

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *FUNWORDS*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA
PADA ANAK USIA DINI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PG PAUD



OLEH:

SARI NADHIFA AL-FAHMI

NPM: 2114070026

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDRI

2025

Skripsi oleh:

SARI NADHIFA AL-FAHMI

NPM: 2114070026

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *FUNWORDS*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA
PADA ANAK USIA DINI**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 8 Januari 2025

Pembimbing I



Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
NIDN. 0729078402

Pembimbing II



Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd.
NIDN. 0708027803

Skripsi oleh:

SARI NADHIFA AL-FAHMI

NPM: 2114070026

Judul:

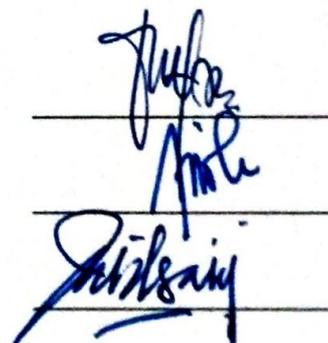
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *FUNWORDS*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA
PADA ANAK USIA DINI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 13 Januari 2025

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
2. Penguji I : Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd.
3. Penguji II : Widi Wulansari, M.Pd.



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIP. 19690824199403

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Sari Nadhifa Al-Fahmi
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat /Tgl. Lahir : Kediri/ 22 Februari 2001
NPM : 2114070026
Fak / Jur / Prodi : FKIP / S1 PG PAUD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 20 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Sari Nadhifa Al-Fahmi

NPM. 2114070026

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

"Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."

[Surat Al-Mujadilah: 11]

Saya persembahkan karya ini:

1. Untuk diriku sendiri

Terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah meski banyak rintangan yang dihadapi. Skripsi ini adalah bukti nyata bahwa mimpi bisa dicapai dengan usaha, doa, dan keyakinan yang kuat.

2. Kepada Bapak Zunit Saifulloh dan Ibu Sri Wahyuni

Segala doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang tiada hentinya menjadi cahaya di setiap langkahku. Skripsi ini kupersembahkan sebagai wujud rasa terima kasih atas segala cinta yang tak tergantikan.

3. Kepada dosen dan dosen pembimbing yang terhormat

Terima kasih atas bimbingan, ilmu, dan motivasi yang telah diberikan selama proses studi ini. Kehadiran dan arahan Anda adalah salah satu kunci keberhasilan saya menyelesaikan karya ini.

ABSTRAK

Sari Nadhifa Al-Fahmi, Pengembangan Multimedia Interaktif *FunWords* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pada Anak Usia Dini, Skripsi, PG PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci: multimedia interaktif, *FunWords*, kosakata, anak usia dini

Pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini di TK Putera Bhakti Kota Kediri masih rendah akibat minimnya media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk Multimedia Interaktif *FunWords* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan enam tahapan: Penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, mengembangkan bentuk awal produk, pengujian lapangan awal, revisi produk utama dan pengujian lapangan utama. Subjek penelitian adalah anak didik kelompok A TK Putera Bhakti, yang terdiri dari 10 anak. Validasi multimedia interaktif *FunWords* dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai validasi multimedia interaktif *FunWords* oleh ahli media adalah 0.8875, sedangkan nilai validasi oleh ahli materi adalah 0.85. Keduanya berada di atas nilai minimum validasi 0.3, sehingga dikategorikan “sangat valid”. Pada uji coba utama, terdapat peningkatan pemahaman kosakata anak dengan persentase respons positif sebesar 85%. Multimedia interaktif *FunWords* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak didik melalui elemen visual, audio dan animasi yang menarik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *FunWords* memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan multimedia interaktif *FunWords* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di institusi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih efektif dan menyenangkan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya, tugas penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif *FunWords* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pada Anak Usia Dini” dapat selesai dengan baik. Penyusunan skripsi ini merupakan sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP.
3. Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. selaku Wakil Dekan FKIP sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan proposal skripsi ini.
4. Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri, dosen pembimbing II, sekaligus sebagai dosen pembimbing akademik yang telah memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Nur Rosyida S.Pd., AUD. selaku kepala TK Putera Bhakti yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian.
6. Para guru dan staf TK Putera Bhakti yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian.

