

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI BERBAHASA INGGRIS  
TERHADAP PERBENDAHARAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT TARUNA TELADAN DELANGGU  
KLATEN TAHUN AJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh

**Arvinka Riensa Saputri**

**NIM: 193131052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA  
2022/2023**

## NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri, Arvinka Riensa Saputri

NIM : 193131052

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

UIN Raden Mas Said Surakarta

di Surakarta

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Setelah membaca dan mengarahkan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdiri:

Nama : Arvinka Riensa Saputri

NIM : 193131052

Judul : "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbahasa Inggris

Terhadap Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6

Tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran

2022/2023".

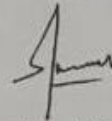
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh Gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Surakarta, 5 Mei 2023

Pembimbing,



**Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 19820611 200801 1 001

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbahasa Inggris Terhadap Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023" yang disusun oleh Arvinka Riensa Saputri telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Selasa, tanggal 16 April 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan.

Ketua merangkap Penguji 1:

**Afiati Handayu Diyah Fitriyani, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 19850712 201101 2 021

Sekretaris merangkap Penguji 2:

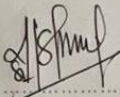
**Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 19820611 200801 1 011

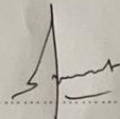
Penguji Utama:

**Dr. Retno Wahyuningsih, S.Si., M.Pd.**

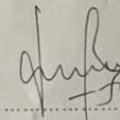
NIP. 19720429 199903 1 001



(.....)



(.....)



(.....)

Surakarta, 26 Mei 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



**Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd.**  
NIP. 19640302 199603 1 001

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmaaniirrahim* dengan rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, dengan penuh rasa syukur serta segenap cinta dan doa, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orangtuaku Bapak Purna Susanto, Bapak Ridwan Wahyu Praptowo, dan Ibu Rina Agustina yang telah membesarkan, mendidik, mendoakan, serta memberi dukungan dan semangat dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Adikku Muhammad Malik Ibrahim dan Kaka Bhinneki Syahputra, serta anggota keluarga lainnya yang telah mendoakan, serta memberikan dukungan dan semangat.
3. Sahabat-sahabatku Shevia Kurniawati M, Rina Yulianingsih, Prihatinna Kristi D. A, serta sahabat seperjuangan angkatan 2019 yang telah mendoakan, memberikan semangat, dukungan, dan bantuan.
4. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta.

## MOTO

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافُ أَلْسِنَتِكُمْ وَأَلْوَانِكُمْ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّلْعَالَمِينَ

Artinya: “Dan di antara tanda-tanda (kebesaran)-Nya ialah penciptaan langit dan bumi, perbedaan bahasamu dan warna kulitmu. Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui”. (QS. Ar-Rum: 22)

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Arvinka Riensa Saputri

NIM : 193131052

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbahasa Inggris Terhadap Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023” adalah asli atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 5 Mei 2023

Yang Menyatakan



**Arvinka Riensa Saputri**

NIM. 193131052

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbahasa Inggris Terhadap Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023”. Sholawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudhofir, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta. yang telah membina aktivitas akademik, dosen, dan mahasiswa.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta. yang telah bersedia menandatangani persuratan yang diperlukan untuk syarat skripsi.
3. Tri Utami, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. yang telah bersedia menandatangani persuratan yang diperlukan untuk syarat skripsi.
4. Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing penulis sejak pembuatan skripsi sampai selesai.

5. Giyanti, S.IP., S.Pd. selaku Kepala Sekolah TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten yang telah memberikan izin dalam penelitian ini.
6. Seluruh guru di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten yang telah membimbing dan membantu peneliti selama kegiatan penelitian.
7. Staf dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta. yang telah bersedia melayani dan membantu mahasiswa.
8. Teman-teman dan sahabat kelas PIAUD B angkatan 2019 yang sudah memberikan dukungan, semangat, dan motivasi.
9. Seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan bantuan selama penelitian hingga terselesaikannya penelitian ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan proposal skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga proposal skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya serta meningkatkan pengetahuan di bidang karya sastra.

Surakarta, 5 Mei 2023

Penulis,



**Arvinka Riensa Saputri**

NIM. 193131052



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
NOTA PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERSEMBAHAN .....	iv
MOTO .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
ABSTRAK .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah .....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian .....	12

F. Manfaat Penelitian .....	12
-----------------------------	----

## BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori .....	15
1. Penggunaan Video Animasi .....	15
a. Pengertian Video Animasi .....	15
b. Jenis-jenis Video Animasi .....	17
c. Manfaat Video Animasi .....	20
d. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi .....	21
e. Penggunaan Video Animasi Pada Pembelajaran Anak Usia Dini ...	22
2. Kartu Gambar .....	25
a. Pengertian Kartu Gambar .....	25
b. Jenis-Jenis Kartu Gambar .....	26
c. Manfaat Kartu Gambar .....	28
d. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Gambar .....	29
e. Penggunaan Kartu Gambar Pada Pembelajaran Anak Usia Dini .....	31
3. Kosakata ( <i>Vocabulary</i> ) .....	33
a. Pengertian Kosakata.....	33
b. Jenis-jenis Kosakata .....	35
c. Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini .....	38
d. Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini .....	42
4. Hakikat Anak Usia Dini .....	46
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	46

b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	48
c. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini .....	51
d. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	54
e. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	59
B. Penelitian Terdahulu .....	62
C. Kerangka Berfikir .....	65
D. Hipotesis .....	69

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian .....	72
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	74
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	75
D. Teknik Pengumpulan Data .....	78
E. Instrumen Pengambilan Data .....	79
F. Teknik Analisis Data .....	84

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data .....	92
1. Deskripsi Data Penelitian .....	92
2. Analisis Unit .....	102
B. Uji Prasyarat .....	103
1. Uji Normalitas .....	103
2. Uji Homogenitas .....	106
3. Uji Hipotesis .....	106

C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	108
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	113
B. Saran .....	114
DAFTAR PUSTAKA .....	115
LAMPIRAN .....	121

## ABSTRAK

Arvinka Riensa Saputri, 193131052, “*Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbahasa Inggris Terhadap Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023*”, Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Video Animasi Berbahasa Inggris, Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris

Permasalahan dalam penelitian ini adalah perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak yang masih rendah. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris serta rendahnya minat dan motivasi belajar anak dalam penggunaan media kartu gambar sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini yaitu 1) Mengetahui perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun menggunakan video animasi berbahasa Inggris di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023; 2) Mengetahui perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun menggunakan kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023; 3) Mengetahui perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun menggunakan video animasi berbahasa Inggris dan kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *quasi experimental*. Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten pada bulan Oktober 2022-Mei 2023. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 69 anak. Sampel pada penelitian ini berjumlah 47 anak yang diambil dengan *cluster random sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes lisan dan dokumentasi. Instrumen penelitian diuji validitas oleh ahli. Analisis data menggunakan analisis unit dan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov*, uji homogenitas menggunakan Uji F, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris dengan video animasi berbahasa Inggris termasuk pada kategori tinggi dengan persentase 66,6% dan nilai mean 13,04; 2) Perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris dengan kartu gambar termasuk pada kategori rendah dengan persentase 43,3% dan nilai mean 9,91; 3) Hasil perhitungan statistik berbantuan SPSS 25 dengan *independent sample t-test* diperoleh nilai Sig (2-tailed) = 0,003 dengan taraf signifikansi  $\frac{1}{2} \alpha$  yaitu 0,025. Sig (2-tailed) < Sig  $\frac{1}{2} \alpha$  (0,025) yaitu Sig (2-tailed = 0,003) <  $\frac{1}{2} \alpha$  (0,025), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris antara anak usia 5-6 tahun yang menggunakan media video animasi berbahasa Inggris dengan yang menggunakan media kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023.

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun .....	40
Tabel 2.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun .....	61
Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....	75
Tabel 3.2 Populasi Penelitian .....	76
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tes .....	82
Tabel 3.4 Rubrik Kriteria Penilaian Kosakata Bahasa Inggris .....	83
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Menggunakan Media Video Animasi Berbahasa Inggris .....	96
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Menggunakan Media Kartu Gambar .....	100
Tabel 4.3 Hasil Analisis Unit Media Video Animasi Berbahasa Inggris Menggunakan SPSS .....	102
Tabel 4.4 Hasil Analisis Unit Media Kartu Gambar Menggunakan SPSS .....	103
Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Normalitas Media Video Animasi Berbahasa Inggris Menggunakan SPSS .....	104
Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji Normalitas Media Kartu Gambar Menggunakan SPSS .....	105
Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Hipotesis Menggunakan SPSS .....	107
Tabel 4.8 Tabel Perbandingan Hasil Tes Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Media Video Animasi Berbahasa Inggris dan Kartu Gambar ....	109

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Penelitian .....	69
Gambar 3.1 <i>Posttest-Only Control Design</i> .....	74
Gambar 4.1 Diagram Batang Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Video Animasi Berbahasa Inggris .....	97
Gambar 4.2 Diagram Batang Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Gambar .....	101

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Penelitian Posttest Kelompok Eksperimen Media Video	
Animasi Berbahasa Inggris .....	121
Lampiran 2 Hasil Penelitian Posttest Kelompok Kontrol Media Kartu Gambar ....	122
Lampiran 3 Daftar Nama Anak Kelas B Umar bin Khattab .....	123
Lampiran 4 Daftar Nama Anak Kelas B Abu Bakar Ash Shidiq .....	124
Lampiran 5 Menghitung Analisis Unit Media Video Animasi Berbahasa	
Inggris (Eksperimen) .....	125
Lampiran 6 Menghitung Analisis Unit Media Kartu Gambar (Kontrol) .....	126
Lampiran 7 Soal Tes Lisan .....	127
Lampiran 8 Rubrik Penilaian .....	129
Lampiran 9 Form Penilaian Ceklis Kelas B Umar bin Khattab .....	130
Lampiran 10 Form Penilaian Ceklis Kelas B Abu Bakar Ash Shidiq .....	131
Lampiran 11 Foto Kegiatan Kelompok Eksperimen Media Video Animasi	
Berbahasa Inggris .....	132
Lampiran 12 Foto Kegiatan Kelompok Kontrol Media Kartu Gambar .....	133
Lampiran 13 Media Video Animasi Berbahasa Inggris dan Kartu Gambar .....	134
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	
Kelompok Eksperimen Media Video Animasi Berbahasa Inggris ....	136



Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	
Kelompok Kontrol Media Kartu Gambar .....	142
Lampiran 16 Surat Keterangan Validasi .....	148
Lampiran 17 Bukti Revisi Uji Validasi Ahli .....	149
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian .....	151
Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	152
Lampiran 20 Tabel F .....	153
Lampiran 21 Daftar Riwayat Hidup .....	154

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Indonesia saat ini menghadapi konsep baru era *Society 5.0* yang merupakan kelanjutan dari era revolusi 4.0. Era *Society 5.0* diartikan sebagai konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan teknologi. Fokus keahlian pada bidang pendidikan abad 21 meliputi *creativity*, *critical thinking*, *communication*, dan *collaboration* atau yang dikenal dengan 4Cs. Beberapa kemampuan yang harus dikuasai di abad 21 yaitu meliputi *leadership*, *digital literacy*, *communication*, *emotional intelligence*, *entrepreneurship*, *global citizenship*, *problem solving*, dan *team-working* (Nastiti & ‘Abdu, 2020: 64). Melihat beberapa kemampuan yang telah disebutkan di atas, salah satu kemampuan yang harus dikuasai dalam bidang pendidikan saat ini adalah *communication* atau komunikasi. Komunikasi dapat mempermudah seseorang dalam bertukar pendapat atau gagasan sehingga mudah dipahami satu sama lain.

Kemampuan komunikasi merupakan kemampuan yang mencakup kemampuan individu dalam mengemukakan gagasan secara lisan maupun secara tertulis kepada orang lain. Kemampuan tersebut dianggap akan membuka peluang yang sangat luas untuk menjalin kerjasama dalam lingkup nasional maupun internasional (Tamin dkk, 2022: 340). Namun terkadang komunikasi menjadi terbatas karena adanya perbedaan bahasa antar negara, sehingga membutuhkan bahasa pemersatu atau bahasa internasional yang dimengerti oleh setiap negara yaitu Bahasa Inggris (Purwanti, 2020: 92).

Bahasa Inggris dianggap sulit menjadikan sebagian masyarakat khususnya pelajar merasa enggan meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris (Tambunsaribu & Galingging, 2021: 31). Rendahnya tingkat kepercayaan diri dan motivasi dalam mempelajari Bahasa Inggris menjadi hambatan tersendiri dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris. Menghilangkan pemikiran tentang sulitnya belajar Bahasa Inggris perlu dihilangkan mengingat Bahasa Inggris menjadi Bahasa Asing yang perlu dikuasai.

