kesesuaian materi	1. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> memuat materi untuk meningkatkan kosa kata bahasa inggris anak				
		2. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> yang dikembangkan terdapat gambar dan kosa kata bahasa inggris yang mudah dipahami anak				
	Keaktualitas	3. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> mempermudah guru dalam mengajarkan kosa kata bahasa inggris				
		4. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> merupakan media pembelajaran edukatif				
		5. Ketepatan ilustrasi dengan materi				
Aspek kelayakan media	Kelengkapan dan kualitas bahan	6. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> mudah dipakai dan digunakan anak				
		7. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> dapat digunakan secara berulang-ulang				
	Kemudahan untuk dipahami	8. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> yang dikembangkan memudahkan anak dalam memahami kosa kata bahasa inggris				
		9. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> yang dikembangkan memuat materi yang dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris anak				
	Kejelasan	10. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> memuat gambar yang mudah ditemui anak/mudah dikenali anak				

		11. Kosa kata yang digunakan masih dasar-dasarnya yaitu kosa kata nama hewan, buah dan angka				
		12. Suara interaktif dalam media bisa didengar dengan jelas oleh anak				
	Memberi umpan balik	13. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> dapat mengembangkan komunikasi anak				
		14. Penggunaan media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> dapat memotivasi anak dalam pembelajaran kosa kata bahasa inggris				

(Fitriana, 2018:71-78)

### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang peneliti gunakan didalam penelitian ini yaitu seperti berikut:

#### 1. Lembar Validasi

Hasil validasi dari validator akan disajikan dalam bentuk tabel. Tiap-tiap validasi dicari persentase dengan teknik yang dipaparkan menggunakan rumus menurut Purwanto (dalam Widyawati, 2015:28).

$$NP = R/SM \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang akan dicari

R = skor mentah diperoleh siswa

SM = skor maksimal yang didapat dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan konstan

**Tabel 3.5**  
**Skala Penilaian Lembar Validasi**

Huruf	Nilai	Ket
A	4	Baik sekali
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang

(Neolaka, 2014:117)

Hasil yang didapat di interpretasikan dengan menggunakan kriteria pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.6**  
**Kriteria validitas lembar validasi**

Kriteria	Range Persentase %
Tidak Valid	0-20
Kurang Valid	21-40
Cukup Valid	41-60
Valid	61-80
Sangat Valid	81-100

(Fitriana, 2018:54)

## 2. Lembar praktikalitas

Analisis praktikalitas berupa analisis respon guru setelah mencoba media menggunakan rumus menurut Purwanto dalam (Widyawati, 2015).

$$NP = R/SM \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang akan dicari

R = skor mentah diperoleh siswa

SM = skor maksimal yang didapat dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan konstan

**Tabel 3.7**  
**Skala Penilaian Lembar Praktikalitas**

Huruf	Nilai	Ket
A	4	Baik sekali
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang

(Neolaka, 2014:117)

Hasil yang diperoleh di interpretasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.8**  
**Kriteria Lembar Praktikalitas**

Kriteria	Range Persentase %
Tidak Praktis	0-20
Kurang Praktis	21-40
Cukup Praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat Praktis	81-100

(Fitriana, 2018:54)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Temuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk sesuai dengan kebutuhan di TK An-Nur Nagari Sungai Batuang Kec. Kamang Baru Kab. Sijunjung yang valid dan praktis. Produk divalidasi oleh validator dan di uji secara praktikilitas oleh pendidik atau guru. Untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis, dilakukan langkah-langkah penelitian berikut ini:

##### 1. Tahap pendefinisian

Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan, dilakukan dengan cara menganalisis tiga aspek yaitu analisis masalah, analisis indikator dan analisis karakteristik siswa. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran dalam mengenali kosa kata bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK An-Nur Sungai Batuang terlihat bahwa belum ada menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan mengenal kosa kata. Guru hanya memperlihatkan kertas berisi gambar dan menyebutkan kosa katanya. Sehingga pembelajaran mengenalkan kosa kata menjadi kurang menarik dan rendahnya motivasi anak dalam belajar mengenal kosa kata.

##### a. Analisis masalah

Analisis masalah dalam penelitian ini berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK An-Nur Sungai Batuang yaitu kurangnya penguasaan anak dalam menyebutkan kosa kata, masih banyak anak yang belum bisa melafalkan kosa kata bahasa

inggris tersebut, dan tidak adanya inovasi media pembelajaran di tk tersebut untuk menarik minat dalam belajar mengenal kosa kata.

b. Analisis indikator

Indikator dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan tingkat pemahaman anak usia 5-6 tahun, indikator ini hanya menargetkan meningkatkan penguasaan anak dalam kosa kata bahasa Inggris dengan tema pembelajaran yaitu nama buah, nama hewan dan angka dalam bahasa inggris.

c. Analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan melihat karakteristik anak meliputi kebutuhan anak, kemampuan, dan tingkat pemahaman anak dalam mengenal kosa kata. Dengan mengetahui karakteristik siswa sehingga bisa merancang media pembelajaran yang memiliki unsur yang mampu meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris anak.

Dalam memahami karakteristik siswa, peneliti melakukan observasi di TK An-Nur Sungai Batuang. Hasil observasi menunjukkan bahwa terlihat jelas bahwa anak didik menunjukkan perilaku yang kurang antusias dalam mengikuti . proses belajar mengenal kosa kata. Terlihat juga guru yang menggunakan media yang seadanya dan tidak adanya inovasi dari media pembelajaran serta media yang dipakai secara berulang-ulang membuat anak mengalami kebosanan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran interaktif speaking pyramid yang berisi materi pengenalan kosa kata bahasa inggris, sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris pada anak. Tingkat daya tarik belajar anak akan cenderung lebih meningkat dan lebih aktif jika ada media pembelajaran yang menarik, anak lebih suka sesuatu hal yang baru.

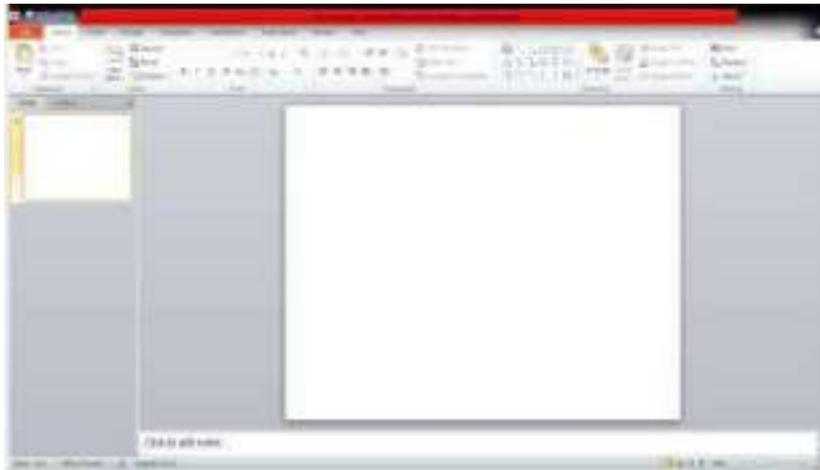
## 2. Tahap *design* (perancangan)

Sesudah dilakukan tahap pendefinisian produk, kegiatan berikutnya yaitu mendesign produk yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak berupa mendesain media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris kepada anak.