7. Kedua orang tua peneliti Bapak Zunit Saifulloh dan Ibu Sri Wahyuni serta saudara yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-satu, yang selalu memberikan dukungan, doa, perhatian, kepercayaan, dan kasih sayang yang tak terhingga sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa PG-PAUD angkatan 2021, khususnya Imroatus Sholihah, yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan semangat selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Kebersamaan dan perjuangan kita menjadi inspirasi berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman “ARKEPAN” yang telah memberikan doa dan dukungan.
10. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan.

Kediri, 20 Desember 2024



SARI NADHIFA AL-FAHMI

NPM. 2114070026

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Kegunaan Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Multimedia Interaktif <i>FunWords</i>	13
2. Pemahaman Kosakata pada Anak Usia Dini.....	18
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	21
C. Kerangka Berpikir.....	24
D. Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Model Pengembangan	28
B. Prosedur Pengembangan	29
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	32
D. Uji Coba Model/Produk	33
1. Desain Uji Coba	33

2. Subjek Uji Coba	34
E. Validasi Produk	34
F. Instrumen Pengumpulan Data	36
1. Instrumen Multimedia <i>FunWords</i>	36
2. Validasi Instrumen.....	39
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Studi Pendahuluan	48
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	48
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	49
3. Desain Awal Model	49
B. Pengujian Model	50
1. Uji Validasi Ahli	50
2. Uji Coba Lapangan.....	50
3. Desain Model Hasil Uji Coba Awal dan Uji Coba Utama	55
C. Validasi Model	56
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	56
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	58
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	60
4. Desain Akhir Model	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	63
1. Spesifikasi Model.....	63
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	64
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	67
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	69
A. Simpulan	69
B. Implikasi	70
C. Saran-saran.....	71
Daftar Pustaka	73
Lampiran.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Kajian Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data	38
Tabel 3.2 Lembar angket penilaian produk untuk ahli materi	39
Tabel 3.3 Lembar angket penilaian produk untuk ahli media	41
Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan	44
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan	44
Tabel 3.6 Skala <i>Guttman</i>	45
Tabel 3.7 Pedoman kriteria Kategori Respons Anak Didik	47
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Awal	51
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Utama	53
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media	56
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	57

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	27
Bagan 3.1 Langkah Pengembangan Media.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Hasil Validitas Ahli Media	79
Lampiran 2. Lembar Hasil Validitas Ahli Materi	83
Lampiran 3. Lembar Penilaian Uji Coba Awal	87
Lampiran 4. Lembar Penilaian Uji Coba Utama.....	88
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian	89
Lampiran 6. Tampilan Multimedia Interaktif <i>FunWords</i>	90
Lampiran 7. Lembar Surat Izin Penelitian	92
Lampiran 8. Lembar Surat Keterangan dari Lembaga.....	93
Lampiran 9. Lembar Kartu Bimbingan Skripsi	94
Lampiran 10. Hasil Cek Similarity	96
Lampiran 11. Surat Tugas dan HaKI <i>FunWords</i>	98
Lampiran 12. Bukti Submit Artikel Publikasi.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Namun di Indonesia, istilah ini dimaksudkan untuk anak usia 0-6 tahun (Miranti & Putri, 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak di bawah usia 6 tahun, termasuk janin, yang berada dalam tahap perkembangan dan pertumbuhan jasmani, moral, karakter, dan kecerdasannya, termasuk yang mendapat layanan formal di institusi pendidikan anak usia dini maupun yang tidak mendapat layanan formal tersebut.

Anak usia dini adalah masa prasekolah dasar yang dimaksudkan untuk membimbing anak dari lahir hingga enam tahun. Pada tahap ini, pendidikan dilakukan dengan menyediakan rangsangan guna membantu pertumbuhan anak agar siap untuk pendidikan lanjutan. Pendekatan ini dapat diterapkan dalam berbagai bentuk, baik melalui jalur formal, nonformal, atau informal, pada anak berusia 0-6 tahun. Tahap ini biasa dikenal sebagai masa "*golden age*", yaitu ketika otak anak mengalami perkembangan yang pesat. Anak memerlukan rangsangan yang sesuai, seperti bermain atau aktivitas yang menyenangkan, untuk memastikan perkembangan dan pertumbuhan anak berjalan sesuai dengan lingkungan dan rangsangan yang diberikan.

