

EFEKTIVITAS MEDIA ANIMASI INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI

Hopipa Indah, Elise Muryanti

Universitas Negeri Padang

Indahhopipa5@gmail.com, Elise@fip.unp.ac.id

Sejarah Artikel Submit: 24 Juli 2023 Revision: 15 Agustus 2023 Tersedia Daring: 28
Agustus 2023

Abstrak

*Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan penggunaan media animasi interaktif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak di Taman Kanak-kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya kota Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen menggunakan dua group yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel penelitian adalah kelas B1 sebagai kelas kontrol dan kelas B2 kelas eksperimen masing-masingnya berjumlah 14 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa uji hipotesis, alat pengumpulan data digunakan lembar pernyataan, kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*) menggunakan bantuan aplikasi Spss for windows yang menunjukkan taraf signifikan 0,000. Pemerolehan effect size sebesar 1,6 yang berarti tergolong pada kategori kuat. Dengan demikian bahwa penggunaan media animasi interaktif efektif digunakan dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak dan guru sangat cocok untuk menggunakan media animasi interaktif sebagai media dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris*

Kata Kunci: kosakata, Animasi Interaktif, anak Usia dini

THE EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE ANIMATION MEDIA FOR INTRODUCTION TO ENGLISH VOCABULARY IN EARLY CHILDREN IN GARDEN THE CHILDREN OF NUR ILAAHI LUBUK BUAYA, PADANG CITY

Abstrack

The purpose of this study was to determine the effectiveness of using interactive animation media in introducing English vocabulary to children at Nur Ilaahi Lubuk Buaya Kindergarten, Padang city. This study used an experimental approach using two

groups, namely the experimental class and the control class. The research sample was class B1 as the control class and class B2 as the experimental class, each of which consisted of 14 children. The data collection technique used a test, in the form of a hypothesis test, the data collection tool used a statement sheet, then the data was processed by a difference test (t-test) using the SPSS for windows application which showed a significant level of 0.000. Obtaining an effect size of 1.6 which means it belongs to the strong category. Thus, the use of interactive animation media is effectively used in introducing English vocabulary to children and teachers are very suitable for using interactive animation media as a medium in teaching English vocabulary.

Keywords: vocabulary, Interactive Animation, early childhood

A. PENDAHULUAN

Menurut *National Assosiation Education for Young Children (NAEYC)* anak usia dini merupakan anak dengan rentang usia 0-8 tahun. Sedangkan Menurut Undang-Undang no.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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 (Saputra, 2018).

Seorang anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan dari sisi fisik maupun psikisnya. Dimasa itulah, stimulasi yang diberikan sangat menentukan masa depan anak. Apabila anak mendapat stimulasi yang baik maka seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang secara optimal (Wili & Ummu, 2015).

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang dalam berinteraksi atau berhubungan dengan orang lainnya. Menurut Enung Fatimah, bahasa yang di miliki dan dikuasai anak adalah bahasa yang berkembang di dalam keluarga, yang sering kita sebut dengan istilah “bahasa ibu”. Perkembangan bahasa ibu dilengkapi dan di per kaya oleh budaya masyarakat tempat di mana ia tinggal (Mulyani, 2018).

Menurut Rusniah (2016) Fungsi pengembangan kemampuan berbahasa bagi anak usia dini antara lain: sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan, sebagai alat untuk mengemangkan kemampuan intelektual anak, sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak dan sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran untuk orang lain.

Dari pernyataan tersebut fungsi bahasa di Taman Kanak-kanak agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan di sekitar anak antara lain keluarga, teman sebaya, teman sekolah.

Anak usia dini adalah masa yang sangat penting dalam perkembangan bahasanya. Bahasa merupakan alat komunikasi yang diperoleh manusia sejak lahir. Penguasaan sebuah bahasa oleh seorang anak dimulai dengan perolehan bahasa pertama yang sering kali disebut bahasa ibu. Pemerolehan bahasa merupakan sebuah proses yang sangat panjang sejak anak belum mengenal sebuah bahasa sampai fasih berbahasa. Pemerolehan bahasa atau akuisisi bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak anak-anak ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya (Fatmawati, 2015).

Ada beberapa teori dalam pemerolehan bahasa antara lain: Teori Navitis, Teori Navitis ini berpandangan bahwa ada unsur keterkaitan yang erat antara faktor biologis dengan perkembangan bahasa. Teori Navitis meyakini bahwa kemampuan bahasa merupakan kemampuan bawaan sejak lahir, ini juga didukung oleh Lenneberg, yang mengemukakan bahwa kemampuan bahasa adalah kemampuan yang dimiliki seseorang berdasarkan pengetahuan awal yang diperoleh secara biologis (Yusuf dalam Isna, 2019).