Berikut merupakan proses perancangan mengembangkan media pembelajaran interaktif yaitu:

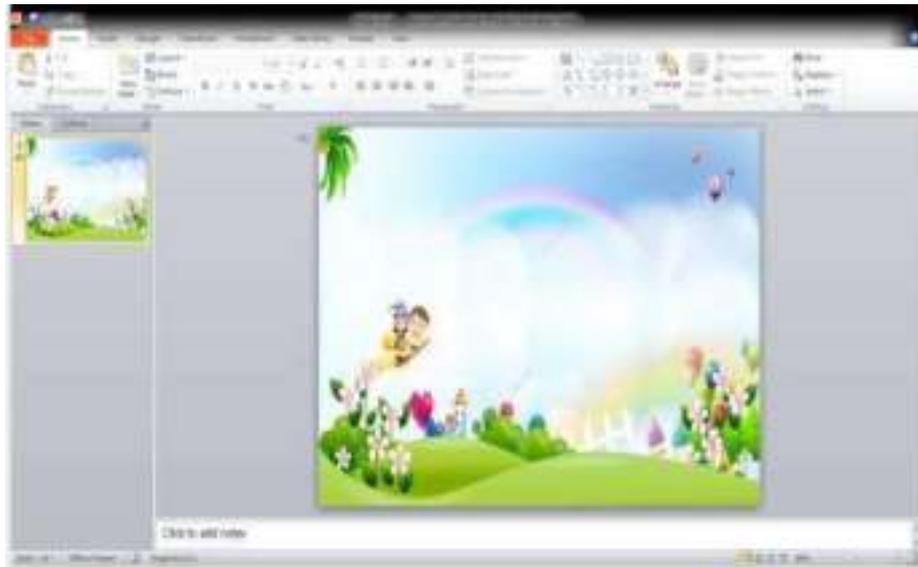
- a. Tema yang digunakan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan kosa kata anak yaitu tema buah, hewan, dan angka
- b. Membuat media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* menggunakan Microsoft powerpoint. Prosedur dalam pembuatan *design* media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yaitu:

1. Buka aplikasi Microsoft powerpoint
2. Ambil new slide



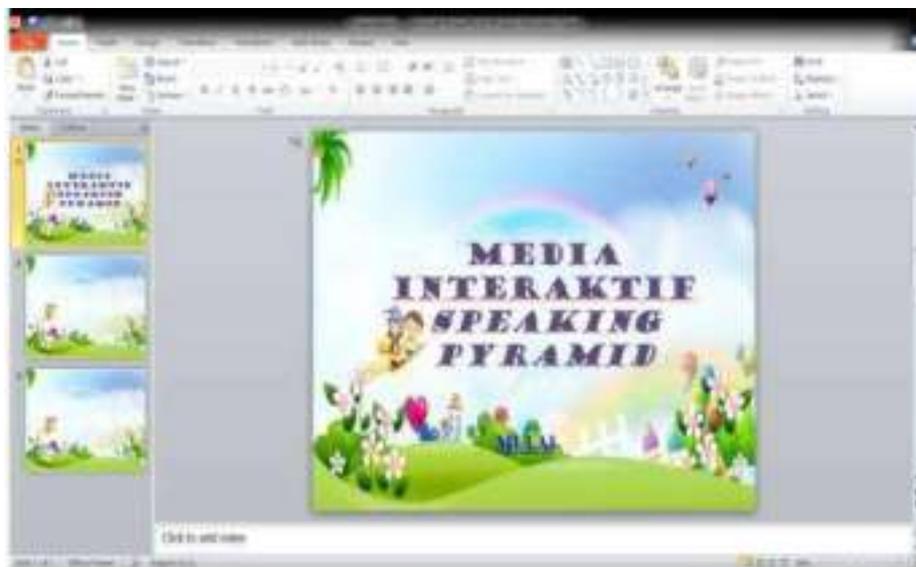
Gambar 4.1  
New slide

3. Mengubah tampilan background pada menu insert kemudian klik picture, lalu pilih gambarnya



Gambar 4.2  
Slide 1 Background

4. Setelah itu, membuat tulisan dan tombol start pada tampilan cover agar terlihat menarik seperti pada gambar



Gambar 4.3  
Tampilan cover

5. Kemudian pada tombol start diaktifkan hyperlink seperti pada tulisan mulai agar saat di klik, bisa ke slide kedua



Gambar 4.4  
Mengaktifkan hyperlink

6. Membuat tombol pada halaman menu, yaitu tombol home, tombol profile, dan tombol go seperti yang ada pada gambar



Gambar 4.5  
Slide 2 halaman menu

7. Setelah itu, membuat slide ketiga yaitu biodata pembuat media seperti pada gambar



Gambar 4.6  
Slide 3 biodata pembuat media

8. Kemudian membuat slide ketiga yaitu membuat segitiga pada menu insert seperti pada gambar



Gambar 4.7  
Slide 4 membuat tampilan segitiga

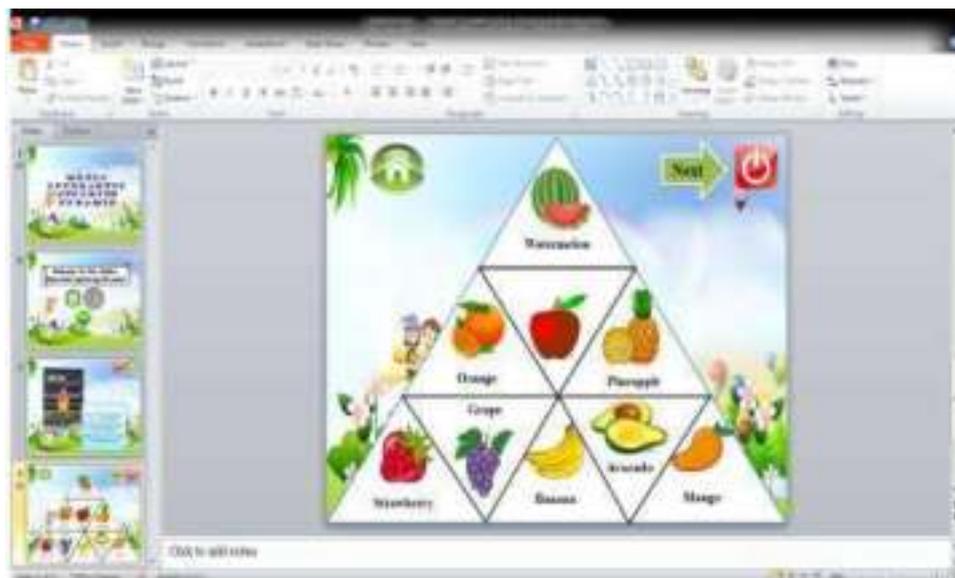
9. Setelah itu membuat bagian segitiga kecil di dalam segitiga yang besar sebanyak 9 segitiga seperti pada gambar



Gambar 4.8

Slide 4 membuat segitiga seperti pyramid

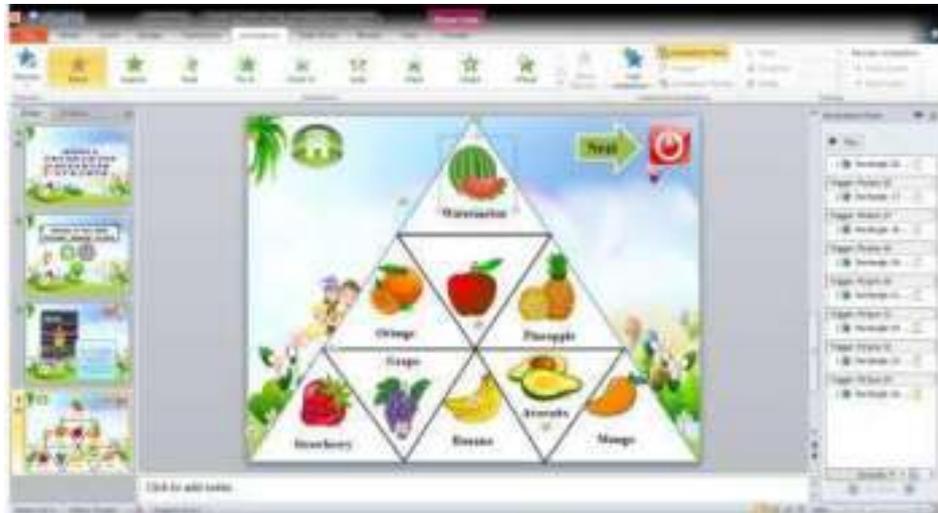
10. Setelah memasukkan gambar buah pada menu insert, klik picture dan membuat tulisan bahasa inggris sesuai dengan gambar buah



