



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Speaking Pyramid* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun

Husnul Muliana^{✉1}, Jhoni Warmansyah²

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, IAIN Batusangkar, Indonesia^{1,2}

email: husnulmuliana21@gmail.com¹, jhoniwarmansyah@iainbatusangkar.ac.id²

Received 08 Februari 2022, Accepted 07 Maret 2022, Published 31 Maret 2022

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang valid dan praktis sehingga dapat menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D, dalam penelitian yang hanya sampai tiga tahap yaitu pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*). Penelitian dilakukan di TK An-Nur Sungai Batuwang dengan jenis instrument pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan lembar praktikalitas (angket respon guru). Dari penelitian yang dilakukan diperoleh media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang sangat valid dengan persentase 86,25% dan sangat praktis dengan persentase 87,5%. Dengan demikian media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* layak dan dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Speaking Pyramid*, Anak Usia Dini

Abstract

This research aims to produce a valid and practical *speaking pyramid* interactive learning media so that it can attract children's attention in the learning process. The type of research used is *research and development* (R&D) using a 4D development model, in research that only goes up to three stages, namely defining, designing and developing. The research was conducted at An-Nur Sungai Batuwang Kindergarten with the type of data collection instrument using a validation sheet and a practicality sheet (teacher response questionnaire). From the research, it was found that the *speaking pyramid* interactive learning media was very valid with a percentage of 86.25% and very practical with a percentage of 87.5%. Thus the interactive learning media *speaking pyramid* is feasible and can be used by teachers in improving English vocabulary mastery for early childhood.

Keywords: Interactive Learning Media, *Speaking Pyramid*, Early Childhood

✉ Corresponding author

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran penting di kehidupan manusia, karena bahasa merupakan alat dan media utama komunikasi antar manusia. Dengan bahasa seseorang bisa berkomunikasi dengan baik untuk mengemukakan maksud dan tujuannya kepada orang lain [1]. Salah satu perkembangan bahasa adalah anak yang perlu diperhatikan yaitu bagaimana meningkatkan penguasaan kosakata anak. Apabila anak mempunyai kosakata yang banyak akan memudahkan anak untuk memahami bahasa itu sendiri. Menstimulasi perkembangan bahasa anak sejak dini sangat diperlukan karena masa ini merupakan masa yang sangat strategis untuk menyerap perbendaharaan kosakata, pada masa ini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungannya [2].

Penguasaan kosakata anak distimulasi dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan karakteristik anak dan dengan memperhatikan tahap perkembangan anak [3]. Kosakata merupakan sesuatu yang memiliki peranan penting untuk meningkatkan sisi kognitif anak di lembaga pendidikan formal ataupun yang lain. Karena dalam proses melatih penguasaan kosakata anak mampu menganalisis dari sebagian kata serta memilihnya untuk dijadikan kalimat [4]. Selain kosakata bahasa Indonesia, pada usia dini perlu juga menstimulasi pengenalan kosakata bahasa Inggris, masa usia dini sangat krusial karena pada periode ini merupakan periode yang tepat dalam mengenalkan bahasa Inggris pada anak. Pada usia ini anak mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, mempunyai penguasaan menghafal dan mengingat dengan cepat [5].

Dalam mempelajari bahasa asing di Indonesia, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang dipelajari. Bahasa Inggris dapat diperkenalkan kepada anak sejak dini sebelum memasuki usia pendidikan dasar [6]. Pengenalan bahasa Inggris semenjak dini, mempermudah anak untuk meningkatkan bahasa Inggris pada jenjang pendidikan selanjutnya. Bahasa Inggris yang diajarkan guru tersebut akan melekat diingatan anak dan susah untuk melupakannya, dibanding anak yang tidak diajarkan bahasa Inggris dikala ia duduk-duduk jauh dipendidikan selanjutnya [7]. Mengenalkan bahasa Inggris kepada anak usia dini cuma sebatas pengenalan dan dasar-dasarnya. Jadi, yang perlu dikenalkan seperti kosakata angka dan abjad dalam bahasa Inggris, macam-macam buah-buahan, macam-macam hewan, dan macam-macam warna [8].

Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK An- Nur Sungai Batuang pada Desember 2020 ditemukan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris anak masih relatif rendah. Hal ini tampak dari kurangnya penguasaan kosakata bahasa Inggris yang tergolong relatif rendah seperti masih banyak anak yang belum bisa melafalkan kosakata bahasa Inggris dan masih banyak anak yang belum mengetahui tentang kosakata bahasa Inggris. Penyebab rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris karena guru masih menggunakan media yang terbuat dari kertas

dan karton yang mudah rusak dan tidak bisa bertahan lama untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta guru masih menggunakan papan tulis. Selain itu, tidak adanya pembaruan media pembelajaran membuat anak bosan dengan media yang itu-itu terus. Proses penyampaian materi yang kurang menarik bagi anak yaitu hanya menggunakan kertas gambar. Hal tersebut menjadi sesuatu yang biasa bagi anak sehingga muncul kejenuhan dan kebosanan, akibatnya anak tidak memperhatikan guru dalam pembelajaran. Jadi perlu ada inovasi terbaru dari media yang sudah ada karena anak akan tertarik dengan sesuatu yang baru.

Pada tingkat TK pengenalan bahasa Inggris sudah mulai diterapkan menggunakan berbagai metode untuk meningkatkan penguasaan anak dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Namun hasilnya belum maksimal dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Metode dan media yang digunakan yaitu metode ceramah dan kertas berisi gambar dimana metode dan media yang digunakan saat pembelajaran kurang menarik dan kurang bervariasi [9].

Dalam mengatasi permasalahan dan kebutuhan media di satuan PAUD untuk dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak maka perlu dilakukan pengembangan sebuah media *speaking pyramid*. Media *speaking pyramid* merupakan media yang berbentuk pyramid/segitiga yang didalamnya terdapat kosakata bahasa Inggris beserta gambarnya. Media ini dibuat memakai karton berbentuk segitiga, lalu didalam segitiga juga terdapat segitiga yang terdapat gambar seperti gambar apel dan kosakata yang dibuat dari kertas warna warni agar anak tertarik [10].

Dengan memanfaatkan teknologi komputer saat ini, media *speaking pyramid* yang sebelumnya dibuat secara manual atau menggunakan karton sekarang dapat dengan media pembelajaran interaktif berbantuan microsoft powerpoint. Dengan menggunakan fasilitas slide, animasi, *sound*, *effect*, yang dapat dimodifikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*, sehingga dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak lebih menarik dan menyenangkan [11].

Beragam hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa salah satu media yang dapat mengembangkan kosakata Bahasa Inggris anak yaitu dengan media kartu bergambar dan media gambar [12], [13]. Selanjutnya penelitian Liyana dan Kurniawan, [10] tentang meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun menggunakan media *speaking pyramid* yang masih terbuat dari bahan konvensional seperti kertas karton. Namun dari media yang sudah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya masih bersifat *paperless* sehingga penelitian yang dikembangkan dengan mengintegrasikan IT memberikan perbedaan yang jelas dengan media yang sudah ada.

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

Untuk itu peneliti tertarik meneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Speaking Pyramid* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun.

METODOLOGI

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di TK An- Nur Nagari Sungai Batuang mengacu pada jenis penelitian *Research and Development* (pengembangan). Penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [14]. Model pengembangan yang dirancang pada penelitian ini memakai model pengembangan 4D [15]. Model pengembangan maka penelitian ini hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan). Peneliti tidak melakukan keempat tahapan tersebut. Peneliti melakukan hingga tahap ketiga karena menyesuaikan dengan kemampuan peneliti, biaya dan keterbatasan waktu serta kondisi lapangan sedang pandemi Covid-19.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi dari empat menjadi tiga tahap, yaitu: *define* (pendefinisian), *desain* (rancangan), dan *develop* (pengembangan). Pada tahap pendefinisian merupakan tahap menganalisis permasalahan yang ada di TK An-Nur Sungai Batuang. Pada tahap *desain* hal yang dilakukan yaitu membuat rancangan media menggunakan Microsoft powerpoint yang terdiri dari tiga tema yaitu: buah-buahan, hewan dan angka. Sedangkan *develop* menguji validitas dan praktikalitas media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. Untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis, dilakukan langkah-langkah penelitian berikut ini:

Tahap pendefinisian, tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan, dilakukan dengan cara menganalisis tiga aspek yaitu analisis masalah, analisis indikator dan analisis karakteristik siswa. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran dalam mengenali kosakata bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK An-Nur Sungai Batuang terlihat bahwa belum ada menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mengejar mengenal kosakata. Guru hanya memperlihatkan kertas berisi gambar dan menyebutkan kosakatanya. Sehingga pembelajaran mengenalkan kosakata menjadi kurang menarik dan rendahnya motivasi anak dalam belajar mengenal kosakata.