Teori Behavioristik, Tokoh penting dalam teori ini Jhon B. Watson dimana ia mencetuskan teori belajar manusia manusia yang memusatkan perhatian pada aspek yang dirasakan langsung pada perilaku berbahasa dan hubungannya dengan stimulus dan respon terhadap lingkungan. Teori ini meyakini bahwa tindak balasan atau respon segala sesuatu itu bisa terjadi hanya ada rangsangan atau stimulus. Dalam bahasa yang sederhana ada reaksi karena ada aksi, ada akibat karena ada sebab, ada asap karena ada api (Adriana dalam Isna, 2019).

Teori perkembangan kognitif, Salah satu tokoh yang terkemuka adalah Jean Piaget. Jean Piaget mengemukakan bahwa perkembangan bahasa bersifat progresif dan terjadi pada setiap tahap perkembangan. Perkembangan anak secara umum dan perkembangan bahasa awal anak berkaitan erat dengan berbagai kegiatan anak, objek dan kejadian yang mereka alami dengan menyentuh, mendengar, melihat, merasa, dan mencium (Isna, 2019).

Selain Piaget, Vygotsky juga mengemukakan bahwa perkembangan kognitif dan bahasa anak berkaitan erat dengan kebudayaan dan masyarakat tempat anak dibesarkan. Dalam kaitannya dengan perkembangan kemampuan bahasa bukan murni dari bawaan (Navitis), bukan juga karena tingkah lakunatau perubahan (behavior), tetapi lebih pada kebudayaan dan tempat asal anak. Vygotsky juga mengemukakan bahwa melalui alat

berpikir (tool of the mind) inilah perkembangan kognitif dan bahasa seseorang berkembang sejak usia dini sampai dewasa (Isna, 2019)

Peranan bahasa bagi anak usia dini diantaranya sebagai sarana untuk berpikir, sarana untuk mendengarkan, sarana untuk berbicara dan sarana agar anak mampu membaca dan menulis. Disamping menguasai bahasa ibu anak usia dini juga perlu menguasai bahasa asing, salah satunya bahasa yang dikenalkan adalah bahasa Inggris.

Era globalisasi ini bahasa Inggris penting untuk dipelajari karena menjadi bahasa standar Internasional untuk berkomunikasi antar penduduk berbagai negara. Jika kita dapat menguasai bahasa Inggris maka akan menguasai Pendidikan, pergaulan dan karir di masa depan. Di Indonesia Bahasa Inggris pentingnya diajarkan terutama untuk anak usia dini agar mereka dewasa nanti sudah fasih menguasai bahasa Inggris. Mempelajari bahasa Inggris dapat membantu pikiran anak untuk mengekspresikan diri mereka. Dengan memiliki saluran komunikasi lainnya untuk menyampaikan ide dan perasaan mereka, anak akan memiliki banyak pilihan untuk menyuarakan pendapat mereka.

Mengenalkan bahasa Inggris kepada anak usia dini cuma sebatas pengenalan dan dasar-dasarnya. Jadi, yang perlu dikenalkan seperti kosa kata angka dan abjad dalam bahasa Inggris, macam-macam buah-buahan, macam-macam hewan, dan macam-macam warna. Penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada anak harus ditanamkan sejak dini mengingat pentingnya bahasa Inggris untuk kelanjutan pendidikan anak ke depannya.

Hal ini bertujuan supaya anak usia dini bisa mengenali kosa kata dalam bahasa Inggris lebih banyak dari orang dewasa karena aspek daya pikir anak usia dini lebih baik dari orang dewasa, akan tetapi mengenalkan kosa kata bahasa Inggris pada anak masih terbatas dan kosa kata yang mudah dimengerti anak (Nasution, 2016).

Pada anak usia dini, pengenalan bahasa Inggris hanyalah sebatas pengenalan dan dasar-dasarnya saja seperti huruf-huruf abjad dalam bahasa Inggris, angka, macam-macam buah-buahan, macam-macam hewan, macam-macam warna, dan sedikit percakapan yang simple dan mudah (seperti good morning, how are you, and how do you do (Jazuly, 2016).