Bahasa Inggris menjadi tantangan dalam menghadapi era *Society* 5.0. Bahasa Inggris merupakan bahasa pergaulan dunia atau lebih sering disebut dengan istilah *lingua franca*. Pada dunia modern dan serba terkoneksi saat ini, kemampuan seseorang dalam menguasai Bahasa Inggris sangat dibutuhkan (Muzammil, 2017: 164). Bahasa Inggris sering digunakan untuk penyampaian dan pencarian informasi atau ilmu pengetahuan. Jika memiliki kemampuan berbahasa Inggris, maka akan mampu bersaing secara global dalam berbagai aspek kehidupan (Dewi Dkk, 2022: 230). Pada masa kini, penggunaan Bahasa Inggris semakin memasuki seluruh garis dalam kehidupan baik pada ranah formal dan informal, salah satunya adalah pada bidang pendidikan. Bahasa Inggris penting untuk diperhatikan pada peserta didik dan perlunya pembelajaran Bahasa Inggris yang memadai sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris dengan optimal dan maksimal.

Kesadaran mengenai urgensi penguasaan Bahasa Inggris (*English Mastery*) pada peserta didik menjadikan tantangan dan masalah tersendiri bagi

orang tua dan pendidik. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan perlu mengembangkan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih baik. Pembelajaran Bahasa Inggris penting dikembangkan sejak usia dini. Usia dini merupakan masa peka yang sangat penting bagi anak. Pada masa peka inilah, masa yang tepat untuk mengembangkan segala aspek kemampuan anak usia dini, salah satunya adalah perkembangan bahasa dalam mengajarkan Bahasa Inggris. Namun, penggunaan Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing merupakan hal yang baru bagi anak-anak, terutama pada sekelompok anak yang tinggal di lingkungan keluarganya tidak atau jarang menggunakan Bahasa Inggris (Mazhabi, 2019: 51).

Hal tersebut menjadi tantangan dalam mengenalkan Bahasa Inggris terhadap anak usia dini. Peran pendidik sangat dibutuhkan untuk mengenalkan Bahasa Inggris sejak usia dini agar anak tidak terlalu asing dengan Bahasa Inggris. Bahasa Inggris untuk anak usia dini dimulai dengan mengenalkan kosakata pada benda-benda yang sering anak lihat dan gunakan. Maka anak akan lebih mudah menangkap dan menghafalkan kosakata tersebut. Syafei (dalam Purwanti, 2020: 93) berpendapat bahwa "*Introducing English to Young Learners is guiding and facilitating young learners in aging 5-12 years old*", yang berarti mengenalkan Bahasa Inggris pada anak usia dini yaitu membimbing dan memfasilitasi anak usia dini mulai dari usia 5-12 tahun.

Mengajarkan Bahasa Inggris pada anak usia dini tentu memiliki cara yang berbeda dibandingkan dengan mengajarkan kepada remaja atau dewasa. Pada anak usia dini, pembelajaran Bahasa Inggris hanya sebatas pengenalan

dasar (Nasution, 2016: 3-4). Salah satu aspek Bahasa Inggris sesuai untuk diperkenalkan kepada anak usia dini khususnya di TK atau PAUD yaitu kosakata (*vocabulary*). Kosakata merupakan dasar seseorang dalam berbahasa dan penting diterapkan sedini mungkin. Hal ini dikarenakan anak usia dini mempunyai fleksibilitas otak yang sangat baik (Falah, 2017: 2). Oleh karena itu, sejak usia dini anak perlu dibimbing dan dipraktikkan secara langsung agar dapat menguasai Bahasa Inggris dengan baik.

Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini dimulai dengan mengenalkan benda-benda di lingkungan sekitar. Pada Pendidikan Anak Usia Dini pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran. Hal tersebut dapat mempermudah anak dalam mengenal kosakata Bahasa Inggris (Gulo dkk, 2014: 4). Oleh sebab itu, sebagai pendidik perlu mengenalkan kosakata dasar tentang sesuatu atau benda-benda yang sering mereka lihat di lingkungan sehingga dalam belajar anak merasa *familiar* untuk mengenal dan mengingatnya. Kosakata dasar tersebut dapat berupa pengenalan hewan, buah, anggota tubuh, benda-benda di sekitar rumah atau sekolah, dan lain-lain.

Pembelajaran kosakata kepada anak usia dini harus dilakukan dengan kegiatan yang bersifat konkret, dalam artian kegiatan tersebut dilakukan secara nyata dan dapat dilihat agar anak mampu memahami materi yang dimaksud (Gulo dkk, 2014: 7). Misalnya, melalui kegiatan berbicara anak dapat meniru apa yang diucapkan oleh gurunya. Media yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Namun

melihat kenyataan di lapangan, permasalahan yang terjadi ialah Bahasa Inggris jarang dikenalkan dan diajarkan sebagai pengantar keterampilan bahasa anak. Bahasa Inggris sangat tepat diajarkan sejak usia dini mengingat usia tersebut adalah usia emas (Purwanti, 2020: 93). Hal ini terjadi disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang media pembelajaran Bahasa Inggris yang cocok dalam mengembangkan kemampuan bahasa yang tepat untuk anak usia dini.

Konsep pembelajaran anak usia dini adalah belajar sambil bermain sehingga pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh pada proses belajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa. Media pembelajaran dapat mendorong terciptanya proses belajar sebagai bentuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Hamid dkk, 2020: 4). Kurangnya pengetahuan tentang media pembelajaran yang tepat menjadikan pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini menjadi kurang maksimal. Proses pembelajaran menjadi terkesan membosankan dan menyebabkan rendahnya minat dan motivasi anak dalam belajar Bahasa Inggris. Pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini perlu disesuaikan dengan konsep pembelajaran dan karakteristik anak dini. Anak usia dini memiliki daya konsentrasi pendek dan lebih cepat bosan sehingga memerlukan media pembelajaran yang menarik.

Oleh karena itu, dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini peran guru sangat diperlukan dalam memilih media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak (Marlianingsih, 2016: 134). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memperjelas makna dari bahan pembelajaran sehingga dapat lebih dipahami oleh anak. Kosakata yang dipelajari pun akan terus menempel di memori dan dapat diaplikasikan dalam keseharian.

Media yang dapat digunakan dalam memperkaya perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris diantaranya adalah video animasi berbahasa Inggris. Menurut Fatin dkk (2022: 275) berpendapat bahwa video animasi merupakan media audio-visual yang memberikan tampilan gambar bergerak dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa. Video animasi sangat *popular* di kalangan anak-anak. Hal tersebut dikarenakan anak usia dini menyukai sesuatu yang menarik, menyenangkan, dan imajinatif (Siregar dkk, 2021: 12). Penggunaan video animasi berbahasa Inggris sebagai media pengenalan kosakata Bahasa Inggris adalah pilihan yang tepat. Video animasi dapat dijadikan pilihan variasi media pembelajaran dalam mengajarkan Bahasa Inggris pada anak usia dini. Video animasi dinilai bersifat menarik bagi anak sehingga cocok dengan karakteristik anak usia dini dan memudahkan anak untuk belajar kosakata Bahasa Inggris.

Penelitian yang dilakukan oleh Lina Silfia, Tri Indah Rusli, dan Rahmat Nasrullah (2018) dapat diketahui bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi terhadap penguasaan kosa kata

anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi mempermudah anak dalam mengenali kosakata yang diberikan, karena dalam video animasi tidak hanya menampilkan kosakata tertulis tetapi juga menampilkan gambar. Video animasi mempermudah anak dalam menghafal kosakata. Pada penelitian ini, temuan juga menunjukkan bahwa anak lebih mudah memahami arti kata. Gambar dalam video animasi membantu memperkuat pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga memberikan pandangan langsung kepada anak tentang makna dalam hal pengenalan kosakata.

Selain video animasi berbahasa Inggris, kartu gambar juga dapat digunakan sebagai media memperkaya perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris. Kartu gambar adalah media pembelajaran visual berupa kertas tebal yang berbentuk persegi panjang berisi gambar-gambar yang menarik dengan lambang kata-kata sebagai petunjuk arti dari gambar tersebut (Sholihah, 2015: 3). Lebih lanjut Kristanto (2016: 34) berpendapat bahwa kartu gambar merupakan media yang dapat digunakan untuk memperkaya kosakata siswa. Kartu gambar merupakan salah satu sarana untuk memudahkan siswa dalam mengenali huruf, mengenali kata, frase, kalimat, dan wacana, serta menghubungkan bunyi dan maknanya (Ramadhanti & Arifin, 2021: 174).

Pembelajaran bahasa yang kurang tepat, serta penyampaian yang kurang variatif dan kurang memanfaatkan media pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan bahasa pada anak usia dini (Dea dkk, 2020: 55). Pembelajaran bahasa melibatkan 4 faktor yang dapat mempengaruhinya, yaitu jenis bahasa yang dipelajari anak, bagaimana cara anak mempelajari bahasa, karakteristik



kepribadian anak, dan lingkungan proses pembelajaran bahasa itu sendiri. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009, mencantumkan bidang pengembangan bahasa pada Pendidikan Anak Usia Dini, meliputi: menerima bahasa, mengungkap bahasa, dan keaksaraan. Oleh karena itu pembelajaran bahasa bagi anak, baik itu bahasa Indonesia ataupun bahasa Asing perlu diperhatikan sedini mungkin selama masa usia 2 sampai 6 tahun, sehingga kemampuan bahasa anak akan terus berkembang dengan baik dan perbendaharaan kata yang dimiliki semakin banyak (Manispal, 2018: 139).

Berdasarkan hasil observasi awal dan dokumentasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 Oktober 2022 di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten, peneliti menemukan masalah bahwa nilai perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris masih tergolong cukup rendah. Nilai perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris dari 69 siswa, terdapat kurang lebih 27 anak dengan kategori nilai BB (Belum Berkembang) dan kurang lebih 24 anak dengan kategori MB (Mulai Berkembang). Hal tersebut diketahui dari hasil rekap penilaian bulanan dan wawancara terhadap kepala sekolah dan guru kelas. Berdasarkan hasil wawancara kepada Kepala Sekolah TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten yaitu Ustadzah Giyanti, S.IP., S.Pd. bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada kelompok B belum merata, dalam arti ada beberapa anak yang mampu mengenal kosakata Bahasa Inggris dengan baik, kurang lebih 18 anak. Ada juga anak yang kurang menguasai mengenal kosakata Bahasa Inggris, dari setiap kelas kurang lebih 15 sampai 17 siswa. Sedangkan hasil wawancara kepada guru kelas yaitu Ustadzah Niken Kuswati dan Ustadzah Retno

Mardiningsih S.Pd. bahwa perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak masih tergolong minim, dalam arti jumlah kosakata yang dihafal anak masih sedikit. Hal tersebut diukur dari jumlah kosakata yang dihafal setiap anak, kemudian disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Pemerolehan kategori BB (Belum Berkembang) dan MB (Masih Berkembang) lebih dominan.

Program pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di TK IT Taruna Teladan dilaksanakan saat kegiatan pembukaan. Pada kegiatan pembukaan tersebut, pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dalam seminggu dengan alokasi waktu kurang lebih 15-30 menit. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris adalah media kartu gambar. Peneliti melihat bahwa di TK IT Taruna Teladan penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris kurang bervariasi. Peneliti menemukan fakta bahwa penggunaan media kartu gambar sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris kurang memotivasi anak sehingga minat belajar anak rendah. Media kartu gambar terkesan membosankan dan tidak menarik sehingga perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak menjadi kurang maksimal dan optimal.

Melihat permasalahan di atas maka peneliti ingin melakukan uji eksperimen penggunaan video animasi berbahasa Inggris sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini, khususnya pada anak usia 5-6 tahun. Adapun pemilihan video animasi berbahasa Inggris sebagai media uji eksperimen kosakata Bahasa Inggris didasarkan atas beberapa

kelebihan dari video animasi. Penggunaan video animasi dapat mempermudah dalam menyajikan informasi mengenai kosakata Bahasa Inggris. Video animasi mampu menarik perhatian anak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Hal tersebut dikarenakan video animasi merupakan media yang menggabungkan unsur audio dan visual sehingga dinilai efektif dan mempermudah anak dalam menangkap dan menghafalkan kosakata Bahasa Inggris. Pemutaran video animasi secara berulang mampu meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris pada anak karena anak dapat melihat gambar dan mendengarkan suara pengucapan kosakata Bahasa Inggris secara bersamaan. Penggunaan video animasi berbahasa Inggris ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan rendahnya nilai perbendaharaan kosakata di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbahasa Inggris Terhadap Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten.

2. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris.
3. Rendahnya minat dan motivasi belajar anak dalam penggunaan media kartu gambar sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dengan penambahan media pembelajaran lain sebagai kontrol yaitu kartu gambar untuk melihat perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris yang menggunakan video animasi berbahasa Inggris dan kartu gambar. Penelitian ini dikhususkan pada kelompok B anak usia 5-6 tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun menggunakan video animasi berbahasa Inggris di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun menggunakan kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023?

3. Apakah terdapat perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun menggunakan video animasi berbahasa Inggris dan kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun menggunakan video animasi berbahasa Inggris di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Mengetahui perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun menggunakan kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Mengetahui perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun menggunakan video animasi berbahasa Inggris dan kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

## 1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait penggunaan video animasi berbahasa Inggris sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini, khususnya pada anak usia 5-6 tahun. Informasi yang didapatkan dari penelitian dapat memperluas dan memotivasi penggunaan video animasi berbahasa Inggris sebagai media yang menyenangkan dan lebih atraktif untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini. Penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan atau bahan acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang relevan.

## 2. Manfaat secara praktis

### a. Bagi Madrasah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas madrasah, menambah wawasan dan pengalaman, serta memotivasi madrasah dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Inggris.