Pendidikan anak usia dini merupakan masa yang sangat penting untuk perkembangan individu. Di tahap ini, anak didik mengalami pertumbuhan

pesat dalam aspek kognitif, sosial, dan bahasa. Pada fase ini, pengembangan kosakata menjadi sangat signifikan karena memiliki hubungan erat dengan kemampuan berbahasa dan pemahaman secara umum.

Selain itu, pendidikan anak usia dini merupakan fase yang signifikan dalam pembentukan fondasi dasar anak. Menurut para ahli psikologi, periode usia dini merupakan waktu yang hanya terjadi sekali dan sangat berpengaruh bagi peningkatan kualitas individu di masa mendatang. Pengembangan aspek bahasa menjadi sangat penting karena melalui bahasa, anak mampu mengenali kata-kata dan kalimat, serta kaitan antara bahasa lisan dan teks tertulis (Fauzi, 2018). Peningkatan aspek bahasa menjadi sangat penting karena melalui bahasa, anak didik mampu mengenali kata-kata dan kalimat, serta kaitan antara berbicara dan menulis (Sari, 2023).

Pengetahuan mengenai perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat menentukan dalam mencapai kemampuan berbahasa yang baik. Untuk orang tua dan guru, memahami perkembangan bahasa anak pada tahap ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemahiran berbahasa anak usia dini. Dengan memperkenalkan teori-teori pengembangan bahasa, anak dapat mengoptimalkan perkembangan bahasa anak. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan contoh yang baik, memberikan dorongan pada anak, dan menerapkan rutinitas yang sesuai dengan usia anak.

Pengembangan keterampilan bahasa pada anak didik sangat penting bagi perkembangan kognitif anak, pencapaian kemampuan bahasa dan kemampuan akademik, serta untuk keterampilan sosial dan kesehatan mental

anak. Penelitian menegaskan bahwa interaksi antara guru dan anak merupakan aspek yang penting untuk mendukung pembelajaran kemampuan bahasa anak didik di lingkungan pendidikan. Guru dapat memperluas pengembangan kemampuan bahasa awal dengan berbagai cara. Dalam mendukung pengembangan kemampuan bahasa awal, guru dapat memanfaatkan beragam metode pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan anak didik, seperti membaca cerita bersama, bermain peran, atau mendorong diskusi kelompok. Melalui interaksi yang terbina dengan baik, anak didik dapat memperluas kosakata, memahami struktur bahasa, dan meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan, yang merupakan landasan penting bagi kemampuan komunikasi yang efektif di masa depan. Pada masa ini, anak masih mengumpulkan berbagai kosakata yang ditemui saat anak bersosialisasi (Lestaringrum et al., 2020).

Oleh sebab itu, bahasa merupakan alat komunikasi yang penting yang harus dikuasai oleh semua individu, dan keahlian berkomunikasi yang lancar menjadi keunggulan tersendiri bagi anak didik. Kesulitan dalam berkomunikasi karena keterbatasan bahasa akan menghambat interaksi sosial seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Meskipun Bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa asing di Indonesia, namun sangat penting untuk diajarkan kepada anak didik sejak dini karena merupakan bahasa internasional yang digunakan di seluruh dunia, mempermudah komunikasi saat berada di luar negeri (Oktaria dan Putra, 2020). Sekolah-sekolah formal saat ini telah banyak menerapkan pendekatan motivasi untuk mulai memperkenalkan pembelajaran

kepada anak usia dini, mulai dari kosakata, buah-buahan, abjad, hingga angka. Selain itu, pengenalan Bahasa Inggris juga dapat dilakukan melalui gambar-gambar, benda-benda, maupun video animasi (Taseman et al., 2020).

Bahasa Inggris, yang diakui sebagai bahasa internasional oleh dunia, menjadi penting bagi setiap individu. Pendidikan yang diberikan kepada anak didik sejak dini akan berdampak positif pada kemampuan komunikasi anak, meskipun anak belum dapat berbicara dalam Bahasa Inggris secara lengkap, namun setidaknya akan memiliki kosakata yang cukup (Qadafi, 2020). Pengenalan Bahasa Inggris pada anak usia dini harus dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan agar anak didik tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, karena konsentrasi anak usia dini terbatas, penting untuk menyajikan materi pengenalan dengan cara yang menarik agar anak tidak cepat bosan (Fitri & Na'imah, 2020).

Pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak didik dilakukan dengan memberikan pembelajaran bahasa yang sederhana dalam konteks sehari-hari, seperti pengenalan warna dan angka, menyanyikan lagu, membaca cerita, dan menceritakan tentang diri anak didik sendiri. Pembelajaran kosakata ini dilakukan berulang kali sehingga anak didik akan terbiasa mendengar dan menghafal (Cameron (2001) dalam Latifa & Muryanti (2022)). Untuk mendukung pengenalan kosakata Bahasa Inggris, diperlukan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran adalah perangkat pendukung yang penting dalam proses pengajaran, membantu guru memberikan materi dengan lebih baik. Menggunakan media pembelajaran mampu meningkatkan

kualitas proses belajar dan mencapai hasil yang diinginkan (Wulandari et al., 2023).

Teori Ekologi *Bronfenbrenner* menekankan bahwa perkembangan setiap individu, termasuk anak didik, dipengaruhi oleh interaksi antara lingkungan dan individu tersebut (Latifa & Muryanti, 2022). Oleh karena itu, penting bagi anak untuk diberi rangsangan yang sesuai tanpa memaksakan kemampuan anak didik, mempertimbangkan bahwa setiap anak memiliki potensi yang berbeda. Yang perlu diperhatikan adalah memberikan rangsangan dengan tekun dan secara konsisten agar dapat meresap ke dalam pikiran anak. Dengan demikian, anak dapat mengaplikasikan kemampuan Bahasa Inggris dengan sendirinya karena sudah terbiasa dilakukan di rumah dan dalam lingkungan sekitarnya (Hignasari, 2020).

Selain itu, pengenalan Bahasa Inggris tidak hanya terjadi di lingkungan formal, tetapi orang tua juga dapat memberikan rangsangan (Ghatarina Umi & Karmila, 2020). Guru memiliki peran penting dalam menyampaikan pemahaman Bahasa Inggris kepada anak untuk mengembangkan potensi berbahasa pada anak usia dini (Aisya & Amelia, 2020). Anak memasuki fase khusus dalam perkembangannya yang memerlukan rangsangan yang sesuai untuk memastikan pertumbuhan dan perkembangannya optimal sejak dini. Rangsangan tersebut harus diberikan secara teratur agar pengenalan Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan lancar pada tahap awal. Hal ini diharapkan akan memberikan manfaat saat anak tumbuh dewasa dan harus bersaing dalam lingkungan global (Na'imah, 2022).

Pendidikan Bahasa Inggris untuk anak usia dini memegang peran pokok dalam perkembangan kemampuan komunikasi anak didik di masa mendatang. Di TK Putera Bhakti Kota Kediri, pengajaran Bahasa Inggris telah diperkenalkan sejak tahun 2022. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan guru di TK tersebut, terdapat peningkatan jumlah anak didik yang mampu memahami kosakata dasar Bahasa Inggris dari tahun ke tahun. Pada tahun 2022, sekitar 25% anak didik mampu mengenali dan mengucapkan kosakata dasar, sedangkan pada tahun 2023 angka ini meningkat menjadi 45%. Meskipun demikian, angka ini masih dianggap rendah mengingat bahwa menguasai Bahasa Inggris sangat penting di era globalisasi saat ini.

Menurut teori perkembangan bahasa oleh *Vygotsky* (1978) dalam Ikhtiarani et al. (2024), interaksi sosial memainkan peran penting dalam perkembangan bahasa anak. *Vygotsky* menekankan bahwa bahasa berkembang melalui hubungan sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya, yang mendukung anak didik untuk belajar kosakata dan struktur bahasa dalam konteks yang bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam konteks ini sangat penting untuk mendukung proses belajar bahasa anak usia dini.

Guru yang memiliki kreativitas akan berdampak pada jalannya proses pengenalan serta memberikan rangsangan kepada anak didik. Guru mengenalkan Bahasa Inggris secara bertahap kepada anak usia dini di dalam kelas, dengan dukungan dari berbagai media dan alat permainan edukatif

sebagai pendukung dalam pengenalan Bahasa Inggris (Tiolina Siregar & Tarigan, 2021). Namun, metode-metode pengenalan konvensional dalam hal kosakata Bahasa Inggris sering kali tidak cukup menarik atau efektif bagi anak didik usia dini. Buku-buku teks yang kaku dan pendekatan pengenalan yang monoton tidak dapat mempertahankan minat anak didik dalam proses belajar. Mengatasi keterbatasan metode konvensional, dan mendukung prinsip pembelajaran berbasis permainan yang bermakna (Lestaringrum et al., 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi multimedia interaktif menawarkan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pengenalan kosakata pada anak didik usia dini.

