



**PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS DI PAUD KUNTUM KHAIRA
KOTA PADANG PANJANG**

SKRIPSI

*Ditulis sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S-1)
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

FATMA AULIA BETTI
NIM: 14 109 027

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
2020**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatma Aulia Betti
NIM : 14 109 027
Tempat/Tanggal Lahir : Bukittinggi/ 02 Maret 1996
Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Program Studi : PIAUD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **"PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI PAUD KUNTUM KHAIRA KOTA PADANG PANJANG"**, adalah benar karya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila dikemudian terbukti bahwa skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundangan-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Februari 2020

Saya yang menyatakan



FATMA AULIA BETTI
NIM. 14 109 027

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama **FATMA AULIA BETTI**, NIM 14.109.027 dengan judul **"PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI PAUD KUNTUM KHAIRA KOTA PADANG PANJANG"**. Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan untuk dilanjutkan ke sidang *Manaqaribuh*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan dengan semestinya.

Batangkar, 06 Januari 2020

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Suswati Hendriani, M.Pd., M.Pd
NIP.19660914.199203.2.003



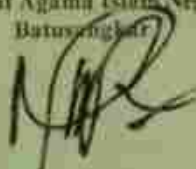
Ade Sri Madona, M.Pd
NIDN.1021018604

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama FATMA AULLA BETTI NIM 14 109 027 yang berjudul "PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI PAUD KUNTUM KHAIRA KOTA PADANG PANJANG" telah di uji dalam sidang Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar pada Hari Rabu Tanggal 27 Januari 2020. Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan selanjutnya.

No	Nama Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Suwati Hendriani, M.Pd M.Pd NIP. 19660914 199203 2 003	Ketua Sidang/ Pembimbing I		07/02/2020
2	Ade Sri Madona, M.Pd NIDN. 1021018604	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II		07/02/2020
3	Dr. Wahidah Faruqi, M.A NIP. 19790916 200312 2 003	Anggota Sidang/ Pengap I		07/02/2020
4	Rima Yulini, M.Pd NIP. 19820716 201503 2 001	Anggota Sidang/ Pengap II		07/02/2020

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri
Batusangkar



Dr. Sirajul Munir, M.Pd
NIP. 19740725 199903 1 003

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Nama Lengkap : Fatma Aulia Betti
2. Nama Panggilan : Betoik, Fatma, Isbel
3. Tempat/Tgl Lahir : Bukittinggi/ 02 Maret 1996
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : ISLAM
6. Jurusan : PLAUD
7. Email : au.fatma@yahoo.com
8. Orang Tua
 - Ayah : Badrial
 - Ibu : Zahirmawati
9. Alamat : Jl. Lingkar Pasar Baru No. 01 RT.01, Kelurahan Pasar Baru, Kecamatan Padang Panjang Barat, Kota Padang Panjang, Provinsi Sumatera Barat
10. Riwayat Pendidikan :
 1. TK ISLAM JIHAD Kota Padang Panjang 2000-2002
 2. SDN 09 Balai-Balai Kota Padang Panjang 2002-2008
 3. SMPN 5 Padang Panjang 2007-2011
 4. MAN Gunung Padang Panjang 2011-2014
 5. IAIN Batusangkar 2014- 2019
11. Motto : 2 Musuh terbesar kesuksesan ialah penundaan dan alasan
12. No Hp : 085364664404

ABSTRAK

Fatma Aulia Betti NIM 14 109 027 (2019). Judul Skripsi: “PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI PAUD KUNTUM KHAIRA KOTA PADANG PANJANG”. Skripsi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga anak kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang, menghasilkan, menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan (*reseach and development*), model pengembangan yang digunakan model pengembangan 4-D yaitu *define, design, develop*, dan *disseminate*. Jenis instrument pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi multimedia, lembar praktikalitas, dan lembar efektifitas.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang melalui multimedia pembelajaran interaktif dengan hasil validitas 81,82% dengan kategori sangat valid, lembar angket respon guru 88,54% dengan kategori sangat praktis dan lembar efektifitas hasil penguasaan kosakata anak pada saat uji coba dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berada pada kriteria tinggi dengan persentase nilai 78,25% dengan kategori efektif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang tahun ajaran 2019/2020. Hal ini membuktikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah tersebut dan dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran di sekolah lain.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI PAUD KUNTUM KHAIRA KOTA PADANG PANJANG”**. Selanjutnya shalawat beserta salam dimohonkan kepada Allah SWT semoga selalu tercurahkan pada junjungan umat, pelita dikala malam dan pelipur lara dikala duka yakni Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan sampai berilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Skripsi ini disusun sebagai tanda bukti penyelesaian Strata Satu (S.1) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Dalam membahas dan menyelesaikan skripsi ini penulis menemui berbagai bentuk kesulitan, namun berkat bantuan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil sehingga semua kendala dan kesulitan yang penulis temui tersebut dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar Bapak Dr. H. Kasmuri, MA yang telah memberi izin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Bapak Dr. Sirajul Munir, M.Pd yang selalu memberikan kemudahan dalam hal menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Ibu Elis Komalasari, M.Pd dan selaku pembimbing akademik yang selalu memberikan kemudahan dan motivasi bahkan semangat kepada penulis.
4. Ayah tercinta dan Alm Ibunda, yang berkat kerja keras dan motivasi serta ribuan doa yang beliau curahkan yang membuat penulis bisa seperti saat sekarang ini dan bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Dr. Suswati Hendriani, M.Pd, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing 1 dan Ibu Ade Sri Madona, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing 2 yang telah bersedia

meluangkan waktu, tenaga, kesabaran, dan memberikan nasehat yang membangun semangat penulis, bahkan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Dr. Wahidah Fitriani, M.A selaku penguji yang telah meluangkan waktu dan bersedia memberikan kritikan, saran dan nasehat yang membangun semangat penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Rina Yulitri, M. Pd selaku penguji yang telah meluangkan waktu dan bersedia memberikan kritikan, saran dan nasehat yang membangun semangat penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Fitra Kasma Putra, M.Kom dan Ibu Nina Suzanne, M.Pd selaku validator yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam hal validasi multimedia pembelajaran interaktif.
9. Ibu Fhiki Azizah Putri selaku kepala sekolah PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang yang telah memberikan izin, kesempatan dan waktu bagi penulis untuk melakukan penulisan.
10. Guru-guru selaku pendidik di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang yang telah membantu penulis dalam pengambilan data serta membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
11. Peserta didik lokal Madinah yang telah menjadi objek penulis untuk melakukan penelitian.
12. Bapak dan Ibu, Staf Dosen PIAUD IAIN Batusangkar yang telah memberikan ilmu serta semangat pada penulisan skripsi ini.
13. Bapak dan Ibu LPPM yang telah memberikan kemudahan bagi penulis untuk melakukan penelitian ini.
14. Teman-teman Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) angkatan 2014 yang senasib dan seperjuangan yang telah memberikan motivasi serta semangatnya dalam penyusunan skripsi ini, serta berbagai keceriaan dan kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.

15. Orang-orang yang secara tidak langsung telah membantu penulis, dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Terima kasih juga untuk seluruh pembaca, semoga skripsi ini senantiasa memberi manfaat dan berguna.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua orang.

Batusangkar, 2020

Penulis



Fatma Aulia Betti
NIM. 14 109 027



(Persembahan)

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh, kususun jari jemari ku diatas keyboard laptop ku sebagai pembuka kalimat persembahan ku. Diikuti dengan Bismillahirrahmanirahim sebagai awal setiap memulai pekerjaanku.

Sembah sujud serta puji dan syukurku pada-Mu Allah SWT. Tuhan semesta alam yang menciptakanku dengan bekal yang begitu teramat sempurna. Taburan cinta, kasih sayang, rahmat dan hidayah-Mu telah memberikan ku kekuatan, kesehatan, semangat pantang menyerah dan memberkatiku dengan ilmu pengetahuan serta cinta yang pasti ada disetiap ummat-Mu. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya tugas ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam selalu ku limpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW.

SETELAH AKU MENGENALMU

Oh Honey.... Tak terasa aku telah bersamamu selama beberapa tahun ini. Kau yang selalu sabar menunggu untuk aku kerjakan, untuk aku selesaikan karna dulu aku pernah mengabaikan dan menduakanmu selama lebih kurang satu setengah tahun karena patah hatiku yang bodoh dan permasalahan kekasihku yang sering ngambek...

Aku sadar kamu kekasih yang paling setia menemaniku selama beberapa tahun ini. Kau tak pernah meninggalkanku bahkan selingkuh dariku, kau selalu aku genggam pagi, siang, sore, bahkan kau mengambil waktu tidurku karena kau hanya mau berduaan denganku, dan di malam hari itulah aku

memahami setiap kata-kata, kalimat-kalimat dan masalah-masalah yang ada padamu dan aku menikmati setiap proses bersamamu.

Proses dimana kau penuh dengan sebuah gambar abstrak dengan tinta pembimbingku yang terkadang membuatku merasa putus asa dan kembali pada hobi kemalasanku, kecewa bahkan menangis karena sebuah gambar abstrak yang terukir indah. Bahkan tertawa dan menangis bahagia karena coretan yang sangat diinginkan setiap mahasiswa adalah gambar abstrak yang bertulisan ACC.

Terima kasih untuk membuatku melakukan hal-hal yang belum pernahku lakukan, aku mengenal diriku lebih dalam sejak bertemu denganmu, melakukan hal-hal luar biasa yang belum pernah kulalui sebelumnya, kertas kecil berwarna hijau ini bukti nyata kisah kita honey....

Tidak masalah jangan khawatir, aku mampu menjalani hidup dengan baik, tenang perasaanku tidak akan berubah, kau adalah cinta pertamaku, tidak akan ada lagi gambar abstrak yang terukir indah yang ku terima, kau akan disimpan pada tempat terbaik dan terhormat di rumahku, di perpustakaan IAIN Batusangkar, kau akan bermanfaat bagi banyak orang, jangan khawatirkan aku ya honey....

TERISTIMEWA MY PARENTS

Ku persembahkan sebuah tulisan dari didikan kalian yang ku aplikasikan dengan ketikan hingga menjadi barisan tulisan dengan beribu kesatuan, berjuta makna kehidupan, tidak bermaksud yang lain aku hanya ingin mengucapkan TERIMA KASIH yang setulusnya tersirat dihati yang ingin ku sampaikan atas segala usaha dan jerih payah pengorbanan untuk anakmu selama ini. Hanya sebuah kado kecil yang dapat ku berikan dari bangku perkuliahan yang memiliki sejuta makna, sejuta cerita, sejuta kenangan, pengorbanan, dan perjalanan

untuk dapatkan masa depan yang ku inginkan atas izin dan restu bahkan dukungan yang kalian berikan. Tak lupa permohonan maaf ku yang sebesar-besarnya, sedalam-dalamnya atas segala tingkah laku yang tak selayaknya diperlihatkan yang membuat hati dan perasaan ayah terluka, bahkan teriris perih, begitu juga dengan ibu yang telah berada di alam yang berbeda dengan ku. Ku mohon dalam sujudku pada Mu ya Allah, ampunilah segala dosa orang tuaku, bukakanlah pintu rahmat, hidayat, rezeki bagi ayahku, dan maafkanlah segala kekhilafan mereka, jadikan mereka umat yang selalu bersyukur dan menjalankan perintah-Mu. Dan jadikan hamba Mu ini anak yang selalu berbakti pada orang tua, dan dapat mewujudkan mimpi orang tua serta membalas jasa orang tua serta membalas jasa orang tua walaupun jelas terlihat bahwa jasa orang tua begitu besar, takkan terbalas oleh apapun itu. Kabulkanlah do'aku ya Rabb..Aamiin.

Dosen Pembimbing

Terimakasih untuk ibu Dr.**Sus**wati Hendriani, M.Pd, M.Pd dan ibu **Ade** Sri Madona, M.Pd, yang tak pernah lelah membimbingku, mengajarku, dengan penuh kasih sayang, walaupun terkadang air mata bercucuran, itu semua hanya untuk masa depanku, terima kasih ibu, semoga kebaikan selama ini dibalas oleh Allah SWT.. Aamiin...

KAKAK SERASA SAHABAT,TEMAN, BAHKAN TEMAN BERTENGKAR

Buat kakak **Derith** Emma Harycha Siregar, S.Sos yang gak bisa liat aku diet dan gak bisa hemat kalo udah pergi bareng dia, dan thank kakak yang selalu memberikan motivasi, semangat dikala aku sedang berada di kegalauan tingkat dewa dan berada di zona kemalasan, dan pokoknya kakak adalah yang selalu buat aku bahagia, dan pokoknya kakak the bestlah, gak bisa dituliskan disini.

Sis **Rosy dan kak Rina** Amir, Amd yang gak bisa liat aku diam dan tidur di rumah menyendiri, dia yang selalu anggap aku masih kayak anak-anak, dia tempat curhat dikala aku berada dalam kegalauan tingkat dewa tentang skripsi bahkan yang lain, thank semangat dan doa dari mu sis, yang selalu berharap aku jadi guru.. hey sis dan kakak skripsi mak cik dah kelar nih,, hehehe... Uni Aulia **Rahma**, S.Farm, Apt yang selalu memberi semangat bahkan motivasi yang luar biasa agar skripsi ini siap dengan cepat dan melanjutkan pekerjaan yang sesuai dengan keinginanku.

Terima kasih untuk kakak **Irma** Arizta Afriyanti, S.Pd, nah kalo kakak yang satu ni selalu modus ngecet dimana toik? akhir2nya nanya gimana skripsinya dia? wkwkw... hey kak skripsi adekmu udah kelar yah!! Ini berkat do'amu dan semangat yang kamu kasih ke aku kakak, trims ya kak berjuta-juta terimakasih udah mau bantu aku baik dalam segi peminjaman buku, selalu beri nasehat yang sering kamu lontarkan, sering ngingetin aku kalo harus semangat buat produksinya.

Tuk seluruh keluarga besarku yang memberikan kekuatan tuk mencari makna hidup dan setitik kesuksesan hari ini, jangan jenuh dan bosan menjadi penyemangat dan pemotivasiku tuk raih kesuksesan yang lain.....

MY BEST FRIENDS FOREVER

Hey guys,, terimakasih kalian udah mau jadi sahabat gua, **Tuti Harvini** alias **Adek** teman dari kecil sampai sekarang (terimakasih atas bantuan, do'a, nasehat, dan semangat), **Veby santika**, **STr Kes** alias **kampretini** (kamu sahabat tersegala-galanya buat gua, yang bersedia buat disusahkan kalo aku ke Padang, pokoknya gak bisa gua tuliskan dengan sehelai kertas ini karna gak bakal cukup). Konco **Fitri Syawinda**, S.Pd alias **UcoK** sahabat yang udah di anggap sebagai saudara sendiri teimakasih atas bantuan, doa, nasehat dan semangat, terimakasih sudah memberi warna dalam hidup aku. Kak **Yulia Purnama** alias **nyonya** kakak yang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar **S.Pd**, nyonya yang gila pakai banget tidak bisa aku ungkapkan dengan sehelai kertas ini,, intinya kita harus semangat untuk

mendapatkan gelar itu secepatnya Ok.. Konco **Desy Suryani, S.Pd** alias **kasur mengasur** terima kasih buat ceramah panjang lebarnya, nasehat, motivasinya pokoknya sahabat yang kece deh buat aku.. **Fatimah, S.Pd** alias **Imah** terimakasih atas bantuan, do'a, nasehat dan semangat, terimakasih udah memberi warna warni dalam hidup aku. **Azizah Rosma, S.Pd** **Jijah** (teman kekampus ku, yang bahkan mau menemani bimbingan ke Padang, di kampus, teman duduk di mushalla, teman yang buat mau dengar curhatan panjang lebarku baik tentang skrip sweet maupun hal diluar kampus). Pokoknya kalian semua the best gak bisa panjang lebar ngasih sanjungan pokok e,, semoga kita sama-sama sukses kedepannya, dan selalu dipertemukan Aamiin Ya Rabbal 'alamin...

KOS KISMIN PERANG ZUNEL

Tak terlupakan juga kepada adek-adek di kos-kosan **Fadilla Nur Isna** alias **Piak Cacao** makasih yo diak yang alah cacao-cacao manyuruah akak ngarajoan skripsi, mangawanan akak pai main, lah buek akak kanyang kalo ila jo **Wahyu** pai main yang selalu bawa pulang (Red Velvet) kalo kencannya di papa wkwkwk, yang kalo akak sedang maleh selalu ngecek bilo ka buek skripsi?, capeklah karajoan.. abang tu lah manunggu bilo jo katamat wkwkwk, yang taruih mandooan supayo akak capek tamat, capek karajo, jo capek balaki ...pokok e gak bisa di ceritakan deh adek yang selalu memahami keadaan dan memahami keinginan kakak di segala masalah. **Fauziah Azmi** alias **tek gigau** makasih atas segala doa, kegilaanmu, makasih diak lah nio mangawanan kakak bimbingan ke padang bahkan sampai sakit buat nemani kakak ke padangnya, makasih juga udah mau menghabiskan waktu libur semesternya di kos buat nemani kakak bimbingan ke kampus, motivasi, bahkan do'a darimu diak...pokoknya thank buat kalian berdua yang dah mau menerima kakak nginap di kos-kosan dikala kakak mau pergi main bahkan mau bimbingan... pokoknya kalian tetap semangat dan selalu akur di kamar ya.. hehehe.. kakak harap kalian jangan sampai meniru kakak

yang sangat pemalas buat bimbingan... semoga kalian juga bisa tamat di waktu yang tepat ya adek tercinta kakak...

PIAUD 14

Kita kenalan pas masih di zona PGRA A bukan PIAUD A senang rasanya bisa berkenalan dengan kalian semua wahai calon pendidik masa depan bangsa ini, kalian luar biasa entah 4 tahun lalu entah beberapa tahun kemudian, terima kasih buat semangat yang teman-teman berikan, betoik benar-benar mengucapkan terima kasih buat **Gio** (lelaki satu-satunya PGRA A bahkan PGRA 14), bunda **Chaby** (yang membantu penelitian ku, bahkan selalu memberikan semangat buat aku biar cepat siap siap skrip sweetnya), **Ega** (teman yang sering endorse baju buat ku yang sampe-sampe bajunya gak jumpa sampai sekarang bagiku, teman yang selalu minta make up di kala berkumpul di mushalla, teman yang selalu aku minta desainkan baju wisuda, yang paling marah kalo aku udah malas ngerjakan perbaikan). **Ezi** (teman yg sama-sama ngumpul di mushalla, yang selalu minta endorse blush on, yang selalu menyemangati agar aku tetap bikin skrip sweetku). **Yati** (ketua genk kami nan ba 10 atau yang berakhir dengan nama genk Cantik), **Ayi, Deboy, Fit R, Itul, D.O, Mezi, Cantik** (Anggota genk Cantik), **Erna** (mantan anggota genk kami nan ba 10, yang gak akan aku lupakan darimu adalah pertengkaran kita yang gara-gara sepele ya erna, wkwkw, yang selalu nanya udah sampai mana skrip sweet aku, yang sempat ketahuan menggosipkan aku di mobil, teman yang pernah gila bareng sama aku yang sekarang udah menjadi ustadzah). **Feby** (semangat by kita sama-sama penutup PGRA A, In Syaa Allah kita bareng ya wisuda penutup PGRA A 14). **Deni, Armi, Desy Yan, Eldi, Elvi, Icit, Fit Mar** (pernah partner job di Papa), **Elmo, Chapit, Caay** (tukang sponsor peralatan untuk seminar bagi teman-teman PGRA yang tak punya peralatan), **Cafi**. Tak terasa waktu begitu singkat dan cepat berlalu, kita satu persatu melangkah untuk mencapai cita-cita dan mimpi yang ingin kita gapai. Meskipun kita mempunyai cara dan jalan yang berbeda. Terimakasih untuk kebersamaan yang mungkin tak akan pernah ku lupakan, biarlah semua itu menjadi cerita yang nantinya akan kita ceritakan kepada anak-anak kita kelak dan aku sangat bangga menjadi bagian dari kalian PGRA 14 A... dan tidak terlupakan juga **Caol** (teman yang sama-sama berangkat dari papa ke batsa, sama-sama berjuang tapi nasib yang berbeda), **Keke, Chika, Restu** (yang akhir-akhir ini kita sama-sama berjuang, baik duduk di mushalla bareng, makan siang bareng, bahkan merasakan sensasi yang gak pernah kita rasakan berkumpul bersama).