### b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu sumber informasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi berbahasa Inggris terhadap perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini, khususnya pada anak usia 5-6 tahun. Melalui penelitian ini diharapkan mampu memotivasi guru untuk menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai metodologi penelitian serta menjadi sarana menerapkan ilmu atau teori-teori yang telah didapatkan dan dipelajari selama di bangku perkuliahan ataupun ketika praktik langsung di lapangan persekolahan.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Penggunaan Video Animasi

###### a. Pengertian Video Animasi

Video berasal dari bahasa latin, yaitu “*vidi*” atau “*visum*” yang berarti melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), video adalah rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. Secara umum, video merupakan media yang menampilkan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik berupa konsep, prinsip, prosedur, teori pengetahuan yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan pesan/materi pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami. Program video dapat digabungkan dengan animasi untuk mendemonstrasikan perubahan. Penggabungan video dan animasi bertujuan untuk mencapai efektivitas penggunaan media video dalam memberikan visualisasi yang bersifat dinamis (Rosyid dkk, 2019: 108).

Istilah animasi berasal dari bahasa latin, yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan kata animasi di dalam kamus bahasa Indonesia Inggris berasal dari kata *animation* yang berarti menghidupkan. Definisi animasi secara umum merupakan suatu kegiatan yang menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Animasi



dapat diartikan sebagai gambar yang berisi objek, dimana objek itu seolah-olah hidup yang disebabkan oleh kumpulan gambar tersebut berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar tersebut dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna atau spesial efek (Ramdani, 2021: 22). Penggunaan animasi pada komputer dimulai dengan ditemukannya perangkat lunak komputer yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti membuat ilustrasi atau melakukan perubahan dari satu gambar ke gambar berikutnya untuk membentuk kombinasi yang sempurna (Yudianto, 2017: 235).

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbantuan komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi yang bersifat kontinu untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran (Luhulima dkk, 2017: 113). Video animasi memberikan tampilan gambar bergerak dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa (Fatin dkk, 2022: 275). Penggunaan video animasi dapat dipandu oleh guru agar pesan yang disampaikan melalui media tersebut dapat menarik perhatian dan diserap dengan baik oleh siswa sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lebih efektif. Selain itu, dengan menggunakan video animasi akan memotivasi dan memiliki peran besar dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa. Minat, kemampuan, dan kemauan siswa dapat ditingkatkan dengan

penggunaan video animasi dalam pembelajaran (Marpaung, 2021: 504).

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah media audio visual yang memuat pesan-pesan pembelajaran berupa menghidupkan objek dalam gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Pesan dan informasi dikemas dalam bentuk desain video animasi. Gambar, teks, suara, dan gerakan dimuat dalam satu *frame* sehingga menampilkan konten yang menarik dan lebih mudah dipahami.

#### **b. Jenis-jenis Video Animasi**

Penggunaan animasi sebagai video pembelajaran sangat bervariasi. Prinsip sederhana dari animasi telah berkembang menjadi beberapa jenis. Secara umum, Harsadi (2015: 4) menyebutkan jenis-jenis animasi sebagai berikut:

##### 1) Animasi *Clay* (*Stop Motion Animation*)

Animasi *clay* (tanah liat) atau sering disebut dengan animasi *stop motion* merupakan jenis animasi yang mempunyai teknik pembuatan paling sederhana diantara animasi yang lain. Teknik pembuatan animasi *clay* atau *stop motion* termasuk salah satu teknik yang mudah untuk dipraktekkan. Teknik ini dilakukan dengan cara mengambil gerakan satu demi satu gerakan sehingga objek tampak hidup atau bergerak.

Hal ini sejalan dengan pendapat Syah (2018: 100), bahwa stopmotion dilakukan dengan cara memanipulasi gambar sehingga benda mati sebagai objek dapat bergerak sendiri dan tergantung dalam perhitungan frame. Jenis animasi ini sangat diminati oleh animator karena dalam prosesnya tidak perlu digambar. Animator hanya perlu mengubah *scene* secara fisik dengan cara mengambil gambar dengan memotret objek satu per satu *frame* secara berulang.

## 2) Animasi 2D

Animasi 2D adalah animasi dengan tampilan dua dimensi. Objek pada animasi 2D dibuat dan diedit pada komputer dengan berbantuan *2D bitmap graphics* atau *2D vector graphics*. Hasil dari animasi 2D cenderung lebih datar tanpa terlihat dimensi ekstra yang menjadikan gambar terlihat nyata.

Animasi 2D merupakan animasi dwi-matra yang bisa disebut sebagai *flat animation* (Nastiti dkk., 2021: 37). Menurut Rijal (2017: 1) dua dimensi (2D) merupakan suatu objek yang dihasilkan menggunakan dua sumbu, yaitu sumbu x dan sumbu y. Proses pembuatan animasi 2D dilakukan dengan teknik menggambar di atas media yang datar, seperti kertas, kanvas, dinding, kaca, dan lain-lain, yang kemudian diedit dengan berbantuan komputer sehingga objek menjadi bergerak, terlihat nyata, dan lebih menarik.

### 3) Animasi 3D

Animasi 3D merupakan animasi yang memiliki ruang pada objeknya sehingga bisa dilihat dari semua sudut/sisi. Animasi 3D memiliki bentuk yang halus, pencahayaan yang terlihat nyata, dan kesan ruang yang lebih terasa. Hal tersebut membuat animasi 3D mudah dikenali walaupun dilihat secara sepintas.

3D atau animasi 3D adalah suatu objek atau ruang yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi yang berbentuk (Sarassati dkk., 2018: 114). Proses dalam animasi 3D adalah menciptakan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Adapun konsep dari animasi 3D yaitu sebuah model yang memiliki bentuk, volume, dan ruang (Tanus dkk, 2022: 388).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa seiring berkembangnya zaman animasi telah berkembang menjadi beberapa jenis. Secara umum pembagian jenis animasi terbagi menjadi tiga jenis, yaitu animasi clay, animasi 2D, dan animasi 3D. Ketiga jenis animasi tersebut memiliki konsep dan teknik pembuatan yang berbeda dan menjadi ciri khas. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis video animasi 2D. Animasi 2D dinilai cukup mudah untuk dibuat dan dikreasikan sehingga mempermudah peneliti dalam penggunaannya. Animasi 2D diedit pada komputer dengan berbantuan *vector graphics* sehingga menjadikan objek terlihat nyata dan bergerak.

### **c. Manfaat Video Animasi**

Penggunaan video animasi memberikan manfaat dalam berbagai bidang. Manfaat yang diberikan dari video animasi dinilai mampu meringankan dan mempermudah sebuah pekerjaan. Adapun menurut Munir (2015: 319) bahwa manfaat penggunaan video animasi antara lain:

- 1) Menunjukkan obyek dengan idea.
- 2) Menjelaskan konsep yang sulit.
- 3) Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit.
- 4) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.
- 5) Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras.
- 6) Memperindah tampilan presentasi.
- 7) Mempermudah penggambaran dari suatu materi.

Melihat banyaknya manfaat penggunaan video animasi, dalam dunia pendidikan animasi bermanfaat sebagai penunjang mencapai tujuan sebuah pembelajaran. Vargo (dalam Hikmah, 2021: 154) menyebutkan bahwa penggunaan video animasi dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Meningkatkan berpikir kritis siswa karena animasi memiliki aspek multi indra yaitu melihat, mendengar, dan berbicara.
- 2) Memungkinkan siswa untuk membuat tindakan nyata atau membayangkan suatu peristiwa atau proses.

- 3) Animasi dapat menjadi cara untuk menarik siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.
- 4) Berguna untuk mengevaluasi pengetahuan dan kemampuan analisis siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa video animasi dalam penggunaannya memiliki beberapa manfaat. Video animasi dapat digunakan pada berbagai bidang pekerjaan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Video animasi bermanfaat dalam menyederhanakan kerumitan materi pembelajaran, walaupun begitu video animasi tetap menstimulasi otak siswa untuk berpikir dan aktif dalam pembelajaran.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi**

Penggunaan video animasi tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Johari dkk (2014: 11) menyebutkan beberapa kelebihan dan kekurangan video animasi. Adapun beberapa kelebihan dalam penggunaan video animasi adalah sebagai berikut:

- 1) Memperkecil ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya.
- 2) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks.
- 3) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

- 4) Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.
- 5) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 6) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain kelebihan, adapun beberapa kekurangan dalam penggunaan video animasi adalah sebagai berikut:

- 1) Memerlukan biaya yang cukup mahal.
- 2) Memerlukan *software* khusus untuk membukanya.
- 3) Memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- 4) Tidak dapat menggambarkan realitas seperti fotografi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa video animasi dalam penggunaannya memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Hal tersebut menjadi pertimbangan bagi guru dalam menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Meskipun video animasi memiliki beberapa kekurangan, namun guru tetap dapat memaksimalkan kelebihan dari video animasi.

#### **e. Penggunaan Video Animasi Pada Pembelajaran Anak Usia Dini**

Penggunaan video animasi dinilai lebih tepat digunakan pada pembelajaran anak usia dini karena siswa lebih tertarik dengan bentuk yang variatif dari video animasi. Video animasi terlihat menarik baik dari segi pewarnaan ataupun tampilan. Penggunaan video animasi disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pada pembelajaran anak usia dini, penggunaan video animasi dapat disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Konten dari video animasi dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. Video animasi dapat dibuat dengan semenarik mungkin untuk menarik perhatian anak usia dini (Valentina & Sujana, 2021: 233).

Rahmatullah dkk (2022: 101) dalam penelitiannya menjelaskan empat tahapan penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Tahap pertama, guru melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan informasi dan mempertimbangkan masalah yang dihadapi. Tahap kedua, mengidentifikasi materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk video animasi. Tahap ketiga, membuat desain pengembangan untuk mendapatkan gambaran format penulisan dan desain video animasi yang sistematis. Tahap keempat atau terakhir yaitu melakukan uji coba video animasi tersebut kepada siswa.

Menurut Sadiman dalam (Maghfiroh & Suryana, 2021: 1564) menjelaskan ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang guru dalam menggunakan video animasi, yaitu:



- 1) Penggunaan video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan informasi dan pesan kepada anak, karena animasi merupakan media pembelajaran yang menarik khususnya digunakan sebagai pengenalan anak usia dini.
- 2) Video animasi mampu memunculkan rasa ingin tahu anak terhadap materi pembelajaran.
- 3) Video animasi telah berkembang di masyarakat, sehingga memudahkan guru dan orangtua dalam mengakses video animasi untuk menstimulasi perkembangan anak.

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran anak usia dini tentunya tidak selalu dapat dilaksanakan dengan sempurna. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi merupakan bagian dari kurikulum pendidikan yang dilaksanakan guna mengetahui tujuan dari pendidikan yang sudah direncanakan apakah kegiatan pembelajaran sudah sesuai atau belum (Junanto & Kusna, 2018: 181). Kemudian Junanto (2016: 181) mengatakan bahwa evaluasi adalah penyediaan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil keputusan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dinilai tepat digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini. Pada PAUD, penggunaan video animasi dapat didesain sesuai tema pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak. Terdapat beberapa tahapan dalam

penggunaan video animasi yang dapat dilakukan sesuai kebutuhan atau tujuan. Penggunaan video animasi akan lebih efektif apabila tampilan video animasi disesuaikan dengan konten atau materi yang akan diberikan, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada anak agar lebih mudah dipahami dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan video animasi perlu diadakan evaluasi guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

## **2. Kartu Gambar**

### **a. Pengertian Kartu Gambar**

Kartu gambar adalah media pembelajaran visual berupa kertas tebal yang berbentuk persegi panjang berisi gambar-gambar yang menarik dengan lambang kata-kata sebagai petunjuk arti dari gambar tersebut (Sholihah, 2015: 3). Kartu gambar adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak anak agar dapat menerima informasi yang ada di hadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu anak belajar (Fahrudin dkk, 2022: 50). Kartu gambar merupakan media untuk menstimulasi munculnya ide, pikiran, dan gagasan baru. Kartu gambar memegang peranan penting dalam proses belajar yakni dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan (Pratiwi, 2016: 101). Lebih lanjut Kristanto (2016: 34) berpendapat bahwa kartu gambar

merupakan media yang dapat digunakan untuk memperkaya kosakata siswa. Kartu gambar merupakan salah satu sarana untuk memudahkan siswa dalam mengenali huruf, mengenali kata, frase, kalimat, dan wacana, serta menghubungkan bunyi dan maknanya (Ramadhanti & Arifin, 2021: 174).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kartu gambar adalah media pembelajaran visual yang terbuat dari kertas tebal berbentuk persegi panjang berisi gambar dan lambang kata dari gambar tersebut. Kartu gambar berisi gambar-gambar yang menarik sehingga dapat memicu otak anak dan memberikan informasi kepada anak. Kartu gambar digunakan sebagai penunjang proses belajar anak, salah satunya adalah untuk memperkaya kosakata.