Pengenalan bahasa Inggris untuk AUD dimulai dengan pemberian kosa kata sederhana dan pada dasarnya mempunyai banyak manfaat seperti anak mampu menguasai bahasa asing sehingga mempunyai kelebihan dalam hal intelektual yang fleksibel, keterampilan akademik, berbahasa dan sosial, sehingga anak akan mempunyai penguasaan yang lebih baik untuk hidup ditengah masyarakat yang mempunyai keberagaman sosial serta budaya. Pengenalan bahasa Inggris di sekolah yang mulai dengan diajarkannya kosa kata bahasa Inggris

(vocabulary), dengan cara mendengarkan (listening), berbicara (speaking), dan menulis (writing) sejak usia dini sehingga nantinya bisa menguasai banyak kosa kata bahasa Inggris (Fadlan, dkk: 2021).

Aspek-aspek pembelajaran bahasa Inggris sendiri mencakup semua kompetensi bahasa yang berupa keterampilan menyimak (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing) (Suyanto, 2008). Namun, pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini hanya mencakup keterampilan menyimak dan berbicara. Kemampuan membaca dan menulis belum bisa dikuasai oleh anak mengingat adanya perbedaan antara tulisan dengan pengucapan dalam bahasa Inggris, sehingga anak mengalami kesulitan karena belum sesuai dengan tahap perkembangannya (Suyanto, 2008).

Rahmawati (2014) berpendapat bahwa kumpulan dari beberapa huruf yang diucapkan dan memiliki arti sebagai ungkapan perasaan, yang diterima dari menyimak atau mendengarkan orang lain seperti teman, orang tua, tempat bermain dan televisi dan tempat yang terus diperbanyak serta diperluas sesuai dengan tuntutan usianya. Pada umumnya anak-anak lebih cepat belajar kata-kata atau kosakata bila ditunjang dengan alat peraga (media pembelajaran).

Media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangkai berkomunikasi dengan guru. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Rahayu, 2013).

Pengenalan bahasa Inggris untuk AUD dimulai dengan pemberian kosa kata sederhana dan pada dasarnya mempunyai banyak manfaat seperti anak mampu menguasai bahasa asing sehingga mempunyai kelebihan dalam hal intelektual yang fleksibel, keterampilan akademik, berbahasa dan sosial, sehingga anak akan mempunyai penguasaan yang lebih baik untuk hidup ditengah masyarakat yang mempunyai keberagaman sosial serta budaya. Dalam proses pembelajaran pun media yang digunakan harus dapat menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. memudahkan dan memperjelas dalam penyampaian materi, mudah dipahami, lebih menarik dan interaktif, melatih pemikiran dan membuat anak lebih peka dalam belajar (Wibawanto, 2017). Dalam hal ini, media pembelajaran yang digunakan adalah media animasi interkatif.

Mengenalkan kosa kata bahasa Inggris perlu media pembelajaran dengan sentuhan teknologi. Pembelajaran yang menggunakan animasi (audio dan visual) akan lebih menarik

perhatian anak mengingat usia dini merupakan masa peka yang siap merespon apa yang diberikan lingkungannya dibandingkan menggunakan konvensional seperti buku dan papan tulis.

Menurut Djamarah (1996) metode konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran.

Pengenalan kosakata Bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Nur Ilahi kota Padang masih menggunakan media konvensional. Dan terdapat beberapa masalah yang dihadapi dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris diantaranya, kurangnya media pendukung dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris untuk anak, kurangnya kemampuan guru dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris baik dalam penulisan maupun pengucapan, dan latar belakang keluarga dan lingkungan sosial yang kurang mendukung untuk anak belajar Bahasa Inggris karena lingkungan keluarga dan lingkungan sosial kebanyakan masih menggunakan bahasa daerah dan Bahasa Indonesia.

Penggunaan media dalam mengenalkan kosa kata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Nur Ilahi Lubuk Buaya Kota Padang masih kurang mendukung karena hanya menggunakan media konvensional yaitu media kartu bergambar dan mengenalkan dengan pada saat berbaris masuk kelas dan berbaris untuk pulang. Belum ada yang menggunakan media animasi Interaktif untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, media animasi interaktif ini memiliki keunggulan dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris yaitu memberikan kemudahan terutama pada anak yang lebih cenderung audio visual dan spasial karena belajar dengan media gambar, suara, keterampilan dan terlibat langsung dalam kegiatan pengenalan kosakata Bahasa Inggris. Selain itu penggunaan media animasi interaktif dapat merangsang lebih dekat dengan kondisi pembelajaran di dunia nyata dan dunia pengalaman multisensori sekaligus. Media animasi merupakan gambar yang bergerak dan dihasilkan dari pemasangan frame-frame gambar secara tepat untuk menghasilkan efek penggerakan, sehingga tampil seperti hidup Animasi memuat gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya.