Gambar 4.9

Memasukkan gambar dan tulisan

11. Setelah itu, klik tulisan di bawah gambar lalu klik menu animation, lalu klik animation pane seperti pada gambar



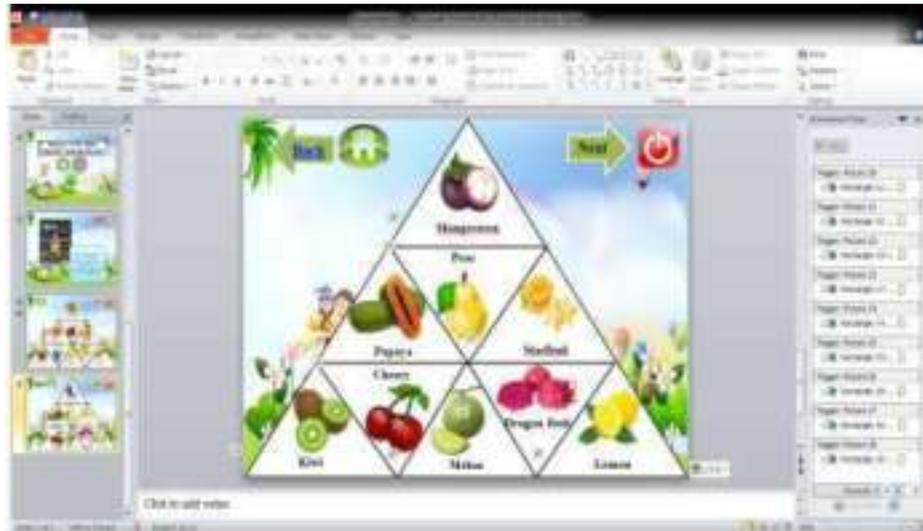
Gambar 4.10  
Mengaktifkan animation

12. Setelah itu klik effect option pada animation pane, kemudian masukkan suara bahasa Inggris pada gambar seperti pada gambar



Gambar 4.11  
Memasukkan suara interaktif

13. setelah memasukkan semua suara pada gambar di slide keempat, kemudian kita membuat slide kelima sesuai dengan cara- cara slide keempat seperti pada gambar



Gambar 4.12

Mengaktifkan animation dan memasukkan suara di slide 5

14. Selanjutnya membuat slide penutup seperti pada gambar



Gambar 4.13

Tampilan penutup

15. Selanjutnya mengaktifkan hyperlink pada tombol pada setiap slide agar saat klik bisa berganti pada slide selanjutnya
16. Setelah semuanya selesai, file nya disimpan dan bisa dipakai.



5		Slide 5 materi kosa kata bahasa inggris tema buah-buahan
6		Slide 6 Penutup

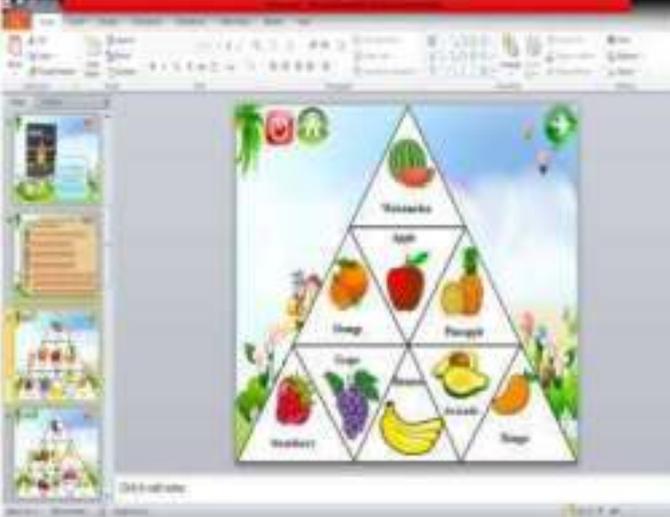
- c. Langkah selanjutnya yaitu perbaikan desain media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* dengan pembimbing karena ada beberapa perbaikan atau saran diantaranya:

Pada tahap pertama peneliti melakukan bimbingan dengan pembimbing bahwasanya masih banyak terdapat banyak kekurangan dalam pemilihan gambar dan isi dari media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang peneliti buat. Contohnya pada pemilihan background pada slide pertama masih kurang menarik untuk anak dan pada materi kosa kata bahasa inggris anak cuma ada tema buah-buahan jadi terlalu sedikit. Mengingat terlalu banyak kekurangan pada media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* peneliti memutuskan untuk medesign

ulang media pembelajaran interaktif speaking pyramid sehingga produk yang dibuat bisa memenuhi kriteria valid dan praktis.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Design setelah revisi**

No	Gambar	Keterangan
1		Slide 1 cover media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i>
2		Slide 2 halaman menu

3		Slide 3 profil pembuat media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i>
4		Slide 4 petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i>
5		Slide 5 materi kosa kata bahasa inggris tema buah-buahan

6		Slide 6 materi kosa kata bahasa inggris tema buah-buahan
7		Slide 7 materi kosa kata bahasa inggris tema hewan
8		Slide 8 materi kosa kata bahasa inggris tema hewan

9		Slide 9 materi kosa kata bahasa inggris tema angka
10		Slide 10 materi kosa kata bahasa inggris tema angka
11		Slide 11 penutup

### 3. Tahap *development* (pengembangan)

Tahap *development* (pengembangan) ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan arahan dari para ahli dan mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*. Tahap pengembangan ini meliputi langkah-langkah berikut ini:

#### a. Tahap validasi media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*

Tahap ini dilakukan terhadap penilaian produk yang sudah dibuat. Penilaian dilakukan oleh 2 orang dosen yaitu validator pertama (V1) Nina Suzanne, M.Pd dan validator kedua (V2) Zulhendri, M.Pd. Validasi dilakukan dengan mengisi lembar validasi media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*. Sehingga diperoleh media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak yang valid.