ENDORSE PENYEMANGAT

*Hay kamu,,, ya kamu,, Mr. RD IH, SE terimakasih ya,, aku sangat bahagia dan senang bisa berkenalan denganmu, dimana awal pertemuan kita cuma menanyakan tentang kuliah, akhir cerita kita saling tukar no HP,, dan pokoknya gak bisa hanya dengan sehelai kertas ini untuk menceritakan pengenalan kita yang sudah lebih kurang 1,5 tahun...
biarkan hati ini saja yang menyimpan cerita suka, duka, maupun bahagia bersamamu,,, terimakasih ya bee kamu sudah mau mengenalku dan mau berbagi keluh kesah bersamaku, karena kamu aku merasa punya saudara bee, bahkan kamu setiap hari nanya ayah,, thank buat semangat yang tak henti-hentinya kamu beri jika aku sudah mulai menyerah, memberikan motivasi, nasehat panjang lebar yang kau berikan setiap hari, jika aku ke kampus tanpa tujuan kamu bahkan sangat marah, tapi maaf bee aku sering membohongimu dengan alasan aku keperpus, ini dan segala macam (walaupun terkadang memang benar sih,wkwkw), jika aku tidak ada membawa perubahan pulang kamu pasti akan ceramah panjang lebar sampai negeri jiran kalo menasehati ku, bahkan kau selalu menanyakan kapan aku bimbingan?, bahkan terkadang sebenarnya perbaikan ku sudah selesai aku bilang malas pergi bimbingan kamu akan marah bahkan sampai mengancam menghubungi kakak sepupuku, pokoknya kamu lelaki ter THE BEST buatku disaat ini
bee selain si ayah, berkat ocehan setiap malam yang kau berikan kepadaku akhirnya aku bisa seperti ini, ... terimakasih juga buat endorse hati yang kau beri buatku dan memulihkan hatiku yang pernah patah ,,
thank buat endorse NB nya juga ya bee berkat NB kamu jugaa aku bisa menyiapkan skrip sweet ini yang di saat semangatnya aku mengerjakan skripsi NB ku pake ngambek,,*

Hey bee... Semoga kamu seseorang yang akan memberi kepastian, seseorang yang akan mengakhiri pertualangan, seseorang yang akan memberi cinta, kasih dan sayang, jika kita ga jodoh, anak kita aja

*jodohin. Atau kalo enggak, aku jadi tetangga kamu, terus kita selingkuh
aja gimana,,, hehe*

Netizeeeenn

*Untuk yang selalu bertanya “Kapan Skripsinya Selesai? Kapan Wisuda?” pejuang skripsi itu
bukan siapa yang paling pintar, tapi siapa yang paling berusaha. Bukankah sebaik-baik
skripsi adalah skripsi yang selesai, baik itu selesai tepat waktu maupun tidak tepat waktu.”
Sama seperti halnya pejuang Akad, bukan siapa yang paling kaya melainkan siapa yang
paling siap.*

FOR U PEJUANG SKRIPSI

*Semangat berjuang untuk para pejuang skripsi. Jangan pernah letih dan bosan
untuk mengunjungi kampus. Kalau perlu jadilah intel terbaik untuk mendapati
dosen pembimbing ke kampus.*

*Ku hentakkan jemari ini dengan penuh perasaan, hingga ku teteskan air mata
kebahagiaan dan ku akhiri dengan petikan “Alhamdulillahirobbil’alamin” dan
tombol titik pada keyboard laptopku untuk mengakhiri persembahan ini.*

By: Fatma Aulia Betti ☺☺

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.	xvi
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
G. Spesifikasi Produk.....	14
H. Pentingnya Pengembangan	14
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	15
J. Definisi Operasional.....	16
BAB II KAJIAN TEORI.....	18
A. Landasan Teori	
1. Media Pembelajaran.....	18
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
b. Manfaat Media Pembelajaran	20
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	21
2. Multimedia	23
a. Pengertian Multimedia	23

b. Pemanfaatan Multimedia	25
c. Kelebihan Multimedia.....	26
d. Kekurangan Multimedia.....	28
e. Komponen Multimedia	29
3. Kosakata.....	30
a. Pengertian Kosakata.....	30
b. Macam-macam Kosakata	31
c. Karakteristik Kosakata Bahasa Inggris	32
d. Tingkat Peluasan Kosakata	33
4. Penguasaan Kosakata	34
a. Pengertian Penguasaan Kosakata Menurut Para Ahli	34
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata	34
c. Cara Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak.....	35
5. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	36
a. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini.....	36
b. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	37
c. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	38
6. Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini	39
a. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Bahasa Inggris Anak	39
b. Materi Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini	40
c. Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini.....	41
B. Penelitian Relevan.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Metode Pengembangan	44
B. Model Pengembangan.....	45
C. Prosedur Pengembangan	45
D. Uji Coba Produk.....	50
E. Subjek Uji Coba	50
F. Jenis Data	50

G. Instrumen Pengumpulan Data	50
H. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Temuan Penelitian.....	57
1. Tahap Pendefenisian (<i>Define</i>)	58
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	60
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	62
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	71
B. Pembahasan.....	75
1. Hasil Analisis Pendefenisian (<i>Define</i>)	75
2. Hasil Analisis Perencanaan (<i>Design</i>)	75
3. Hasil Analisis Pengembangan (<i>Develop</i>).....	76
4. Hasil Analisis Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	78
C. Keterbatasan Penelitian.....	80
D. Solusi.....	80
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	81
C. Implikasi.....	82
Daftar Pustaka	83
Lampiran	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Aspek Validasi CD Multimedia Interaktif	51
Tabel 3.2	Angket Praktikalitas (Respon Guru)	51
Tabel 3.3	Lembar Observasi Tingkat Penguasaan Kosakata	52
Tabel 3.4	Teknik Pengumpulan Data	53
Table 3.5	Skala Penilaian Lembar Validitas	54
Tabel 3.6	Kategori Validasi	54
Tabel 3.7	Skala Penilaian Angket Respon Guru	55
Tabel 3.8	Kategori Praktikalitas	55
Tabel 3.9	Kriteria Tingkat Penguasaan Kosakata Anak	56
Tabel 3.10	Skala Penilaian Tingkat Penguasaan Kosakata Anak	56
Table 4.1	Daftar Nama Validator Ahli	63
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Lembar Validasi	63
Tabel 4.3	Daftar Nama Praktisi	66
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Lembar Angket Praktikalitas	66
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Lembar Angket Efektivitas	69
Tabel 4.6	Hasil Tahap <i>Disseminate</i>	72
Tabel 4.7	Hasil Validasi Multimedia Pembelajaran Interaktif	77
Tabel 4.8	Hasil Observasi Uji Penguasaan Kosakata	78
Tabel 4.9	Hasil Penyebaran Penguasaan Kosakata	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	<i>Flowchart.</i>	86
Lampiran 2	<i>Storyboard.</i>	87
Lampiran 3	RPPH 1.	93
Lampiran 4	RPPH 2.	96
Lampiran 5	Lembar Validasi.	99
Lampiran 6	Rekapitulasi Hasil Penilaian Lembar Validasi.	103
Lampiran 7	Lembar Praktikalitas.....	107
Lampiran 8	Rekapitulasi Hasil Penilaian Lembar Praktikalitas.	113
Lampiran 9	Lembar Efektifitas Observasi Uji Coba.	115
Lampiran 10	Rekapitulasi Hasil Penilaian Efektifitas Saat Uji Coba.....	135
Lampiran 11	Lembar Efektifitas Observasi Saat Penyebaran.....	137
Lampiran 12	Rekapitulasi Hasil Penilaian Efektifitas Saat Penyebaran.....	157
Lampiran 13	Dokumentasi Penelitian.	159
Lampiran 14	Lembar Hasil Belajar.	167
Lampiran 15	Surat Mohon Validasi.	172
Lampiran 16	Surat Mohon Izin Penelitian.	173
Lampiran 17	Surat Balasan Penelitian.	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003).

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja teratur, dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Pendidikan di Indonesia terbagi kedalam tiga jalur, yaitu formal, informal, dan non formal. Pendidikan juga dibagi menjadi empat jenjang yaitu pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) formal yang mengupayakan program pengembangan perilaku dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. Sebagaimana menurut Sujiono (2011: 6) Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa: "PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Menurut Latif (2013: 3) "PAUD sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan". Di samping itu, pada usia ini anak-anak masih sangat rentan yang apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan

anak itu sendiri. Oleh karena itu penyelenggaraan PAUD harus memperhatikan dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak.

Agar pendidikan Nasional tersebut dapat terwujud, maka pendidikan itu harus dimulai dari sedini mungkin, karena semakin cepat anak mendapat rangsangan maka semakin baik hasil yang dicapai. Hal ini disebabkan masa bayi sampai dengan masa anak-anak perkembangan otak sangatlah pesat, sehingga masa ini disebut dengan masa “*Golden Age*”. Jangan sampai masa emas ini berlalu tanpa adanya rangsangan dan stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan anak. Menurut Fadlillah dan Khorida (2013: 48) :

The Golden Age adalah masa-masa keemasan seorang anak, yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Pada tahap inilah, waktu yang sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan karakter yang nantinya diharapkan akan dapat membentuk kepribadiannya.

Pendidikan di TK merupakan saat yang paling baik bagi seseorang anak untuk memperoleh pendidikan yang sangat tepat untuk mengembangkan seluruh kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh anak agar dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh. TK memiliki peran penting dalam mengembangkan proses peletakan dasar pendidikan dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, moral dan nilai agama untuk generasi bangsa sebagai tahap awal pembentukan sumber daya manusia agar kelak anak mampu menjadi manusia yang berguna bagi bangsa dan agama.

Hal ini didukung oleh Musfiroh dan Prasetyaningsih (2013: 1) yang mengatakan:

“Bahasa anak berkembang sejak tangisan pertama sampai anak bertutur kata. Masa perkembangan bahasa anak dibagi dalam dua periode, yaitu periode pre linguistik (0-1 tahun) dan periode linguistik (1-5 tahun). Pada masa pre linguistik anak mengeluarkan suara-suara dan ocehan-ocehan yang belum bisa dimengerti dan dipahami. Sedangkan pada periode linguistik anak mulai berbicara satu atau dua kata yang sudah bisa dimengerti dan dipahami. Apabila

pada periode linguistik ini anak banyak diberi stimulasi bahasa, maka perkembangan bahasa anak akan pesat dan optimal”.

Berdasarkan uraian di atas, anak usia TK berada pada periode linguistik, periode ini merupakan periode sensitif dimana kemampuan anak menyerap semua stimulus atau ransangan yang datang dari luar sangat baik. Stimulus atau ransangan bahasa yang dimulai sejak dini akan mempermudah pengembangan kemampuan bahasa anak. Selain pengaruh biologis, pengaruh lingkungan juga dapat terjadi melalui adanya interaksi yang dilakukan anak dengan lingkungannya.

Bahasa merupakan suatu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Bahasa menjadi tolak ukur perkembangan yang berlangsung pada anak, walaupun sesungguhnya ada aspek-aspek penting lainnya seperti aspek kognitif, fisik motorik, sosial emosional, moral dan agama. Bahasa terdiri dari beberapa kosakata sebelum akhirnya menjadi sebuah kalimat yang runtut dan padu. Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir.

Melalui bahasa anak dapat menjalin komunikasi dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Pembelajaran bahasa harus dimulai sedini mungkin, mengingat bahasa itu sendiri penting untuk anak agar dapat berkomunikasi dengan orang lain. Semakin dini pembelajaran bahasa dimulai maka semakin baik perkembangan bahasa yang dimiliki oleh anak.

Perkembangan bahasa adalah aspek perkembangan sangat penting untuk diberikan kepada anak usia dini, aspek tersebut ditujukan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa. Sebagaimana Susanto (2011:37) mengatakan “ada tiga faktor yang mempengaruhi anak dalam berbahasa yaitu:

- 1) Faktor biologis, evolusi biologis menjadi landasan perkembangan bahasa anak, 2) Kognitif, faktor kognitif individu merupakan satu hal yang tidak dapat dipisahkan pada perkembangan bahasa anak, para ahli kognitif menegaskan kemampuan anak berbahasa bergantung

pada kognitifnya, 3) Faktor lingkungan, proses penguasaan bahasa tergantung dari stimulasi dari lingkungan luar dan anak diperkenalkan bahasa sejak awal perkembangan mereka misalnya, cara ibu mengajarkan anak berbahasa melalui pengulangan”.

Bahasa anak berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan usia dini, sesuai pendapat Susanto (2011:39) mengungkapkan bahwa “ada beberapa tahapan dalam perkembangan anak yaitu:

1) Mengoceh usia 3-6 bulan, 2) Kata pertama yang dipahami usia 6-9 bulan, 3) Instruksi sederhana yang dipahami usia 9-12 bulan, 4) Kata pertama yang diucapkan usia 10-15 bulan, 5) Penambahan dan penerimaan kosakata lebih dari 300 kata pada usia dua tahun, 6) Perkembangan yang lebih pesat lagi menjelang tiga tahun kedepan”.

Perkembangan bahasa anak merupakan suatu hal yang penting karena dengan bahasa tersebut anak dapat berkomunikasi dengan teman atau orang-orang disekitarnya. Bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan bila anak mengadakan hubungan dengan orang lain. Anak yang tumbuh dan berkembang mengkomunikasikan kebutuhan, pikiran dan perasaannya melalui bahasa dan kata-kata yang mempunyai makna.

Perkembangan bahasa dapat juga dibentuk dari adanya interaksi dengan orang lain, dengan adanya interaksi maka pengetahuan, nilai dan sikap anak akan berkembang. Selain itu dengan adanya interaksi anak juga dapat melatih kemampuan sosialnya dengan lingkungan sekitar. Bahasa yang penting dikenalkan pada anak adalah bahasa daerah, bahasa ibu dan bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang umum digunakan saat ini adalah bahasa Inggris.

Menurut Faidal dalam Maretsya (2013: 4), bahasa Inggris adalah “bahasa International yang memiliki peranan penting dalam kehidupan, karena bahasa tersebut telah menjadi suatu kewajiban untuk dipelajari oleh berbagai lapisan masyarakat, mulai dari pelajar hingga masyarakat umum. Hampir dalam segala aspek pergaulan, bahasa Inggris selalu kita jumpai baik secara lisan ataupun tulisan”.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa Inggris perlu dipelajari oleh semua lapisan masyarakat mengingat

perannya dalam lingkungan masyarakat sehingga tidak sedikit yang mengikuti kursus-kursus di lembaga-lembaga pendidikan formal maupun non formal dengan ditunjang oleh buku-buku panduan yang berkualitas yang juga disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Selain itu bahasa Inggris juga sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti digunakan dalam barang elektronik yang umumnya menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa standar.

Sangat penting memberikan pengenalan bahasa Inggris sejak dini. Dengan menguasai bahasa Inggris maka akan dengan mudah masuk serta dapat mengakses dunia informasi dan teknologi, karena teknologi yang ada pada hari ini umumnya menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa standar. Bahasa Inggris merupakan bahasa resmi di seluruh dunia yang digunakan untuk berbagai kegiatan penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan. Bahasa Inggris juga digunakan dalam segala aspek kehidupan mulai dari hiburan, bisnis, pendidikan, kebudayaan dan lainnya. Untuk itu penting sekali pembelajaran bahasa Inggris mulai di ajarkan pada anak usia taman kanak-kanak.

Menurut Depdiknas (dalam UU, 2003: 105) fungsi pengembangan bahasa bagi anak usia dini adalah sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan, sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak, sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak, sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak, sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain. Jadi bahasa sangat penting diajarkan sedini mungkin, agar anak dapat berkomunikasi secara alamiah dengan lingkungan sekitarnya seperti teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di rumah, di sekolah, maupun dengan tetangga di sekitar tempat tinggalnya.

Perkembangan bahasa yang baik, bahasa yang sangat efektif dalam pendidikan anak usia dini, mengingat akan keinginan setiap orang tua untuk menjadikan anak-anaknya menjadi anak yang soleh dan berbakti kepada orang tua sesuai ajaran Islam yang terkandung dalam Al-Qur'an.

Sebagaimana Allah berfirman dalam surat Al-Baqarah ayat 31

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar.

Ayat di atas menjelaskan bahwa asal mula bahasa itu ada sejak diciptakannya Nabi Adam As, Nabi Adam As diajarkan nama-nama benda semuanya, jadi dapat disimpulkan bahasa merupakan aspek yang penting untuk dikenalkan. Bahasa haruslah dikenalkan sejak usia dini. Karena, dengan bahasa anak secara alamiah beradaptasi dengan lingkungannya. Selanjutnya, ada dua tahapan bahasa yaitu bahasa ibu dan bahasa Indonesia atau bahasa Asing.

Perkembangan bahasa asing pun menjadi hal sebaiknya dikenalkan pada anak, selain bahasa ibu yang dipakai oleh anak untuk berkomunikasi sehari-hari. Bahasa asing bisa diajarkan sejak usia dini, salah satunya bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peranan penting dalam kehidupan, karena zaman yang semakin berkembang dan teknologi yang semakin canggih, dengan menguasai bahasa Inggris akan memudahkan untuk mengakses informasi dan teknologi agar tidak tertinggal dari kemajuan tersebut. Oleh karena itu, lembaga pendidikan penting untuk melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris di mulai sejak usia dini agar anak nantinya mampu berbahasa Inggris sehingga dapat dimanfaatkan untuk pendidikan selanjutnya.

Anak usia dini memiliki intelegensi lebih tinggi dalam perkembangan daya pikirnya, dengan mengembangkan kepada anak belajar bahasa Inggris lebih dini adalah hal yang tepat, meski mereka masih dalam tahap pendidikan anak usia dini. Karena, anak usia dini lebih

cepat memahami bahasa Inggris apabila mereka dibiasakan untuk mengungkapkan kata dalam bahasa Inggris.

Untuk mengungkapkan sebuah gagasan memerlukan kosakata yang tidak terbatas jumlahnya, sesuai dengan tujuan atau sasaran yang hendak dicapainya melalui komunikasi tersebut. dalam konteks ini, jelas kosakata akan mempengaruhi kelancaran arus komunikasi. Pada tingkat TK pembelajaran bahasa Inggris dimulai dengan pengenalan kosakata terlebih dahulu. Kosakata tersebut terkait dengan lingkungan dan benda-benda yang sering ditemui dalam kegiatan sehari-hari. Penguasaan kosakata sangat penting dalam berbahasa, semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang semakin besar pula keterampilan seseorang dalam berbahasa.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam menyerap bahasa sangatlah kuat. Anak usia tersebut dapat menyerap bahasa sangat bagus dibandingkan dengan anak-anak usia remaja. Untuk mempelajari bahasa dapat dimulai dengan kosakata yang ringan dan dekat dengan kehidupan anak, seperti benda-benda yang sering ditemui anak disekelilingnya ataupun benda-benda yang disukai oleh anak.

Dalam mengenalkan bahasa Inggris kepada anak, guru perlu mengenalkan kosakata terlebih dahulu karena kosakata merupakan hal terpenting dalam keterampilan berbahasa, sebagaimana yang dikemukakan oleh Suyanto (2007: 43) bahwa “Kosakata adalah kumpulan kata yang dimiliki oleh sesuatu bahasa dan memberikan makna jika menggunakan bahasa”. Sedangkan Maulana (dalam Lestari, 2012:5) kosakata merupakan himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau bagian dari bahasa. Jadi, berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa kosakata merupakan perbendaharaan kata dari suatu bahasa dan kosakata tersebut juga dikatakan sebagai sekumpulan kata atau himpunan kata, dengan kosakata tersebut seseorang dapat berkomunikasi dengan efektif, serta dengan banyak menguasai kosakata anak akan memperoleh berbagai macam perbendaharaan kata sehingga dapat berkomunikasi secara

sederhana. Kosakata yang biasa diperkenalkan di TK adalah kosakata binatang, anggota tubuh, warna, bilangan, dan lainnya.

Sesuai dengan manfaat pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, menurut Mustafa (dalam Khairani, 2016: 3) anak yang menguasai bahasa asing memiliki kelebihan dalam hal intelektual yang fleksibel, keterampilan akademik, berbahasa dan sosial. Selain itu anak memasuki suatu konteks pergaulan dengan berbagai bahasa dan budaya, sehingga ketika dewasa anak akan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan bisa berprestasi.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing perlu dikenalkan sejak dini, dengan mengenalkan bahasa Inggris dapat membantu kesiapan anak belajar dan mengembangkan kemampuan bahasa anak terutama bahasa asing. Pemberian pembelajaran bahasa Inggris harus sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Menurut Wardani (2013:2) menyebutkan “materi yang dapat kita berikan kepada anak usia dini antara lain: 1) nama-nama binatang, 2) angka satu sampai sepuluh, 3) keluarga, 4) binatang, 5) buah dan sayur-sayuran, 6) bagian-bagian tubuh”. Menurut pendapat Jamaris (dalam Susanto, 2011:77) dapat dibagi kedalam tiga aspek, yaitu: kosakata, sintaksis (tata bahasa) dan semantik. Dalam pembelajaran taman kanak-kanak, aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek kosakata karena dalam mengenalkan bahasa Inggris kepada anak, anak terlebih dahulu dikenalkan kosakata agar anak memiliki perbendaharaan kata, misalnya pada usia dini kosakata seperti binatang, bilangan dan yang lainnya.

Dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak, salah satu kosakata yang dapat dikembangkan pada usia 5-6 tahun adalah kosakata bahasa Inggris anggota tubuh, warna dan binatang, karena usia mereka sebaiknya dikenalkan kosakata yang ada di lingkungan sekitar mereka. Guru dapat mengenalkan dengan menggunakan media yang mendukung agar anak lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru dari PAUD Kuntum Khaira Padang Panjang menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang di dalamnya memuat pengenalan bahasa Inggris sebagai pembelajaran muatan lokal. Kosakata bahasa Inggris yang dipelajari adalah anggota tubuh, kosakata warna, dan kosakata buah-buahan dan kosakata binatang. Alasannya mengambil tema binatang darat dan binatang laut, karena binatang sangat dekat dengan lingkungan anak dan juga anak belajar dengan hal yang terdekat dengan mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di PAUD Kuntum Khaira Padang Panjang pada bulan Juli 2019 penulis mengamati kegiatan awal sampai akhir menunjukkan bahwa dalam mengenalkan pembelajaran bahasa Inggris, guru menggunakan metode tanya-jawab sesuai dengan tema yang ada, misalnya tema anggota tubuh ketika guru bertanya kepada anak dan beberapa anak tidak menjawab pertanyaan dari guru, anak hanya terpaku diam dan melirik-lirik gurunya. Anak belum mampu menyebutkan nama-nama binatang dan melaksanakan perintah sederhana dalam bahasa Inggris. Dalam metode tanya-jawab, yang dilakukan guru dengan memberikan pertanyaan dan anak menjawab, sehingga anak menjadi kurang termotivasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, hal ini disebabkan karena konsentrasi anak itu berjangka waktu lebih singkat dari pada orang dewasa. Anak juga kurang tertarik dalam belajar bahasa Inggris karena kurang bervariasinya media pembelajaran pada penguasaan kosakata bahasa Inggris. Di sekolah tersebut belum adanya penggunaan media yang berupa multimedia, bahkan guru kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, seperti tidak memanfaatkan laptop yang dimiliki oleh guru di sekolah, setelah melakukan wawancara dengan salah seorang guru TK Khuntum Khaira Padang Panjang maka pihak sekolah berkeinginan untuk melihat bagaimana penerapan media berbasis komputer dengan menggunakan CD

multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun.