#### **b. Jenis-Jenis Kartu Gambar**

Menurut Lestari (2012: 6), kartu gambar dikelompokkan menurut jenisnya yaitu antara lain:

- 1) Kartu gambar binatang, yakni kartu yang berisi gambar-gambar binatang dan nama dari binatang tersebut, seperti binatang darat, binatang air, dan binatang udara.
- 2) Kartu gambar buah-buahan, yakni kartu yang berisi gambar aneka buah-buahan dan nama dari buah tersebut, seperti semangka, anggur, apel, jeruk, dan lain-lain.
- 3) Kartu gambar warna dan bentuk, yakni kartu yang berisi gambar bentuk-bentuk berwarna beserta namanya, seperti persegi dengan

warna merah, segitiga dengan warna biru, lingkaran dengan warna hijau, dan lain-lain.

- 4) Kartu gambar kendaraan, yakni kartu yang berisi gambar-gambar kendaraan dan nama dari kendaraan tersebut, seperti kendaraan darat, kendaraan laut, dan kendaraan udara.
- 5) Kartu gambar alam, yakni kartu yang berisi gambar atau foto mengenai alam semesta, seperti benda alam, bencana alam, cuaca, iklim, dan lain-lain.
- 6) Kartu gambar pekerjaan, yakni kartu yang berisi gambar atau foto mengenai pekerjaan atau profesi seseorang, seperti guru, dokter, polisi, dan lain-lain.
- 7) Kartu gambar pakaian, yakni berupa kartu yang berisi gambar atau foto mengenai macam-macam pakaian, seperti pakaian atas, pakaian bawah, pakaian dalam, dan lain-lain.
- 8) Kartu gambar angka, yakni kartu yang berisi gambar mengenai angka, seperti angka 1, angka 2, angka 3, dan seterusnya.
- 9) Kartu gambar benda, yakni kartu yang berisi gambar atau foto mengenai benda-benda di sekitar dan nama dari benda tersebut, seperti kursi, meja, sapu, dan lain-lain.
- 10) Kartu gambar sayuran, yakni kartu yang berisi gambar atau foto mengenai aneka macam sayuran dan nama dari sayuran tersebut, seperti sawi, kol, terong, tomat, dan lain-lain.

Adapun jenis-jenis media kartu gambar menurut Madyawati (2016: 255) adalah sebagai berikut:

- 1) Kartu gambar berupa huruf
- 2) Kartu gambar berupa kartu nama buah-buahan, benda, dan hewan.
- 3) Kartu gambar majemuk berupa tulisan dan simbol huruf abjad.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kartu gambar memiliki banyak jenisnya, yaitu kartu gambar binatang, buah-buahan, warna dan bentuk, kendaraan, alam, dan lainnya. Jenis-jenis kartu gambar tersebut berupa gambar-gambar yang berisi materi untuk menambah perbendaharaan kata. Pemilihan jenis kartu gambar dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis kartu gambar alam, yaitu kartu gambar yang berisi materi-materi mengenai alam semesta, dalam penelitian ini adalah mengenai benda alam.

### **c. Manfaat Kartu Gambar**

Menurut Sadidah (2013: 4), secara umum manfaat kartu gambar adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.

- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Lebih lanjut Dea dkk (2020: 59) mengungkapkan bahwa manfaat kartu gambar bagi anak adalah sebagai alat untuk mengungkapkan (mengekspresikan) isi hati, pendapat serta gagasan. Kartu gambar juga dapat digunakan sebagai alat untuk menjelaskan bentuk serta situasi. Sejalan dengan Pratita (2014: 93) bahwa manfaat kartu gambar adalah sebagai media penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide, dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal tetapi dapat lebih memberikan kesan. Kartu gambar dapat mengembangkan daya otak kanan, melatih kemampuan konsentrasi, dan memperbanyak perbendaharaan kata anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kartu gambar bermanfaat dalam memperjelas penyampaian pesan karena kartu gambar tidak banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal yang sulit dipahami. Oleh karena itu kartu gambar mampu memunculkan ide baru, mampu membuat anak belajar mandiri, dan memberi rangsangan dalam proses belajar. Salah satunya adalah untuk menjelaskan bentuk serta situasi dalam memperbanyak perbendaharaan kata anak.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Gambar**

Kartu gambar tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Menurut Pratita (2014: 93), kartu gambar memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

- 1) Mudah dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan lainnya.
- 2) Harganya relatif lebih murah daripada jenis-jenis media pembelajaran lainnya dan mudah didapatkan.
- 3) Gambar bisa dipergunakan dalam banyak hal untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu.
- 4) Gambar dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistik.

Menurut Romdani dan Andriyani (2021: 735) kelebihan kartu gambar adalah sebagai berikut:

- 1) Sifatnya yang konkrit.
- 2) Gambar atau foto lebih realistik.
- 3) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- 4) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan manusia.
- 5) Gambar dapat memperjelas berbagai bidang sehingga dapat mencegah dan memperbaiki kesalahpahaman.
- 6) Harganya murah dan mudah digunakan.
- 7) Praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana.
- 8) Gampang diingat.
- 9) Menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain kelebihan, kartu gambar juga memiliki kekurangan. Menurut Sadidah (2013: 6), kartu gambar memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

- 1) Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata.
- 2) Gambar atau foto benda yang kurang jelas (font, warna, gambar, dan ilustrasi) menjadi tidak menarik dan tidak efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar, hanya bisa digunakan untuk kelompok kecil.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kartu gambar sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan kartu gambar yaitu praktis sehingga mudah dimanfaatkan dan dibawa, harganya murah dan mudah didapatkan, serta dapat memperjelas konsep atau gagasan yang abstrak dalam berbagai bidang. Kekurangan dari kartu gambar yaitu hanya menekankan persepsi indra mata, gambar yang terlalu kompleks menjadikannya kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, dan hanya cocok digunakan untuk kelompok kecil.

**e. Penggunaan Kartu Gambar Pada Pembelajaran Anak Usia Dini**

Penggunaan kartu gambar agar lebih efektif yaitu dengan cara meletakkan gambar pada konteks yang bermakna, dan anak harus berinteraksi dengan gambar itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Pemilihan gambar-gambar pada kartu gambar dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Gambar-gambar tersebut hendaknya menampilkan gagasan, informasi, konsep-konsep yang mendukung tujuan, serta kebutuhan pengajaran pemilihan



kartu gambar harus memperlihatkan sasaran yang harus disesuaikan dengan perkembangan siswa (Pratiwi, 2016: 101).

Kartu gambar memiliki banyak seri atau jenis yang dilengkapi dengan berbagai kata serta gambar yang sangat menarik anak-anak. Pada pembelajaran anak usia dini, pemilihan seri atau jenis kartu gambar dapat didasarkan pada tema pembelajaran. Penggunaan kartu gambar tidak dapat diproyeksikan namun dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menstimulus anak usia dini agar menunjukkan respon seperti yang diharapkan (Amini & Suryadi, 2020: 125).

Menurut Madyawati (2016: 258) ada beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh sebuah kartu gambar yang baik untuk dapat dijadikan media pembelajaran anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Autentik, yaitu gambar tersebut melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda yang sebenarnya.
- 2) Sederhana, yaitu komponen yang terhubung dengan gambar hendaklah cukup jelas dan menunjukkan poin-poin pokok materi.
- 3) Ukuran yang relatif, yaitu gambar dapat memperbesar atau memperkecil objek/benda sebenarnya.
- 4) Gambar yang terdapat pada kartu gambar sebaiknya mengandung unsur gerak atau perbuatan.
- 5) Kartu bergambar seharusnya bagus dan sesuai dengan tujuan pemberian materi pembelajaran.

Penggunaan kartu gambar tentunya harus memperhatikan karakteristik anak. Artinya, sebelum memberikan untuk pembelajaran membaca permulaan. Melihat kemampuan yang dimiliki anak untuk dapat menggunakan kartu gambar dan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yakni bermain kata, melalui bermain kata dapat merangsang anak untuk kreatif dan aktif dengan tujuan mempelajari huruf, memperkaya perbendaharaan kata, dan berbagai simbol gambar (Ramadhanti & Arifin, 2021: 178).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan kartu gambar pada pembelajaran anak usia dini dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran. Guru dapat menentukan seri atau jenis kartu gambar yang sesuai dengan materi atau tujuan pembelajaran. Penggunaan kartu gambar harus memperhatikan karakteristik anak agar dapat merangsang anak untuk kreatif dan aktif.

### **3. Kosakata (*Vocabulary*)**

#### **a. Pengertian Kosakata**

Kosakata atau *vocabulary* merupakan himpunan kata yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu yang diketahui oleh seseorang. Kosakata adalah salah satu komponen penting untuk dipahami dalam mempelajari bahasa (Miranti dkk, 2015: 169). Sejalan dengan pendapat Pentury (2018: 234) bahwa kosakata merupakan keseluruhan kata yang dimiliki oleh seorang penulis/pembicara.

Kosakata berperan penting dalam pengajaran bahasa karena sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa. Semakin banyak jumlah kosakata yang dimiliki, maka seseorang akan semakin terampil dalam berbahasa.

Sesuai dengan pendapat Hidayati (2017: 70) bahwa kosakata (*vocabulary*) adalah salah satu kunci untuk menguasai bahasa, seperti kemampuan berbicara (*speaking*), mendengarkan (*listening*), dan menulis (*writing*). Penguasaan kosakata menjadi modal untuk menguasai seluruh aspek pembelajaran bahasa seperti Bahasa Inggris. Alqahtani (2015: 22) berpendapat bahwa “*Vocabulary is often viewed as a critical tool for second language learners because the lack of this will impede the successful of their communication*”, yang berarti bahwa kosakata sering dipandang sebagai alat penting dalam pembelajaran bahasa kedua, karena kurangnya kosakata akan menghambat keberhasilan dalam berkomunikasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, kosakata merupakan komponen penting yang perlu dikuasai ketika mempelajari bahasa, salah satunya adalah pembelajaran Bahasa Inggris. Kosakata diartikan sebagai unsur bahasa yang dimiliki oleh seseorang dan digunakan untuk penyusunan kalimat sehingga dapat dipahami ketika berkomunikasi. Kosakata sangat dibutuhkan dalam berbahasa karena untuk meningkatkan berbagai keterampilan bahasa.

## **b. Jenis-jenis Kosakata**

Pembagian jenis-jenis kosakata menurut Hurlock (dalam Marlianingsih, 2016: 135) bahwa anak mempelajari dua jenis kosakata yaitu kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum merupakan kata yang dapat dipakai dalam berbagai keadaan yang berbeda. Kosakata khusus merupakan kata dengan arti tertentu dan hanya dipakai pada keadaan tertentu. Adapun jenis-jenis kosakata telah dikemukakan oleh Hurlock sebagai berikut:

### 1) Kosakata umum

Kosakata umum mencakup kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan.

- a) Kata benda. Kata benda merupakan kata pertama yang digunakan oleh anak. Umumnya kata benda yang bersuku kata satu, diambil dari bunyi celoteh yang anak senangi.
- b) Kata kerja. Kata kerja digunakan anak setelah mempelajari kata benda yang cukup untuk menyebutkan nama dan benda di sekitarnya. Kata kerja tersebut merupakan kata-kata baru khususnya menggambarkan tindakan, misalnya “beri”, “ambil” atau “pegang”.
- c) Kata sifat. Kata sifat merupakan kosakata yang biasanya diucapkan anak ketika berumur 1,5 tahun. Kata sifat awal yang biasanya digunakan oleh anak yaitu “baik”, “buruk”, “bagus”, “nakal”, “panas”, dan “dingin”. Pada intinya

kosakata tersebut digunakan pada orang, makanan, dan minuman.

- d) Kata keterangan. Kata keterangan merupakan kosakata yang digunakan anak pada umur yang sama untuk kata sifat. Umumnya kata keterangan yang paling awal muncul diucapkan oleh anak yaitu “disini” dan “dimana”.

## 2) Kosakata khusus

Kosakata khusus mencakup kosakata warna, kosakata jumlah, kosakata waktu, kosakata uang, kosakata ucapan populer, dan kosakata sumpah.

- a) Kosakata warna. Sebagian besar anak mengenal nama warna dasar pada usia 4 tahun. Seberapa banyak warna yang dipelajari oleh anak tergantung pada kesempatan belajar dan minat anak terhadap warna.
- b) Kosakata jumlah. Berdasarkan skala intelegensi Stanford-Binet, anak usia 5 tahun diharapkan mampu menghitung tiga objek. Sedangkan pada anak usia 6 tahun diharapkan cukup baik dalam memahami kata “tiga”, “sembilan”, “lima” untuk menghitung biji.
- c) Kosakata waktu. Pada umumnya anak yang berusia 6 atau 7 tahun telah mengetahui arti dari waktu, misalnya pagi, siang, musim panas, dan musim hujan.

- d) Kosakata uang. Anak yang berusia 4 atau 5 tahun biasanya mulai mengenal dan menamai mata uang logam berdasarkan ukuran dan warnanya.
- e) Kosakata ucapan populer. Rata-rata anak yang berusia 4 sampai 8 tahun khususnya anak laki-laki menggunakan ucapan populer sebagai ungkapan emosi dan kebersamaan dengan kelompok sebaya.
- f) Kosakata sumpah. Kata sumpah biasanya mulai digunakan oleh anak pada usia sekolah untuk menyatakan bahwa anak sudah besar, menyadari perasaan rendah dirinya, menegaskan kejantanannya, dan menarik perhatian.