Data hasil validasi media pembelajaran *interaktif speaking pyramid* dari validator ahli dipaparkan dalam tabel hasil pengolahan data validasi media pembelajaran.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Penilaian Lembar Validasi Oleh Validator**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kriteria penilaian</b>	<b>V1</b>	<b>V2</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>%</b>	<b>Ket</b>
1	Kelayakan media	Efisiensi media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i>	Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> mudah untuk digunakan	3	3	3	75	Valid
			Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> mudah untuk disimpan	3	4	3.5	87,5	Sangat Valid
		Keakuratan media pembelajaran interaktif <i>speaking</i>	Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> sesuai dengan tingkat perkembangan usia	3	4	3.5	87,5	Sangat Valid

		pyramid	5-6 tahun					
			Pemakaian kosa kata bahasa inggris di dalam media pembelajaran interaktif speaking pyramid menggunakan kosa kata secara sederhana seperti nama buah, hewan, dan angka	3	3	3	75	Valid
		Estetika	Desain media pembelajaran interaktif speaking pyramid menarik bag anak	4	4	4	100	Sangat Valid
			Kombinasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif speaking pyaramid menarik	4	4	4	100	Sangat Valid
			Penggunaan gambar pada media pembelajaran interaktif speaking pyramid jelas dan menarik bagi anak	3	4	3,5	87,5	Sangat Valid
Jumlah total				23	26			
Jumlah rata-rata				3,3	3,7	3,5		
Persentase				82,5	92,5	87,5		Sangat Valid

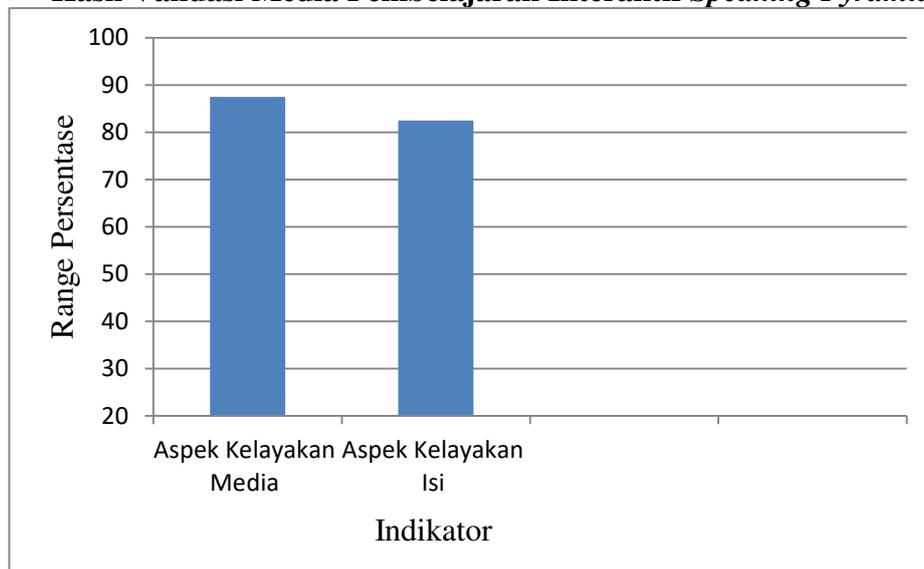
<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kriteria penilaian</b>	<b>V1</b>	<b>V2</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>%</b>	<b>Ket</b>
2	Kelayakan isi	Kesusaian materi	Pengenalan kosa kata bahasa inggris pada media sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun	3	4	3,5	87,5	Sangat Valid
		Keakuratan materi	Keakuratan konsep pengenalan kosa kata bahasa inggris untuk anak	3	3	3	75	Valid

		Keakuratan gambar dan warna pada media harus sesuai	3	3	3	75	Valid
	Kemuktahiran materi	Gambar dan kosa kata bahasa inggris mudah dikenal dalam kehidupan sehari-hari	3	4	3,5	87,5	Valid
	Mendorong keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu pada anak	3	4	3,5	87,5	Valid
Jumlah total			15	18			
Jumlah rata-rata			3	3,6	3,3		
Presentase			75	90	82,5		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang dinilai oleh pakar seperti pada tabel terdapat 2 aspek penilaian yakni aspek kelayakan media dan kelayakan isi. Dalam aspek kelayakan media terdapat 5 indikator. Pada aspek kelayakan media diperoleh persentase penilaian dari dua validator yaitu 87,5% termasuk kategori sangat valid.

Dalam aspek kelayakan isi terdapat 4 indikator. Aspek kelayakan isi memperoleh persentase penilaian dari dua validator yaitu 82,5% termasuk kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh dua validator dapat diperoleh kesimpulan bahwa ada dua aspek penilaian yaitu aspek kelayakan media pembelajaran dan aspek kelayakan isi dengan kategori sangat valid. Secara umum bisa diamati dari grafik seperti berikut:

**Grafik 4.1**  
**Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif *Speaking Pyramid***



Berdasarkan grafik dan tabel hasil validasi media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang telah dinilai oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang telah dikembangkan sudah baik dan dapat digunakan sebagai media dalam meningkatkan kosa kata bahasa Inggris anak.

b. Tahap praktikalitas media pembelajaran *speaking pyramid*

Hasil analisis respon guru dalam tahap praktikalitas media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yaitu pengisian angket respon guru dilakukan oleh dua orang guru atau pendidik yaitu Yelpi Susanti, S.Pd (Praktisi 1) dan Melzia Era Jelita S. Pd (Praktisi 2) di TK An-Nur Nagari Sungai Batuang.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Lembar Praktikalitas Media Interaktif *Speaking Pyramid***

Aspek	Indikator	Kriteria penilaian	Praktisi		Rata-rata	%	Ket
			1	2			
aspek materi pembelaja	Kesesuaian materi	Media pembelajaran interaktif speaking pyramid memuat	3	3	3	75	Praktis

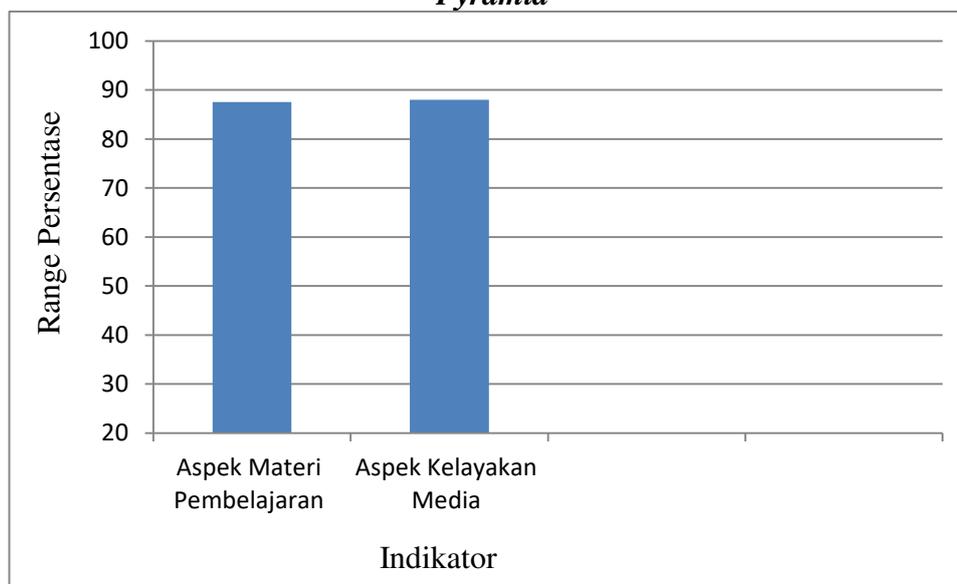
ran		materi untuk meningkatkan kosa kata bahasa inggris anak					
		Media pembelajaran interaktif speaking pyramid yang dikembangkan terdapat gambar dan kosa kata bahasa inggris yang mudah dipahami anak	4	4	4	100	Sangat Praktis
	Keaktualitas	Media pembelajaran interaktif speaking pyramid mempermudah guru dalam mengajarkan guru dalam mengajarkan kosa kata bahasa inggris	3	4	3,5	87,5	Sangat Praktis
		Media pembelajaran interaktif speaking pyramid merupakan media pembelajaran edukatif	4	4	4	100	Sangat Praktis
		Ketepatan ilustrasi dengan materi	3	3	3	75	Praktis
Jumlah total			17	18			
Jumlah Rata-rata			3,4	3,6	3,5		
Persentase			85	90	87,5		Sangat Praktis