Pendidik di PAUD Kuntum Khaira Padang Panjang dalam mengajarkan pembelajaran bahasa Inggris kepada anak menggunakan metode tanya-jawab, yaitu metode pembelajaran yang dilakukan guru dengan memberikan pertanyaan kepada anak dan anak menjawabnya. Metode tanya-jawab kurang tepat untuk anak usia dini berdasarkan karakteristik anak usia dini yang bermain sambil belajar.

Jadi, berdasarkan observasi tersebut ternyata dengan menggunakan metode tanya jawab dalam pembelajaran kurang efektif, terlihat dari cara anak melakukan kegiatan lain dan apabila ditanya anak hanya sebagian kecil yang bisa menjawab dan ada yang terpaku diam dan melirik-lirik gurunya. Selain itu guru menyuruh anak untuk melafazkan kosakata bahasa Inggris dengan mengulangi lagi apa kosakata yang telah diajarkan oleh gurunya, menyebabkan anak kurang termotivasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Metode yang digunakan guru dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak juga kurang tepat dan kurang menarik bagi anak karena yang dilakukan hanya dengan metode tanya-jawab tanpa menggunakan alat atau media permainan edukatif yang menarik perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak kurang memperhatikan apa yang guru ajarkan.

Berkenaan dengan media, menurut Arsyad (2011: 3) merupakan “perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Sedangkan Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2011: 3) mengatakan media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan menurut Scramm (dalam Rusman, 1977: 159) media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal

menggunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia dilingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.

Menurut Rusman (2012: 159) “media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat mempermudah pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Sejalan dengan hal diatas, salah satu media yang dapat mengembangkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak adalah CD multimedia interaktif. Dengan CD multimedia tersebut anak dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Didalam CD multimedia tersebut anak tidak hanya terfokus dengan belajar saja, tetapi di dalam CD multimedia tersebut ada permainan untuk anak sehingga anak tidak merasa bosan. Munir (2012: 110) menyatakan:

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar, (*vektor* atau *bitmap*), *grafik*, *sound*, *animasi*, *video*, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sejalan dengan tujuan multimedia yaitu untuk membuat komunikasi semakin baik, dan multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi.

Maka dari itu dipandang perlu adanya suatu upaya perubahan yang harus dilakukan guru untuk membantu anak dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menuangkan dalam sebuah penelitian berjudul: **“PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI PAUD KUNTUM KHAIRA PADANG PANJANG”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Metode tanya jawab tidak maksimal dalam mendukung peningkatan kosakata bahasa Inggris.
2. Dalam pembelajaran anak ada yang terpaku diam jika ditanyakan kosakata bahasa Inggris oleh gurunya.
3. Masih ada anak yang belum mampu menyebutkan kosakata bahasa Inggris.
4. Anak kurang termotivasi, sehingga mengakibatkan anak tidak konsentrasi dalam belajar.
5. Media pembelajaran pada penguasaan kosakata bahasa Inggris kurang bervariasi.
6. Tidak adanya penggunaan media berupa multimedia di sekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak dan untuk mencapai kriteria valid, praktis dan efektif, khusus efektifitas dilaksanakan dalam skala terbatas, karena keterbatasan waktu penelitian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana perancangan pengembangan CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Padang Panjang yang memenuhi kriteria valid?

2. Bagaimana praktikalitas pengembangan CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Padang Panjang?
3. Bagaimana penerapan pengembangan CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Padang Panjang yang memenuhi kriteria efektif ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Untuk perancangan bentuk CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang valid.
2. Untuk menghasilkan bentuk CD multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang praktis.
3. Untuk menerapkan bentuk CD multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang efektif.

F. Manfaat Penelitian

Penulis berharap dari penelitian yang penulis lakukan dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak. Adapun kegunaan dari penelitian yang penulis lakukan diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Memberikan pengalaman dan wawasan baru pada anak dalam meningkatkan penguasaan Kosakata bahasa Inggris.
 - b. Agar aspek kemampuan bahasa anak dapat berkembang dengan baik.
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih media yang tepat dan menyenangkan dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris.
 - b. Masukan bagi guru TK memperoleh suatu variasi strategi pembelajaran yang lebih variatif terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

- c. Masukan bagi TK agar memberikan inovasi baru cara pengajaran anak di taman kanak-kanak guna mengetahui tingkat kemampuan bahasa anak.

3. Bagi Peneliti

Sebagai pengembangan wawasan untuk melahirkan ide-ide atau karya inovatif dalam rangka mengembangkan potensi anak TK dan inspirasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media karakteristik sebagai berikut: CD multimedia interaktif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Padang Panjang.

1. Media ini *didesain* sesuai dengan tahap perkembangan bahasa anak dalam hal meningkatkan kosakata bahasa Inggris.
2. Penyajian CD multimedia ini materinya akan dikemas secara menarik dan dibuat konsep yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dan agar dapat mengurangi kebosanan pada anak saat belajar.
3. CD multimedia ini memuat suara, gambar, animasi, yang dapat menggambarkan pengajaran kosakata bahasa Inggris.
4. Produk CD multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan satu tema yaitu tema binatang.
5. Multimedia interaktif ini dapat digunakan oleh anak usia 4-6 tahun.

H. Pentingnya Pengembangan

Penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang ilmu alam dan teknik. Akan tetapi, Sugiyono (2007: 407-408) mengungkapkan penelitian pengembangan merupakan konsep yang relatif masih baru di dalam bidang pendidikan. Ilmu pengetahuan dapat

dianggap sebagai strategi mencari pengetahuan yang lebih baik bersifat abstrak yang dinamakan dengan teori.

Pengembangan adalah penerapan pengetahuan yang terorganisasi untuk membantu memecahkan masalah dalam masyarakat termasuk di bidang pendidikan ini. Metode penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dipertanggung jawabkan.

Produk yang penulis hasilkan yaitu CD multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang dapat digunakan anak untuk belajar dan berlatih bahasa Inggris, dan dapat menciptakan minat dan motivasi belajar anak yang tinggi.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Ada beberapa asumsi yang melandasi penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Aktivitas belajar siswa lebih terarah dengan menggunakan media yang cocok.
- b. Pemahaman bahasa anak meningkat apabila menggunakan media pembelajaran.
- c. Pembelajaran lebih baik apabila menggunakan media yang cocok dan mendukung.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan CD multimedia ini dibatasi pada analisis kebutuhan dan karakteristik anak usia dini, sehingga produk pengembangan yang dihasilkan hanya dipergunakan untuk anak usia dini, dan temanya hanya satu tema binatang.

J. Defenisi Operasional

1. **Pengembangan** adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan yang penulis maksud adalah CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.
2. **CD (*Compact Disc*)** juga sering dinamakan media penyimpanan, yang berbentuk lapisan tipis bulat, dan mudah dibawa kemana-mana saja. CD ini hampir memiliki kesamaan dengan *disket*, yakni berfungsi untuk perekaman elektronik, penyimpanan, dan pemutaran *audio*, *video*, dan informasi lain yang terkandung di dalamnya berbentuk digital dengan lubang kecil ditengahnya.
3. **Multimedia Interaktif** adalah integrasi *teks digital*, *grafik*, animasi, *audio*, gambar dan *video* dengan cara menyediakan *user* (secara individu) sebuah tingkat kontrol (*user control*) yang tinggi dan interaktif.
4. **CD Interaktif** adalah sebuah media yang dapat dikemas dalam CD yang tujuannya adalah aplikasi interaktif didalamnya dan juga mempunyai beberapa menu yang dapat diklik untuk menampilkan suatu informasi tertentu.
5. **Penguasaan Kosakata** merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut.
6. **Validitas** merupakan konsep yang mengukur tingkat kesahihan dan kevalidan suatu produk yang dihasilkan dalam penelitian. Untuk mengukur kevalidan suatu produk yang dihasilkan maka digunakan lembar validasi, dengan indikator yang digunakan yaitu kriteria umum, kriteria khusus, aspek praktis, aspek teknis.
7. **Praktikalitas** merupakan tingkat keterlaksanaan *prototype* perangkat pembelajaran oleh anak dan guru. Praktikalitas CD multimedia pembelajaran interaktif diuji dalam proses pembelajaran melalui penggunaan CD multimedia pembelajaran interaktif oleh guru.

Kemungkinan guru mengisi angket respon terhadap CD multimedia pembelajaran interaktif. Adapun indikator angket respon guru terdapat pada halaman 50.

8. **Efektifitas** merupakan tahap dimana dilakukan evaluasi untuk mengetahui CD multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif atau tidak untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Untuk mengukurnya dilakukan observasi dengan mengisi lembar observasi. Adapun indikator motivasi belajar dan perkembangan penguasaan kosakata bahasa Inggris terdapat pada halaman 51.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut *Association of Education and Communication Technology/ AECT* (dalam Fikri dan Ade, 2018: 8) secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, yang berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang berarti ‘tengah’. Dalam bahasa Indonesia, kata “*medium*” dapat diartikan sebagai ‘antara’ atau ‘sedang’ sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.

Menurut Fikri dan Ade (2018: 9) “media adalah semua bentuk perantara yang dipakai oleh penyampai (*sender*) pesan, ide atau gagasan sehingga pesan, ide atau gagasan itu sampai pada penerima (*audience*) pesan secara jelas dan lengkap”.

Media pembelajaran menurut Latif (2013: 152) “media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*sofy-ware*) dan alat (*hard-ware*) untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap”.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 8) “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

Sedangkan menurut Rusman (2012: 160) “media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang

dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran”.

Miarso menjelaskan media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar untuk pemahaman bagi peserta didik bukan berarti media pembelajaran untuk menutupi kekurangan guru dalam menyampaikan materi. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan dalam pembelajaran atau pelatihan (Fadhillah, 2012: 9).

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Usman ada beberapa pengertian media.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefenisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat dipengaruhi efektifitas program instructional (2002: 11).

Mendukung hal tersebut Miarso menyebutkan bahwa yang dinamakan media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan sipelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Menurut Abhamda (2010: 2) “media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar atau instruksional yang bisa mempermudah pencapaian tujuan belajar mengajar yang lebih efektif serta memiliki sifat mendidik” (Fadhillah, 2012: 7).

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa

dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar siswa menunjukkan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media merupakan alat peraga yang dapat membantu proses pembelajaran, selain sebagai alat peraga menurut Suyanto (2007: 101) media dapat dimanfaatkan antara lain:

- (1) Membantu menyederhanakan proses pembelajaran bahasa dan menyempurnakannya.
- (2) Mengurangi penggunaan bahasa ibu atau bahasa pertama.
- (3) Membangkitkan motivasi atau minat belajar siswa.
- (4) Menjelaskan konsep baru agar siswa dapat memahami tanpa kesulitan dan salah pengertian.
- (5) Menyamakan persepsi, apalagi kalau konsep baru tersebut mempunyai arti lebih dari satu.
- (6) Meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris.
- (7) Membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif.

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang bermacam-macam dalam proses pembelajaran, sebagaimana yang dijelaskan oleh Asnawir dan Usman (2002: 27) yaitu “hendaknya media dipandang sebagai bagian yang integral dalam menyampaikan pembelajaran bukan hanya sebagai tambahan yang digunakan sewaktu-waktu dibutuhkan”. Sedangkan Djamarah (2014: 121) menjelaskan, “ada beberapa fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dan sumber belajar”.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Zaman (2011: 4.11) yaitu:

- 1) Memungkinkan anak berintegrasi secara langsung dengan lingkungannya.
- 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengalaman atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- 3) Membangkitkan motivasi belajar anak.
- 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- 5) Menyajikan

pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak. 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang. 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Sedangkan menurut Sudjana (2015: 2) ada beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran:

1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media dapat membangkitkan motivasi belajar pada anak serta sebagai wahana dalam membantu proses belajar mengajar. Semakin tinggi motivasi anak dalam belajar berarti semakin tinggi konsentrasi anak untuk mengikuti pembelajaran.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Zaman (2007: 4.18) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu media visual, audio, dan audiovisual. Berikut ini secara singkat diuraikan keterangan dari masing masing jenis dan karakter media pembelajaran tersebut.

a) Media Visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya bisa dilihat. b) Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. c) Media Audiovisual sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar.

Fikri dan Ade (2018: 18-19) mengatakan dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) sekarang ini, terjadi perubahan pada jenis-jenis media pembelajaran, dimana terdapat penambahan jenis media pembelajaran diantaranya:

- a) Media audio yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP3.
- b) Media visual yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
- c) Media audiovisual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD).
- d) Media animasi, yaitu gambar/grafik yang bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak putus.
- e) Multimedia adalah media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, audio-visual dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi.

Berdasarkan paparan di atas jenis-jenis media pembelajaran ada 5 yaitu: media visual (hanya dapat dilihat), media audio (hanya dapat didengar), media audiovisual (dapat dilihat dan didengar), animasi (yang dapat bergerak), dan multimedia adalah gabungan dari keempat media yaitu visual, audio, audiovisual dan animasi.

Kalau untuk anak usia dini yang sering digunakan adalah media audiovisual (dapat dilihat dan didengar) karena anak masih belajar secara konkrit yaitu secara nyata. Dan multimedia juga sangat bagus diberikan kepada anak karena tidak hanya dapat dilihat dan didengar juga dapat memberikan gambar yang bergerak.

2. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Berkenaan dengan pengertian multimedia, Purnama (2013:

4) mengemukakan tentang definisi multimedia:

“Multimedia menurut etimologi adalah berasal dari kata multi (latin) “*multus*” yang berarti banyak atau lebih dari satu, dan media (latin) “*medium*” yang berarti bentuk dan sarana komunikasi. Jadi multimedia “*Multiple Intermediarie*” or “*Multiple Means*” memiliki arti beberapa perantara atau banyak arti. Multimedia adalah kombinasi dari *teks* yang dimanipulasi secara digital, foto, seni *grafik*, suara, animasi, dan elemen *video*”.

Multimedia berarti kombinasi dari *teks* dengan dokumen image (Sutopo, 2003: 3). Sejalan dengan itu (Munir, 2012: 110) menyatakan:

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa *teks*, gambar (*vektor* atau *bitmap*), *grafik*, *sound*, animasi, *video*, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia dan komputer.

Menurut Mulyanta (dalam Husaini, 2013: 69) multimedia adalah pemanfaatan computer untuk menggabungkan *teks*, *grafik*, *audio*, gambar, bergerak (*video* dan animasi) menjadi suatu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan

pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berintegrasi, berkreasi dan berkomunikasi.

Warsita (dalam Fikri dan Ade, 2018: 24) multimedia sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media. Multimedia dapat diartikan sebagai komputer yang dilengkapi dengan pemain cakram padat (*CD-Player*), kartu suara (*sound card*), pengeras suara (*speaker*) dengan kemampuan memproses gambar gerak, *audio*, dan *grafis* dalam resolusi yang tinggi.

Gayeski (dalam Munir, 2012: 2) mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk *teks*, *grafik*, *audio*, *video*, dan sebagainya. Sedangkan Oblinger (dalam Munir, 2012: 2) mendefinisikan multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti *teks*, *grafik*, animasi, *audio*, dan *video* dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu persentasi menarik.

Multimedia interaktif menurut Purnama (2013: 5) adalah integrasi *teks* digital, *grafik*, animasi, *audio*, gambar dan *video* dengan cara menyediakan *user* (secara individu) sebuah tingkah kontrol (*user control*) yang tinggi dan interaktif.

Multimedia interaktif menurut Elsem-Cook (dalam Munir, 2012: 110) adalah kombinasi dari berbagai komunikasi saluran menjadi pengalaman komunikatif terkoordinasi yang bahasa lintas-channel yang terintegrasi penafsiran tidak ada. Sedangkan multimedia interaktif menurut Reddi dan Mishra adalah suatu integrasi elemen beberapa media (*audio*, *video*, *grafik*, *teks*, animasi dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu.

Sejalan dengan Pendapat sebelumnya Fikri dan Ade (2018: 25) menyatakan bahwa “multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri atas *teks, grafis, gambar, foto, audio, video* dan animasi secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi/ interaksi dua arah antara pengguna (manusia/ sebagai *user/* pengguna produk) dan komputer (*software/ aplikasi /produk dalam format file* tertentu).

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh *desainer* agar tampilannya memenuhi fungsi untuk menginformasikan pesan dan suatu integrasi elemen beberapa media agar menjadi satu kesatuan yang konkrit dan bisa menghasilkan manfaat.

b. Pemanfaatan Multimedia

Purnama (2013: 11) memaparkan beberapa pemanfaatan multimedia antara lain:

(1) Pembelajaran. Dengan sentuhan multimedia maka proses belajar mengajar konvensional yang menonton selama ini dapat digantikan dengan media pembelajaran yang baik dan interaktif. Tentu saja akan lebih efektif jika digunakan. (2) *Game* untuk kepentingan apapun juga termasuk *game* teknologi akan terasa hidup jika menggunakan sentuhan multimedia. (3) Film. Multimedia juga digunakan untuk mengedit film, maka film akan makin bervariasi dan mudah dilakukan. (4) Medis. Pencarian data pasien, kode penyakit, pembayaran dan sebagainya akan tertangani dengan mudah dengan menggunakan sistem multimedia. (5) Olahraga dan hobi.

Multimedia juga memiliki peran yang penting dalam berbagai bidang seperti: ekonomi, pendidikan, teknologi, dan bidang lainnya. Adapun dalam bidang pendidikan. Munir (2012:7) memaparkan:

“Manfaat multimedia memberi nuansa baru dalam pemerolehan informasi melalui aktivitas membaca. Membaca berbantuan multimedia dapat memberikan

beberapa manfaat, yaitu menjadikan kegiatan membaca lebih dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan *teks* untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak *teks* melainkan juga menghidupkan *teks* dengan menyertai bunyi, gambar, musik, animasi dan *video*”.

Menurut Warsita (2008: 154) “program multimedia interaktif yang dirancang sebagai media pembelajaran disebut program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)”. Maka multimedia juga memiliki manfaat dalam pembelajaran interaktif, dan sebagai alat mempermudah dalam proses belajar, sehingga mempermudah interaksi antara guru dan murid.

Berkenaan dengan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa bidang pendidikan penyampaian bahan ajar secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/ *audio*, *video*, *teks* dan *grafik*. Pendidikan sangat membutuhkan teknologi multimedia. Peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya. Selanjutnya, multimedia juga berperan penting dalam berbagai bidang, salah satunya dalam pendidikan. Dalam penyampaian materi yang terdiri dari gambar seolah-olah gambar tersebut hidup, dan memiliki suara. Sehingga belajar tidak terasa bosan dan tidak hanya terpaku pada satu media saja.

c. Kelebihan Multimedia

Multimedia interaktif mempunyai kelebihan, Munir (2012: 113) menyebutkan 6 kelebihan multimedia interaktif yaitu:

- (1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. (2) Pendidikan akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran. (3) Mampu menggabungkan antara *teks*, gambar, *audio*, musik, *animasi* gambar atau *video* dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. (4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar

mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. (5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. (6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Ada beberapa alasan menurut Munir (2012: 113) yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung oleh multimedia interaktif, yaitu:

- (1) Pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata karena memang tersaji secara kasat mata. (2) Merangsang berbagai indera sehingga terjadi interaksi antara indera. (3) Visualisasi dalam bentuk *teks*, gambar, audio, video maupun animasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh peserta didik. (4) Proses pembelajaran lebih mobile jika lebih praktis dan terkendali. (5) Menghemat waktu, biaya, dan energi.

Menurut Warsita (dalam Fikri dan Ade, 2018: 27), program multimedia interaktif mempunyai sejumlah kelebihan antara lain sebagai berikut:

- 1) *Fleksibel (flexible)*, artinya pemanfaatan multimedia dapat dilakukan di kelas, secara individual, atau secara kelompok kecil. Di samping itu, fleksibilitas multimedia dalam penggunaan waktu juga merupakan ciri yang menonjol sehingga bisa cocok untuk semua orang. 2) *Self-pacing*, artinya kecepatan waktu pemanfaatannya sangat tergantung kepada kemampuan dan kesiapan masing-masing peserta didik yang menggunakannya. 3) *Content-rich* yaitu bersifat kaya isi, artinya program ini menyediakan isi informasi yang cukup banyak. 4) *Interaktif* adalah bersiar komunikasi dua arah, artinya program ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respon, dan melakukan berbagai aktivitas yang akhirnya juga bisa di respon balik oleh program. 5) *Individual* yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individu, artinya program multimedia ini sejak awal sudah dirancang dan disediakan untuk memenuhi minat dan kebutuhan belajar individu peserta didik.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa dari ke enam kelebihan multimedia interaktif tersebut yang penting adalah

menambah motivasi anak selama proses belajar, dimana setiap anak memiliki karakteristik mudah bosan, sehingga motivasi dalam belajar tidak ada, disini multimedia interaktif melayani kesempatan anak belajar mandiri. Dari lima alasan tersebut sebagai penguat pembelajaran harus didukung oleh media misalnya: memiliki pesan dan dapat merangsang panca indra anak sehingga dapat diingat dan ditangkap oleh anak, dan juga menghemat waktu, biaya, sehingga pembelajaran lebih praktis. Selain itu, dilihat dari keunggulan multimedia sehingga meningkatkan daya tarik peserta didik. Adapun kelebihan lain dari multimedia yaitu *fleksibel, self-pacing, content-rich, interaktif, individual* sehingga memicu kecepatan belajar anak untuk memenuhi minat kebutuhan belajarnya.

d. Kekurangan Multimedia

Menurut Sharon (2011: 173-174) kekurangan multimedia interaktif adalah:

- (1) Hak cipta program yang menyebabkan program multimedia interaktif tidak seluruhnya bisa diakses secara bebas.
- (2) Ekspektasi yang tinggi dari guru bahwa pembelajaran dengan komputer dapat meningkatkan prestasi belajar, sementara hal ini tidak dapat terjadi begitu saja.
- (3) Tingkat kompleksitas program yang tinggi bisa menjadi hambatan bagi pengguna.
- (4) Kurang terstruktur informasi yang diperoleh.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Dinasari (2015: 25-26) kekurangan multimedia interaktif antara lain:

- (1) Memerlukan dana yang tidak sedikit dalam merancang program multimedia interaktif, namun sekarang sudah tersedia program multimedia interaktif yang diperjual belikan dengan harga terjangkau.
- (2) Memerlukan jumlah komputer dalam jumlah yang banyak.
- (3) Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif menurut keahlian guru dan anak dalam menggunakan dan mengoperasikan komputer guru dan anak juga hendaknya memiliki sikap yang positif terhadap komputer.
- (4) Pembelajaran sedikit bersifat isolatif, namun dapat diminimalisir dengan

keterlibatan guru dalam membimbing anak merekonstruksi pengetahuan di akhir pembelajaran.