TK Putera Bhakti Kota Kediri dipilih sebagai lokasi penelitian ini karena terdapat beberapa masalah signifikan terkait pengajaran Bahasa Inggris. Meskipun program Bahasa Inggris telah diterapkan sejak tahun 2022, data menunjukkan bahwa pada tahun 2023 hanya sekitar 45% anak didik yang menunjukkan kemampuan dasar dalam Bahasa Inggris. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan cenderung monoton, dengan dominasi Penyampaian informasi secara lisan dan buku teks. Hal ini menyebabkan sekitar 60% anak didik merasa bosan dan kurang termotivasi selama pelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif, seperti *FunWords*, untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris serta motivasi anak didik di TK ini.

Pengembangan dalam mengenalkan Bahasa Inggris pada anak usia dini di TK Putera Bhakti Kota Kediri ini menggunakan multimedia interaktif

PowerPoint. Multimedia interaktif *PowerPoint* dapat membuat pengenalan kosakata Bahasa Inggris lebih atraktif sehingga memudahkan anak dalam memahami materi yang disampaikan (Susantini & Kristiantari, 2021). Multimedia interaktif adalah media yang mendukung anak belajar dengan mandiri dan memahami informasi materi yang terdapat dalam media tersebut tanpa penjelasan yang diberikan oleh guru. Multimedia interaktif adalah perangkat yang mendukung pengguna untuk mengendalikan dan menyesuaikan media sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Microsoft PowerPoint* adalah perangkat lunak komputer yang dikembangkan oleh *Microsoft* dalam paket aplikasi *Microsoft Office* dan berfungsi sebagai alat untuk presentasi (Setyowati et al., 2020).

Kajian empiris mengungkapkan bahwa pengembangan multimedia interaktif dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan bahasa pada anak usia dini. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Wulandari et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Android, video pembelajaran, buku ajar, wayang, dan animasi memiliki dampak positif terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini didukung oleh teori pembelajaran multimedia dari Mayer (2009) dalam Handayani & Rohman (2020), menyatakan bahwa kombinasi visual dan audio dalam media pembelajaran dapat meningkatkan retensi dan pemahaman anak didik. Melalui kegiatan pembelajaran yang menggunakan media yang melibatkan anak dalam aktivitas membaca permulaan, anak dapat mengembangkan pemahaman kosakata. Hal ini dapat distimulasi dengan cara menggunakan media

pembelajaran yang menarik untuk mengenalkan kosakata (Nuraini et al., 2022).

Media pembelajaran berupa multimedia interaktif *PowerPoint* digunakan untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pengajaran. Anak didik dapat melakukan belajar sendiri dengan memanfaatkan media multimedia interaktif. *PowerPoint* yang menarik dan efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Hamdani et al., 2019). Sementara itu, dalam penggunaan multimedia interaktif ini, peneliti menggunakan media *PowerPoint* yang berisi materi pengenalan kosakata dan permainan kosakata untuk anak usia dini dalam Bahasa Inggris yang disebut *FunWords*. Multimedia interaktif *FunWords* ini dirancang untuk menjadi interaktif dan menyenangkan bagi anak didik, sehingga anak didik mendapatkan pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan dan menarik. Dengan menggunakan berbagai media seperti gambar, audio, dan juga video, peneliti dapat meningkatkan daya tarik dalam pengalaman belajar dan berkesan bagi anak didik.

Adapun tujuan Multimedia interaktif *FunWords* adalah untuk menciptakan lingkungan pengenalan yang interaktif dan menyenangkan bagi anak didik usia dini. Melalui penggunaan multimedia, seperti gambar, suara, dan animasi, diharapkan bahwa anak didik akan lebih terlibat dan tertarik dalam proses pengenalan kosakata. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia, *FunWords* menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan sambil tetap memperhatikan tujuan pengenalan. Melalui berbagai aktivitas

interaktif seperti pengenalan kata, permainan kata, dan aktivitas kolaboratif, diharapkan anak didik dapat memperluas kosakata Bahasa Inggris secara efektif dan berkelanjutan.