Aspek	Indikator	Kriteria penilaian	Praktisi		Rata-rata	%	Ket
			1	2			
Aspek kelayakan media	Kelengkapan dan kualitas bahan	Media pembelajaran interaktif speaking pyramid mudah digunakan anak	3	4	3,5	87,5	Sangat Praktis
		Media pembelajaran interaktif speaking pyramid dapat digunakan secara berulang-ulang	4	3	3,5	87,5	Sangat Praktis
	Kemudahan untuk dipahami	Media pembelajaran interaktif speaking pyramid yang	3	3	3	75	Praktis

		dikembangkan memudahkan anak dalam memahami kosa kata bahasa inggris					
		Media pembelajaran interaktif speaking pyramid yang dikembangkan memuat materi yang dapat meningkatkan kosa kata bahasa inggris anak	3	3	3	75	Praktis
	Kejelasan	Media pembelajaran interaktif speaking pyramid memuat gambar yang mudah ditemui anak/mudah dikenali anak	4	4	4	100	Sangat Praktis
		Kosa kata yang digunakan masih dasar-dasarnya yaitu kosa kata hewan, buah dan angka	4	3	3,5	87,5	Sangat Praktis
		Suara interaktif dalam media bisa didengar dengan jelas oleh anak	3	4	3,5	87,5	Sangat Praktis
	Memberi umpan balik	Media pembelajaran interaktif speaking pyramid dapat mengembangkan komunikasi anak	3	4	3,5	87,5	Sangat Praktis
		Penggunaan media pembelajaran interaktif speaking pyramid dapat memotivasi anak dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris	4	4	4	100	Sangat Praktis
Jumlah total			31	32			
Jumlah rata-rata			3,44	3,6	3,52		
Persentase			86	90	88		Sangat Praktis

Terdapat 2 aspek penilaian yang dilakukan oleh praktisi dalam lembar praktikalitas yaitu aspek materi pem87,5%belajaran dan aspek kelayakan media. Pada aspek materi pembelajaran memperoleh persentase penilaian dari dua praktisi adalah 87,5% termasuk kategori sangat praktis. Pada aspek kelayakan media terdapat 4 indikator. Dalam aspek kelayakan media mendapatkan jumlah persentase dari dua praktisi adalah 88% termasuk kategori sangat praktis. Secara umum bisa diamati dari grafik seperti berikut:

**Grafik 4.2**  
**Data Hasil Angket Respon Guru Media Pembelajaran Interaktif *Speaking Pyramid***



Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh dua praktisi dapat diperoleh kesimpulan secara umum bahwa secara media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* sangat menarik baik dari segi warna dan gambar sehingga anak tertarik dan antusias menggunakannya. Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* ini dianggap sebagai inovasi baru dalam mengajarkan kosa kata bahasa inggris anak.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkat penguasaan kosa kata bahasa inggris anak terlihat bahwa media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang peneliti rancang dikatakan valid karena sudah melalui revisi berdasarkan saran yang diberikan oleh validator. Lembar validasi ada dua aspek yaitu aspek kelayakan media dan kelayakan isi. Kemudian kedua aspek tersebut diakan dibuatkan indikator yang akan dinilai. Pada aspek kelayakan media memperoleh persentase 87,5%, sehingga pada aspek tersebut sangat valid digunakan. Pada aspek kelayakan isi memperoleh persentase 82,5% pada aspek tersebut sangat valid digunakan. Sedangkan persentase keseluruhan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan kosa kata bahasa inggris pada anak yaitu 86,25% yang artinya sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris pada anak usia 5-6 tahun, peneliti mendapatkan saran dan masukan dari validator diantaranya:

1. Pada slide awal tidak ada identitas pembelajarannya
2. Audio yang digunakan kurang menarik dang anti dengan suara sendiri
3. Pada halaman menu tidak ada kata yang menjelaskan hanya ada gambar
4. Suara interaktif kurang jelas dan diperlambat

Berdasarkan masukan dan saran validator peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* agar produk yang dikembangkan bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya hasil uji praktikalitas terhadap media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan kosa kata bahasa inggris pada anak. Uji praktikalitas dapat diketahui hasilnya apabila sudah melakukan uji coba terhadap produk yang dikembangkan kepada subjek

yang akan diuji cobakan. Sebuah produk dikatakan praktikalitas dikatakan memiliki praktikalitas yang besar apabila produk tersebut bersifat praktis saat digunakan oleh subjek penelitian. Kepraktisan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata anak dapat dilihat dari angket respon guru. Pada aspek materi pembeajaran memperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat praktis dan aspek kelayakan media memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan persentase keseluruhan terhadap media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris pada anak adalah 87,5% dengan kategori sangat praktis.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris kepada anak berada pada kategori valid dan praktis sehingga pantas dipergunakan oleh anak dalam proses pembelajaran pengenalan kosa kata bahasa inggris anak. Mengenalkan bahasa Inggris pada anak tidaklah mudah, namun mengenalkan bahasa Inggris kepada anak harus memakai cara yang menarik agar anak tertarik dan tidak jenuh, seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik minat anak buat mempelajarinya.

Mendukung pendapat di atas Safira (2020) menerangkan bahwa media pembelajaran ialah alat bantu/perantara dalam menyampaikan informasi/pembelajaran dalam dunia pendidikan dimana informannya ialah pendidik dan penerima informasinya ialah peserta didik yang bisa mempengaruhi efektivitas proses belajar.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Jennah, 2009:21) mengatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai: 1. Penyajian informasi menjadi lebih baku, 2. Proses belajar lebih menarik, 3. Suasana belajar jadi lebih interaktif, 3. Peningkatan hasil belajar.

Menurut Shalikhah (2016) media pembelajaran interaktif merupakan perantara dalam mengantarkan data, memberikan pembelajaran dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi, dan mewujudkan interaksi.

Pembelajaran interaktif biasanya menggunakan komputer dan seperangkat perlengkapan penunjangnya. Media pembelajaran interaktif yang banyak digunakan saat ini yaitu Microsoft powerpoint.

Sanaky (dalam Ardiansah dan Miftakhi, 2019:18). mengatakan bahwa media powerpoint merupakan program aplikasi presentasi di bawah program Microsoft office dan bisa menampilkan layar dengan memanfaatkan bantuan LCD proyektor. Terdapat beberapa keunggulan powerpoint antara lainnya bisa menampilkan teks, gambar, film, sound, efek, lagu, grafik, dan animasi sehingga menumbuhkan wawasan dan daya pikir yang kuat, mudah direvisi, mudah disimpan dan efektif, bisa digunakan secara berulang-ulang, bisa diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya.

Dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di Microsoft powerpoint, salah satu media yang bisa dibuat yaitu media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*. Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* ialah media berbentuk pyramid yang didalamnya terdapat segitiga yang berisi gambar dan kosa kata bahasa Inggris. Dan dengan menambahkan suara interaktif saat mengklik gambar agar anak lebih tertatik untuk mempelajarainya.

Kelebihan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* sebagai berikut:

1. Penyajian yang menarik karena bisa menggabungkan semua unsur media seperti animasi, suara, teks dan warna.
2. Bisa mempermudah anak dalam mengenal kosa kata bahasa inggris.
3. Meningkatkan motivasi belajar anak dalam mengenali kosa kata bahasa inggris.
4. Anak bisa belajar mandiri
5. Bisa digunakan secara berulang-ulang dalam jangka waktu yang lama

Selain kelebihan diatas, media pembeajaran interaktif *speaking pyramid* memiliki kekurangan seperti:

1. Suara interaktif yang kurang jelas
2. Pembuatan media yang membutuhkan waktu yang lama
3. Memerlukan ide yang bagus dalam mendesain program powerpoint.