Dari paparan di atas menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan dan keterbatasan. Meskipun demikian, keterbatasan yang diungkapkan di atas peneliti atasi dengan mengembangkan multimedia interaktif yang dapat diakses melalui sekolah TK, namun guru tetap mendampingi anak selama pembelajaran berlangsung dan mengevaluasi hasil belajar, memiliki hak cipta yang menyebabkan program multimedia interaktif tidak seluruhnya bisa diakses secara bebas, memerlukan komputer dalam jumlah yang banyak, merancang program dengan sederhana dan mampu digunakan oleh anak, dan menyajikan materi secara terstruktur yang dibantu oleh ahli materi dan ahli media.

e. Komponen Multimedia

Berkenaan dengan komponen multimedia, Munir (2012: 16-17) memaparkan tentang komponen multimedia antara lain:

(1) *Teks*, *teks* adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. (2) *Grafik*, *grafik* merupakan komponen penting dalam multimedia, *grafik* berarti juga gambar (*image*, *picture*, atau *drawing*). (3) Gambar (*image* atau *visual* diam), gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. (4) *Video* (*visual* gerak), *video* pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Agnew dan Kellermen dalam Munir mendefinisikan *video* sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. (5) *Animasi*, *animasi* adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media *teks*, *grafik* dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan.

Menurut Rosch (dalam Warsita, 2008: 32) multimedia dipandang sebagai suatu kombinasi antara computer dan *video*, Mc. Cornik (dalam Warsita, 2008: 32) juga menyatakan bahwa

multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan *teks*. Selain itu, setiap komponen memiliki perannya masing-masing dalam mewujudkan suatu informasi yang menarik dan berkesan pada anak dalam belajar sambil bermain. Mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur di dalam program multimedia sehingga program tersebut lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan pada pengguna.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa, komponen multimedia adalah berupa *teks*, gambar, *grafik*, *video*, dan animasi. Yang paling penting dalam komponen tersebut yaitu *grafik*, dikarenakan grafik berarti juga gambar. Anak lebih cenderung senang belajar menggunakan *grafik* (*image*, *drawing* atau *picture*), maka dari itu komponen tersebut memiliki arti penting dalam pembuatan permainan dalam belajar yang menggunakan media.

3. Kosakata

a. Pengertian Kosakata

Mengenalkan bahasa Inggris kepada anak, guru perlu mengenalkan kosakata terlebih dahulu karena kosakata merupakan hal yang terpenting dalam keterampilan berbahasa, sebagaimana menurut Gorys Keraf (dalam Maretsya, 2013: 27) menjelaskan bahwa kosakata adalah unsur bahasa yang memiliki peranan penting dalam pengembangan keterampilan bahasa yang meliputi berbicara, mendengar, membaca, dan menulis yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam penggunaannya.

Menurut Suyanto (2007: 43) “kosakata adalah kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut”. Menurut Nurgiyantoro (dalam Lidyasari, 2012: 42) penguasaan kosakata adalah kemampuan untuk menambah kata yang mudah dipahami oleh anak.

Kemampuan menambah kata dapat diperoleh dengan cara membaca, menyimak, menulis, bernyanyi, dan berbicara. Kosakata mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan seseorang, terutama dalam berinteraksi terhadap lingkungan. Interaksi yang dilakukan anak misalnya dalam proses pembelajaran disekolah bersama teman dan guru.

Hal ini sejalan dengan pendapat Vygotsky (dalam Nurzaman, 2017: 45) bahwa “*suggests that talk plays an important part in laying the foundations for a child’s intellectualability in later life*” yang berarti bahwa pembicaraan atau komunikasi memainkan sebuah bagian yang penting dalam intelektual atau kemampuan anak dikemudian hari”.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan unsur yang memiliki peranan penting dalam keterampilan bahasa, dan kosakata merupakan perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain. Banyaknya kosakata yang dimiliki anak akan berpengaruh pada kemampuan berinteraksi atau berbicara anak dengan orang lain untuk masa anak-anak ataupun masa yang akan datang dan berkembang sesuai tingkat usia anak.

b. Macam-macam Kosakata

Berdasarkan perkembangannya menurut Tarigan (dalam Nurzaman, 2017: 45) membagi kosakata dalam tiga golongan:

1) Kosakata Dasar (*Basic Vocabulary*)

Kosakata dasar merupakan kata-kata yang tidak mudah berubah dan sedikit dipungut dari bahasa latin, dan dalam kosakata dasar telah termasuk, seperti: istilah kekerabatan (ayah, ibu, adik dan kakak), nama-nama bagian tubuh (kepala, rambut dan mata), kata ganti (diri), kata bilangan dan kata kerja.

2) Kosakata Aktif (Produktif)

Kosakata yang sering digunakan dalam berbicara dan menulis, dan dapat dilihat persamaan dan perbedaan yang belum pernah dilihat, seperti: bunga dan matahari.

3) Kosakata pasif (reseptif)

Kosakata yang jarang atau tidak pernah dipakai dan hanya digunakan dalam membaca. Kosakata yang digunakan anak untuk pengajaran bahasa anak usia dini adalah kosakata dasar, menurut Tarigan (dalam Aprilyanti, 2015: 3) menyatakan bahwa, kosakata dasar merupakan kata yang tidak mudah berubah, nama-nama bagian tubuh, kata ganti, kata bilangan dan kata kerja.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berbagai macam-macam kosakata memiliki peranan masing-masing, dan lebih baik diperkenalkan sejak usia dini sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak.

c. Karakteristik Kosakata Bahasa Inggris

Menurut Suyanto (2007: 78) kosakata yang diberikan kepada anak usia dini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

(1) Tata bahasa sederhana sekali. (2) Jenis dan kelengkapan kosakata perlu diberikan karena hampir tidak ada pelajaran bahasa di luar kelas. (3) kosakata terbatas, oleh karena itu perlu disertai gambar-gambar. (4) Anak hampir tidak mendengar bahasa Inggris di sekitarnya maka perlu latihan pelafalan yang diulang-ulang. (5) Kosakata yang dipakai adalah bahasa sehari-hari dan sederhana untuk komunikasi.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini tentunya berbeda dengan orang dewasa, begitu juga dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, pada masa kanak-kanak ada beberapa karakteristiknya seperti tata bahasanya yang sederhana, tata bahasa yang digunakan pada anak tentunya yang

jelas dan dapat dipahami anak, dan juga kosakata pada masa kanak-kanak berdasarkan lingkungan sehari-hari mereka.

d. Tingkat Perluasan Kosakata

Kosakata merupakan perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain, banyaknya kosakata yang dimiliki oleh anak akan berpengaruh pada kemampuan berinteraksi atau berbicara anak dengan orang lain untuk masa anak-anak. Menurut Keraf (Maretsya, 2013: 29) perluasan kosakata dibagi dalam 3 tingkatan yaitu: (1) masa anak-anak, (2) masa dewasa, (3) masa remaja. Dalam tiga tingkatan tersebut masa anak-anak, masa yang penting dalam memperluas kosakata, khususnya kesanggupan untuk nominasi gagasan yang konkret. Dan anak yang mempelajari kosakata sejak dini akan melatih dalam berbahasa karena dalam pikiran anak sudah tertanam berbagai macam kosakata.

Penguasaan kosakata sejak dini Menurut Sobol (2003: 25) bahwa “Usia taman kanak-kanak memiliki kosakata bahasa lisan dari sekitar 2500 kosakata hingga 12.000 kata”. Adapun menurut Hurlock (dalam Farista, 2017: 34) pada saat anak memasuki taman kanak-kanak anak telah menguasai sekitar 3000 kosakata dan anak usia dini khususnya 4-5 tahun dapat mengembangkan kosakata secara mengagumkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata anak usia dini berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak dan juga semakin bertambahnya usia anak, maka sebaiknya bertambah juga kosakata anak karena sesuai dengan perkembangan kosakata anak usia dini.

4. Penguasaan Kosakata

a. Pengertian Penguasaan Kosakata Menurut Para Ahli

Tarigan, Fahrudin dan Jamaris (dalam Rachmawati, 2013: 32) mengemukakan bahwa kemampuan penguasaan kosakata dibagi kedalam dua kelompok yaitu: penguasaan kosakata reseptif dan produktif. Penguasaan reseptif adalah proses memahami apa-apa yang dituturkan oleh orang lain, reseptif diartikan sebagai penguasaan pasif. Penguasaan produktif adalah proses mengkomunikasikan ide, pikiran, perasaan melalui bentuk kebahasaan.

Menurut Nurgiyantoro (dalam Lidyasari, 2017: 42) penguasaan kosakata adalah kemampuan untuk menambah kata yang mudah dipahami oleh anak. Kemampuan menambah kata dapat diperoleh dengan cara membaca, menyimak, menulis, bernyanyi dan berbicara. Kosakata mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan seseorang, terutama dalam berinteraksi terhadap lingkungan. Interaksi yang dilakukan anak misalnya dalam proses pembelajaran di sekolah bersama teman dan guru.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menambah kata dengan membaca, menyimak, berbicara, dan bernyanyi.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata

Berdasarkan pendapat yang dirangkum dari Yusuf (2005: 121) penguasaan kosakata anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: “(1) faktor Kesehatan, (2) faktor Intelegensi, (3) faktor Sosial Ekonomi Keluarga, (4) faktor Jenis Kelamin, (5) hubungan keluarga”.

Menurut Suyanto penguasaan kosakata pada anak dapat dipengaruhi beberapa faktor diantaranya:

(1) Faktor Internal. (a) tingkat usia, usia anak berpengaruh terhadap keberhasilan belajar dalam penguasaan kosakata. dalam pemilihan materi ajar dipilih dengan tingkat usia anak. (b) kemampuan anak, kemampuan anak baik secara kesiapan atau mental juga mempengaruhi belajar bahasa Inggris. Perkembangan bicara dan bahasa diperlukan ketika anak hendak mengucapkan sebuah kata. Ketika anak belum mampu berbicara dengan baik, maka akan mengalami kesulitan dalam pengucapan bahasa. (2) Faktor Eksternal. (a) Keluarga, Faktor keluarga meliputi latar belakang keluarga dan bahasa ibu. (b) Sekolah, faktor sekolah meliputi bahan ajar, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan interaksi sosial. (Lestari, 2012: 6-7)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat penguasaan kosakata pada anak lebih ditekankan khususnya kesanggupan untuk nominasi gagasan yang konkrit, anak hanya memerlukan istilah untuk menyebut kata-kata secara terlepas dan juga mengetahui secara yang dilihat, didengar dan dirasakan setiap hari. Faktor peranan orang tua, sanak saudara, teman bermain dan guru sangat penting dalam penguasaan kosakata dasar anak.

c. Cara Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak

Dalam mengembangkan kosakata anak, pendidik perlu mencari cara untuk mendukung penguasaan kosakata pada anak. Winarto (2004: 161) mengemukakan bahwa kosakata dapat diperkaya dengan berbagai cara, yakni “1) pemakaian kamus umum dan kamus sinonim yang baik, 2) pemasukan kata baru di dalam tulisan dan pembicaraan, 3) usaha membaca jenis tulisan yang sebanyak-banyaknya, dan 4) pengetahuan macam-macam kosakata dan penggunaannya”.

Hal yang sama diungkapkan oleh Desmita (2009: 178-179) bahwa:

Dari berbagai pelajaran yang diberikan di sekolah, bacaan, pembicaraan dengan anak-anak lain, serta melalui radio dan televisi, anak-anak menambah perbendaharaan kosakata yang anak pergunakan dalam percakapan dan tulisan. Jelas bahwa, dalam mengembangkan penguasaan kosakata yang

dapat digunakan anak dalam percakapan dan tulisan dapat melalui berbagai media dan cara yang terdapat di lingkungan sekitar anak seperti pengaruh pembelajaran di sekolah, komunikasi dengan teman-temannya, bacaan yang dibaca oleh anak, dan dapat juga melalui acara yang disaksikan anak dari televisi atau yang didengarnya dari siaran radio.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata yang dimiliki oleh anak tidak dapat muncul begitu saja tanpa adanya bimbingan serta pemberian rangsangan yang dapat mendukung perkembangan kosakata anak.

5. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

a. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya anak TK memiliki karakteristik tersendiri. Menurut Jamaris perkembangan bahasa anak usia dini menjadi 2, yaitu:

- (1) karakteristik kemampuan bahasa anak usia empat tahun, yaitu: (a) terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak. Anak telah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar. (b) menguasai 90 persen dari fenom dan sintaksis bahasa yang digunakannya. (c) dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut. (2) karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun, yaitu : (a) sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata. (b) lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak dan permukaan (kasar-halus). (c) anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik. (d) dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi

pembicaraan tersebut. (e) percakapan yang dilakukan oleh anak 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia 5-6 tahun ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca dan bahkan berpuisi. (Susanto, 2011: 78-79)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak akan mengalami perkembangan sesuai dengan tingkat usianya, semakin tinggi tingkat usia maka semakin berkembang bahasanya, hal ini tergantung pada stimulasi dan rangsangan yang didapat anak dari lingkungan sekitarnya.

b. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Menurut Guntur secara umum tahap-tahap perkembangan bahasa anak dapat dibagi kedalam beberapa rentang usia, yang masing-masing menunjukkan ciri-ciri tersendiri, yaitu:

(1) Tahap I (*pralinguistik*), yaitu antara 0-1 tahun. Tahap ini terdiri dari: (a) Tahap meraban-1 (*pralinguistik* pertama). Tahap ini dimulai dari bulan pertama hingga bulan keenam dimana anak akan mulai menangis, tertawa, dan menjerit. (b) Tahap meraban-2 (*pralinguistik* kedua). Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna mulai dari bulan ke-6 hingga 1 tahun. (2) Tahap II (*linguistik*). Tahap ini terdiri dari tahap I dan II, yaitu: (a) Tahap-1: *holofrastik* (1 tahun), ketika anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang lebih 50 kosakata. (b) Tahap-2: frasa (1-2), pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata (ucapan dua kata). Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kosakata. (3) Tahap III (pengembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3,4,5, tahun). Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat, seperti telegram. Dilihat dari aspek pengembangan tata bahasa seperti: S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat. (4) Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun). Tahap ini ditandai dengan kemampuan yang mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks. (Susanto, 2011: 75-76)

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa sangat penting untuk anak usia dini, dan juga dalam mengenalkan bahasa kepada anak memiliki beberapa tahapan diantaranya: tahap *pralinguistik*, tahap *linguistik*, pengembangan tata bahasa, dan tata bahasa menjelang dewasa.

c. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Aspek-aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun menurut Permendikbud (2014: 27) No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, dalam standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak lingkungan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun ada tiga aspek perkembangan bahasa yaitu:

- (1) Aspek memahami bahasa, (a) Menyimak perkataan orang lain. (b) Memahami cerita yang dibacakan. (c) Mengenal pembendaharaan kata mengenai kata sifat. (2) Aspek mengungkapkan bahasa, (a) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. (b) Berkomunikasi secara lisan. (c) Memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, berhitung. (d) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. (e) Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan. (3) Aspek keaksaraan, (a) Menyebut simbol-simbol huruf yang dikenal. (b) Mengenal suara-suara atau benda yang ada disekitarnya. (c) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. (d) Memahami arti kata dalam cerita”.

Adapun aspek perkembangan bahasa menurut Jamaris dapat dibagi dalam tiga aspek, yaitu:

- (1) kosakata, seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berintegrasi dengan lingkungannya, kosakata anak berkembang dengan pesat. (2) sintaksis (tata Bahasa), walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak di lingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik. (3) semantik, semantik maksudnya penggunaan kata sesuai dengan

tujuannya. Anak di taman kanak-kanak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan, dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat. (Susanto, 2011: 77)

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Adapun aspek-aspek tersebut antara lain: aspek mendengar bahasa/menyimak, mengungkapkan bahasa/berbicara dan aspek keaksaraan.

6. Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini

a. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Bahasa Inggris Anak

Menurut Suyanto (2007: 21) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran bahasa Inggris anak sebagai berikut:

- 1) Bahasa ibu, bahasa ibu atau bahasa pertama sangat membantu anak dalam mempelajari bahasa baru atau bahasa kedua, seperti bahasa Inggris.
- 2) Bahan Ajar, pemilihan materi sebagai bahan ajar dengan teknik pembelajaran yang sesuai dengan usia anak dan minat anak akan dapat menyenangkan anak dalam pembelajaran bahasa Inggris.
- 3) Interaksi Sosial, komunikasi antara siswa dan guru akan memberikan rasa aman pada pelajar pemula dan meningkatkan rasa percaya diri dalam mempelajari bahasa baru atau bahasa asing.
- 4) Media Pembelajaran, pembelajaran akan menjadi efektif jika menggunakan media untuk menunjang kegiatan belajar mengajar karena anak-anak menyukai hal-hal yang bersifat visual.
- 5) Latar Belakang Keluarga, faktor latar belakang juga dapat menunjang atau menghambat keberhasilan anak belajar bahasa Inggris dan juga tunjang dengan fasilitas yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris seperti kamus, buku dll.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada zaman sekarang bahasa Inggris sebagai bahasa yang sangat penting untuk dikuasai di era globalisasi, dan ini menjadi hal yang penting untuk diajarkan sedini mungkin. Permasalahan yang terjadi pada

saat sekarang ini adalah banyaknya anak yang belum bisa dalam pembelajaran bahasa Inggris baik itu berupa pengucapannya maupun dalam pelafalannya, sehingga anak untuk pendidikan selanjutnya kurang dalam menguasai bahasa Inggris, maka dari penting untuk mengenalkan bahasa Inggris sedini mungkin. Dan pendidik perlu untuk memperhatikan faktor eksternal dan internal serta yang memotivasi anak dalam belajar bahasa Inggris.

b. Materi Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Pembelajaran bahasa Inggris kepada anak usia dini harus memahami hal-hal yang mendasar tentang perkembangan diri anak dan hubungannya dalam proses pembelajaran bahasa Inggris agar mereka dapat memahami pembelajaran bahasa Inggris sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Menurut Tarigan materi yang dapat kita berikan kepada anak usia dini antara lain yaitu kosakata dasar yang terdiri dari:

(1) Istilah kekerabatan (*family*) misalnya: *Father, Mother, Brother, Sister, Grand Father, Grand Sister*. (2) Nama-nama bagian tubuh (*part of body*) misalnya: *Nose, Eye, Ears, Mouth*. (3) Kata ganti (*pronoun*) misalnya: *I, You, We, They, She, He, It, That, This*. (4) Kata bilangan pokok (*numeral*) misalnya: *One, Two, Three, Four, Ten*. (5) Kata kerja pokok (*verb*) misalnya: *Drinking, Eating, Sleeping, Watching*. (6) Kata keadaan pokok (*adjective*) misalnya: *Rich, Poor, Clever, Stupid, Dirty, Hungry, Lazy, Diligent*. (7) Benda-benda universal misalnya: *Land, Water, Month, Plant, Animal*. (Batu *et. al* , 2017:4)

Menurut Jusmawati (dalam Fitri, 2017: 16) ruang lingkup (*scope*) materi yang dapat kita berikan kepada anak usia dini antara lain: (1) *Names of colours* (nama-nama warna), (2) *Numbers up to ten* (angka satu sampai sepuluh), (3) *Family* (keluarga), (4) *Animals* (Binatang), (5) *Fruits and Vegetables* (buah-buahan dan sayur-sayuran), (6) *Parts of the body* (Anggota tubuh).

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini sangat

bergantung dengan dunia sekelilingnya, tujuannya agar anak mudah memahami materi pembelajaran bahasa Inggris yang diberikan oleh pendidik. Pendidik harus memahami hal-hal yang mendasar dalam kehidupan mereka serta yang berada disekeliling mereka seperti: keluarga, keluarga merupakan pendidik pertama bagi mereka, mereka tentunya sudah mengenal orang-orang yang selalu ada dekat mereka seperti orang tua, dengan mengenalkan kosakata pembelajaran bahasa Inggris, mereka akan mudah memahaminya, dan begitu juga dengan bagian-bagian tubuh mereka, pada usia mereka anak sudah mengenal apa itu kepala, tangan, dan kaki, maka akan memudahkan anak merangsang materi pembelajaran bahasa Inggris yang diberikan oleh pendidik. Jadi dalam memberikan materi pembelajaran bahasa Inggris kepada anak, hal-hal yang mendasar dalam kehidupan sehari-hari mereka.

c. Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Menurut Nurhadi (dalam Jusmawati, 2016: 17) ada beberapa metode atau cara dalam memberikan kegiatan-kegiatan pada pengajaran bahasa Inggris, antara lain: (1) *Games and Songs with action*. Permainan-permainan dan lagu-lagu yang diikuti gerakan badan. (2) *Total physical response activitie*. Kegiatan-kegiatan yang diikuti dengan gerakan fisik secara utuh. (3) *Tasks that involve colouring, cutting and sticking*. Tugas-tugas yang melibatkan mewarna, menggunting dan menempel. (4) *Simple repetitive stories*. Cerita sederhana yang diulang-ulang. (5) *Simple repetitive speaking activities*. Kegiatan berbicara sederhana yang diulang-ulang.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bahasa Inggris anak dapat dilakukan dengan kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan sesuai dengan dunia anak yaitu dengan cara belajar sambil bermain.