Sedangkan animasi interaktif menurut Maulana dan Riyanto (2014) adalah kumpulan gambar, garis, teks, atau unsur pembentuk objek lain yang memberikan efek gerakan (visual animasi) dan suara (audio) sehingga dengan efek tersebut pengguna dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap animasi tersebut yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Menurut Kemp dan Dayton dalam (Wahyullah, 2016) manfaat media animasi diantaranya proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kualitas pengajaran menjadi meningkat, sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dapat di tingkatkan, dapat mengubah peran positif guru, serta membngkitkan kemauan bertindak. Animasi dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan ide, informasi atau pesan yang digunakan dalam berbagai kehidupan. Animasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada anak sebagai pendengar atau penonton dalam pendidikan, dalam pendidikan animasi dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam suatu kegiatan agar anak mudah untuk memahami.

Dengan adanya media pembelajaran animasi interaktif siswa dapat belajar lebih tertarik dan menarik dalam proses pembelajaran bahasa inggris serta adanya animasi interaktif siswa bisa membaca dengan baik dan benar (Wijayanto, 2014). Hal ini sesuai dengan Sudjana (dalam Febriani dan donna, 2015) yang mengemukakan gerak dan suara yang terdapat dalam gambar disebuah animasi lebih mudah dipahami dan visual warna yang diberikan dalam media animasi memiliki kesan realistik akan menimbulkan minat anak dalam belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan tampilan media animasi interaktif ini memudahkan anak untuk belajar mengenal kosakaata bahasa Inggris.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan, peneliti tertarik untuk mempelajari efektivitas penggunaan media animasi interaktif dan mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak di Taman Kanak-kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya Kota Padang.

B. METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang peneliti menggunakan eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (sugiyono, 2015). Menurut Margono (2010) Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Metode yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah eksperimen semu (Quasi eksperimen). Tujuan dari penggunaan metode eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi dari pelaksanaan eksperimen yang bersifat sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk memanipulasi variabel.

Menurut Margono (2010) Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta

penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, tabel, grafik data atau tampilan lainnya.

Sugiyono (2013) menyatakan bahwa penelitian eksperimen cocok digunakan untuk menguji pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya, serta variabel yang mempengaruhi proses eksperimen itu dapat dikontrol. Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya Kota Padang.

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas B1 dan B2. Dimana kelas B1 dijadikan kelas kontrol dengan jumlah anak 14 anak dan kelas B2 dijadikan kelas eksperimen jumlah anak 14 anak. Pada tanggal 05 Juni sampai 16 Juni 2023 telah dilaksanakan penelitian di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya Kota Padang. Peneliti melakukan observasi sebagai awal dari proses penelitian dengan meninjau lokasi penelitian. Pengambilan data dilakukan untuk mengetahui masalah yang akan diteliti untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi interaktif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak dengan memperhatikan hal yang sama dari hasil belajar pada kedua kelas. Perlakuan (X) yang diberikan pada kelas eksperimen dengan aktivitas kegiatan pembelajaran pada anak (RPPH). Metode yang digunakan berupa tes perbuatan untuk melihat seberapa besar efektivitas penggunaan media animasi interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak. Dalam mengukur perkembangan bahasa Inggris anak, peneliti menggunakan alat penilaian yang dapat mencakup indikator yang akan dicapai anak.

Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS 25.0. untuk melakukan uji normalitas, homogenitas, hipotesis serta uji *effect size*. uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah berasal dari data yang berdistribusi normal, maka dilakukan uji Liliefors terlebih dahulu. (Syafri (2010). uji homogenitas yang bertujuan untuk melihat apakah data kelas sampel bersifat homogen atau tidak homogen. Sedangkan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. (Sugiyono (2013)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan cara melakukan uji normalitas. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka hasil penelitian pengaruh media animasi interaktif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya Kota Padang. Hasil perkembangan pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak dikelas eksperimen pada tahap *post-test* diperoleh nilai rata-rata 17,00.

Sedangkan nilai rata-rata dikelas kontrol pada tahap *post-test* yaitu 15,00. Pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama meningkat tetapi kelas eksperimen skornya lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

pada uji normalitas jumlah data (N) yang masing-masingnya berjumlah 14 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *sig kolmogrov-smirnov* di kelas eksperimen pada *pre-test* adalah 0,200 dan pada *post-test* 0,200. Sedangkan nilai *sig kolmogrov-smirnov* di kelas kontrol pada *pre-test* adalah 0,176 dan pada *post-test* 0,158. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan $>$ maka data dikelas kontrol berdistribusi normal.