Hasil penelitian ini dikaitkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Liyana dan Mozes (2019) menggunakan *speaking pyramid* dengan berbahan karton sebagai Media pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun” yang bertujuan untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 Tahun. Perbedaan penelitian di atas dengan penilitian di atas yaitu peneliti membuat media *speaking pyramid* interaktif yang dibuat dengan powerpoint. Dengan memanfaatkan fasilitas pada powerpoint seperti animasi, suara, dan gambar membuat anak lebih tertarik daripada media yang berbahan karton.

Berdasarkan penelitian dan pembahasan di atas bisa dilihat bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata anak usia 5-6 tahun sudah berada pada kriteria sangat valid dan sangat praktis. Pengembangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 Tahun sudah sesuai dengan karakteristik anak. Anak-anak suka dengan suatu hal yang baru dan menarik bagi anak sehingga anak akan tertarik dalam proses belajar menggunakan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* ini.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 Tahun. Media yang telah dikembangkan sudah melewati validasi dari pakar media pembelajaran oleh dua orang dosen IAIN Batusangkar dan tahap praktikalitas yang oleh dua orang guru di TK An-Nur tempat peneliti melakukan penelitian. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang sudah dilakukan bisa diperoleh kesimpulan seperti berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 Tahun dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak di TK An-Nur belum memiliki media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*.
2. Perancangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 Tahun dibuat dengan menggunakan Microsoft powerpoint dengan menggunakan animasi, gambar, dan suara agar anak menarik minat anak.
3. Validitas media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata anak usia 5-6 Tahun dilihat dari segi kelayakan media dan kelayakan isi yang persentase 86,25% termasuk ke dalam kategori sangat valid. Sedangkan praktikalitas media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* menggunakan dua aspek yaitu aspek materi pembelajaran dan aspek kelayakan media yang persentasenya 87,5% yang memenuhi kriteria sangat praktis.

## **B. Implikasi**

Hasil penelitian pengembangan ini berimplikasi pada pengembangan media untuk lembaga PAUD. Selain itu media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* bisa digunakan dalam pengembangan penguasaan kosa kata pada anak.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, adapun saran penulis sebagai berikut:

1. Untuk kepala sekolah, semestinya memberikan fasilitas untuk mendukung media pembelajaran ataupun memberikan saran kepada guru dalam mengembangkan kepandaian dalam menciptakan media pembelajaran terbaru.
2. Untuk guru, media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* dapat digunakan guru sebagai penunjang belajar.
3. Untuk sekolah, media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* dapat dijadikan pengadaan media pembelajaran.
4. Untuk peneliti, berhubung penelitian pengembangan ini cuma dilakukan hingga tahap validitas dan praktikalitas saja, diharapkan untuk penelitian selanjutnya diharapkan sampai pada uji efektivitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansah, F., & Miftakhi, R. D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Bagi Tenaga Pendidik PAUD Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkal Pinang. *STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung*.
- Arsyad, A. (2000). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fadlan, A., Ridwan, Nopriansyah, U., & Nurfaizah. (2021). Penerapan Metode TPR (Total Physical Response) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 137-151.
- Fanzury, A. H., & Januarty, R. (2017). Model Pembelajaran Picture And Picture Dengan Media Games Android Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII SMPN 35 Makassar. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Hal 73-85.
- Fitriana, N. S. (2018). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik. *Skripsi*.
- Hartono, H. (2020). *Metode dan Teknik Kreatif Mengajar Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.
- Hidayati, N. N. (2017). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 67-86.
- Jazuly, A. (2016). Peran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, hal 33-40.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kamil, P. M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia dengan menggunakan Media Powerpoint dan Media Torso. *Bioedusiana*, hal 64-68.
- Khomsin, & Rahimmatussalisa. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Untuk meningkatkan Penguasaan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Hal 25-33.
- Kurniawati, A. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint pada Mata Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen. *Skripsi*.

- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Belajar Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Lailiyah, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal ArRohmah Kalibatur Kalidawir Tulungagung dan Raudhatul Athfal PSM Kanigoro Kras Kediri. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. IAIN Tulungagung.
- Liyana, A., & Mozes, K. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1), 225-232.
- Maesaroh, S., & Malkiah, N. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf dan Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sisfotek Global*, hal 81-86
- Mahmudah, U. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Media Gambar Pada Kelompok B Di TK Dharma Wanita Bandung Wonorego Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Maretsya, Y. (2013). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Animasi Gambar Kelompok B TK RAfflesia Kota Bengkulu. *Skripsi*. Universitas Bengkulu
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) pada PAUD. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3(2), 133-140.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan baru*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group).
- Nasution, S. (2016). Pentingnya Pendidikan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warta Edisi:50*.
- Neolaka, A. (2014). *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nurlaela, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Anak Usia Dini di Playgroup Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, hal 19-35.
- Putri, N. S., & Muryanti, E. (2020). Video Game Seies dalam Pengucapan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(3), 3026-3037.

- Rahayu, M. D. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Media Powerpoint Pada Anak Tunarungu Kelas Dasar 2 di SLB Bhakti Kencana Berbah. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Luar Biasa. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahmat, P. S., & Heryani, T. (2014). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Penguasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Hal 101-110.
- Ramilda, A. R. (2020). Pengembangan Dongeng Jenis Fabel Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. *Skripsi*. IAIN Bengkulu.
- Setyaji, A., Iskak, A., Sukmaningrum, R., & Hawa, F. (2015). Komputer Interaktif Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, hal 1-12.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, R. (2002). Penguasaan Kosakata dan Penguasaan Membaca Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Penabur*.
- Susilanan, R., & Riyana, C. (2007). *Media pembelajaran*. Bandung: Cv Wacana prima.
- Utami, S. (2021). Pengembangan Media Belajar Berbasis The Utilization Of Quilt Untuk Melatih Kosakata Anak Usia Dini. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Widyawati, A. (2015). Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, hal 24-35.
- Yamin, M. (2017). Metode Pembelajaran Bahasa Inggris di Tingkat Dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, hal 82-97.
- Zakariah, M. A., & Afriani, V. (2020). *Metodologi Penelitian*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG)*.

Lampiran 1

Lembar Validasi Media  
pembelajaran Interaktif  
Speaking Pyramid

**LEMBAR UJI HASIL MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 3D PEAKING PYRAMID  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS ANAK-ANAK  
SDNI**

**Pertanyaan:**

1. Untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif *peaking Pyramid*, berikan skor setiap nomor setiap (1) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom tersebut berarti:

**Skala Penilaian Hasil Observasi Belajar Anak**

Alternatif Tingkat Kevalidan	Nilai	Keterangan
A	4	Baik Sekali
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang

3. Huruf yang terdapat pada kolom tersebut berarti:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
- B : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- C : Dapat digunakan dengan revisi sedang
- D : Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali

4. Ketika Bapak/Ibu memberikan kritik dan saran terhadap media pembelajaran interaktif *peaking Pyramid* untuk meningkatkan kemampuan kita bahasa Inggris anak-anak tersebut, diberikan point yang dimaksud