B. Penelitian Relevan

Dwi Annisa Fitri (2017) Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Batusangkar dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode TPR (*Total Physical Response*) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Balai Talang” penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terdapat persamaan dengan penelitian lakukan yaitu sama terhadap meningkat penguasaan kosakata bahasa Inggris, sedangkan perbedaan yang akan peneliti lakukan adalah peneliti menggunakan CD multimedia interaktif.

Rafiqah Prasetyaningsih (2013) Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar Pada Kelompok B Paud Kuncup Mekar Wiro Bayat Klaten” peneliti ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terdapat persamaan dengan peneliti lakukan yaitu sama terhadap meningkatkan kosakata bahasa Inggris, sedangkan perbedaan yang akan peneliti lakukan adalah peneliti menggunakan CD multimedia interaktif.

Fadilla Mulyani (2017) Mahasiswa IAIN Batusangkar jurusan PIAUD dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan CD Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Pengenalan Geometri Anak Di TK Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh” penelitian sangat relevan dalam pembuatan skripsi yang peneliti buat, yakni sama menghasilkan produk CD multimedia interaktif. Hanya saja variabel yang berbeda peneliti hanya fokus pada meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasnul Fikri, Ade Sri Madona yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Bernilai Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas V SD” penelitian sangat relevan dalam pembuatan skripsi yang peneliti buat, yakni sama-sama menghasilkan produk Multimedia Pembelajaran. Hanya saja variabel yang berbeda, peneliti hanya fokus pada meningkatkan Kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian yang peneliti lakukan sama-sama dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, namun dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan media yang sama dengan penelitian yang di atas. Selain itu penelitian terdahulu dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Mengacu pada tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka penelitian ini digolongkan pada penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *reseach and development*. Dalam hal ini dikembangkan CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Menurut Sugiyono (2012: 297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *reseach and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut sudjana (2009: 194) “Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Langkah-langkah dalam proses penelitian ini mengarah kepada siklus yang berdasarkan kajian dan temuan peneliti, kemudian dikembangkan suatu produk, pengembangan produk yang didasarkan pada temuan kajian pendahuluan, diuji dalam situasi nyata dan dilakukan revisi terhadap uji coba sampai pada akhirnya diperoleh suatu produk yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran anak dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris.

B. Model Pengembangan

Menurut Trianto (2009: 189) “model pengembangan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D”. Model pengembangan 4-D ini terdiri atas 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *destiminate*.

1. Tahap *Define* (Pendefenisian)

Tahap *define* atau tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi di lapangan tujuan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefenisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis, tujuan dan batasan materi.

2. Tahap *Design*

Pada tahap ini bertujuan untuk menyiapkan *prototype* perangkat pembelajaran. Tahap ini dilakukan perancangan *draft* media pembelajaran.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan serta kepraktisan media animasi yang telah diujicobakan kepada siswa.

4. Tahap *Disseminate* (Pendiseminasian)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan CD multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya untuk menguji efektifitas penggunaan CD multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

C. Prosedur Pengembangan

Mengingat keterbatasan peneliti dan memerlukan waktu yang panjang, maka penelitian ini hanya sampai pada tahap 4-D yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.

1. Tahap *Define* (tahap pendefenisian)

Tujuan tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefenisikan syarat-syarat pembelajaran, identifikasi masalah dan pengumpulan informasi. Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara dengan guru kelas bertujuan untuk memperoleh informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam kelas, hambatan serta fenomena apa saja yang dihadapi di lapangan sehubungan dengan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis siswa merupakan menelaah karakteristik siswa sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran berbantuan CD multimedia interaktif. Karakteristik tersebut meliputi ciri-ciri anak dan kemampuan anak.

c. Analisis tugas

Analisis buku teks dilakukan untuk dijadikan sebagai referensi materi yang digunakan di dalam pembuatan multimedia interaktif ini, baik secara isi, cara penyajian materi dan soal-soal latihan.

2. Tahap *Design*(tahap perancangan)

Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan *prototype* multimedia interaktif. Tahap design ataupun tipe awal dari multimedia interaktif yang dikembangkan yang meliputi: kegiatan menyusun kerangka dan *format*, bentuk gambar, jenis tulisan, penggunaan bahasa dan lain sebagainya. Pada tahap ini langkah-langkah yang mesti dilakukan menurut Susilana dan Cepi (2007: 31) sebagai berikut:

- a. Identifikasi program berupa judul, sasaran, pokok materi dan hal yang akan dituangkan dalam multimedia interaktif.
- b. Membuat *flowchart*. *Flowchart* merupakan alur program dari pembukaan sampai penutup.
- c. Membuat *Storyboard*. *Storyboard* merupakan suatu uraian yang berisi tentang penjelasan dari masing-masing alur dalam *flowchart*.
- d. Mengumpulkan bahan yang akan digunakan untuk multimedia interaktif.
- e. Melakukan *programming*. *Programming* adalah merangkai semua bahan-bahan yang ada dan sesuai dengan tuntutan naskah.

- f. Terakhir adalah *Finnishing*. Mereview dan menguji keterbacaan program, sesuai dengan target yang diharapkan.

3. Tahap *Development* (tahap pengembangan)

Tujuan pada tahap ini adalah untuk menghasilkan CD multimedia interaktif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak. Tahap ini terdiri dari:

- 1) Tahap validasi CD multimedia interaktif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

Tahap ini dilakukan oleh dua orang dosen, dan 1 orang praktisi pendidikan. Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi CD multimedia interaktif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak. Aspek yang digunakan aspek konstruk, konten, bahasa metode ini didiskusikan dengan pakar materi dan pakar media dengan instrumen validasi.

- 2) Tahap Praktikalitas

Praktikalitas adalah tingkat keterlaksanaan *prototype* perangkat pembelajaran oleh peserta didik dan guru. Praktikalitas CD multimedia interaktif diuji dalam proses pembelajaran melalui penggunaan CD multimedia interaktif oleh guru. Perangkat yang digunakan adalah perangkat yang telah divalidasi oleh validator.

Pada tahap ini dilakukan uji secara terbatas kepada anak usia 5-6 tahun di PAUD Kuntum Khaira Padang Panjang. Tujuannya untuk melihat praktikalitas media yang dikembangkan dari segi keterbacaan. Dalam hal ini angket diisi oleh guru yang melakukan pengamatan kepada anak, terhubung karena anak usia dini belum bisa membaca dan mengisi angket.

- 3) Tahap Efektifitas

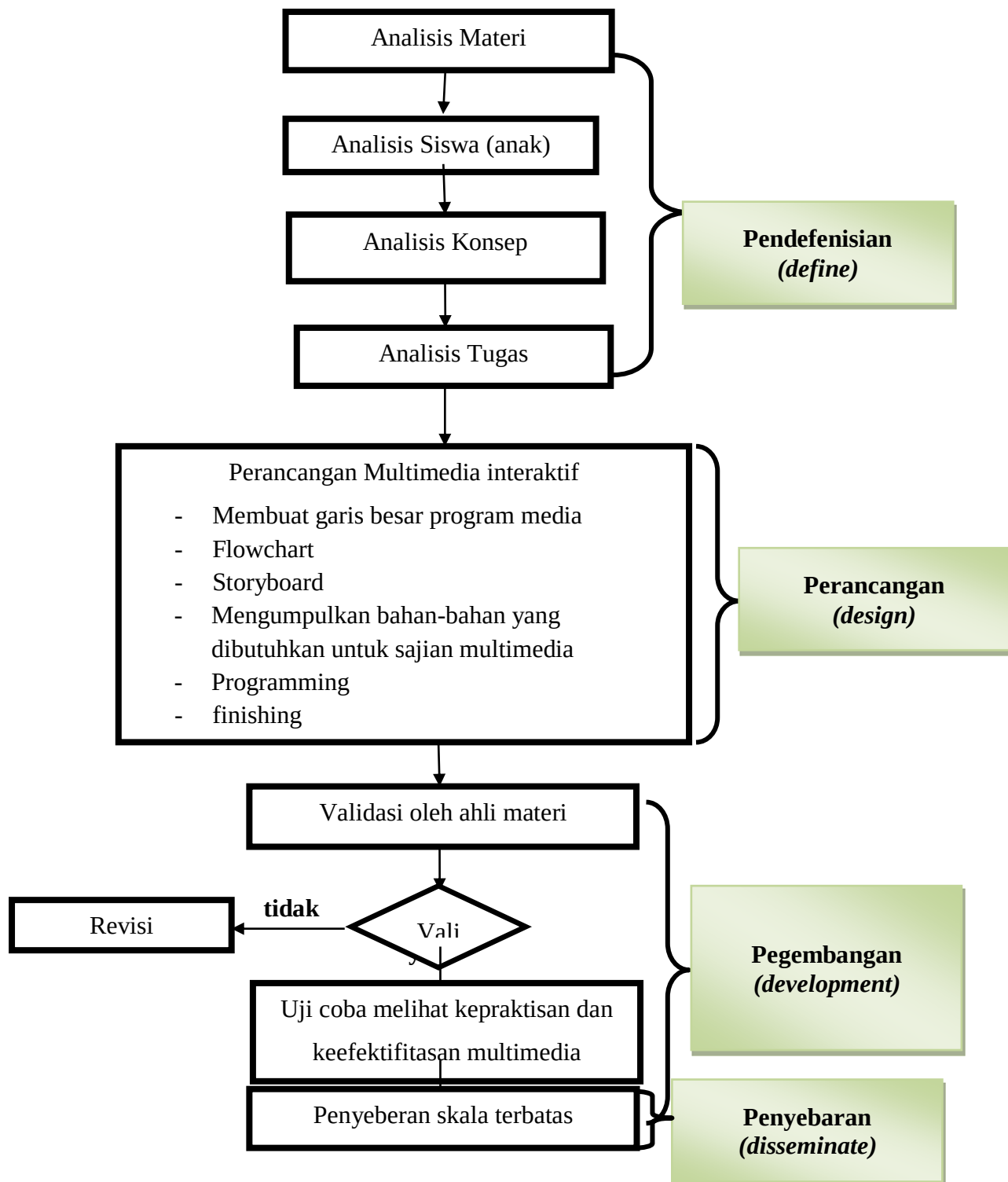
Tahap efektifitas dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah CD multimedia yang dikembangkan efektif atau tidak untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak. Hal ini dapat dilakukan

dengan mengamati motivasi belajar anak dan tingkat kemampuan bahasa Inggris anak.

4. Tahap *Disseminate*

Setelah diuji coba terbatas, maka tahap selanjutnya adalah tahap *disseminate* tujuan dari *disseminate* adalah untuk menyebarluaskan CD multimedia interaktif. Pada tahap penelitian hanya dilakukan *disseminate* terbatas, hanya menyebarluaskan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Kuntum Khaira Padang Panjang.

Adapun rancangan penelitian di atas digambarkan dalam prosedur yang dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.1. Kerangka Kontekstual

D. Uji Coba Produk

Uji coba terbatas dengan menggunakan multimedia interaktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pengamat mengamati keterlaksanaan penggunaan multimedia dengan menggunakan lembar observasi penguasaan kosakata bahasa Inggris.

E. Subjek Uji Coba

Uji coba terbatas dilakukan dengan menggunakan CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. Selama pembelajaran berlangsung, pengamat mengamati keterlaksanaan penggunaan multimedia dengan mempergunakan lembar observasi penguasaan kosakata bahasa Inggris diakhir pembelajaran.

F. Jenis Data

Jenis data yang diambil pada peneliti ini adalah data primer. Data pertama berupa hasil validasi perangkat pembelajaran yang diberikan oleh validator, yaitu hasil validasi CD multimedia interaktif. Data kedua diperoleh pada pelaksanaan uji coba. Pada uji coba ini diambil tiga data berupa: (1) motivasi belajar anak, (2) angket respons guru setelah perangkat pembelajaran diujicobakan dan, (3) tingkat perkembangan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, lembar observasi.

1. Lembar Validasi

Kegiatan validasi ini dilakukan dengan mengisi lembar validasi. Pelaksanaan ini juga diiringi oleh wawancara dengan pakar mengenai perbaikan yang harus dilakukan agar CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata ini dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.1 Aspek Validasi CD Multimedia Interaktif Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris

NO	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrument
1	Aspek Konstruksi	Diskusi dengan pakar materi Diskusi dengan pakar media	Lembar Validasi
2	Aspek konten		
3	Aspek Bahasa		

2. Lembar Praktikalitas (Angket Respon Guru)

Kegiatan ini dilakukan dengan mengisi lembar angket guru dan digunakan untuk mendapatkan respon guru terhadap praktikalitas model perangkat multimedia interaktif pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini diisi oleh guru setelah selesai memimpin proses pembelajaran.

Tabel 3.2 Angket Praktikalitas (Respon Guru)

No	Indikator
1	CD multimedia interaktif memiliki penampilan yang menarik
2	CD multimedia interaktif menyajikan materi tentang kosakata bahasa Inggris dengan jelas
3	CD multimedia interaktif dapat merangsang daya pikir anak, karena tersedia animasi, warna, dan musik yang menambah motivasi bagi anak dalam belajar
4	CD multimedia interaktif dapat membantu anak dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris
5	CD multimedia interaktif dapat merangsang anak untuk belajar mandiri
6	Bahasa yang ada dalam CD multimedia interaktif mudah dipahami
7	CD multimedia interaktif mudah dijalankan dan dioperasikan
8	Upaya meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak lebih mudah melalui CD multimedia interaktif

9	Informasi yang ada dalam CD multimedia interaktif jelas oleh anak
10	CD multimedia interaktif merespon anak, melibatkan alat indra dalam proses pembelajaran
11	Untuk lebih meningkatkan kosakata bahasa Inggris, CD multimedia interaktif dapat digunakan anak berulang kali
12	Anak dapat belajar menggunakan CD multimedia interaktif sesuai dengan tingkatan pemahaman setiap anak.

3. Lembar Efektifitas (Lembar Observasi)

Menurut Riduwan (2005: 76), Observasi yang dimaksud adalah melakukan pengamatan langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Karena apabila objek penelitian bersifat perilaku atau tindakan manusia, fenomena alam (kejadian-kejadian yang ada di alam sekitar), maka proses kerja dan penggunaan respondennya lebih kecil.

Dalam penelitian ini observasi bertujuan untuk mengetahui praktikalitas pelaksanaan CD multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman interaktif untuk anak dilakukan oleh guru PAUD Kuntum Khaira dan peneliti sendiri. Alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengobservasi adalah lembar observasi dan indikator penilaian pembelajaran.

Tabel 3.3 Lembar Observasi Tingkat Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat" 2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow" 3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken" 4. Anak menyebutkan

	interaktif dalam bahasa Inggris.	nama binatang “Horse” 5. Anak menyebutkan nama binatang “Rabbit”
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang “Fish” 2. Anak menyebutkan nama binatang “Dolphin” 3. Anak menyebutkan nama binatang “Crab” 4. Anak menyebutkan nama binatang “Shark” 5. Anak menyebutkan nama binatang “Shrimp”

Tabel 3.4 Teknik Pengumpulan Data

No	Aspek Yang Diteliti	Teknik Pengumpulan Data	Instrument
1	Validasi	Lembar validasi dengan 2 pakar, yaitu pakar materi dan pakar media	Lembar validasi
2	Praktikalitas	Angket respon guru	Angket praktikalitas
3	Efektifitas	Lembar observasi tentang perkembangan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak	Lembar observasi

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan pengumpulan data pada dasarnya untuk menguji hipotesis atau sekurang-kurangnya menjawab masalah penelitian, Artinya data tersebut perlu untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Namun demikian, ini tidak berarti bahwa data secara sengaja diupayakan untuk mendukung dan membenarkan hipotesis

sekalian kenyataan data tersebut bertolak belakang dengan hipotesis data tetap sebagaimana adanya.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui hasil penelitian adalah:

1. Lembar Validasi

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3.5 Skala Penilaian Lembar Validitas

Huruf	Skala Nilai	Keterangan
A	4	Sangat Baik
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang

(dimodifikasi Sudjana, 2009: 77)

Selanjutnya, masing-masing lembar validasi dicari persentase dengan teknik yang dimodifikasi Purwanto (2008: 102) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : nilai persen yang dicari/ harapan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maximum ideal

100 : Bilangan tetap

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:

Tabel 3.6 Kategori Validitas Lembar Validasi

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

(Arikunto, 2009: 44)

2. Analisis Praktikalitas

a. Analisis Respon Guru

Angket diberikan kepada guru setelah mencoba media pembelajaran menggunakan CD multimedia pembelajaran interaktif yang dimodifikasi oleh Purwanto (2008: 102) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : nilai persen yang dicari/ harapan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maximum ideal

100 : Bilangan tetap

Tabel 3.7 Skala Penilaian Angket Respon Guru

Alternatif Tingkat Kepraktisan	Nilai	Keterangan
A	4	Setuju Sekali
B	3	Setuju
C	2	Cukup Setuju
D	1	Tidak Setuju

(dimodifikasi dari sudjana, 2009: 77)

Data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon peserta didik di analisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif dengan ketentuan seperti Tabel berikut:

Tabel 3.8 Kategori Praktikalitas Penilaian Angket Respon Guru

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

(Arikunto, 2009: 44)

Jadi, perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika pencapaian nilai praktikalitasnya 80.

3. Analisis Efektifitas CD Multimedia Interaktif

a. Analisis tingkat penguasaan kosakata anak

Data hasil pengisian lembaran motivasi belajar anak di analisis dengan menghitung persentase. Rumus persentase yang digunakan dimodifikasi dari Purwanto (2008: 102):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : nilai persen yang dicari/ harapan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maximum ideal

100 : Bilangan tetap

Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Penguasaan Kosakata Anak

%	Kriteria Penguasaan
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

(Sumber: Riduwan, 2005: 89)

Data tentang observasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonversikan dalam rubrik seperti Tabel 3.9 berikut (Sudjana, 2009: 77-78) dapat dikategorikan menjadi:

Tabel 3.10 Skala Penilaian Tingkat Penguasaan Kosakata Anak

Alternatif Tingkat Kepraktisan	Nilai	Keterangan
SM	4	Sangat Mampu
M	3	Mampu
KM	2	Kurang Mampu
TM	1	Tidak Mampu

(Sudjana, 2009: 77-78)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *reseach and development*. Penelitian ini dilakukan di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang yang bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang valid, praktis, dan efektif. Proses pengembangan ini juga disebut berbasis *discovery learning* yakni meliputi empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap penyusunan atau mendesign tampilan, review dan terakhir uji coba. Proses validasi dilakukan dua orang tenaga ahli kependidikan dan dua orang praktisi pendidikan.

Sesuai dengan tema binatang anak diperkenalkan sedikit tentang tema. lalu ada sesi dimana guru menanyakan kepada anak apa bahasa Inggris binatang ada beberapa anak hanya terpaku diam dan melirik-lirik gurunya saja karena metode yang digunakan guru kurang bervariasi dan membuat anak kurang termotivasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Lalu peneliti berinisiatif untuk belajar bahasa Inggris menggunakan metode bernyanyi, tetapi tidak sampai akhir anak fokus pada satu metode bernyanyi tersebut. Lalu peneliti memberi aba-aba, dimana anak akan diperkenalkan tentang CD multimedia interaktif untuk mengenal binatang darat dan binatang laut. Anak sangat senang, peneliti dan observer memperlihatkan media dengan menggunakan tiga *notebook* yang peneliti bawa. Anak-anak terlihat antusias dan termotivasi karena adanya media baru.

Maka peneliti memberikan instruksi kepada anak, jika ingin bermain sambil belajar maka harus mengikuti perintah guru. Di saat peneliti menjelaskan cara penggunaan CD multimedia interaktif dalam mengenal binatang darat dan binatang laut ini anak sangat fokus pada guru dan media, itu bisa disebut adanya motivasi dan keinginan anak untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan CD

multimedia interaktif tersebut. Dalam pengenalan anak patuh kepada guru, dan setelah pengenalan anak-anak melanjutkan mengaplikasikan CD multimedia interaktif tersebut. Dari cara mengaplikasikan CD multimedia interaktif tampak adanya motivasi dan keinginan anak untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Hasil pengembangan tersebut akan diuraikan secara lebih rinci sebagai berikut.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini melakukan wawancara, analisis indikator dan analisis karakteristik siswa. Pada analisis tema memilih salah satu tema, Sedangkan pada analisis karakteristik siswa melihat kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Adapun hasil analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Wawancara

Wawancara terkait dengan masalah yang ada di sekolah dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, pertanyaan yang diajukan kepada guru bersifat tidak terstruktur, pertanyaan diajukan sesuai dengan jawaban yang diberikan oleh guru, hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait tingkat keterpakaian media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran metode yang digunakan guru kurang efektif bagi anak, pada dasarnya anak kurang termotivasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, dan juga belum ada media yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris bagi anak.

Pengembangan CD multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris menjadi salah satu alternatif bagi anak, karena dengan CD multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak, karena

dirancang dengan sedemikian rupa menggunakan gambar-gambar, video, suara dan animasi yang sangat menarik bagi anak.