Penggunaan multimedia ini juga diharapkan meningkatkan minat belajar anak didik dengan cara menyajikan materi pengenalan secara menarik. Secara keseluruhan, *FunWords* bertujuan menciptakan lingkungan pengenalan yang merangsang, menarik, dan efektif bagi anak usia dini sehingga anak dapat memperoleh pemahaman kosakata Bahasa Inggris yang lebih baik dan lebih intensif. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan akan memberikan pengalaman belajar yang memikat dan efektif, serta mendukung anak didik untuk memperoleh pemahaman kosakata yang lebih baik dan lebih mendalam.

B. Identifikasi Masalah

Minimnya keterlibatan anak didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris di TK Putera Bhakti Kota Kediri menunjukkan adanya permasalahan yang perlu segera diatasi. Metode pengajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif mengakibatkan rendahnya minat serta motivasi anak didik untuk mempelajari Bahasa Inggris. Di samping itu, keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi anak usia dini turut memperparah kondisi tersebut.

Media yang ada saat ini sering kali tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata anak. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti multimedia interaktif *FunWords*, yang dapat

memberikan stimulasi yang sesuai dan menarik bagi anak didik. Penggunaan teknologi multimedia interaktif diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris, serta memotivasi anak untuk belajar lebih lanjut. Masalah-masalah ini saling berkaitan dan membutuhkan pendekatan komprehensif untuk menemukan solusi yang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah pengembangan multimedia interaktif *FunWords* untuk meningkatkan pemahaman kosakata pada anak usia dini.

D. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: bagaimana menghasilkan Multimedia Interaktif *FunWords* yang layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman kosakata pada anak usia dini?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk Multimedia Interaktif *FunWords* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.

F. Kegunaan Penelitian

Dengan Penelitian ini diharapkan berguna secara teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis:

Mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pengembangan multimedia interaktif terhadap kemampuan Bahasa Inggris anak usia dini dan menjadi referensi tambahan untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis:

Memberikan arahan dalam pengembangan pembelajaran yang lebih efektif menggunakan multimedia interaktif *FunWords*; membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak didik; Meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif bagi sekolah; dan menjadi acuan dalam pelaksanaan pembelajaran dan untuk meningkatkan wawasan mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif bagi peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M., & Suparno, S. (2020). Literasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi dan Praktik Guru di Prasekolah Aceh. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 971. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.480>
- Aisya, N., & Amelia, N. (2020). Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kreativitas Musik Anak di Pendidikan Anak Usia Dini 'Aisyiyah Terpadu Gantiwarno. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 56–71. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4838>
- Al-Fahmi, S. N., & Wijaya, I. P. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media FunWords Bagi Anak Usia Dini*. 2021, 1089–1098.
- Anggraini, D., Khumaedi, M., & Widowati, T. (2020). Validity and Reliability Contents of Independence Assessment Instruments of Basic Beauty Students for Class X SMK. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 9(1), 40–46. <https://doi.org/10.15294/jere.v9i1.42558>
- Asmawadi, A. (2021). Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i1.16>
- Azhar, M., Wahyudi, H., Promadi, & Masrun. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3160–3164. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/20984/15794>
- Damayanti, K. D., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Siswa Kelas VI. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 81–89. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.46132>
- Fauzi. (2018). *Hakikat pendidikan bagi anak usia dini*.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). *Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini*. 4, 1216–1227.

- Fitri, M., & Na'imah, N. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6500>
- Ghatarina Umi, M., & Karmila, M. (2020). Pendidikan Keterampilan Hidup (Life Skill) Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Lingkungan Keluarga. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 53. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i2.15473>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Gustiani, S. (2019). Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and Its Alternatives. *Holistics Journal*, 11(2), 12–22. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/holistic/article/view/1849>
- Hamdani, Yanto, D. T. P., & Maulana, R. (2019). Validitas Modul Tutorial Gambar Teknik dan Listrik dengan Autocad. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(2), 83–92. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i2.491>
- Handayani, E. P., & Rohman, A. (2020). Paradigma bahagia itu mencerdaskan ikhtiar membangun kemerdekaan belajar anak usia dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(3), 265. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.3.265-276.2020>
- Hanifah, H., & Widyasari, C. (2023). Buku Ajar Happy Thinking: Alternatif untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2721–2732. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4258>
- Hignasari, L. V. (2020). Analisis Peluang Usaha Pembuatan Alat Permainan Edukatif Anak Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Vastuwidya*, 3(2), 14–22. <https://doi.org/10.47532/jiv.v3i2.209>
- Ikhtiarani, V., Amalyani, R., & Ramadhanty, E. N. (2024). *Stimulasi Melatih Perkembangan Bahasa Anak melalui Metode Bercerita*. 1(2), 37–42.
- Kurniawati Mahardika, E., Sevi Nurmanita, T., Anam, K., & Aditya Prasetyo, M. (2023). Strategi Literasi Budaya Anak Usia Dini melalui Pengembangan Game Edukatif. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80–93.