Kemudian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut homogen. Dengan ketentuan uji homogenitas varians yang menyatakan bahwa, apabila F hitung lebih kecil dari F tabel ($F_h < F_t$) sesuai dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ kedua data kelompok berasal dari varians yang homogen atau data dikatakan homogen jika nilai sig lebih besar dari 0,05.

Berdasarkan uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0,145, karena nilai signifikannya lebih dari 0,05, yakni $0,145 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen, jadi dua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu *Independent sample t-test*. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok.

Tabel 1. Independent Sample Test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,875	3	52	,145

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikan (sig.) pada *Levene's test of variance* adalah $0,963 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa varians data untuk kelas eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel di atas diketahui nilai sig. (*2-tailed*) adalah sebesar 0,000 dan 0,000, dimana nilai tersebut $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran yang dilakukan peneliti dikelas

eksperimen dengan menggunakan media animasi interaktif dengan aplikasi flash card yang dilakukan oleh guru untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia ini di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya.

Disamping itu untuk mengetahui seberapa besar efek yang digunakan teknik Cohen'd untuk menentukan seberapa efektif media animasi interaktif. Cohen'd adalah teknik yang mengukur rasio mean terhadap tingkat variabel independen dibagi dengan standar deviasi grup. Berdasarkan hasil perhitungan uji effect size diperoleh nilai besar 1,6. Nilai $1,6 > 1$ yang berarti tergolong pada kategori kuat. Jadi dapat disimpulkan bahwa media animasi interaktif efektif digunakan dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya Kota Padang.

D. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian menunjukkan dengan penggunaan media animasi interaktif memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol menggunakan media Flashcard terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya Kota Padang. Perbandingan rata-rata pada kedua kelas menunjukkan bahwa penggunaan media animasi interaktif lebih tinggi dari kelas kontrol dengan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 17,00 dan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 15,00.

Berdasarkan nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 dan 0,000 , dimana nilai tersebut $< 0,05$. Dan hasil perhitungan uji effect size diperoleh nilai besar 1,6. Nilai $1,6 > 1$ yang berarti tergolong pada kategori kuat. Jadi dapat disimpulkan bahwa media animasi interaktif efektif digunakan oleh guru untuk membuat mengenalkan kosakata bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadlan, A., Ridwan, Nopriansyah, U., & Nurfaizah. (2021). Penerapan Metode TPR (Total Physical Response) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 137-151.
- Fatmawati, Suci Rani. (2015). Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Menurut Tinjauan Psikolinguistik. *Jurnal Lentera*. Volume 28, Nomor 1.
- Febriani, Y. dan Donna, BM (2015). Media Animasi Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Education*. Vol 10, No 2
- Isna, A. (2019). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Al Athfal: Jurnal kajian perkembangan anak dan manajemen pendidikan anak usia dini*, 2 (1). 62-69

- Jazuly, A. (2016). Peran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*. Hal 33-40.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muryanti, E. (2011). *Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*.
- Magdalena, M. (2018). *Kesenjangan Pendekatan Model Pembelajaran Konvensional Dengan Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Pancasila Di Program Studi Teknik Akademi Maritim Indonesia–Medan*. *Warta Dharmawangsa*. (58).
- Nasution, S. (2016). Pentingnya Pendidikan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warta Edisi*: 50.
- Rahmawati, N. (2014). Pengaruh media pop-up book terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Putera Harapan Surabaya. *Paud Teratai*. 3 (1).
- Rusniah. (2016). *Meningkatkan perkembangan Bahasa Indonesia Anak usia Dini melalui Penggunaan Metode Bercerita pada kelompok A di TK Malahayati Neuhén Tahun pelajaran 2015/2016*. 114–130.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak Pada Usia Dini. *At-ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan agama Islam*. Vol 10, No 2.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syafril. (2010). *Statistika*. Padang: Sukabina Press.
- Wahyullah, Alannasir. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal Of EST*. Vol. 2 No.2.
- Wibawanto, W (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wijayanto, R. (2014). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada Mi Nurul Falah Ciater. *EVOLUSI: Jurnal Sains dan Manajemen*. Vol 2, No 1.
- Wili, A. Habibah, U. (2015). *Peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak melalui metode pembelajaran interaktif di kelompok A TK Pertiwi 1 Jirapan*. Prosiding seminar nasional dan call for papers