Informasi tentang karakteristik anak yang menjadi objek penggunaan CD multimedia interaktif dan juga sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Umumnya anak yang berada pada rentang umur 4-5 tahun sangat menyukai hal-hal yang baru, dan menarik bagi mereka diwaktu belajar. Mengetahui karakteristik anak tersebut maka akan memudahkan dalam pembuatan CD multimedia interaktif tersebut. Analisis karakteristik anak juga dapat menunjang untuk mendapatkan objek yang dekat dengan lingkungan sekitar anak, dan dapat menunjang anak untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris tersebut.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis siswa dilakukan untuk melihat karakteristik siswa meliputi kebutuhan siswa, kemampuan dan penguasaan kosakata bahasa anak. Dengan mengetahui dan memahami karakteristik, sehingga bisa merancang media pembelajaran yang memiliki unsur-unsur tersebut.

Pada penelitian ini yang menjadi subjek uji coba adalah siswa lokal Madinah yang berusia 4-5 tahun. untuk mempelajari karakteristik siswa dilakukan pengamatan pada saat pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa hanya beberapa kosakata bahasa Inggris yang dikuasai oleh anak. Hal ini disebabkan karena guru belum menggunakan bantuan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Hal lain yang ditemukan selama pembelajaran adalah sebagian anak melakukan kegiatan lain. Hal ini disebabkan karena guru menggunakan metode Tanya-jawab dan siswa merasa bosan. Siswa memiliki kemampuan penyerapan, pengolahan, dan penyimpanan informasi yang berbeda. Selama proses pembelajaran anak lebih

cendrung melakukan kegiatan lain, sehingga anak cenderung mengabaikan penjelasan dan pertanyaan dari guru.

Berdasarkan hasil analisis karakteristik anak dijadikan sebagai gambaran untuk mengembangkan CD multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Karena anak lebih suka sesuatu hal yang baru, baik itu permainan, bahkan menonton film yang berulang-ulang adalah kesukaan bagi anak.

c. Analisi Tugas

Langkah analisis tugas digunakan untuk menganalisis CD multimedia interaktif dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris yang harus diketahui oleh anak dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan CD multimedia ini dapat memicu motivasi anak dalam belajar. Tugas yang diberikan berupa game tebak gambar dimana game ini untuk mengukur sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Inggris anak terhadap kosakata dan seberapa besar pemicu motivasi anak dalam belajar mengenal kosakata bahasa Inggris.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini, dirancang perangkat pembelajaran yang menghasilkan berupa prototipe CD multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 4-5 tahun. Prototipe CD multimedia interaktif ini berisi tentang materi binatang darat dan binatang laut.

Menurut Susilanan dan Cepi Riyana (2009: 131) pengembangan CD multimedia interaktif dapat ditempuh dengan adanya langkah-langkah sebagai berikut: a) Pembuatan garis besar program media, b) pembuatan *flowchart*, c) pembuatan *storyboard*, d) pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan, e) melakukan *programming*, dan yang terakhir f) *finishing*.

- a. Membuat garis besar program media. Kegiatan ini berisi identifikasi program media simulasi yang dibuat. Melalui identifikasi ini maka dapat ditentukan beberapa hal. Adapun garis besar program CD Multimedia Interaktif yaitu menentukan judul media pembelajaran yang akan dibuat, adapun judul multimedia pembelajaran yaitu “*Hello Animals*”.
- b. Pembuatan *Flowchart*
Flowchart adalah alur program yang dibuat dimulai dari membuka (start). Cover, menu, isi, latihan, profil, sampai keluar program (exit/quit). *Flowchart* ini digunakan sebagai panduan untuk merancang *storyboard*. (dapat dilihat pada lampiran 1)
- c. Pembuatan *Storyboard*.
 Langkah selanjutnya ialah membuat *storyboard*. *Storyboard* merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita. *Storyboard* menggambarkan tampilan dari setiap scene.
- d. Pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan
 Bahan yang digunakan untuk mengembangkan CD multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Adapun gambar, kemudian rekaman suara diperoleh dari peneliti sendiri, serta musik-musik yang mendukung peneliti cari dan ambil dari sebuah situs atau link lalu peneliti download.
- e. *Programming*
Programming adalah merangkai semua bahan-bahan yang ada dan sesuai dengan tuntutan naskah.
- f. *Finnishing*.
 Tahap terakhir yaitu *finnishing*, dimana tahap ini adalah proses akhir dalam pembuatan CD multimedia interaktif. Jika tahap ini selesai maka CD multimedia dapat digunakan dan diaplikasikan oleh peneliti terhadap anak yang ia teliti.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap *development* (pengembangan) ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari CD multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak yang telah diuji cobakan. Berikut diuraikan hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas CD multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak. Diantaranya adalah :

a. Tahap Validasi CD Multimedia Interaktif

Tahap ini dilakukan penilaian terhadap produk yang dibuat. Penilaian tersebut dilakukan oleh dua orang dosen dan dua orang guru. Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi multimedia menggunakan *Macromedia Flash 8* pada materi “binatang darat dan binatang laut” sehingga diperoleh multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8*. Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas pada siswa lokal Madrasah PAUD Kuntum Khaira Padang Panjang. Uji coba dilakukan untuk melihat kepastian media yang dikembangkan dari segi penguasaan kosakata bahasa Inggris. Hal ini bisa diketahui berdasarkan angket yang diisi oleh guru.

Berdasarkan hasil diskusi dan saran-saran dari validator, multimedia pembelajaran interaktif kemudian direvisi. Revisi yang dilakukan sebanyak dua kali terutama yang berkaitan dengan isi dan bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Hasil revisi ini digunakan untuk perbaikan multimedia pembelajaran interaktif yang telah dibuat dengan memasukkan segala saran yang diberikan oleh para validator atau memberikan pertimbangan dari hasil diskusi yang sudah dilaksanakan perlu atau tidaknya untuk direvisi. Dari hasil revisi terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki dan dipertimbangkan

sehingga menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak yang valid.

Berikut ini disajikan nama-nama validator yang memvalidasi multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* yang dikembangkan.

Tabel 4.1 Daftar Nama Validator Ahli

No	Nama	Jabatan	Keterangan
1.	Fitra Kasma P, M.Kom	Dosen Manajemen Informasi IAIN Batusangkar	Validator Media Pembelajaran
2.	Nina Suzanne, M.Pd	Dosen Pendidikan Bahasa Inggris IAIN Batusangkar	Validator Pendidikan Bahasa Inggris

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Lembar Validasi oleh Validator

No	Aspek	Indikator	V1	V2	Rata-rata	%	Ket
1.	Konstruk	1) Pengenalan huruf yang dimuat dalam media sesuai dengan Standar tahapan perkembangan	4	4	4	100	Sangat Valid
		2) Media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk anak usia dini	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid

		3) Media yang dikembangkan mudah dimainkan oleh anak usia dini	3	2	2,5	62,5	Valid
		4) Media yang dikembangkan dapat menciptakan interaksi, yaitu antara guru sebagai pengguna dan siswa sebagai pembelajar	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		5) Media yang dikembangkan memiliki daya saing terhadap media yang lainnya	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		6) Media yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		7) Media yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan sipengguna dalam mengoperasikan program	3	3	3	75	Valid
		8) Media yang dikembangkan mampu mendemonstrasikan konsep yang ada pada materi pembelajaran	3	3	3	75	Valid
		9) Media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		10) Media yang dikembangkan mampu menjelaskan memperjelas pesan pembelajaran yang lebih konkrit	3	3	3	75	Valid
		11) Media yang dikembangkan mampu membuat sipengguna aktif mengikuti pembelajaran yang ada pada media	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid

		tersebut					
		Jumlah Total	40	33	36,5		
		Jumlah Rata-rata	3,64	3	3,32	82,95	Sangat Valid
2.	Konten	1) Media yang dikembangkan memiliki animasi yang menarik	3	3	3	75	Valid
		2) Media menggunakan gambar yang jelas	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		3) Media menggunakan warna paduan yang kontras	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		4) Media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik	3	3	3	75	Valid
		Jumlah Total	14	12			
		Jumlah Rata-rata	3,5	3,0	3,3	81,25	Sangat Valid
3.	Bahasa	1) Media yang dikembangkan menggunakan bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dimengerti	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		2) Bahasa yang digunakan cocok untuk anak usia dini	3	3	3	75	Valid
		Jumlah Total	7	6			
		Jumlah Rata-rata	3,5	3	3,25	81,25	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi multimedia pembelajaran interaktif yang dinilai oleh para pakar seperti pada tabel 4.2 dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah **81,82** dengan kriteria valid. Dari aspek-aspek yang dinilai diperoleh nilai rata-rata perumusan aspek konstruk **82,95** dengan kategori sangat valid, aspek konten **81,25** dengan kategori sangat valid dan aspek bahasa **81,25** dengan kategori sangat valid.

Hasil validasi CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak yang telah dinilai oleh validator menunjukkan hasil yang sangat valid. Ini berarti CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak yang hasilnya sudah sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Praktikalitas CD Multimedia Interaktif

Pratikalitas dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan CD multimedia pembelajaran interaktif. Pada peneliti ini, pratikalitas yang dilakukan hanya dari segi keterbacaan saja. CD multimedia interaktif yang telah di uji cobakan kepada anak. Setelah di uji cobakan guru mengisi angket respon untuk menilai tingkat kepraktisan CD multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Tabel 4.3 Daftar Nama Praktisi

No	Nama	Keterangan
1.	Fhiki Azizah Putri	Kepala Sekolah PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang
2.	Annisa, S.Pd	Guru lokal Madinah PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Lembar Angket Praktikalitas oleh Guru TK

No	Indikator	Praktisi		Rata-rata	%	Ket
		1	2			
1.	Multimedia interaktif memiliki penampilan yang menarik	4	4	4	100	Sangat Praktis
2.	Multimedia interaktif menyajikan materi tentang kosakata bahasa Inggris dengan jelas	3	4	3,5	87,5	Sangat Praktis
3.	Multimedia interaktif dapat merangsang daya pikir anak, karena tersedia animasi, warna, dan musik yang menambah motivasi bagi anak dalam belajar	3	3	3	75	Praktis
4.	Multimedia interaktif dapat membantu anak dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris	4	4	4	100	Sangat Praktis
5.	Multimedia interaktif dapat merangsang anak untuk belajar mandiri	4	3	3,5	87,5	Sangat Praktis
6.	Bahasa yang ada dalam multimedia interaktif mudah dipahami	3	4	3,5	87,5	Sangat Praktis

7.	Multimedia interaktif mudah dijalankan dan dioperasikan	3	3	3	75	Praktis
8.	Upaya meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak lebih mudah melalui multimedia interaktif	4	4	4	100	Sangat Praktis
9.	Informasi yang ada dalam multimedia interaktif jelas oleh anak	3	3	3	75	Praktis
10.	Multimedia interaktif merespon anak, melibatkan alat indra dalam proses pembelajaran	4	4	4	100	Sangat Praktis
11.	Untuk lebih meningkatkan kosakata bahasa Inggris, multimedia interaktif dapat digunakan anak berulang kali	3	4	3,5	87,5	Sangat Praktis
12.	Anak dapat belajar menggunakan multimedia interaktif sesuai dengan tingkatan pemahaman setiap anak.	4	3	3,5	87,5	Sangat Praktis
	Jumlah Total				88,54	Sangat Praktis

Tabel di atas adalah tabel hasil penilaian lembar angket praktikalitas oleh guru PAUD Kuntum Khaira terhadap CD multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang digunakan selama proses belajar adalah Sangat Praktis dengan rata-rata **88,54%**. Dengan ini berarti guru memberi apresiasi yang baik dalam penggunaan CD multimedia interaktif ini dalam proses pembelajaran.

c. Efektifitas Uji Coba Observasi

Rata-rata lembar observasi hasil penguasaan bahasa Inggris anak ditampilkan pada tabel 4.5 dari tiga pertemuan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada lokal Madinah di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang dengan jumlah 10 orang anak.

Tabel 4.5 Hasil Observasi Uji Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Indikator	Nama										Rata-rata	%
	GY	VL	JM	AD	FH	KK	AS	AG	LN	RS		
Anak menyebutkan nama binatang "Cat"	3	2	3	3	2	4	4	4	3	4	3,2	80
Anak menyebutkan nama binatang "Cow"	3	2	4	2	3	4	4	4	3	4	3,3	82,5
Anak	2	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3,3	82,5

menyebutkan nama binatang “Chicken”												
Anak menyebutkan nama binatang “Horse”	2	2	3	2	3	4	4	4	4	4	3,2	80
Anak menyebutkan nama binatang “Rabbit”	3	2	3	3	2	3	4	3	3	4	3	75
Anak menyebutkan nama binatang “Fish”	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3,2	80
Anak menyebutkan nama binatang “Dolphin”	4	4	3	2	2	4	4	4	3	3	3,2	80
Anak menyebutkan nama	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2,9	72,5

binatang “Crab”												
Anak menyebutkan nama binatang “Shark”	2	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2,8	70
Anak menyebutkan nama binatang “Shrimp”	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3,2	80
Rata-rata	2,7	2,5	3	2,6	2,8	3,6	3,8	3,8	3,1	3,4	3,3	78,25
%	67,5	62,5	75	65	70	90	95	95	77,5	85	78,25	78,25
Ket	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	S.T	S.T	S.T	Tingg i	S.T	Tingg i	Tinggi

Pada tabel di atas terdapat hasil penguasaan kosakata bahasa Inggris anak dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berada pada kriteria **tinggi** dengan persentase nilai sebesar **78,25**. Dengan ini anak sangat antusias ingin mencoba menggunakan aplikasi multimedia dapat dilihat ketika anak disuruh untuk antri menggunakan aplikasi multimedia tersebut.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran merupakan tahap dimana CD multimedia interaktif dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris ini dapat disebarluaskan dengan arti dapat digunakan oleh *user* (pengguna) kelas lain, sekolah lain ataupun guru lain. Tetapi pada penelitian ini, penyebaran hanya dilakukan pada skala terbatas yaitu di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang

Panjang. Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas pengguna perangkat tersebut pada objek, situasi, dan kondisi waktu yang berbeda.

Rata-rata hasil observasi penguasaan kosakata bahasa Inggris anak ditampilkan pada tabel 4.6 dalam kegiatan proses belajar dengan jumlah 10 orang anak.

Tabel 4.6 Hasil Observasi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Tahap *Disseminate*

Indikator	Nama										Rata-rata	%
	GY	VL	JM	AD	FH	KK	AS	AG	LN	RS		
Anak menyebutkan nama binatang "Cat"	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3,6	90
Anak menyebutkan nama binatang "Cow"	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3,6	90
Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3,5	87,5

Anak menyebutkan nama binatang "Horse"	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3,4	85
Anak menyebutkan nama binatang "Rabbit"	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3,4	85
Anak menyebutkan nama binatang "Fish"	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3,7	92,5
Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin"	2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3,3	82,5
Anak menyebutkan nama binatang "Crab"	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3,3	82,5
Anak menyebutkan	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3,2	80

nama binatang "Shark"												
Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3,3	82,5
Rata-rata	3,3	3,2	3,4	3,4	3,2	3,7	3,6	3,8	3,6	3,1	34,3	85,75
%	82,5	80	85	85	80	92,5	90	95	90	77,5	85,75	85,75
Ket	S.T	Tinggi	S.T	S.T	Tinggi	S.T	S.T	S.T	S.T	Tinggi	S.T	S.T

ada tabel 4.6 di atas didapat penguasaan kosakata bahasa Inggris anak dalam kegiatan belajar dengan multimedia interaktif berada pada kriteria **sangat tinggi**. Kriteria sangat tinggi ditunjukkan pada anak mengikuti proses belajar dengan persentase sebesar **85,75**.

B. Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah bahan ajar berupa CD multimedia interaktif dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Berdasarkan teori pengembangan CD multimedia interaktif penguasaan kosakata bahasa Inggris, pengembangan ini dilaksanakan melalui empat tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran namun ada pula penelitian yang melakukan hingga tahap pengembangan saja karena mempertimbangkan biaya dan waktu yang minim.

1. Hasil Analisis Pendefinisian(*Define*)

Multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak, berisi tentang materi binatang darat dan binatang laut. Pembuatan media pembelajaran disesuaikan dengan tahap perkembangan bahasa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris anak, sehingga dihasilkan rancangan multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak yang sesuai dengan harapan.

Mengembangkan multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak juga harus memperhatikan karakteristik anak. anak usia dini sangat menyukai sesuatu yang baru dan menggunakan tampilan yang menarik bagi mereka.

2. Hasil Analisis Perancangan (*Design*)

Mengacu pada karakteristik anak yang mudah bosan maka di hasilkan produk CD multimedia interaktif dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Maka produk atau media yang di hasilkan harus dirancang sesuai dengan kebutuhan anak. Hasil analisis anak menunjukkan lebih meningkat saat adanya media belajar yang menarik baginya. Sehingga CD multimedia interaktif dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris ini terdiri dari lima bagian : 1) Cover, dengan tampilan gambar-gambar animasi gerak , 2) materi, dengan tampilan

yang menarik dan audio tambahan, 3) latihan, 4) Profil peneliti, sehingga tidak terjadinya plagiat.

3. Hasil Analisis Pengembangan (*Develop*)

a. Hasil Validasi

Pertanyaan peneliti “Bagaimana perancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan CD multimedia untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang yang memenuhi kriteria valid” telah terjawab berdasarkan hasil lembar validasi multimedia interaktif penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan mengenal nama-nama binatang darat dan binatang laut dari validator. Rumusan masalah penelitian yaitu “Bagaimana perancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di PAUD Kuntum Kahaira Kota Padang Panjang yang memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil penilaian dari validator sebagai berikut:

- 1) Isi multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris telah sesuai dengan indikator-indikator yang diharapkan, sehingga multimedia pembelajaran interaktif ini bisa membantu anak dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.
- 2) Multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris telah memuat latihan yang bisa dikerjakan oleh pengguna.

Secara umum, dapat digambarkan pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Aspek yang divalidasi	Persentase (%)	Rata-rata Persentase (%)	Kategori
1.	Aspek Konstruk	82,95	81,82	Sangat Valid
2.	Aspek Konten	81,25		
3.	Aspek Bahasa	81,25		

b. Hasil Praktikalitas

Pertanyaan peneliti “Bagaimana menghasilkan pengembangan media pembelajaran menggunakan CD multimedia untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang yang memenuhi kriteria praktis?”. Deskripsi praktikalitas menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan mengenal nama-nama binatang darat dan binatang laut yang dirancang sudah sangat praktis berdasarkan angket yang diberikan kepada guru dengan persentase **88,54%**. Rudi Susilanan dan Riyana mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan tersedia, mudah dapat dipergunakan oleh anak.

c. Hasil Efektivitas

Pertanyaan peneliti “Bagaimana menghasilkan pengembangan media pembelajaran menggunakan CD multimedia untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang yang memenuhi kriteria efektif?”. Deskripsi hasil penguasaan kosakata bahasa Inggris anak saat tahap uji coba menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif materi mengenal nama-nama binatang darat dan binatang laut yang dirancang

sudah efektif berdasarkan lembar observasi, yaitu lembar observasi penguasaan kosakata bahasa Inggris anak, hasil yang diperoleh bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris anak termasuk dalam kriteria **tinggi** dengan persentase 78,25%.

Hasil ini tergambar pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil Observasi Uji Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang

No	Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Rata-rata	Persentase %	kriteria
1.	Anak menyebutkan nama binatang “Cat”	3,2	80	Tinggi
2.	Anak menyebutkan nama binatang “Cow”	3,3	82,5	Sangat Tinggi
3.	Anak menyebutkan nama binatang “Chicken”	3,3	82,5	Sangat Tinggi
4.	Anak menyebutkan nama binatang “Horse”	3,2	80	Tinggi
5.	Anak menyebutkan nama binatang “Rabbit”	3	75	Tinggi
6.	Anak menyebutkan nama binatang “Fish”	3,2	80	Tinggi
7.	Anak menyebutkan nama binatang “Dolphin”	3,2	80	Tinggi
8.	Anak menyebutkan nama binatang “Crab”	2,9	72,5	Tinggi
9.	Anak menyebutkan nama binatang “Shark”	2,8	70	Tinggi
10.	Anak menyebutkan nama binatang “Shrimp”	3,2	80	Tinggi
	Rata-rata persentase	3,13	78,25	Tinggi

4. Hasil Penyebaran

Deskripsi hasil penguasaan kosakata bahasa Inggris menunjukkan bahwa CD multimedia untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang yang dirancang sudah efektif

berdasarkan lembar observasi, yaitu lembar observasi hasil penguasaan kosakata bahasa Inggris anak termasuk dalam kriteria **sangat tinggi** dengan persentase 85,75%.

Tabel 4.9 Hasil Penyebaran Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang

No	Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Rata-rata	Persentase %	kriteria
1.	Anak menyebutkan nama binatang "Cat"	3,3	82,5	Sangat Tinggi
2.	Anak menyebutkan nama binatang "Cow"	3,2	80	Tinggi
3.	Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"	3,4	85	Sangat Tinggi
4.	Anak menyebutkan nama binatang "Horse"	3,4	85	Sangat Tinggi
5.	Anak menyebutkan nama binatang "Rabbit"	3,2	80	Tinggi
6.	Anak menyebutkan nama binatang "Fish"	3,7	92,5	Sangat Tinggi
7.	Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin"	3,6	90	Sangat Tinggi
8.	Anak menyebutkan nama binatang "Crab"	3,8	95	Sangat Tinggi
9.	Anak menyebutkan nama binatang "Shark"	3,6	90	Sangat Tinggi
10.	Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	3,1	77,5	Tinggi
	Rata-rata persentase	34,3	85,75	Sangat Tinggi

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari sepuluh indikator penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan CD multimedia interaktif menunjukkan pada tahap uji coba penguasaan kosakata bahasa Inggris anak yang dilakukan di lokal Madinah termasuk dalam kategori **Tinggi** dengan persentase **78,25%** dan pada tahap penyebaran penguasaan kosakata bahasa Inggris yang dilakukan di lokal Mekkah termasuk dalam kriteria **Tinggi** dengan persentase **85,75%**.