Tarigan (dalam Marlianingih, 2016: 136) mengungkapkan kosakata dasar atau *basic vocabulary* merupakan kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit kemungkinan diambil dari bahasa lain. Adapun perincian jenis kosakata dasar menurut Tarigan adalah sebagai berikut:

- a) Istilah kekerabatan, seperti ayah, ibu, kakak, adik, nenek, kakek, bibi, paman, dan lain-lain.
- b) Nama bagian tubuh, seperti kepala, rambut, hidung, telinga, pipi, gigi, kaki, tangan, jari, dan lain-lain.
- c) Kata ganti (diri, penunjuk), seperti saya, kamu, dia, mereka, kalian, sana, situ, itu, ini, dan lain-lain.

- d) Kata bilangan pokok, seperti satu, dua, tiga, lima, tujuh, sepuluh, duapuluh, seratus, seribu, sepuluh ribu, dan lain-lain.
- e) Kata kerja pokok, seperti makan, minum, tidur, mandi, memasak, menulis, membaca, dan lain-lain.
- f) Benda-benda universal, seperti tanah, air, sepi, udara, langit, bulan, bintang, matahari, binatang, tumbuh-tumbuhan, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis kosakata terbagi atas kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum merupakan kosakata yang dipelajari pertama kali oleh anak karena dapat digunakan diberbagai keadaan. Kosakata khusus dipelajari setelah anak mempelajari kosakata umum. Maka dari itu, pemerolehan kosakata umum biasanya lebih banyak diucapkan oleh anak usia dini.

Untuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini, kosakata awal yang diajarkan adalah kosakata dasar. Pada penelitian ini, peneliti akan mengajarkan mengenai kosakata umum berupa kata benda. Peneliti mengenalkan kata benda pada benda-benda sekitar yang sering dilihat oleh anak di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema pembelajaran di lembaga, yaitu tema Alam Semesta.

### **c. Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini**

Pembelajaran Bahasa Inggris begitu penting untuk dikenalkan sejak dini dan tidak boleh dipandang sebelah mata. Pada anak usia dini,

pembelajaran Bahasa Inggris hanya sebatas pengenalan dasar (Nasution, 2016: 3-4). Salah satu aspek Bahasa Inggris sesuai untuk diperkenalkan kepada anak usia dini khususnya di TK atau PAUD yaitu kosakata (*vocabulary*). Kosakata merupakan dasar seseorang dalam berbahasa dan penting diterapkan sedini mungkin. Hal ini dikarenakan anak usia dini mempunyai fleksibilitas otak yang sangat baik (Falah, 2017: 2). Marpaung (2021: 504) menyatakan bahwa,

*“Vocabulary learning can help in improving English proficiency and having a large amount of vocabulary will make students fluent in the target language, which means that language learners need to have enough vocabulary to fit the language”.*

Pendapat tersebut berarti bahwa pembelajaran kosakata dapat membantu dalam meningkatkan kemahiran Bahasa Inggris dan memiliki banyak kosakata akan membuat anak fasih dalam bahasa target, dalam artian bahwa anak ketika belajar bahasa perlu memiliki kosakata yang cukup agar sesuai dengan bahasa tersebut. Oleh karena itu, sebagai pendidik perlu memperkaya perbendaharaan kata Bahasa Inggris untuk mengembangkan kemahiran Bahasa Inggris pada anak.

Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini dimulai dengan pengenalan kata pada benda-benda di lingkungan sekitar. Pada Pendidikan Anak Usia Dini biasanya disesuaikan dengan tema pembelajaran untuk mempermudah mempelajari kosakata. Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini dimulai dengan mendengar setiap kosakata yang disebutkan, kemudian barulah masuk pada tahap pengenalan kata tersebut. Pengenalan beberapa



kosakata tersebut merupakan sebuah pengalaman pengetahuan baru bagi anak, yang artinya anak memiliki pembendaharaan kata Bahasa Inggris yang tersimpan dalam memori otaknya dan anak dapat mengekspresikan kata tersebut tanpa rasa ragu (Gulo dkk, 2012: 4). Pembelajaran kosakata mengacu pada ruang lingkup perkembangan bahasa pada anak usia dini usia 5-6 tahun sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Perkembangan</b>
KI-3. Kompetensi inti pengetahuan	3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	1. Mengenal kosakata 2. Mengenal simbol-simbol huruf dalam kosakata
	4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	1. Menyebutkan kosakata sesuai gambar 2. Menyebutkan simbol-simbol huruf dalam kosakata 3. Mencocokkan kosakata sesuai gambar

Menurut Lestari dan Adelina (2022: 59) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak memerlukan proses yang panjang dan berkelanjutan. Hal tersebut dapat menunjang anak-anak untuk memperoleh banyak kosakata Bahasa Inggris. Pemerolehan kosakata dalam jumlah banyak, maka anak dapat mengucapkan dan mengingat kosakata Bahasa Inggris.

Mengajarkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini tidak dapat diajarkan secara mandiri. Peran guru sangat dibutuhkan dalam memberikan pembelajaran yang menarik agar anak dapat menikmati

proses belajar mengajar (Pertiwi dkk, 2021: 97). Sejalan dengan pendapat Nation (dalam Wulanjani, 2016: 78-79) menjelaskan bahwasanya dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris guru harus memberikan fasilitas dengan mengajarkan kata yang berguna dan dapat membantu anak untuk memahami maknanya dengan caranya sendiri. Adapun karakteristik cara pengajaran kosakata yang baik adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu menarik perhatian anak.
- 2) Anak dapat memperhatikan dan memahami bentuk makna atau penggunaan suatu kata.
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan pengulangan.

Berdasarkan penjelasan beberapa teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa kosakata Bahasa Inggris merupakan dasar pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini. Pembelajaran kosakata dapat dimulai dengan mengenalkan kata benda-benda di lingkungan sekitar yang dikenal oleh anak, seperti mengenal kosakata hewan, buah, alat tulis, dan sebagainya. Mengingat hakikat pembelajaran anak usia dini belajar sambil bermain, maka pembelajaran kosakata Bahasa Inggris memerlukan cara pengajaran yang menarik dan menyenangkan. Anak tetap mendapatkan pengetahuan mengenai kosakata baru meskipun pembelajaran dibalut dengan bermain.

#### **d. Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini**

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini memerlukan persiapan secara tersusun agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Persiapan rencana yang telah disusun tersebut diterapkan dengan bentuk kegiatan praktis dan nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan yang perlu dilakukan adalah membuat daftar kosakata yang dibutuhkan anak. Kata tersebut diambil dari sesuatu yang di sekitar anak, seperti bagian tubuh, anggota keluarga, nama-nama binatang, nama buah, dan lain sebagainya (Pertiwi dkk, 2021: 97).

Terdapat beberapa metode yang dapat diterapkan oleh guru dalam kegiatan pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Yamin (2017: 89-95) menyebutkan empat metode pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini yaitu sebagai berikut:

##### 1) Metode TPR (*Total Physical Response Method*)

Metode ini merupakan metode yang dikembangkan oleh James Asher, seorang profesor psikologi Universitas Negeri San Jose California. Metode TPR adalah metode yang pembelajarannya lebih mengutamakan kegiatan langsung berhubungan dengan kegiatan fisik (*physical*) dan gerakan (*movement*). Pemberian stimulasi memori secara intensif maka asosiasi memori berhubungan akan semakin kuat dan semakin

mudah untuk mengingat (*recalling*). Kegiatan mengingat tersebut dilakukan secara verbal dengan aktivitas gerak (*motor activity*).

Adapun contoh penerapan metode TPR pada pengenalan kosakata Bahasa Inggris adalah seperti mengenalkan kata *stand up* (berdiri) dengan meminta anak untuk berdiri sambil mendengarkan dan mengucapkan kata *stand up*. Pengenalan kata *stand up* dapat dikuatkan dengan kegiatan bernyanyi dan bergerak. Kegiatan pengenalan kosakata Bahasa Inggris menggunakan metode TPR akan lebih maksimal apabila berlangsung secara terus menerus dan bertahap dengan cara yang menarik.

## 2) Metode *teaching English by using song*

Metode *teaching English by using song* merupakan metode yang mengajarkan kosakata Bahasa Inggris menggunakan nyanyian/lagu sebagai media pembelajaran. Metode ini termasuk dalam pendekatan yang sangat tepat sebagai sarana mengajarkan Bahasa Inggris pada anak. Nyanyian dan musik sebagai teknik pembelajaran Bahasa Inggris. Musik memiliki berbagai kandungan elemen di dalamnya sebagai bentuk fasilitas pengembangan kemampuan kognitif anak.

Penggunaan metode *teaching English by using song* memiliki beberapa keuntungan bagi anak, seperti meningkatkan motivasi anak, lebih mudah memahami materi pembelajaran, menumbuhkan minat anak, dan menciptakan suasana senang,

tidak bosan, serta menarik. Melalui nyanyian membuat anak lebih cepat mempelajari, menguasai, dan mempraktikkan materi pembelajaran. Kemampuan anak dalam mendengar (*listening*), bernyanyi (*singing*), berkeaktivitas (*creative*) dapat dikembangkan melalui kegiatan ini.

### 3) Metode *teaching English by using games*

Metode *teaching English by using games* merupakan metode pengenalan kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan game atau permainan sebagai medianya. Metode ini dapat digunakan dengan beberapa kegiatan. Kegiatan tersebut seperti *story telling* (bercerita), *role play* (bermain peran), *art and craft* (seni dan kerajinan tangan), *games* (permainan), *show and tell*, serta *music and movement* (gerak dan lagu).

Metode *teaching English by using games* cocok digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini. Penggunaan metode *teaching English by using games* memiliki beberapa keuntungan. Adapun beberapa keuntungannya adalah sebagai berikut:

- a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c) Proses belajar anak menjadi lebih interaktif.
- d) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
- e) Kualitas belajar anak dapat ditingkatkan.

- f) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
- g) Sikap positif anak terhadap bahan pelajaran dan proses belajar dapat ditingkatkan.
- h) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

4) Metode *teaching by using stories*

Metode *teaching by using stories* merupakan metode pengenalan kosakata Bahasa Inggris dengan cara membaca cerita pendek berbahasa Inggris. Pemilihan cerita yang mudah dipahami dengan membaca kalimat perkalimat berbahasa Inggris akan sangat membantu dalam memahami cerita berbahasa Inggris. Melalui cerita tersebut dapat mengambil beberapa kosakata sebagai pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif, guru perlu membuat peraturan persetujuan bersama anak, misalnya sebelum cerita selesai dibacakan anak dilarang untuk bertanya dan meminta anak untuk mengulangi apa yang guru ceritakan setelah kegiatan bercerita selesai.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris memerlukan metode yang tepat dalam prosesnya. Pemilihan metode disesuaikan dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat memilih metode yang ingin digunakan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *teaching English by using song*.

Peneliti menggunakan lagu atau nyanyian dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris. Hal tersebut dilakukan untuk memaksimalkan penggunaan video animasi.

#### **4. Hakikat Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Syifaузakia dkk (2021: 15) mengungkapkan bahwa terdapat 3 perbedaan pendapat mengenai pengertian anak usia dini. Pertama, anak usia dini dalam perspektif Islam adalah anak yang berusia 0-7 tahun. Kedua, dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Ketiga, menurut organisasi NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun. Menurut Tatminingsih (2016: 3) mendefinisikan anak usia dini adalah anak yang berusia di bawah 6 tahun, termasuk anak yang masih berada dalam kandungan ataupun masih berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya, baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini.

Usia dini merupakan periode awal dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan manusia yang paling penting dan mendasar. Pada masa tersebut ditandai dengan berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya hingga periode akhir

perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi ciri khas anak usia dini adalah periode keemasan (*golden age*). Periode keemasan merupakan periode dimana semua potensi anak berkembang dengan pesat. Apabila potensi-potensi di usia emas tidak distimulasi dengan optimal dan maksimal, maka dampaknya akan menghambat tahap perkembangan anak selanjutnya (Suryana, 2021: 25).

Anak usia dini merupakan pribadi yang unik karena memiliki sifat yang unik dan terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat, dan minat sendiri-sendiri. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dimulai sejak masa prenatal atau sejak dalam kandungan. Saat anak berada dalam kandungan, pembentukan sel syaraf terjadi sebagai modal pembentukan kecerdasan. Setelah lahir, pembentukan sel syaraf terjadi lagi dimana hubungan antar sel syaraf otak terus berkembang (Susanto, 2017: 2).

Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini perlu diperhatikan untuk memberi pembinaan tumbuh kembang anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan yang berfokus pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap perilaku serta agama), serta bahasa dan komunikasi. Pendidikan Anak Usia Dini harus disesuaikan pada tahap



perkembangan agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Huliyah, 2016: 63).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang mengalami tumbuh kembang yang sangat pesat, dengan rentang usia 0-8 tahun. Usia dini merupakan masa *golden age* dimana pemberian stimulasi harus diberikan secara optimal. Pemberian stimulasi secara optimal akan berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya. Pada Pendidikan Anak Usia Dini segala aspek pertumbuhan dan perkembangan anak akan distimulasi dengan berbagai program di dalamnya.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dan berbeda-beda karena anak usia dini berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat. Karakteristik anak usia dini berbeda dengan anak usia delapan tahun ke atas. Suryana (2021: 31) menyebutkan beberapa karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

##### 1) Anak bersifat egosentris

Anak bersifat egosentris diartikan bahwa anak melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Sifat egosentris tersebut dapat diamati ketika anak saling berebut mainan, menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak terpenuhi. Bagi anak sepanjang hal terkait dirinya merupakan suatu hal yang penting.

2) Anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*)

*Curiosity* diartikan bahwa anak memiliki pandangan bahwa di dunia ini dipenuhi oleh hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal tersebut menyebabkan tingginya rasa ingin tahu anak. Rasa ingin tahu anak sangat beragam, tergantung dengan sesuatu yang menarik perhatiannya. Rasa ingin tahu pada anak usia dini sangat baik untuk dikembangkan sebab dapat memberikan pengetahuan baru bagi anak dalam mengembangkan kognitifnya. Semakin tinggi rasa ingin tahu anak, maka semakin tinggi pula pengetahuan yang didapat dan semakin kaya daya pikir anak.

3) Anak bersifat unik

Menurut Bredekam (dalam Suryana, 2021: 32) mengatakan bahwa anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan tersebut dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan, dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda setiap anak. Walaupun pola urutan umum dalam perkembangan anak dapat diprediksi, akan tetapi pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

4) Anak kaya imajinasi dan fantasi

Karakteristik ini diartikan bahwa anak mempunyai dunia sendiri yang berbeda dengan orang di atas usianya. Anak usia dini

tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi. Anak terkadang bertanya kepada orang dewasa hal-hal yang tidak bisa ditebak, hal tersebut dikarenakan anak memiliki fantasi yang luar biasa dan berkembang melebihi apa yang dilihatnya. Memberikan pengalaman-pengalaman yang merangsang untuk terus mengembangkan kemampuannya merupakan stimulasi untuk memperkaya imajinasi dan fantasi anak.

5) Anak memiliki daya konsentrasi pendek

Anak usia dini pada umumnya memiliki daya konsentrasi yang pendek, dalam arti sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Anak biasanya selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali apabila kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi, dan tidak membosankan. Durasi konsentrasi anak lima tahun pada umumnya selama 10 menit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman.

Selain beberapa karakteristik di atas, Khairi (2018: 19) mengungkapkan bahwa ada karakteristik yang tidak kalah penting dan harus dipahami oleh setiap orang tua dan guru, yaitu anak suka meniru dan bermain. Kedua karakteristik tersebut sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini. Suka meniru dalam arti anak menganggap suatu hal yang dilihatnya sangat menarik sehingga anak

akan meniru dan melakukan seperti yang dilihatnya. Sedangkan anak suka bermain merupakan usia dimana anak senang bermain. Anak mengisi kesehariannya dengan bermain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki beberapa karakteristik yang khas. Adapun karakteristik tersebut berbeda dengan usia anak di atasnya. Anak merupakan makhluk yang unik dan berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik tersebut dapat berubah seiring berjalannya usia dan lingkungannya.

**c. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini**

Perkembangan didefinisikan sebagai suatu pola yang teratur mengenai perubahan struktur, pikiran, perasaan, atau perilaku yang dihasilkan dari proses pematangan, pengalaman, dan pembelajaran. Perkembangan merupakan sebuah proses yang dinamis dan berkesinambungan seiring dengan berjalannya kehidupan (Mansur, 2019: 9). Khairi (2018: 21) menyebutkan karakteristik perkembangan anak usia dini secara umum dikelompokkan dalam usia (0-1 tahun), (2-3 tahun), dan (4-6 tahun) sebagai berikut:

1) Usia 0-1 tahun

Pada usia ini adalah masa bayi, perkembangan fisik mengalami kecepatan yang luar biasa dan paling cepat dibandingkan dengan usia selanjutnya. Adapun karakteristik perkembangan pada usia 0-1 tahun adalah sebagai berikut:

- a) Anak mempelajari keterampilan motorik, seperti berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan.
- b) Anak mempelajari keterampilan menggunakan panca indra, seperti melihat, mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan cara memasukkan benda ke dalam mulut.
- c) Anak mempelajari komunikasi sosial, dalam arti siap melaksanakan kontak sosial dengan lingkungan. Komunikasi responsif dengan orang dewasa mampu mendorong dan mengembangkan respon verbal dan non verbal bayi.

## 2) Usia 2-3 tahun

Pada usia ini perkembangan fisik juga bertumbuh dengan sangat pesat sama seperti usia sebelumnya. Adapun karakteristik perkembangan pada usia 2-3 tahun adalah sebagai berikut:

- a) Anak begitu aktif mengeksplorasi benda-benda yang berada di sekitarnya. Anak memiliki kemampuan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang tinggi.
- b) Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Hal ini diawali dengan berceloteh satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Pada usia ini, anak terus belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain, dan mengungkapkan isi hati dan pikirannya.

- c) Anak mulai belajar mengembangkan emosi. Emosi anak didasarkan pada lingkungannya, bukan oleh bawaan.

3) Usia 4-6 tahun

Adapun karakteristik perkembangan pada usia 4-6 tahun adalah sebagai berikut:

- a) Pada perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan yang bermanfaat bagi pengembangan otot-otot kecil dan besar, seperti memanjat, melompat, dan berlari.
- b) Perkembangan bahasa anak semakin baik. Anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu, seperti meniru, mengulang pembicaraan.
- c) Aspek kognitif (daya pikir) berkembang sangat pesat. Hal tersebut ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang tinggi terhadap lingkungan sekitar. Biasanya terlihat dari seringnya anak bertanya mengenai sesuatu yang dilihatnya.
- d) Bentuk permainan sudah tidak bersifat sosial, namun individu walaupun permainan dilakukan secara bersama.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak memiliki karakteristik perkembangan berdasarkan usianya. Seiring bertambahnya usia anak dan pemberian stimulasi, maka segala aspek kemampuannya akan terus berkembang. Adapun

kemampuan tersebut seperti kemampuan kognitif, motorik, bahasa, maupun sosial-emosional.

#### **d. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Perkembangan bahasa pada anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak. Bahasa merupakan perkembangan yang berperan aktif dalam melatih kemampuan berkomunikasi anak. Kemampuan berbahasa anak usia dini biasanya diperoleh secara alami, baik dari diri sendiri atau lingkungannya (Putri dkk, 2020: 59). Lubis (2018: 3) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa terdiri atas beberapa fase yang dimulai dari jeritan dan teriakan, kemudian ocehan yang sporadis, ocehan yang sistematis melalui peniruan dan pengujaran. Setelah itu berkembang perbendaharaan kata secara berangsur-angsur, susunan dan pola kalimat bertambah, dan akhirnya anak mampu mengungkapkan apa yang ada dalam dirinya.

Beberapa ahli mengemukakan bahwa bahasa merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir (kemampuan bawaan). Namun ada pula ahli yang berbeda pendapat bahwa pemerolehan bahasa ada pengaruh faktor eksternal maupun internal terhadap kemampuan bahasa. Adapun Isna (2019: 63-67) menguraikan beberapa teori yang dijelaskan oleh beberapa ahli adalah sebagai berikut:

##### 1) Teori Nativis

Pada teori nativis ini berpandangan bahwa terdapat unsur keterkaitan erat antara faktor biologis dengan perkembangan

bahasa, dalam arti kemampuan bahasa merupakan bawaan dari lahir. Menurut Chomsky sebagai pencetus teori nativis, bahwa hanya manusia yang mampu menguasai bahasa verbal. Pendapat tersebut didasarkan pada beberapa asumsi. Pertama, perilaku berbahasa merupakan sesuatu yang genetik, memiliki pola perkembangan yang universal, dan lingkungan berperan kecil dalam pematangan bahasa. Kedua, seseorang mampu menguasai bahasa dengan waktu yang relative singkat. Ketiga, lingkungan bahasa tidak mempunyai data yang cukup bagi tata bahasa orang dewasa yang rumit. Selain itu, Chomsky juga mengatakan bahwa setiap anak dilahirkan dengan alat penguasaan bahasa atau LAD (*Language Acquisition Device*). Bahasa yang akan dikuasai bergantung dengan lingkungan tempat tinggal.

## 2) Teori Behavioristik

Teori behavioristik beranggapan bahwa bahasa merupakan masalah responden sebuah imitasi. Skinner dan Bandu merupakan tokoh penganut teori behavioristik. Skinner mengungkapkan bahwa berbicara dan memahami bahasa diperoleh melalui rangsangan lingkungan, yaitu terkait teori belajar yang disebut *operant conditioning*. Oleh sebab itu, Skinner meyakini bahwa perilaku verbal merupakan perilaku yang dikehendaki atau perilaku yang dikendalikan oleh akibatnya.



Sedangkan menurut Bandura, berpendapat bahwa perkembangan bahasa dapat dikembangkan melalui tiruan atau imitasi dari orang lain. Bandura meyakini bahwa anak tidak harus menirukan penguatan orang lain dalam memperoleh bahasa. Perkembangan keterampilan dasar bahasa anak usia dini diperoleh melalui pergaulan dan interaksi dengan teman sebaya atau orang dewasa.

### 3) Teori Perkembangan Kognitif

Teori perkembangan kognitif beranggapan bahwa berpikir merupakan syarat dalam berbahasa, terus berkembang sebagai hasil dari pengalaman dan penalaran. Salah satu tokoh terkemuka dalam teori ini adalah Jean Piaget. Jean Piaget mengemukakan bahwa perkembangan bahasa awal anak berkaitan dengan berbagai kegiatan anak, objek, dan kejadian yang dialami dengan menyentuh, mendengar, melihat, merasa, dan mencium. Menurut Piaget, ada empat aspek perkembangan kognitif pada anak, yakni kematangan (pengembangan dari susunan syaraf), pengalaman (hubungan timbal balik antar organisme dengan lingkungannya), transmisi sosial (pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial), dan ekuilibrisasi (adanya kemampuan yang mengatur dalam diri anak untuk selalu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya).

Selain Piaget, Vygotsky juga berpendapat bahwa perkembangan kognitif dan bahasa anak berkaitan dengan kebudayaan dan masyarakat tempat anak dibesarkan. Vygotsky juga mengemukakan bahwa dengan alat berpikir (*tool of the mind*), perkembangan bahasa seseorang berkembang sejak usia dini hingga dewasa. Selain itu, menurut Vygotsky peningkatan fungsi-fungsi mental seseorang berasal dari kehidupan sosial atau kelompoknya, yaitu dengan istilah *Zona Proximal Development* (ZAP) untuk tugas-tugas yang sulit dipahami oleh anak.

Tokoh lain dalam teori ini adalah Bruner. Bruner mengungkapkan bahwa anak belajar dari konsep yang konkret ke abstrak melalui tiga tahapan. Pertama tahap *enactive*, pada tahap ini anak berinteraksi dengan objek berupa benda-benda, orang, dan kejadian. Kedua tahap *iconic*, anak mulai belajar mengembangkan simbol dengan benda. Ketiga tahap *symbolic*, anak mengembangkan konsep.

#### 4) Teori Interaksionisme

Pada teori interaksionisme, pemerolehan bahasa merupakan hasil interaksi antara kemampuan psikologis dan lingkungan bahasa. Bahasa tersebut diperoleh dari kemampuan internal dan input dari lingkungan. Howard Gardner mengemukakan bahwa anak memiliki kecerdasan bahasa sejak lahir. Namun kecerdasan bahasa bukan satu-satunya penopang

memiliki kemampuan bahasa yang baik, ada faktor eksternal yang mendukung mendapatkan input bahasa yang baik.

#### 5) Teori Fungsional

Pada teori fungsional melakukan revolusi penelitian dalam pembelajaran dan pemerolehan bahasa, dengan melihat bahwa bahasa merupakan hasil manifestasi kemampuan kognitif dan afektif yang bermanfaat bagi manusia itu sendiri, manusia dan lingkungan sekitar. Teori fungsional memperjelas dari teori nativisme yang masih general, bersifat abstrak, formal, eksplisik, dan logis. Pada teori ini lebih menekankan pada fungsi komunikatif bahasa.

Berdasarkan penjelasan teori di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak usia dini. Para ahli mengemukakan pendapat mengenai teori pemerolehan bahasa sebagai proses dari perkembangan bahasa anak. Adapun teori-teori tersebut terdapat perbedaan pendapat antar ahli. Pada teori nativisme, berpandangan bahwa ada keterkaitan faktor biologis dengan perkembangan bahasa. Teori behavioristik beranggapan bahwa bahasa merupakan respon dan sebuah imitasi. Teori perkembangan kognitif beranggapan bahwa berpikir sebagai syarat dalam berbahasa, terus berkembang sebagai hasil dari pengalaman dan pengamatan. Teori Interaksionisme beranggapan bahwa pemerolehan bahasa ialah hasil interaksi

kemampuan psikologis dengan lingkungan bahasa. Terakhir, teori fungsional lebih menekankan pada fungsi komunikatif bahasa (digunakan untuk komunikasi interaksi).