Aspek pembelajaran	Indikator	Keterangan/penilaian	Nilai			
			A	B	C	D
Kelayakan media	Efisiensi media pembelajaran interaktif <i>peaking pyramid</i>	1. Media pembelajaran interaktif <i>peaking pyramid</i> sudah baik digunakan		✓		
		2. Media pembelajaran interaktif <i>peaking pyramid</i> sudah baik digunakan		✓		
		3. Pemakaian media pembelajaran interaktif <i>peaking pyramid</i> tidak diperlakukan perlakuan baik				

Kemampuan a pembelajaran mendidik yang menual	1. Waktu pembelajaran tidak melebihi 30 menit menyediakan alat peraga yang sederhana untuk 7-8 tahun	✓	
	2. Perencanaan kata bahasa Inggris di dalam media pembelajaran tidak melebihi 10% menyediakan alat peraga yang sederhana untuk 7-8 tahun	✓	
	3. Dapur media pembelajaran tidak melebihi 30 menit untuk 7-8 tahun	✓	
	4. Kombinasi kata yang digunakan dalam media pembelajaran tidak melebihi 30 menit untuk 7-8 tahun	✓	
Kemampuan media pembelajaran mendidik yang menual	5. Penggunaan gambar pada media pembelajaran tidak melebihi 30 menit untuk 7-8 tahun	✓	
	6. Tidak melebihi 1000, 1000, dan 1000 gambar	✓	
Kemampuan menyaji	7. Menunjukkan yang menunjukkan bahwa gambar	✓	
	8. Penggunaan kata bahasa Inggris pada media pembelajaran tidak melebihi 10% untuk 7-8 tahun	✓	
Kemampuan n	9. Keakuratan penggunaan kata bahasa Inggris tidak melebihi 10% untuk 7-8 tahun	✓	
	10. Keakuratan penggunaan kata bahasa Inggris tidak melebihi 10% untuk 7-8 tahun	✓	
Kemampuan menyaji	11. Keakuratan kata bahasa Inggris tidak melebihi 10% untuk 7-8 tahun	✓	
	12. Keakuratan kata bahasa Inggris tidak melebihi 10% untuk 7-8 tahun	✓	
Kemampuan menyaji	13. Keakuratan kata bahasa Inggris tidak melebihi 10% untuk 7-8 tahun	✓	
	14. Keakuratan kata bahasa Inggris tidak melebihi 10% untuk 7-8 tahun	✓	
Kemampuan menyaji	15. Keakuratan kata bahasa Inggris tidak melebihi 10% untuk 7-8 tahun	✓	
	16. Keakuratan kata bahasa Inggris tidak melebihi 10% untuk 7-8 tahun	✓	

Handwritten notes:  
+ Hala  
OK PPT  
200 100  
1000 1000

(Sumber: Farida, 2018: 71-72)

Kekuatan

Mengarah bagi siswa  
Cepat  
Mudah digunakan

Kelemahan

1. Tidak ada identitas pelajaran & slide awal  
yg A. Berisi target Capaian
2. Revisi dan Gantung monoton karena lebih  
jombor, banyak proses Misal dgn audio  
j. lebih baik variasi
3. Kapan bisa digunakan audio yg lebih menarik  
kalah dari rekaman suara sendiri atau orang

Rekomendasi

Lain dgn bisa lebih lebih baik.

lalu digunakan dgn FB-01

No	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
		A	B	C	D
1	Penilaian secara umum terhadap media pembelajaran interaktif Speaking Drum		✓		

Batangkar, 9 Agustus 2020

Validator

Nina Suzanne, M.Pd  
NIP.19790915200042006

**REVISI VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SPEAKING PYRAMID  
UNTUK MENINGKAT KEMAMPUAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS ANAK USA  
HANI**

**Petunjuk:**

1. Untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif *Speaking Pyramid* dapat Ibu cukup memberi nilai (1) pada kolom yang disediakan
2. Angka yang terdapat pada kolom tersebut berarti

**Skala Penilaian Hasil Observasi Belajar Anak**

Alternatif Tingkat Kevalidan	Nilai	Keterangan
A	4	Baik Sekali
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang

3. Huruf yang terdapat pada kolom tersebut berarti
  - A : Dapat digunakan tanpa revisi
  - B : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
  - C : Dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D : Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
4. Ketika dapat Ibu memberikan kritik dan saran terhadap media pembelajaran interaktif *Speaking Pyramid* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak usia dini maka diberikan poin yang dimaksud

Aspek penilaian	Indikator	Kriteria penilaian	Nilai			
			A	B	C	D
Kelayakan media	Efisiensi media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i>	1. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> mudah untuk digunakan		✓		
		2. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> mudah untuk disimpan	✓			
Keakuratan media pembelajaran interaktif		3. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun	✓			

	Spesifikasi personal	4. Pengisian kata kata bahasa Inggris di dalam media pembelajaran interaktif speaking personal menggunakan kata kata sesuai kebutuhan seperti nama buah, warna hewan, dan angka	✓			
	Gambar	5. Desain media pembelajaran interaktif speaking personal menarik bagi anak	✓			
		6. Kombinasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif speaking personal harus menarik	✓			
		7. Penggunaan gambar pada media pembelajaran interaktif speaking personal harus jelas dan menarik bagi anak	✓			
Keefektifan	Kesesuaian materi	8. Pengisian kata kata bahasa Inggris pada media harus sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun	✓			
	Ketepatan materi	9. Ketepatan konsep pengisian kata kata bahasa Inggris untuk anak	✓			
		10. Ketepatan gambar dan warna pada media harus sesuai	✓			
	Kesuitabahan materi	11. Gambar dan kata kata bahasa Inggris mudah dilihat dalam kehidupan sehari-hari	✓			
Mendukung keingintahuan	12. Mendukung rasa ingin tahu pada anak	✓				

(Sumber: Farasa, 2018: 71-72)

**Kekuatan**

Menarik bagi anak  
Terdapat animasi dan gambar yang menarik

**Kelemahan**

Terdapat beberapa error kecil yang mengganggu tampilan  
Terdapat beberapa animasi yang kurang menarik  
Terdapat beberapa gambar yang kurang menarik

**Rekomendasi**

Agar tampilan dan animasi lebih menarik

No	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
		A	B	C	D
1	Penilaian secara umum terhadap media pembelajaran interaktif Speaking Pyramid		✓		

Banyuwangi, Agustus 2021

Valiator



Zulfendri

Lampiran 2

Lembar Praktikalitas  
Media Pembelajaran  
Interaktif Speaking  
pyramid

Lembar Praktikalitas (angket respon guru)

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
SPEAKING PYRAMID UNTUK MENINGKAT KEMAMPUAN KOSA  
KATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI**

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif *Speaking Pyramid*, Bapak/Ibu cukup memberi ceklis (✓) pada kolom yang disediakan
2. Angka yang terdapat pada kolom tersebut berarti

**Skala Penilaian Hasil Observasi Belajar Anak**

Alternatif Tingkat Kevalidan	Nilai	Keterangan
A	4	Suk Sekali
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang

3. Huruf yang terdapat pada kolom tersebut berarti  
A : Dapat digunakan tanpa revisi  
B : Dapat digunakan dengan sedikit revisi  
C : Dapat digunakan dengan revisi sedang  
D : Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan kritik dan saran terhadap media pembelajaran interaktif *Speaking Pyramid* untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris anak usia dini mohon disebutkan point yang dimaksud