Pada tahap uji coba penguasaan kosakata bahasa Inggris anak di lokal Madinah persentase **78,25%** dengan kriteria tinggi lebih rendah

dari pada saat dilakukan tahap penyebaran di lokal Mekkah persentase 85,75% dengan kriteria sangat tinggi.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan diantaranya:

1. Tidak semua materi binatang darat dan binatang laut termuat dalam CD multimedia interaktif dalam pengenalan nama-nama binatang untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak.
2. Penelitian ini hanya disebarakan pada satu sekolah saja, karena mengingat waktu dan biaya.
3. Penelitian menggunakan tiga laptop saat uji coba dan penyebaran.
4. Kekurangan penelitian terletak pada batasan CD multimedia interaktif ini hanya dalam pengenalan nama binatang darat dan binatang laut saja.

D. Solusi

Keterbatasan peneliti memberikan solusi diantaranya:

1. Materi yang dimuat harus mencakup semua tentang mengenal nama-nama binatang darat dan binatang laut.
2. Penelitian ini harus disebarakan ke sekolah yang lain, supaya media ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak.
3. Gunakan laptop sebanyak anak, sehingga tidak terjadi perkelahian.
4. Penelitian ini sebaiknya disebarakan ke sekolah yang ada laptop.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak yang dikembangkan oleh peneliti membahas materi binatang darat dan binatang laut di lokal Madinah semester I di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang. Media pembelajaran yang dikembangkan di uji cobakan kepada siswa lokal Mekah di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang memenuhi kriteria valid dari segi validitas konstruk, konten, dan bahasa dengan persentase **81,82%**.
2. Praktikalitas CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris Inggris di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang memenuhi kriteria praktis dari segi keterbacaan dengan persentase **88,54%**.
3. Efektivitas CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris Inggris di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang memenuhi kriteria efektif berdasarkan ketuntasan siswa dengan persentase **78,25%**.

B. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang telah valid, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi guru di lokal Madinah di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang untuk menunjang pemahaman konsep siswa.
2. CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak lebih dikembangkan lagi oleh pembuat media baik peneliti maupun guru.
3. CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak ini dapat dilanjutkan peneliti lain ketahap berikutnya. Namun yang harus diperhatikan adalah fasilitas penunjang yang ada di sekolah, seperti labor komputer, speaker, dll yang dapat menunjang digunakannya media ini.
4. CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak dapat dijadikan modal bagi guru di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang sebagai media pembelajaran untuk tema binatang.
5. Penelitian ini hanya dilakukan uji coba terbatas, sebaiknya peneliti selanjutnya dapat menguji cobakan lagi media pembelajaran yang peneliti kembangkan untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal.

C. Implikasi

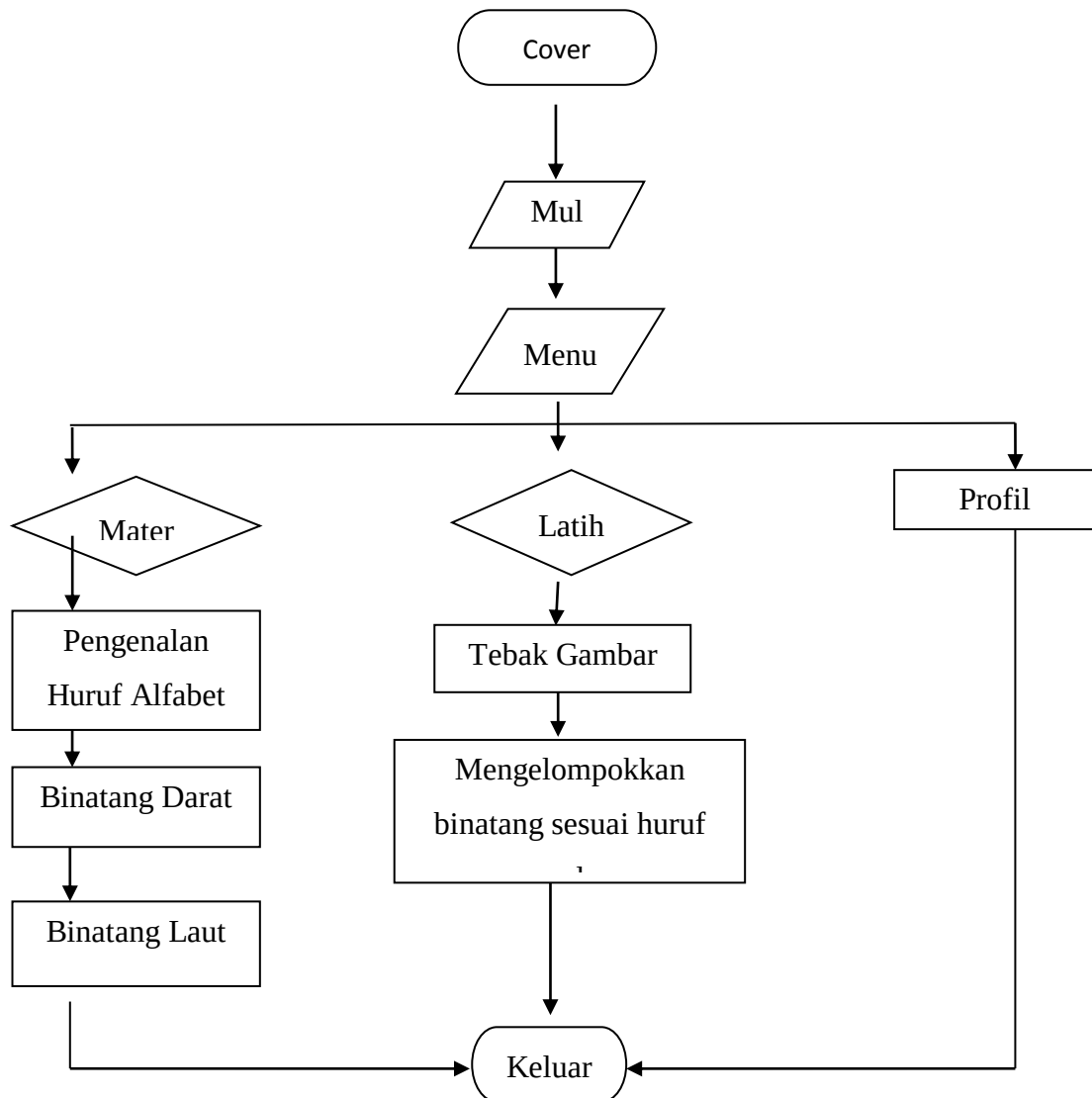
CD multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dapat membantu guru dalam menyampaikan materi khususnya dalam mengenal kosakata bahasa Inggris binatang darat dan binatang laut. Karena dapat menarik minat dan motivasi anak dalam belajar. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi penggunaan media dan juga guru sebagai praktisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilyanti, D. S. Ananthia, W. 2015. Mengembangkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Modikatif. *Jurnal PGPAUD Kampus Cibiru* 3 (3).
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir & Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama
- Dinasari, N.H. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegal Panggung Yogyakarta. *Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Djamarah, S.B. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Farista, N. H. 2017. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Kelompok B Melalui Kartu Bergambar (flashcard) di TK Kemala Bhayangkari 31 Tanggul. *Skripsi*. Universitas Jember.
- Fikri, Hasnul dan Ade Sri Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Husaini, F. 2013. *Riset Unggulan Pembuatan Media Edukasi Ayo Bermain Huruf Hijaiyah Pada TPA An-Nur Daleman*. Karanganyar: FTI UNSA.
- Kerlinger, Janette K, dkk. 1993. *Teaching Reading Comprehension to Students with Learning Difficulties*. New York: Guilford Press.
- Khairani, A. I. Pendidikan Bahasa Inggris Anak Usia Dini, [http:// digilib. Unimed. Ac.id/id/eprint/448](http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/448). 20 Desember 2017 (14:05).
- Khorida, L. M., Fadhillah, M. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Kustandi, C & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Batusangkar: Ghalia Indonesia.
- Latif, Afandi, Zubaidah, Zukhairina. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, I. Y. 2012. Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak melalui Media Kartu Gambar (flashcards) pada Kelompok B di RA Barokah Klodran Karanganyar. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Lidyasari, A. P. 2017. Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Peran Makro di TK Kristen I Satya Wacana Salatiga. *Skripsi*. Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- Maretsya, Y. 2013. Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Animasi Gambar Kelompok B TK Rafflesia Kota Bengkulu. *Skripsi*. Universitas Bengkulu.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nana, Syaodih. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Nurzaman, I. Y. Rahmatty, E. 2017. Penggunaan Permainan Pesan Gambar Berantai untuk Meningkatkan kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia I* (1): 44-45).
- Otto, Beverly. 2010. *Language Development in Early Childhood*. USA: Pearson Education.
- Peraturan Menteri dan kebudayaan Nomor 137 tahun 2014
- Prasetyaningsih, R. Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar pada Kelompok B PAUD Kuncup Mekar Wiro Bayat Klaten. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purwanto, Ngalm. 2008. *Perinsip-perinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Rosdakarya Offset.
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Sobol, H. T. 2003. *Rancang Bangun Anak Cerdas*. Jakarta: Inisiasi Press.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2015. *Media Pengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujiono, Y. N. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Indeks.
- Surapranata, Sumarna. 2006. *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi kurikulum 2004*. Bandung: Rosdakarya.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Sutopo, A. H. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, K. K. E. 2007. *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wardani, K. Y. T. Koyan, W. Wiryana, N. 2013. Penerapan Metode Bilingual Berbantuan Media Flashcards untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Kelompok B2 di TK Saiwa Dharma Singaraja. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Lampiran 1***Flowchart Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris***

Lampiran 2

Storyboard Multimedia Interaktif “*Mengenal Nama-nama Binatang*”

NO	Bagian	Visual
1		<p>Background</p> <p>Teks “Hewan Darat dan Hewan laut”</p> <p>Awan (Bergerak)</p> <p>Anak perempuan dan laki-laki (Bergerak)</p> <p>Teks “Play”</p> <p>Sound “Hello Teman-Teman Bertemu Lagi Kali Ini Pada Media Pembelajaran Bahasa Inggris Tentang Hewan Darat Dan Hewan Air Untuk Anak Usia Dini”</p>
2		<p>Menu Utama</p> <p>Gambar papan</p> <p>Berisi tombol</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi 2. Latihan 3. Profil 4. Penutup <p>Animasi</p> <p>Tombol bergerak jika di tekan</p> <p>Sound</p> <p>“Silahkan pilih salah satu menu yang ada di layar ini”</p> <p>Tombol <i>Home</i> untuk kembali ke <i>Bacground</i></p> <p>Tombol <i>exit</i> untuk keluar</p>
3		<p>Materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hewan Darat 2. Hewan Laut <p>“Animasi teks berkedip”</p> <p>Tombol <i>Home</i> untuk kembali ke <i>Bacground</i></p>

		Tombol <i>exit</i> untuk keluar
4		<p>Binatang Darat</p> <p>Tampilan gambar binatang darat “Gambar Bergerak”</p> <p>Gambar Speaker untuk pengulangan kata “<i>Cow</i>”</p> <p>Tombol <i>Home</i> untuk kembali ke <i>Bacground</i></p> <p>Tombol <i>exit</i> untuk keluar</p>
5		<p>Jika di klik gambar kepiting maka gambarnya bergerak menjadi besar</p> <p>Dan muncul tulisan “<i>Crab</i>”</p> <p><i>Sound : Crab</i></p>

		<p>Gambar Speaker untuk pengulangan kata “<i>Crab</i>”</p> <p>Tombol <i>Home</i> untuk kembali ke <i>Bacground</i></p> <p>Tombol <i>Back</i> untuk kembali ke menu materi</p> <p>Tombol <i>exit</i> untuk keluar</p>
8		<p>Latihan</p> <p>Gambar Speaker adalah pertanyaan yang akan muncul contohnya “<i>Cat</i>”</p> <p>Tombol <i>Home</i> untuk kembali ke <i>Bacground</i></p> <p>Tombol <i>exit</i> untuk keluar</p>

9		
10		<p>Profil</p> <p>Nama : Fatma Aulia Betti</p> <p>Nim: 14109027</p> <p>Prodi: IPAUDI</p> <p>Fakultas: Tarbiyah</p> <p>Instansi: Iain Batusangkar</p> <p>Moto: 2 Musuh terbesar kesuksesan ialah penundaan dan alasan</p> <p>No Hp: 085364664404</p> <p>Tombol <i>Home</i> untuk kembali ke <i>Bacground</i></p> <p>Tombol <i>exit</i> untuk keluar</p>

11		<p>Penutup</p> <p>Terima Kasih</p> <p>Pembimbing 1: Ibunda Dr. Suswati Hendriyani, M.Pd</p> <p>Pembimbing 2: Ibunda Ade Sri Madona, S.Pd, M.Pd</p>
----	--	---

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PAUD KUNTUM KHAIRA KOTA PADANGPANJANG

Semester / Bulan / Minggu ke : I / September / VII
Hari / Tanggal : Senin / 2 September 2019
Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun
Tema / Subtema : Binatang / Binatang Darat

- A. Materi dalam kegiatan
1. Memiliki rasa syukur atas ciptaan-Nya
 2. Menghargai oranglain dan lingkungan sekitar
 3. Memiliki rasa ingin tahu
 4. Memiliki kemampuan bahasa reseptif (menyimak)
 5. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
 6. Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif (menjawab dan bertanya)
- B. Materi yang masuk dalam pembiasaan
1. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 2. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP
 3. Mencuci tangan dalam SOP sebelum dan sesudah makan
 4. Murajaah Kosakata dalam bahasa Inggris
 5. Membaca doa masuk dan keluar wc
 6. Membaca doa mau makan dan sesudah makan
 7. Hafalan doa keluar rumah dan naik kendaraan
 8. Menjaga kerapian diri
- C. Tujuan Pembelajaran
1. Anak dapat mengetahui tentang Binatang Darat
 2. Anak dapat menyebutkan nama-nama binatang darat dalam bahasa Inggris
- D. Alat dan bahan yang digunakan
1. Multimedia Pembelajaran Interaktif
 2. Laptop
 3. Infokus

E. Pembukaan

1. Doa sebelum belajar
2. Mengulang kosakata warna ungu dalam bahasa Inggris
3. Menanyakan bagaimana kabar anak-anak
4. Bcc. Tentang binatang darat
5. Bernyanyi tentang binatang
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, maaf dalam setiap kesempatan yang tepat

F. Kegiatan Inti

1. Guru mengajak anak untuk melihat materi binatang darat yang ditampilkan
 2. Guru menanyakan gambar yang ditampilkan
 3. Guru menanyakan apa bahasa Inggris dari gambar yang ditampilkan
 4. Guru mempersilakan anak untuk memainkan *Game Hello Animals*
 5. Guru mempersilahkan anak, untuk menjawab soal latihan yang tersedia dalam multimedia interaktif
- Anak melakukan kegiatan yang diamati
- a. Kegiatan 1 : Melihat bersama materi Binatang Darat yang ditayangkan didepan kelas
 - b. Kegiatan 2 : anak memainkan *Game Hello Animals*

G. Istirahat

1. Bermain di dalam / di luar kelas
2. Doa masuk wc
3. Doa keluar wc
4. Doa mau makan
5. Doa setelah makan

H. penutup

1. Menanyakan bagaimana perasaan anak pada saat belajar
2. Menyimpulkan pelajaran pada hari ini
3. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan , apa kegiatannya, dan kegiatan mana yang paling disukai
4. Memberi pesan pesan penuh makna
5. Memotivasi anak untuk mengikuti kegiatan esok hari
6. Memberi informasi untuk besok

7. Berdo'a

Mengetahui,
Kepala Sekolah PAUD
Kuntum Khaira



Fhiki Azizah Putri

Padangpanjang, September 2019

Mahasiswa



FATMA AULIA BETTI
NIM: 14109027

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PAUD KUNTUM KHAIRA KOTA PADANGPANJANG

Semester / Bulan / Minggu ke : I / September / VIII
Hari / Tanggal : Senin / 10 September 2019
Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun
Tema / Subtema : Binatang / Binatang Laut

- A. Materi dalam kegiatan
1. Memiliki rasa syukur atas ciptaan-Nya
 2. Menghargai oranglain dan lingkungan sekitar
 3. Memiliki rasa ingin tahu
 4. Memiliki kemampuan bahasa reseptif (menyimak)
 5. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
 6. Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif (menjawab dan bertanya)
- B. Materi yang masuk dalam pembiasaan
1. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 2. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP
 3. Mencuci tangan dalam SOP sebelum dan sesudah makan
 4. Murajaah Kosakata dalam bahasa Inggris
 5. Membaca doa masuk dan keluar wc
 6. Membaca doa mau makan dan sesudah makan
 7. Hafalan doa keluar rumah dan naik kendaraan
 8. Menjaga kerapian diri
- C. Tujuan Pembelajaran
1. Anak dapat mengetahui tentang Binatang Laut
 2. Anak dapat menyebutkan nama-nama binatang laut dalam bahasa Inggris
- D. Alat dan bahan yang digunakan
1. Multimedia Pembelajaran Interaktif
 2. Laptop
 3. Infokus

E. Pembukaan

1. Doa sebelum belajar
2. Mengulang kosakata kepala dalam bahasa Inggris
3. Menanyakan bagaimana kabar anak-anak
4. Bcc. Tentang binatang darat
5. Bernyanyi tentang binatang
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, maaf dalam setiap kesempatan yang tepat

F. Kegiatan Inti

1. Guru mengajak anak untuk melihat materi binatang laut yang ditampilkan
2. Guru menanyakan gambar yang ditampilkan
3. Guru menanyakan apa bahasa Inggris dari gambar yang ditampilkan
4. Guru mempersilakan anak untuk memainkan *Game Hello Animals*
5. Guru mempersilahkan anak, untuk menjawab soal latihan yang tersedia dalam multimedia interaktif

Anak melakukan kegiatan yang diamati

- a. Kegiatan 1 : Melihat bersama materi Binatang Laut yang ditayangkan di depan kelas
- b. Kegiatan 2 : anak memainkan *Game Hello Animals*

G. Istirahat

1. Bermain di dalam / di luar kelas
2. Doa masuk wc
3. Doa keluar wc
4. Doa mau makan
5. Doa setelah makan

H. penutup

1. Menanyakan bagaimana perasaan anak pada saat belajar
2. Menyimpulkan pelajaran pada hari ini
3. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan , apa kegiatannya, dan kegiatan mana yang paling disukai
4. Memberi pesan pesan penuh makna
5. Memotivasi anak untuk mengikuti kegiatan esok hari
6. Memberi informasi untuk besok
7. Berdo'a

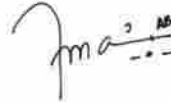
Mengetahui,
Kepala Sekolah PAUD
Kuntum Khaira



Fhiki Azizah Putri

Padangpanjang, September 2019

Mahasiswa



FATMA AULIA BETTI
NIM: 14109027

Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI MULTIMEDIA INTERAKTIF *GAME HELLO ANIMAL*

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif *game Hello Animal*, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis ($\checkmark$) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat valid
 - B : Valid
 - C : Cukup valid
 - D : Kurang valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud 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
 - E : Tidak dapat digunakan
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan kritik dan saran terhadap multimedia interaktif *game Hello Animal* mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	Aspek	Indikator	PENILAIAN			
			A	B	C	D
1.	Konstruk	1) Pengenalan huruf yang dimuat dalam media sesuai dengan Standar tahapan perkembangan	✓			
		2) Media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk anak usia dini		✓		
		3) Media yang dikembangkan mudah dimainkan oleh anak usia dini			✓	
		4) Media yang dikembangkan dapat menciptakan interaksi, yaitu antara guru sebagai pengguna dan siswa sebagai pembelajar		✓		
		5) Media yang dikembangkan memiliki daya saing terhadap media yang lainnya		✓		
		6) Media yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini		✓		
		7) Media yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan sipengguna dalam mengoperasikan program		✓		
		8) Media yang dikembangkan mampu mendemonstrasikan atau memperagakan konsep yang ada pada materi pembelajaran		✓		
		9) Media yang dikembangkan mampu dikenal dan dibiasakan oleh pengguna dan pembelajar		✓	✗	

		10) Media yang dikembangkan mampu menjelaskan atau memperjelas pesan pembelajaran yang lebih konkrit	✓		
		11) Media yang dikembangkan mampu membuat si pengguna aktif mengikuti pembelajaran yang ada pada media tersebut	✓		
		12) Penyajian media mendukung siswa untuk terlihat aktif dalam pembelajaran			
	Jumlah				
2.	Konten	1) Media yang dikembangkan memiliki animasi yang menarik	✓		
		2) Media menggunakan gambar yang jelas	✓		
		3) Media menggunakan warna paduan yang kontras	✓		
		4) Media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik	✓		
	Jumlah				
3.	Bahasa	1) Media yang dikembangkan menggunakan catrangan yang sederhana, jelas, dan mudah dimengerti	✓		
		2) Media yang dikembangkan memiliki suara dan gambar yang jelas		✓	
	Jumlah				

Isabel
Sah

- Kelebihan : Menarik
Warna Warni
Mudah digunakan
- Kekurangan : Instruksi pd latihan belum ada
Jumlah gambar terbatas
- Rekomendasi : buat perchapter/unit utk setiap pertemuan

No	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
		A	B	C	D
1.	Penilaian secara umum terhadap Multimedia Interaktif		✓		