**e. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Menurut Yayang (dalam Friantary, 2020: 130) mengemukakan beberapa tahapan perkembangan bahasa anak usia dini menurut ahli, yaitu:

- 1) Tahap perkembangan bahasa menurut Lundsteen terdapat 3 tahap, yaitu:
  - a) Tahap pralinguistik. Pada tahap ini anak usia 0-3 bulan, bunyinya di dalam yang berasal dari tenggorokan. Sedangkan pada usia 3-12 bulan, banyak menggunakan bibir dan langit-langit, misalnya ma, da, ba.
  - b) Tahap protolinguistik. Pada tahap ini anak usia 12 bulan-2 tahun, anak sudah mengerti dan menunjukkan alat-alat tubuhnya. Anak mulai berbicara beberapa patah kata (mencapai 200-300 kosakata).
  - c) Tahap linguistik. Pada tahap ini anak usia 2-6 tahun atau lebih, anak mulai belajar mengenai tata bahasa dan perkembangan kosakatanya mencapai 3000 kosakata.
- 2) Teori perkembangan bahasa menurut Piaget terbagi dalam 3 tahap, yaitu:

- a) Anak menggunakan bahasa ungkapan khusus berupa kata-kata atau ungkapan buatan anak sendiri untuk mengekspresikan ide anak dari usia 15 bulan.
- b) Anak mengucapkan sekitar 300 kata, menggunakan 2 atau 3 frase dan menggunakan kata ganti pada usia 2 tahun.
- c) Anak mampu menyebutkan nama depan dan akhir serta menggunakan kata benda jamak pada usia 2,5 tahun.

Sedangkan menurut Vygotsky (dalam Khoilullah dkk, 2020: 81) membagi tahap perkembangan bahasa anak yang menentukan tingkat perkembangan menjadi 3 tahap, yaitu:

- 1) Tahap eksternal, yaitu tahap berpikir anak dimana sumber berpikir tersebut berasal dari luar dirinya.
- 2) Tahap egosentris, yaitu tahap ketika pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan. Anak berbicara seperti jalan pikirannya dengan suara yang khas.
- 3) Tahap internal, yaitu tahap ketika anak mampu menghayati proses berpikir. Pada tahap ini anak memproses pikirannya sendiri.

Khoilullah dkk (2020: 78) mengungkapkan bahwa anak pada usia 4-5 memperoleh kosakata melalui pengulangan pada kosakata baru dan unik, meskipun belum paham artinya. Pada usia tersebut anak mulai dapat menggabungkan sekali atau dua kali percakapan. Sedangkan pada usia 4-6 tahun, anak mampu berbicara dengan

kalimat yang sederhana dengan lebih baik, mampu melaksanakan 3 perintah lisan secara sederhana, menggunakan dan menjawab beberapa kata tanya, mampu dalam menyusun kalimat, dan mengenal tulisan sederhana.

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli di atas dapat diketahui bahwa setiap ahli mengemukakan tahapan perkembangan bahasa sesuai dengan teorinya. Namun pada intinya dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak berkembang sesuai dengan tahapan usianya. Seperti halnya dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini dapat dilihat pada tahapan perkembangan bahasa sesuai dengan usianya.

Pada penelitian ini, peneliti berfokus meneliti pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun. Sebagaimana yang tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang sesuai dengan penelitian ini yaitu:

Tabel 2.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun</b>
Memahami Bahasa	1) Memahami kosakata Bahasa Inggris yang disampaikan oleh guru
Mengungkapkan Bahasa	1) Menyebutkan kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar
Keaksaraan	1) Menyebutkan simbol-simbol huruf pada kosakata Bahasa Inggris 2) Mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggris

## B. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi Aida Budi Arsanti (2019), Institut Agama Islam Negeri Surakarta, dengan judul “Implementasi Penggunaan Media Gambar Dalam Pengembangan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Pada Sentra Bilingual di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Pelajaran 2018/2019”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris anak di TK Al-Azhar Syifa Budi Solo dengan hasil yang baik. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya perkembangan kemampuan berbahasa Inggris anak secara signifikan yang awalnya penguasaan kosa kata (*vocab*) banyak salah dalam pengucapan kata yang baru, kemudian dengan adanya media gambar dapat menunjang proses pembelajaran dapat diterima dan dipahami oleh anak dan anak dapat mengaplikasikan kosa kata (*vocab*) yang telah diajarkan oleh guru. Persamaan pada penelitian tersebut dan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media gambar/kartu gambar untuk pembelajaran Bahasa Inggris, namun pada penelitian ini sebagai kelas kontrol. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada metode penelitian. Pada penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan media gambar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris anak, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2. Jurnal Astien Liyana dan Mozes Kurniawan (2019), Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, dengan judul “*Speaking Pyramid* sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *speaking pyramid* yang dikembangkan sesuai untuk diterapkan dalam uji coba sebagai alat untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di TK Kanisius Jimbaran. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan ahli materi dan ahli media dengan rerata skor masing-masing (4,15) dan (3,6) yang termasuk dalam kategori “sangat sesuai” dan “sesuai”. Secara umum, *speaking pyramid* dinilai cukup menarik dan menantang bagi anak untuk memperkaya kosakata Bahasa Inggris. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada metode penelitian dan penggunaan media pembelajaran. Pada penelitian tersebut menggunakan metode penelitian R&D dan media *speaking pyramid* sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian penelitian kuantitatif eksperimen dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta menggunakan media video animasi berbahasa Inggris.
3. Jurnal Ni Kadek Arianti, I Wayan Widiyana, dan Putu Rahayu (2021), Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, dengan judul “Media Video



Animasi untuk Meningkatkan *Listening Skill* Anak Usia Dini”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan telah melalui serangkaian tahapan pengembangan sesuai dengan prosedur ADDIE, yaitu menggunakan metode *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Pengembangan media video animasi dikembangkan secara bertahap menggunakan tahapan ADDIE serta dari analisis data validasi media video animasi diperoleh penilaian yang sudah dinilai oleh dosen ahli memperoleh validitas yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut maka media video animasi tersebut sangat layak digunakan untuk mendukung pembelajaran dalam meningkatkan *listening skill* anak usia dini. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media video animasi. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah tujuan penggunaan video animasi dan metode penelitian. Pada penelitian tersebut meneliti penggunaan media video animasi untuk meningkatkan *listening skill* anak usia dini dengan menggunakan metode pengembangan atau R&D, sedangkan pada penelitian ini meneliti terkait pengaruh penggunaan video animasi berbahasa Inggris terhadap kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan metode penelitian penelitian kuantitatif *quasi experimental design* dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

4. Jurnal Putri Annisa dan Elise Muryanti (2022), Universitas Negeri Padang, dengan judul “Efektivitas Video Animasi Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan Eksperimen Semu (Quasi Eksperimen). Hasil dari penelitian tersebut bahwa video animasi Bahasa Inggris efektif dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini di TK Hangtuh Padang. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata masing-masing kelompok, rata-rata kelas eksperimen yaitu 15,11 lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol yaitu 13,22. Pengenalan kosakata Bahasa Inggris di kelas eksperimen lebih meningkat daripada kelas kontrol. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media video animasi Bahasa Inggris dan menggunakan metode kuantitatif *quasi experimental design*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada sampel penelitian. Penelitian tersebut tidak disebutkan sampel penelitian merupakan anak usia 4-5 atau 5-6 tahun, sedangkan pada penelitian ini menggunakan sampel penelitian anak usia 5-6 tahun.

### C. Kerangka Berpikir

Bahasa Inggris menjadi tantangan dalam menghadapi era *Society 5.0*. Bahasa Inggris merupakan bahasa pergaulan dunia atau lebih sering disebut dengan istilah *lingua franca*. Kesadaran mengenai urgensi penguasaan Bahasa Inggris (*English Mastery*) pada peserta didik menjadikan tantangan dan masalah

tersendiri bagi orang tua dan pendidik. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan perlu mengembangkan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih baik. Pembelajaran Bahasa Inggris akan lebih optimal apabila dikembangkan sejak usia dini. Salah satu aspek Bahasa Inggris yang sesuai untuk diperkenalkan kepada anak usia dini khususnya di TK atau PAUD yaitu kosakata (*vocabulary*). Pembelajaran kosakata kepada anak usia dini harus dilakukan dengan kegiatan yang bersifat konkret, dalam artian kegiatan tersebut dilakukan secara nyata dan dapat dilihat agar anak mampu memahami materi yang dimaksud. Konsep pembelajaran anak usia dini adalah belajar sambil bermain sehingga pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh pada proses belajar. Oleh karena itu, dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini peran guru sangat diperlukan dalam memilih media pembelajaran yang menarik sehingga dapat memperjelas makna dari bahan pembelajaran sehingga dapat lebih dipahami oleh anak. Kosakata yang dipelajari pun akan terus menempel di memori dan dapat diaplikasikan dalam keseharian.

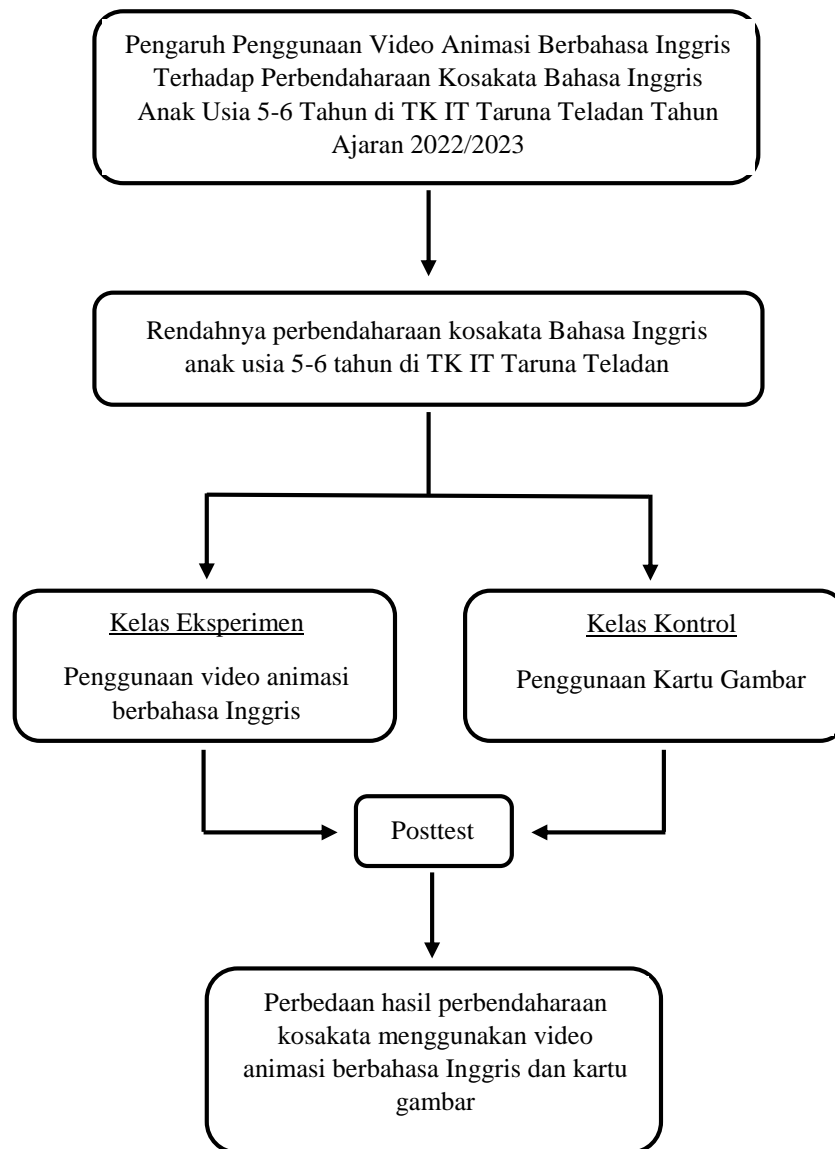
Namun melihat kenyataan di lapangan, permasalahan yang terjadi ialah Bahasa Inggris jarang dikenalkan dan diajarkan sebagai pengantar keterampilan bahasa anak. Hal ini terjadi disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang media pembelajaran Bahasa Inggris yang cocok dalam mengembangkan kemampuan bahasa yang tepat untuk anak usia dini, salah satunya adalah pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Penggunaan media yang kurang tepat akan mempengaruhi hasil belajar anak, seperti rendahnya kosakata Bahasa

Inggris anak. Peneliti melihat bahwasanya nilai kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten tergolong cukup rendah yaitu dari 69 siswa, terdapat 27 anak dengan kategori nilai BB (Belum Berkembang) dan 24 anak dengan kategori MB (Mulai Berkembang).

Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini adalah video animasi. Video animasi sangat *popular* di kalangan anak-anak. Hal tersebut dikarenakan anak usia dini menyukai sesuatu yang menarik, menyenangkan, dan imajinatif. Adapun kelebihan penggunaan video animasi dalam pembelajaran yaitu dapat mempermudah dalam menyajikan informasi mengenai kosakata Bahasa Inggris, selain itu juga mampu menarik perhatian anak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Hal tersebut dikarenakan video animasi merupakan media yang menggabungkan unsur audio dan visual, sehingga dinilai efektif dan mempermudah anak dalam menangkap dan menghafalkan kosakata Bahasa Inggris. Pemutaran video animasi secara berulang mampu meningkatkan kosakata Bahasa Inggris pada anak, karena anak dapat melihat gambar bergerak dan mendengarkan suara pengucapan kosakata Bahasa Inggris secara bersamaan.