<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>

Latifa, B., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Lapbook Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 29–41. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i1.2115>

Lestarinigrum, A., Dwiyantri, L., Wijaya, I. P., & Selfia, D. Dela. (2024). *Pra Literasi Sebagai Implementasi Metode Bermain Untuk Anak Usia Dini*. 4, 7069–7081.

Lestarinigrum, A., Lailiyah, N., Yulianto, D., Ardini, P. P., Anggraini, K., & Safitri, D. (2020). *STRATEGI PEMBELAJARAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI BERBASIS PERAN ORANG TUA SELAMA BDR*. http://repository.ukwms.ac.id/id/eprint/34292/2/5-Strategi_pembelajaran_.pdf

Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). *Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. 6(1), 58–66.

Na'imah, N. (2022). Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>

Natari, R., & Suryana, D. (2021). Penerapan Permainan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 245–252. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13102>

Nuraini, E., Iswantiningtyas, V., & Wijaya, I. P. (2022). *Pengembangan Media Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak*. 33(1), 1–12.

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Oktapiani, N. P. G., Asril, N. M., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dengan Media Wayang Melalui Video Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 285. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37466>

- Oktaria, R., & Putra, P. (2020). *Pendidikan Anak dalam Keluarga sebagai Strategi Pendidikan Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19*. 7(1), 41–51.
- Penti Novi Indriani. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Respons Siswa Kelas III SD. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 90–97.
- Qadafi, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak di Sangkhom Islam Wittaya School saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 422. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.591>
- Sari, E. P. (2023). *Meningkatkan kemampuan membaca permulaan Menggunakan media papan flannel cerdas pada anak didik usia 5 – 6 tahun Tk Dharma Wanita Desa Jambi*.
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MTs DARUL ULUM MUHAMMADIYAH GALUR*. 5(2).
- Sujia Aprisari, Romadon, & Sisi Pitriyana. (2023). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Berbantuan Liveworksheet Kelas V SDN 19 Pangkalpinang. *JBES (Journal Basic Education Skills)*, 1(3), 12–25. <https://doi.org/10.35438/jbes.v1i3.68>
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Suwarnaningrat, N. D. E. (2023). Analisis Teknik Observasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Desember, 9(24), 1011–1015.
- Taseman, Wilujeng Asih Purwani, Safaruddin, Nasrul Fuad Erfansyah, Ratna Pangastuti, Abdul Malik Dachlan, & Nukh Khozain. (2020). Meeting Standards through Integrated Curriculum: Point of View by Sussan M. Drake and Rebecca C. Bruns. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 1(1), 58–62. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v1i1.11>

- Tiolina Siregar, H., & Tarigan, R. M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Google Classroom (Gcr) Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ipa Mahasiswa Pgsd. *Journal of Natural Sciences*, 1(3), 136–142. <https://doi.org/10.34007/jns.v1i3.24>
- Trinawindu, I. B. K., Dewi, A. K., & Narulita, E. T. (2021). Multimedia Interaktif untuk Proses Pembelajaran. In *PRABANGKARA: Jurnal Seni Rupa dan Desain* (Vol. 19, Issue 23, pp. 35–42). https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/135%0Ahttps://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Multimedia+Interaktif+Untuk+Proses+Pembelajaran&btnG=
- Triyanto, D., & Astuti, R. Y. (2021). *Pentingnya Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Desa Purwoasri*, 28 *Metro Utara*. 03(02), 45–55.
- Ulya, N., & Hasanah, N.-I. (2020). *Strategi Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di TK Santa Maria Banjarmasin*. 05(02), 57–68. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i2>.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>