Batusangkar, September 2019

Validator



Nina Suzanne M.Pd
NIP: 197909152006042006

Lampiran 6

REKAPITULASI HASIL PENILAIAN LEMBAR VALIDASI

No	Aspek	Indikator	V1	V2	Rata-rata	%	Ket
1.	Konstruk	12) Pengenalan huruf yang dimuat dalam media sesuai dengan Standar tahapan perkembangan	4	4	4	100	Sangat Valid
		13) Media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk anak usia dini	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		14) Media yang dikembangkan mudah dimainkan oleh anak usia dini	3	2	2,5	62,5	Valid
		15) Media yang dikembangkan dapat menciptakan interaksi, yaitu antara guru sebagai pengguna dan siswa sebagai pembelajar	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		16) Media yang dikembangkan memiliki daya saing	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid

		terhadap media yang lainnya					
		17) Media yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		18) Media yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan sipengguna dalam mengoperasikan program	3	3	3	75	Valid
		19) Media yang dikembangkan mampu mendemonstrasikan konsep yang ada pada materi pembelajaran	3	3	3	75	Valid
		20) Media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		21) Media yang dikembangkan mampu menjelaskan memperjelas pesan pembelajaran yang	3	3	3	75	Valid

		lebih konkrit					
		22) Media yang dikembangkan mampu membuat sipengguna aktif mengikuti pembelajaran yang ada pada media tersebut	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		Jumlah Total	40	33	36,5		
		Jumlah Rata-rata	3,64	3	3,32	82,95	Sangat Valid
2.	Konten	5) Media yang dikembangkan memiliki animasi yang menarik	3	3	3	75	Valid
		6) Media menggunakan gambar yang jelas	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		7) Media menggunakan warna paduan yang kontras	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		8) Media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik	3	3	3	75	Valid
		Jumlah Total	14	12			
		Jumlah Rata-rata	3,5	3,0	3,3	81,25	Sangat Valid
3.	Bahasa	3) Media yang dikembangkan	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid

		menggunakan bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dimengerti					
		4) Bahasa yang digunakan cocok untuk anak usia dini	3	3	3	75	Valid
		Jumlah Total	7	6			
		Jumlah Rata-rata	3,5	3	3,25	81,25	Sangat Valid

Lembar Praktikalitas 7

LEMBAR PENILAIAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *HELLO ANIMAL*

Petunjuk:

5. Untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif *Hello Animal*, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis ($\checkmark$) pada kolom yang disediakan.
6. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:

Skala Penilaian Angket Respon Guru

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

7. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud 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

E : Tidak dapat digunakan

8. Ketika Bapak/Ibu memberikan kritik dan saran terhadap multimedia interaktif *Hello Animal* mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	Indikator	Penilaian			
		A	B	C	D
1	Multimedia interaktif memiliki penampilan yang menarik	✓			
2	Multimedia interaktif menyajikan materi tentang kosakata bahasa Inggris dengan jelas		✓		
3	Multimedia interaktif dapat merangsang daya pikir anak, karena tersedia animasi, warna, dan musik yang menambah motivasi bagi anak dalam belajar		✓		
4	Multimedia interaktif dapat membantu anak dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris	✓			
5	Multimedia interaktif dapat merangsang anak untuk belajar mandiri	✓			
6	Bahasa yang ada dalam multimedia interaktif mudah dipahami		✓		
7	Multimedia interaktif mudah dijalankan dan dioperasikan		✓		
8	Upaya meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak lebih mudah melalui multimedia interaktif	✓			
9	Informasi yang ada dalam multimedia interaktif jelas oleh anak		✓		
10	Multimedia interaktif merespon anak, melibatkan alat indra dalam proses pembelajaran	✓			
11	Untuk lebih meningkatkan kosakata bahasa Inggris, multimedia interaktif dapat digunakan anak berulang kali		✓		
12	Anak dapat belajar menggunakan multimedia interaktif sesuai dengan tingkatan pemahaman setiap anak.	✓			

Kelebihan: *MULTIMEDIA ini sangat bagus untuk merangsang daya pikir anak tentang bintang darat dan bintang laut dalam bahasa Inggris dan juga menggunakan media.*

Kekurangan : *kurangnya menu dan materi lainnya*

Rekomendasi : *Aplikasi ini perlu pengembangan untuk materi selanjutnya*

No	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap multimedia interaktif game hello animal	✓				

Padangpanjang, 13 September 2019

Praktisi



Annisa, S.Pd

Lembar Praktikalitas

LEMBAR PENILAIAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *HELLO ANIMAL*

Petunjuk:

9. Untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif *Hello Animal*, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis ($\checkmark$) pada kolom yang disediakan.
10. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:

Skala Penilaian Angket Respon Guru

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

11. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud 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

E : Tidak dapat digunakan

12. Ketika Bapak/Ibu memberikan kritik dan saran terhadap multimedia interaktif *Hello Animal* mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	Indikator	Penilaian			
		A	B	C	D
1	Multimedia interaktif memiliki penampilan yang menarik	✓			
2	Multimedia interaktif menyajikan materi tentang kosakata bahasa Inggris dengan jelas	✓			
3	Multimedia interaktif dapat merangsang daya pikir anak, karena tersedia animasi, warna, dan musik yang menambah motivasi bagi anak dalam belajar		✓		
4	Multimedia interaktif dapat membantu anak dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris	✓			
5	Multimedia interaktif dapat merangsang anak untuk belajar mandiri		✓		
6	Bahasa yang ada dalam multimedia interaktif mudah dipahami	✓			
7	Multimedia interaktif mudah dijalankan dan dioperasikan		✓		
8	Upaya meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak lebih mudah melalui multimedia interaktif	✓			
9	Informasi yang ada dalam multimedia interaktif jelas oleh anak		✓		
10	Multimedia interaktif merespon anak, melibatkan alat indra dalam proses pembelajaran	✓			
11	Untuk lebih meningkatkan kosakata bahasa Inggris, multimedia interaktif dapat digunakan anak berulang kali	✓			
12	Anak dapat belajar menggunakan multimedia interaktif sesuai dengan tingkatan pemahaman setiap anak.		✓		

Kelebihan : Multimedia Interaktif sudah mampu untuk meningkatkan
 penguasaan Kosakata Bahasa Inggris anak.

Kekurangan : Cara penyajiannya lebih ditingkatkan lagi.

Rekomendasi : Aplikasi ini perlu pengembangan oleh peneliti-peneliti selanjutnya.

No	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		A	B	C	D	E
I.	Penilaian secara umum terhadap multimedia interaktif game hello animal		✓			

Padangpanjang, 16 September 2019

Praktisi



Fhiki Azizah Putri

Lampiran 8

REKAPITULASI HASIL PENILAIAN LEMBAR PRAKTIKALITAS

No	Indikator	Praktisi		Rata-rata	%	Ket
		1	2			
1.	Multimedia interaktif memiliki penampilan yang menarik	4	4	4	100	Sangat Praktis
2.	Multimedia interaktif menyajikan materi tentang kosakata bahasa Inggris dengan jelas	3	4	3,5	87,5	Sangat Praktis
3.	Multimedia interaktif dapat merangsang daya pikir anak, karena tersedia animasi, warna, dan musik yang menambah motivasi bagi anak dalam belajar	3	3	3	75	Praktis
4.	Multimedia interaktif dapat membantu anak dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris	4	4	4	100	Sangat Praktis
5.	Multimedia interaktif dapat merangsang anak untuk belajar mandiri	4	3	3,5	87,5	Sangat Praktis

6.	Bahasa yang ada dalam multimedia interaktif mudah dipahami	3	4	3,5	87,5	Sangat Praktis
7.	Multimedia interaktif mudah dijalankan dan dioperasikan	3	3	3	75	Praktis
8.	Upaya meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak lebih mudah melalui multimedia interaktif	4	4	4	100	Sangat Praktis
9.	Informasi yang ada dalam multimedia interaktif jelas oleh anak	3	3	3	75	Praktis
10.	Multimedia interaktif merespon anak, melibatkan alat indra dalam proses pembelajaran	4	4	4	100	Sangat Praktis
11.	Untuk lebih meningkatkan kosakata bahasa Inggris, multimedia interaktif dapat digunakan anak berulang kali	3	4	3,5	87,5	Sangat Praktis
12.	Anak dapat belajar menggunakan multimedia interaktif sesuai dengan tingkatan pemahaman setiap anak.	4	3	3,5	87,5	Sangat Praktis
	Jumlah Total				88,54	Sangat Praktis

Lampiran 9

LEMBAR EFEKTIFITAS OBSERVASI UJI COBA

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : *Geysa*

NAMA SEKOLAH :

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajarnya anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"		✓		
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"		✓		
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"			✓	
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"			✓	
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"		✓		
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish" 2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin" 3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab" 4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark" 5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	✓	✓	✓	✓

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Velly

NAMA SEKOLAH :

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembar observasi aktifitas belajarnya anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"			✓	
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"			✓	
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"		✓		
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"			✓	
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"			✓	
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fisi" 2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin" 3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab" 4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark" 5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"		✓ ✓ ✓ ✓		

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : *Jerome*

NAMA SEKOLAH :

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajaran anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"	•	✓		
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"	✓			
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"			✓	
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"		✓		
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"		✓		
Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish"				✓	
	2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin"			✓		
	3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab"		✓			
	4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark"			✓		
	5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"			✓		

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Aldo

NAMA SEKOLAH :

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajarnya anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A 1	B 2	C 3	D 4
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"		✓		
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"			✓	
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"		✓		
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"			✓	
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"		✓		
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish" 2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin" 3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab" 4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark" 5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"		✓	✓	✓

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Fathan

NAMA SEKOLAH : PAUD Kuntum Khaira.

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajaran anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"			✓	
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"		✓		
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"	✓			
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"		✓		
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"			✓	
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish" 2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin" 3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab" 4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark" 5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	✓	✓	✓	

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : keke
 NAMA SEKOLAH : PAUD Kuntum Khaira.

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajarnya anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"	✓			
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"	✓			
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"	✓			
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"	✓			
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"		✓		
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish" 2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin" 3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab" 4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark" 5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	✓	✓	✓	✓

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Aisyah

NAMA SEKOLAH : PAUD Kuntum Khaira

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajarnya anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"	✓			
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"	✓			
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"	✓			
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"	✓			
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"	✓			
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish"	✓			
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin"	✓			
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab"		✓		
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark"		✓		
		5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	✓			

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Aqi
 NAMA SEKOLAH : PAUD Kuntum Khaira

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajaran anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"	✓			
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"	✓			
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"	✓			
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"	✓			
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"		✓		
Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish"	✓				
	2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin"	✓				
	3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab"		✓			
	4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark"	✓				
	5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	✓				

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Lina.

NAMA SEKOLAH : PAUD Kuntum Khaira

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajaran anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"		✓		
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"		✓		
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"	✓			
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"	✓			
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"		✓		
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris:	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish"			✓	
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin"		✓		
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab"	✓			
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark"		✓		
		5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"		✓		

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Resti

NAMA SEKOLAH : PAUD kuntum khaira.

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajaran anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"	✓			
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"	✓			
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"		✓		
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"	✓			
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"	✓			
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish" 2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin" 3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab" 4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark" 5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	✓	✓	✓	✓

Lampiran 10

REKAPITULASI HASIL PENILAIAN SAAT UJI COBA

Nama	Indikator										Rata-rata	%	Ket
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Geysa	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	2,7	67,5	Tinggi
Velly	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2,5	62,5	Tinggi
Jasmin	3	4	2	3	3	2	3	4	3	3	3	75	Tinggi
Aldo	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2,6	65	Tinggi
Fathan	2	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2,8	70	Tinggi
Keke	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3,6	90	Sangat Tinggi
Aisyah	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3,8	95	Sangat Tinggi
Agi	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3,8	95	Sangat Tinggi
Lina	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3,1	77,5	Tinggi

Resti	4	4	3	4	4	3	3	3	2	4	3,4	85	Sangat Tinggi
Rata-rata	3,2	3,3	3,3	3,2	3	3,2	3,2	2,9	2,8	3,2	3,3	78,25	Tinggi
%	80	82,5	82,5	80	75	80	80	72,5	70	80	78,25	78,25	Tinggi

Lampiran 11

LEMBAR EEFKTIFITAS OBSERVASI SAAT PENYEBARAN

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : *Geiya*

NAMA SEKOLAH :

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajaran anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"		✓		
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"		✓		
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"			✓	
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"			✓	
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"		✓		
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish" 2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin" 3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab" 4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark" 5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"		✓		
			✓			
				✓		
					✓	
					✓	

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Velly

NAMA SEKOLAH :

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembar observasi aktifitas belajarnya anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"			✓	
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"			✓	
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"		✓		
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"			✓	
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"		✓		
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish" 2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin" 3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab" 4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark" 5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	✓ ✓ ✓ ✓ ✓			

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Jerome

NAMA SEKOLAH :

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajaran anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"	•	✓		
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"	✓			
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"			✓	
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"		✓		
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"	✓			
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish"		✓		
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin"		✓		
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab"		✓		
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark"			✓	
		5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	✓		•	

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Aldo

NAMA SEKOLAH :

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajarnya anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A 1	B 2	C 3	D 4
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"		✓		
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"			✓	
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"		✓		
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"			✓	
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"	✓			
Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish"		✓			
	2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin"		✓			
	3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab"		✓			
	4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark"			✓		
	5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"		✓		•	

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Fathan

NAMA SEKOLAH : PAUD Kuntum Khaira.

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajaran anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"			✓	
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"		✓		
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"	✓			
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"		✓		
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"			✓	
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish" 2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin" 3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab" 4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark" 5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	✓		✓	

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : keke
 NAMA SEKOLAH : PAUD Kuntum Khaira.

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajarnya anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 A : Sangat beraktifitas
 B : Beraktifitas
 C : Cukup beraktifitas
 D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"	✓			
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"	✓			
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"	✓			
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"	✓			
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"		✓		
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish" 2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin" 3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab" 4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark" 5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	✓ ✓ ✓ ✓ ✓			

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Aisyah

NAMA SEKOLAH : PAUD Kuntum Khaira

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajaran anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"	✓			
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"	✓			
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"	✓			
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"	✓			
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"	✓			
Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish"	✓				
	2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin"	✓				
	3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab"		✓			
	4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark"		✓			
	5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	✓				

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Aqi

NAMA SEKOLAH : PAUD Kuntum Khaira

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajaran anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"	✓			
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"	✓			
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"	✓			
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"	✓			
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"		✓		
Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish"	✓				
	2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin"	✓				
	3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab"		✓			
	4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark"	✓				
	5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	✓				

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Lina.

NAMA SEKOLAH : PAUD Kuntum Khaira

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajaran anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"		✓		
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"		✓		
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"	✓			
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"	✓			
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"	✓			
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish" 2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin" 3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab" 4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark" 5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓			

LEMBAR AKTIFITAS DAN OBSERVASI BELAJAR ANAK

NAMA : Resti

NAMA SEKOLAH : PAUD kuntum khaira.

A. Lembar observasi aktifitas dan aktifitas belajar anak

1. Untuk memberikan penilaian terhadap lembaran observasi aktifitas belajaran anak, Bapak/Ibu cukup memberikan ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A : Sangat beraktifitas
 - B : Beraktifitas
 - C : Cukup beraktifitas
 - D : Kurang beraktifitas

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			A	B	C	D
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Anak mampu menyebutkan nama binatang darat yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Cat"	✓			
		2. Anak menyebutkan nama binatang "Cow"	✓			
		3. Anak menyebutkan nama binatang "Chicken"		✓		
		4. Anak menyebutkan nama binatang "Horse"	✓			
		5. Anak menyebutkan nama				

		binatang "Rabbit"		✓		
	Anak mampu menyebutkan nama binatang laut yang diperlihatkan melalui multimedia interaktif dalam bahasa Inggris.	1. Anak menyebutkan nama binatang "Fish" 2. Anak menyebutkan nama binatang "Dolphin" 3. Anak menyebutkan nama binatang "Crab" 4. Anak menyebutkan nama binatang "Shark" 5. Anak menyebutkan nama binatang "Shrimp"		✓	✓	✓

Lampiran 12

REKAPITULASI HASIL PENILAIAN EFEKTIFITAS SAAT PENYEBARAN

Nama	Indikator										Rata-rata	%	Ket
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Geysa	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3,3	82,5	Sangat Tinggi
Velly	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3,2	80	Tinggi
Jasmin	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3,4	85	Sangat Tinggi
Aldo	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3,4	85	Sangat Tinggi
Fathan	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3,2	80	Tinggi
Keke	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3,7	92,5	Sangat Tinggi
Aisyah	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3,6	90	Sangat Tinggi
Agi	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3,8	95	Sangat Tinggi
Lina	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3,6	90	Sangat Tinggi

Resti	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3,1	77,5	Tinggi
Rata-rata	3,6	3,6	3,5	3,4	3,4	3,7	3,3	3,3	3,2	3,3	34,3	85,75	Sangat Tinggi
%	90	90	87,5	85	85	92,5	82,5	82,5	80	82,5	85,75	85,75	Sangat Tinggi

Lampiran 13**DOKUMENTASI**

Gambar 1: saat anak mempraktekan dengan multimedia interaktif



Gambar 2: saat guru menerangkan aturan bermain



Gambar 3: anak mengerjakan latihan yang ada pada multimedia pembelajaran



Gambar 4: guru mengarahkan anak



Gambar 5: anak belajar hanya dengan metode Tanya jawab



Gambar 6 : antusias anak mendengarkan guru mengarahkan ada media pembelajaran baru



Gambar 7: anak mengerjakan latihan yang ada pada multimedia pembelajaran







Gambar 8: antusias anak melihat media pembelajaran baru



Gambar 9: anak yang antusias ingin mempraktekkan langsung



Gambar 10: foto anak PAUD Khuntum Khaira Kota Padang Panjang





LAMPIRAN 14

LEMBAR HASIL BELAJAR

No	Nama	Nilai	Point
1.	Geysa 	7	😊😊😊😊
2.	Velly 	6	😊😊😊

3.	Jasmin		8	😊😊😊😊😊
4.	Aldo		8	😊😊😊😊😊
5.	Fathan		7	😊😊😊😊😊

			
6.	Keke 	10	😊😊😊😊😊
7.	Aisyah 	9	😊😊😊😊😊
8.	Agi	10	😊😊😊😊😊

			
9.	<p>Lina</p> 	7	😊😊😊😊
10.	<p>Resti</p>	8	😊😊😊😊😊😊



LAMPIRAN 15

SURAT MOHON VALIDASI

Batusangkar, September 2019

No : Istimewa
 Lamp : 1 (satu) rangkap
 Hal : Mohon Validasi Instrumen Penelitian
 Kepada Yth,
 Ibu Nina Suzanne, M.Pd
 Di Tempat
 Assalamu'alaikum, Wr.Wb

Do'a dan harapan semoga Ibu selalu dalam keadaan sehat dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Aamiin.
 Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatma Aulia Betti
 Nim : 14109027
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini memohon kepada Ibu untuk dapat kiranya memvalidasi produk multimedia dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini untuk menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul skripsi: "Pengembangan CD Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di Paud Kuntum Khaira Kota Padangpanjang".

Demikian permohonan ini saya sampaikan, atas bantuan dan kerja sama Ibu saya ucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum, Wr.Wb

Saya Yang Memohon



Fatma Aulia Betti
Nim. 14109027

LAMPIRAN 16

SURAT MOHON IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Jl. Sudirman No.137 - Kuburagi Lima Kaum Batusangkar 27213 Telp: (0752) 71150, Ext 135, Fax: (0752) 71879
Website: www.iainbatusangkar.ac.id e-mail: lppm@iainbatusangkar.ac.id

26 Agustus 2019

Nomor : B- 338 /In.27/L.I/TL.00/ 08 /2019
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 Rangkap
Perihal : **Mohon Izin Penelitian**

Yth. Kepala PAUD Kuntum Khaira
Padang Panjang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Dengan hormat,

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

Nama/NIM : FATMA AULIA BETI / 14109027
Tempat/Tanggal Lahir : Bukittinggi, 02 Maret 1996
NIK : KTP. 1374024203960001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Jl. Lingkar Pasar Baru No 01 RT 001/RW - Kelurahan Pasar Baru
Kecamatan Padang Panjang Barat Kota Padang Panjang

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

Judul Penelitian : **Pengembangan CD Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang**
Lokasi : PAUD Kuntum Khaira Kota Padang Panjang
Waktu : 27 Agustus 2019 s.d 27 Oktober 2019
Dosen Pembimbing 1 : Dr. Suswati Hendriani, M.Pd., M.Pd.
2 : Ade Sri Madona, M.Pd.

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

Demikian disampaikan, atas bantuan dan Kerjasamanya diucapkan terimakasih.



Tembusan:

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

LAMPIRAN 17

SURAT BALASAN PENELITIAN

	<p>PEMERINTAH KOTA PADANG PANJANG DINAS PENDIDIKAN PAUD KUNTUM KHAIRA KELURAHAN KOTO KATIAK Jl. Syech M Djamil No 104 Kelurahan Koto Katiaak Kecamatan Padang Panjang Timur Kota Padang Panjang Kode Pos: 27123</p>	
<p><u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor: /PAUD-KK/KK-2018</p>		
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala PAUD Kuntum Khaira Kelurahan Katiak Kecamatan Padang Panjang Timur Kota Padang Panjang, menerangkan bahwa:</p>		
Nama	: Fatma Aulia Betti	
Tempat, Tanggal Lahir	: Bukittinggi, 2 Maret 1996	
Jenis Kelamin	: Perempuan	
NIM	: 14109027	
Jurusan	: PAUD	
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	
Maksud dan Tujuan	: Penelitian	
<p>Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di PAUD Kuntum Khaira Kota Padangpanjang dengan judul: "PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI PAUD KUNTUM KHAIRA KOTA PADANGPANJANG", Tahun pelajaran 2019/2020.</p> <p>Demikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
Padang Panjang, Kepala PAUD Kuntum Khaira		2019  <u>Fhiki Azizah Putri</u>