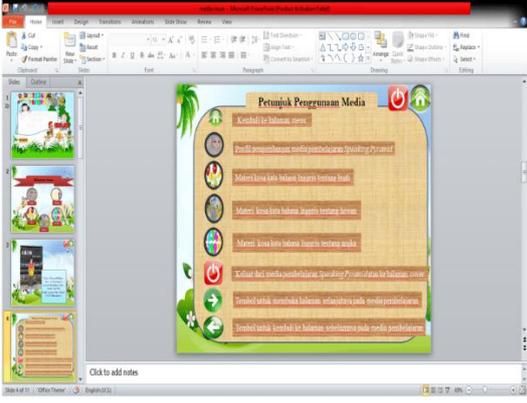
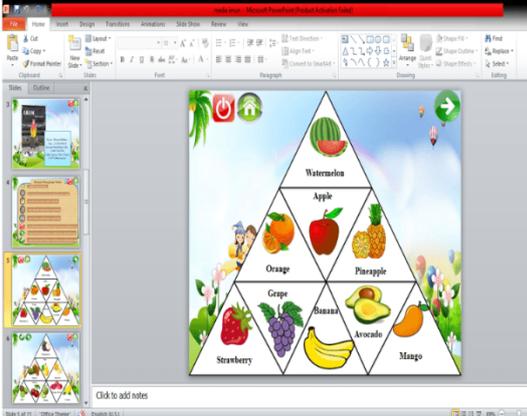
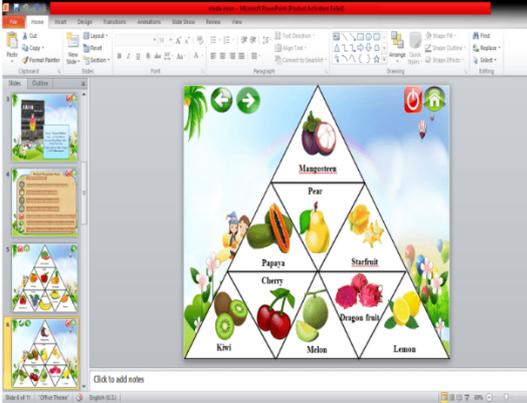
Tahap *design* (perancangan), mendesign produk yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak berupa mendesain media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris kepada anak. Berikut merupakan proses perancangan mengembangkan media pembelajaran interaktif yaitu : 1) Tema yang digunakan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan kosakata anak yaitu tema buah, hewan, dan angka; 2) Membuat media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* menggunakan Microsoft powerpoint; 3) Langkah selanjutnya yaitu perbaikan desain media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* dengan pembimbing karena ada beberapa perbaikan atau saran.

Tahap *development* (pengembangan), tahap *development* (pengembangan) ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan arahan dari para ahli dan mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*. Media pembelajaran tersebut dapat dilihat pada Tabel 1. Adapun hasil uji validitas dan praktikalitas media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Tahap validasi media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*, tahap ini dilakukan terhadap penilaian produk yang sudah dibuat. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang dinilai oleh pakar seperti pada tabel terdapat 2 aspek penilaian yakni aspek kelayakan media dan kelayakan isi. Dalam aspek kelayakan media terdapat 5 indikator. Pada aspek kelayakan media diperoleh persentase penilaian dari dua validator yaitu 87,5% termasuk kategori sangat valid. Dalam aspek kelayakan isi terdapat 4 indikator. Aspek kelayakan isi memperoleh persentase penilaian dari dua validator yaitu 82,5% termasuk kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh dua validator dapat diperoleh kesimpulan bahwa ada dua aspek penilaian yaitu aspek kelayakan media pembelajaran dan aspek kelayakan isi dengan kategori sangat valid.
- 2) Tahap praktikalitas media pembelajaran *speaking pyramid*, hasil analisis respon guru dalam tahap praktikalitas media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yaitu pengisian angket respon guru dilakukan oleh dua orang guru atau pendidik . Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh dua praktisi dapat diperoleh kesimpulan secara umum bahwa secara media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* sangat menarik baik dari segi warna dan gambar sehingga anak tertarik dan antusias menggunakannya. Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* ini dianggap sebagai inovasi baru dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris anak.