Aspek penilaian	Indikator	Kriteria penilaian	Nilai			
			A	B	C	D
Aspek materi pembelajaran	Kesesuaian materi	1. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> memuat materi untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris anak		✓		
		2. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> yang dikembangkan terdapat gambar	✓			

		dan kosakata bahasa Inggris yang mudah dipahami anak				
		3. Media pembelajaran interaktif <i>spelling pyramid</i> mempermudah guru dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris		✓		
		4. Media pembelajaran interaktif <i>spelling pyramid</i> merupakan media pembelajaran edukatif	✓			
		5. Kelegapan ilustrasi dengan materi		✓		
Aspek ketersediaan media	Kelengkapan dan kualitas bahan	6. Media pembelajaran interaktif <i>spelling pyramid</i> mudah digunakan anak		✓		
		7. Media pembelajaran interaktif <i>spelling pyramid</i> dapat digunakan secara berulang-ulang	✓			
	Kemudahan untuk dipahami	8. Media pembelajaran interaktif <i>spelling pyramid</i> yang dikembangkan memudahkan anak dalam memahami kosakata bahasa Inggris		✓		
		9. Media pembelajaran interaktif <i>spelling pyramid</i> yang dikembangkan memuat materi yang dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak		✓		
	Kejelasan	10. Media pembelajaran interaktif <i>spelling pyramid</i> memuat gambar yang mudah ditemui anak mudah dikenali anak		✓		
		11. Kosakata yang digunakan masih dasar-dasarnya yaitu kosakata nama hewan, buah dan angka		✓		
12. Suara interaktif dalam media bisa didengar dengan jelas oleh anak				✓		
Memberi umpan balik	13. Media pembelajaran interaktif <i>spelling pyramid</i> dapat mengembangkan komunikasi anak			✓		

		14. Bagaimana media pembelajaran internet penting menurut Anda dalam pembelajaran kimia kelas bahasa Inggris?	✓			
--	--	---	---	--	--	--

**Kelebihan**

Mudah dan murah bagi anak dalam belajar kimia kelas bahasa Inggris  
 Siswa lebih semangat dalam belajar menggunakan internet yang dalam belajar bisa lebih cepat dengan

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Kekurangan**

Perlu koneksi internet yang cepat dan stabil  
 Tidak bisa diajarkan

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Rekomendasi**

Harus ada koneksi internet yang cepat dan stabil  
 agar bisa diajarkan dengan baik

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

No	ASPEK YANG DINILAI	PUSKALAN			
		A	B	C	D
1	Penggunaan secara umum terhadap media pembelajaran elektronik (Spesifikasi Purnama)		✓		

Surabaya, Agustus 2021  
Praktis

YELVI SUSANTI, S.Pd.

Lembar Pratikalita (sheet respon guru)

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
SPEAKING PYRAMID UNTUK MENINGKAT KEMAMPUAN KOSA  
KATA BAHASA INGGRIS ANAK USA DINI**

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif *Speaking Pyramid*, Bapak/Ibu cukup memberi angka (1-4) pada kolom yang disediakan
2. Angka yang terdapat pada kolom tersebut benar

Skala Penilaian Hasil Observasi Belajar Anak

Alternatif Tingkat Kevalidan	Nilai	Keterangan
A	4	Sangat Baik
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang

3. Huruf yang terdapat pada kolom tersebut benar

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
- B : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- C : Dapat digunakan dengan revisi sedang
- D : Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali

4. Ketika Bapak/Ibu memberikan kritik dan saran terhadap media pembelajaran interaktif *Speaking Pyramid* untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris anak usia dini mohon dituliskan point yang dimaksud

Aspek penilaian	Indikator	Kriteria penilaian	Nilai			
			A	B	C	D
Aspek materi pembelajaran	Kejelasan materi	1. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> memuat materi untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris anak		✓		
		2. Media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i> yang dikembangkan terdapat gambar	✓			

		dan kata kata bahasa inggris yang mudah dipahami anak				
	Kontinuitas	1. Media pembelajaran interaktif <i>spwaling pyramid</i> mempermudah guru dalam mengajarkan kata kata bahasa inggris	✓			
		4. Media pembelajaran interaktif <i>spwaling pyramid</i> merupakan media pembelajaran interaktif	✓			
		5. Ketepatan ilustrasi dengan materi		✓		
Aspek kelengkapan media	Kelengkapan dan kualitas bahan	6. Media pembelajaran interaktif <i>spwaling pyramid</i> mudah digunakan anak	✓			
		7. Media pembelajaran interaktif <i>spwaling pyramid</i> dapat digunakan secara berulang-ulang		✓		
	Kemudahan untuk dipahami	8. Media pembelajaran interaktif <i>spwaling pyramid</i> yang dikembangkan memudahkan anak dalam memahami kata kata bahasa inggris		✓		
		9. Media pembelajaran interaktif <i>spwaling pyramid</i> yang dikembangkan memuat materi yang dapat meningkatkan kemampuan kata kata bahasa inggris anak		✓		
	Kejelasan	10. Media pembelajaran interaktif <i>spwaling pyramid</i> memuat gambar yang mudah diterima anak mudah dikenali anak	✓			
		11. Kata kata yang digunakan masih dasar-dasarnya yaitu kata kata nama hewan, buah dan angka		✓		
		12. Suara interaktif dalam media bisa didengar dengan jelas oleh anak	✓			
Memberi umpan balik		13. Media pembelajaran interaktif <i>spwaling pyramid</i> dapat mengembangkan komunikasi anak	✓	✓		

		14 Penggunaan media pembelajaran virtual/online secara dapat dimanfaatkan untuk dalam pembelajaran bisa lebih banyak lagi.					
--	--	--	--	--	--	--	--

**Kelebihan:**

1. Waktu lebih cepat dan akurat

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**Kelebihan:**

1. Waktu lebih cepat dan akurat

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**Kelebihan:**

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

No	ASPEK YANG DINI AI	PENILAIAN			
		A	B	C	D
1	Pelayanan secara umum terhadap maka pengetahuan intelektual Spesial Pemasok		✓		

Ditandatangani, Agustus 2021  
Praktis

  
MELZIA ERA JULITA, S.Pd

Lampiran 3  
Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUBANGKAR  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT  
J. Purnama No. 110 Batubangkar Kabupaten Batubangkar 72111, Telp. (0710) 71410, 71411, Fax. (0710) 71411  
Website: www.iainbatubangkar.ac.id Email: iainbatubangkar@iainbatubangkar.ac.id

Nomor: B. 0740/10.271.071.00002021 08 September 2021  
Sifat: Dinas  
Lampiran: 1 Rangkap  
Perihal: Mutasi dan rekrutasi

Yth. Kepala TK An-Nur  
Sungai Belung

Assalamu alaikum wa rahmatullah  
Dengan hormat,

Bersama ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa yang tercatat di bawah ini:

Nama/UM	Muhammad Mutaw / 1720109018
Tempat/Tanggal Lahir	Sungai Belung, 21 Agustus 1996
Kartu Identitas	KTP: 13020861080960006
Fakultas	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Ramat	Jorong Berge Pematang Nagari Sungai Belung Kecamatan Kumpang Baru Kabupaten Siring

akan melakukan pengumpulan data untuk proses penulisan laporan hasil penelitiannya sebagai berikut:

Judul Penelitian: Pengembangan Media Interaktif Speaking Pyramid Untuk  
Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris  
Anak Usia 5-6 Tahun

Lokasi: TK An-Nur  
Waktu: 07 September s.d 07 November 2021  
Dosen Pembimbing: 1. Dr. Jhon Wamaneh, M.Pd  
2. -

Untuk itu, diharapkan kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin dalam rangka pelaksanaan penelitian mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan, atas bantuannya diucapkan terimakasih.



H. Muhammad Fadz, M.Pd

Terselamat

1. Rektor IAIN Batubangkar (Sebagai Laporan)
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batubangkar (Sebagai Laporan)