Tabel. 1 Media Pembelajaran Interaktif Speaking Pyramid

No	Gambar	Keterangan
1		Slide 1 cover media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i>
2		Slide 2 halaman menu
3		Slide 3 profil pembuat media pembelajaran interaktif <i>speaking pyramid</i>

<p>4</p>		<p>Slide 4 petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif speaking pyramid</p>
<p>5</p>		<p>Slide 5 materi kosha kata bahasa Inggris tema buah-buahan</p>
<p>6</p>		<p>Slide 6 materi kosha kata bahasa Inggris tema buah-buahan</p>
<p>7</p>		<p>Slide 7 materi kosha kata bahasa Inggris tema hewan</p>

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Speaking Pyramid untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun

8		Slide 8 materi kosakata bahasa Inggris tema hewan
9		Slide 9 materi kosakata bahasa Inggris tema angka
10		Slide 10 materi kosakata bahasa Inggris tema angka



Pengembangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun sudah berada pada kriteria sangat valid dan sangat praktis. Pengembangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 Tahun sudah sesuai dengan karakteristik anak. Anak-anak suka dengan suatu hal yang baru dan menarik bagi anak sehingga anak akan tertarik dalam proses belajar menggunakan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* ini.

SIMPULAN

Media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* yang dikembangkan memberikan hasil valid dan praktis untuk digunakan oleh guru dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun.. Pengembangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 Tahun dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak di TK An-Nur yang belum memiliki media pembelajaran interaktif *speaking pyramid*. Perancangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* memiliki keunggulan tersendiri yaitu terdapat animasi, gambar, dan suara agar anak menarik minat anak dalam memahami kosakata bahasa Inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala Sekolah dan majelis guru di Tk An-Nur Sungai Batuang yang telah membantu dan bekerjasama dalam penelitian ini sehingga perancangan media pembelajaran interaktif *speaking pyramid* dapat diselesaikan dan berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Amini and S. Suyadi, "Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini," *Paudia J. Penelit. Dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 2, pp. 119–129, 2020.
- [2] B. S. Ilhami, B. F. H. Fitri, and S. Ramdhani, "Permainan Kuda Bisik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembendaharaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun," *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 10, no. 2, pp. 101–108, Nov. 2019, doi: 10.17509/cd.v10i2.19866.
- [3] Nur laili Mus'adah and Ahmad Fachrurrazi, "Pengaruh Permainan Kartu Gambar Pada Pemerolehan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun," *Incrementapedia J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 01, pp. 43–51, Jun. 2020, doi: 10.36456/incrementapedia.vol2.no01.a2517.
- [4] atun zahro Umi, Noermanzah, and Syafryadin, "Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua," *Semin. Nas. Pendidik. Bhs. dan Sastra*, vol. 1, no. 1, pp. 187–198, 2020.
- [5] Sulaiman, "Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun," *Indones. J. Early Child. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 52–65, 2019.
- [6] D. M. Santika, M. Agung, and K. Apriliani, "Video Pembelajaran untuk Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar," *Int. J. Community Serv. Learn.*, vol. 5, pp. 342–352, 2021.
- [7] A. Jazuly, "Peran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Dompot Dhuafa*, vol. 6, no. 1, pp. 33–40, 2016.
- [8] S. Nasution, "Pentingnya Pendidikan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini," *Warta*, vol. 50, no. 1, pp. 15–19, 2016.
- [9] N. Agustina, M. Imamora, and A. N. Chandra, "Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran CTL Untuk Mencapai Hots Pada Materi Getaran Harmonis," *Int. Conf. Educ.*, pp. 169–176, 2019.
- [10] A. Liyana and M. Kurniawan, "Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, p. 225, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.178.
- [11] F. Ardiansah and D. R. Miftakhi, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Bagi Tenaga Pendidik Paud," *J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 16–24, 2019.
- [12] N. N. Hidayati, "Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar," *Al-Hikmah Indones. J. Early Child. Islam. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 67–86, 2017, doi: 10.35896/ijecie.v1i1.6.
- [13] S. Mahmuda, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," vol. 20, no. 01, 2018.
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Rosdakarya, 2011.