Perbedaan penggunaan video animasi dengan kartu gambar adalah dalam penggunaannya. Penggunaan kartu gambar tidak menggunakan proyeksi sehingga tidak cocok digunakan untuk kelompok besar. Kartu gambar berupa media visual yang terbuat dari kertas tebal berisi gambar, sedangkan video animasi berbahasa Inggris merupakan media audio visual berupa gambar

animasi bergerak dan terli Gambar 2.1 Bagan Kerangka Penelitian n *backsound*. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan uji eksper Kelas Kontrol imasi Penggunaan kartu gambar animasi berbahasa Inggris pada eksperimen dan kartu gambar pada kelas kontrol terhadap perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK IT Taruna Teladan. Penelitian ini dilakukan untuk melihat perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun dengan video animasi berbahasa Inggris dan kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Tahun Ajaran 2022/2023.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Penelitian

#### D. Hipotesis

Setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir, langkah ketiga dalam penelitian adalah perumusan hipotesis penelitian. Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2022:

63). Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang belum teruji kebenarannya (Barlian, 2016: 33).

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara peneliti mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih yang belum teruji kebenarannya. Perumusan hipotesis dapat dibuktikan benar atau salah apabila telah melihat fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data di lapangan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun yang menggunakan media video animasi berbahasa Inggris dengan yang menggunakan media kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten.

$H_a$  = Terdapat perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun yang menggunakan media video animasi berbahasa Inggris dengan yang menggunakan media kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten.

Pada penelitian ini dasar pengambilan keputusan dengan membandingkan nilai Sig. (2-tailed) dengan  $\alpha = 0,05$  (5%). Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  (5%), maka  $H_0$  ditolak, dan sebaliknya apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  (5%), maka  $H_0$  diterima. Adapun kecenderungan teori untuk dibahas pada penelitian ini yaitu:

$H_a$  = Terdapat perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun yang menggunakan media video animasi berbahasa Inggris dengan yang menggunakan media kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan desain *quasi experimental*. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian dengan tingkat variasi yang lebih kompleks, karena meneliti sampel yang lebih banyak, akan tetapi penelitian kuantitatif dalam melakukan penelitian lebih terstruktur dari awal sampai akhir. Pada penelitian ini statistik digunakan sebagai alat untuk olah data, sehingga data yang diperoleh dan hasil yang didapatkan berupa angka (Sahir, 2021: 6-13). Kuantitatif menurut Sugiyono (2022: 8) bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode penelitian ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, serta analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

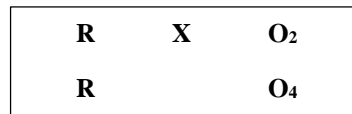
Adapun metode eksperimen menurut Sahir (2021: 7) adalah penelitian dengan sifat meneliti adanya hubungan sebab akibat dengan menambah variabel kontrol. Pada penelitian eksperimen, peneliti memberikan manipulasi terhadap satu atau lebih variabel dengan suatu cara tertentu sehingga berpengaruh pada satu atau lebih variabel yang diukur. Dalam penelitian ini, peneliti mengontrol dengan adanya kelompok kontrol (penggunaan kartu gambar), memanipulasi, mengobservasi, serta membagi subjek penelitian menjadi dua kelompok yaitu

kelompok kontrol atau kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan (*treatment*) dan kelompok *treatment* atau kelompok yang mendapatkan perlakuan (Candra dkk., 2021: 22).

Bentuk desain *quasi experimental* dapat dikatakan sebagai eksperimen pengembangan dari desain *true experimental* yang sulit dilaksanakan (Sugiyono, 2022: 77). *Quasi experimental* mempunyai kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Walaupun demikian, *quasi experimental* lebih baik dari desain *pre-experimental*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti adanya hubungan sebab akibat. Metode ini meneliti populasi dan sampel tertentu yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Adapun desain *quasi experimental* merupakan pengembangan dari desain *true experimental* yang sulit dilaksanakan.

Rancangan dalam penelitian ini menggunakan *posttest-only control group design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random, yaitu kelompok dengan video animasi berbahasa Inggris (eksperimen) dan kelompok dengan kartu gambar (kontrol). Adapun penerapan penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan desain *quasi experimental* dilakukan untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbahasa Inggris Terhadap Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023”.



Gambar 3.1 *Posttest-Only Control Design*

Keterangan:

R = Randomisasi (acak).

X = Perlakuan

O<sub>2</sub> = Nilai *posttest* (setelah dilakukan penggunaan video animasi berbahasa Inggris).

O<sub>4</sub> = Nilai *posttest* (setelah dilakukan penggunaan kartu gambar).

Pengaruh penggunaan video animasi berbahasa Inggris terhadap perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris = (O<sub>1</sub> : O<sub>2</sub>).

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK IT Taruna Teladan yang beralamat di Dusun Mranggen, Desa Krecek, Kecamatan Delanggu, Kabupaten Klaten. Pemilihan tempat penelitian ini didasarkan atas pertimbangan sebagai berikut:

- a. Rendahnya perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun.
- b. Penggunaan media kartu gambar yang kurang menarik perhatian siswa sehingga menyebabkan kurangnya daya tangkap anak dalam mengingat kosakata Bahasa Inggris.

- c. Peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan video animasi berbahasa Inggris terhadap perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris, khususnya pada anak usia 5-6 tahun.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap. Terhitung mulai dari bulan Oktober 2022 sampai Mei 2023. Adapun tahap-tahap penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan/Tahun							
		Okt 2022	Nov 2022	Des 2022	Jan 2023	Feb 2023	Mar 2023	Apr 2023	Mei 2023
1.	Observasi Awal	■							
2.	Pengajuan Judul		■						
3.	Penyusunan Proposal	■	■	■					
4.	Seminar Proposal				■				
5.	Persiapan Penelitian					■			
6.	Pengumpulan Data						■		
7.	Pengolahan Data						■		
8.	Analisis Data							■	
9.	Penyelesaian Laporan Akhir							■	■

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi menurut Sugiyono (2022: 80) didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi tidak hanya orang, akan tetapi objek dan benda-benda alam yang lain juga termasuk dari populasi. Populasi tidak sekedar jumlah objek/subjek, akan tetapi

meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek/subjek tersebut. Sedangkan menurut Nurrahmah dkk (2021: 35) berpendapat bahwa populasi adalah sekumpulan individu atau objek yang berada pada suatu wilayah dengan karakteristik khas yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian (pengamatan).

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa populasi adalah sekumpulan objek/subjek di suatu wilayah dengan karakteristik yang khas, sehingga ingin dipelajari oleh peneliti. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelompok B di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten yang dibagi menjadi tiga kelas, yaitu kelas B Abu Bakar Ash Shidiq, kelas B Umar bin Khattab, dan kelas B Ustman bin Affan. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 69 siswa, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No.	Nama Kelas	Jumlah Populasi
1.	Kelas B Abu Bakar Ash Shidiq	23 siswa
2.	Kelas B Umar bin Khattab	24 siswa
3.	Kelas B Ustman bin Affan	22 siswa
Jumlah Seluruh Siswa		69 siswa

## 2. Sampel Penelitian

Sampel menurut Swarjana (2022: 13) dimaknai sebagai bagian yang terpilih dari populasi yang diseleksi melalui metode sampling dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2022: 81) berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel penelitian, maka kesimpulannya

dapat diberlakukan untuk populasi. Maka dari itu sampel yang diambil dari populasi harus representatif (mewakili).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dapat mewakili populasi untuk dijadikan sumber data penelitian. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 47 siswa, yaitu kelas B Umar bin Khattab yang berjumlah 24 siswa dan kelas B Abu Bakar Ash Shidiq yang berjumlah 23 siswa.

### **3. Teknik Sampling**

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel penelitian. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *probability sampling*. *Probability sampling* menurut Sugiyono (2022: 82) adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan *cluster sampling (area sampling)*. *Cluster sampling* merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan kluster atau kelompoknya bukan pada individunya (Winarsunu, 2017: 14).

Untuk menentukan kelompok mana yang akan dijadikan sumber data, maka pengambilan sampel didasarkan pada *cluster random* atau pemilihan kelompok/kelas secara *random*. Sampel dalam penelitian ini peneliti memilih dengan cara mengundi tiga kelas dalam populasi, yaitu kelas B Abu Bakar Ash Shidiq, kelas B Umar bin Khattab, dan kelas B Ustman bin Affan. Hasil undian kelas menunjukkan bahwa sampel pada

penelitian ini adalah 24 anak dari kelas B Umar bin Khattab menjadi sampel kelas eksperimen penggunaan video animasi berbahasa Inggris dan 23 anak dari kelas B Abu Bakar Ash Shidiq menjadi sampel kelas kontrol penggunaan kartu gambar.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Data dalam statistika didefinisikan sebagai kumpulan nilai hasil dari pengukuran suatu variabel (Mufarrikoh, 2020: 8). Pengumpulan data yang akurat dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan pada suatu aktivitas untuk mengumpulkan data di lapangan penelitian (Munandar, 2022: 347). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

##### **1. Tes**

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengukuran, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes merupakan prosedur sistematis yang disusun dalam bentuk tugas-tugas yang distandarisasikan dan diberikan kepada individu atau kelompok untuk dikerjakan, dijawab ataupun direspons. Hasil tes dapat dalam bentuk tertulis, lisan maupun perbuatan (Aditya, 2013: 15).

Pada penelitian ini jenis tes yang digunakan yaitu tes lisan. Tes tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan dan daya ingat kosakata

anak, sehingga anak tidak hanya mengetahui kosakatanya saja akan tetapi juga pada pengucapan kosakata tersebut.

## **2. Dokumentasi**

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang didapatkan melalui dokumen-dokumen. Metode dokumentasi mengumpulkan dan mencatat data-data yang telah ada (Hardani dkk, 2020: 149). Menurut Sugiyono (2022: 240) dokumen tersebut dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Pada penelitian ini bentuk dokumen yang digunakan adalah dokumen tertulis. Dokumen tertulis tersebut berupa asesmen penilaian pembelajaran Bahasa Inggris dan daftar absen kelompok B di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten. Melalui dokumen tersebut dapat digunakan peneliti untuk menganalisis perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak.

## **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2022: 102) menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan dalam mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara singkat, instrumen penelitian adalah alat ukur nilai variabel dalam penelitian. Titik tolak dari penyusunan instrumen ialah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti. Dari variabel-variabel tersebut kemudian diberi definisi operasionalnya, dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Dari indikator tersebut kemudian dijabarkan



menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu tes.

### **1. Definisi Konseptual Variabel**

Definisi konseptual variabel adalah suatu penjelasan konsep dari variabel yang telah ditentukan dalam penelitian (Nasrudin, 2019: 31). Penelitian ini hanya mengandung satu variabel yaitu Perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris. Perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris adalah kekayaan kata dalam Bahasa Inggris yang menjadi dasar seseorang dalam mempelajari Bahasa Inggris.

### **2. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel adalah suatu konsep variabel penelitian yang didefinisikan dengan referensi konsep lain, sehingga dapat memberikan informasi kepada peneliti yang bermanfaat untuk membuat logika proses perumusan hipotesis (Hikmawati, 2020: 204). Penelitian ini hanya mengandung satu variabel yaitu variabel dependen (Y). Variabel dependen (Y) dalam penelitian ini adalah perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris merupakan kekayaan kata dalam Bahasa Inggris yang menjadi dasar seseorang dalam mempelajari Bahasa Inggris. Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini dimulai dengan mengenalkan kosakata pada benda-benda di lingkungan sekitar. Pada Pendidikan Anak Usia Dini biasanya disesuaikan dengan tema pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bagi anak. Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak

usia dini dimulai dengan mendengar setiap kosakata yang disebutkan, kemudian barulah masuk pada tahap pengenalan kata tersebut.

Anak usia dini pada umumnya mempelajari dua jenis kosakata, yaitu kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum seperti kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Sedangkan kosakata khusus seperti kosakata warna, kosakata jumlah atau bilangan, kosakata waktu, kosakata uang, kosakata ucapan populer, dan kosakata sumpah.

### **3. Kisi-kisi Instrumen**

Menurut Hikmawati (2020: 44) menjelaskan bahwa kisi-kisi instrumen adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam baris dengan hal-hal yang disebutkan dalam kolom. Kisi-kisi penyusunan instrumen sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Kisi-kisi instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tes

Variabel Penelitian	Lingkup Perkembangan	Indikator	Deskripsi Kegiatan
Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris	Mengungkapkan Bahasa	Menyebutkan kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar	Menyebutkan kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar pada video animasi berbahasa Inggris yang ditampilkan dengan tema “Alam Semesta” dan sub tema “Benda Alam”, meliputi: 1) Soil, 2) Sand, 3) Water, 4) Fire, 5) Stone, 6) Mountain, 7) River, 8) Tree, 9) Flower, dan 10) Wood.
	Keaksaraan	a. Menyebutkan simbol-simbol huruf pada kosakata Bahasa Inggris b. Mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggris	a. Menyebutkan simbol-simbol huruf pada kosakata Bahasa Inggris, misal <i>Fire</i> yaitu “F-I-R-E”. b. Mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggrisnya, misal gambar “tanah” dicocokkan dengan kosakata Bahasa Inggris “ <i>soil</i> ”.

Penilaian dalam penelitian ini menggunakan penilaian ceklis. Kategori penilaian yang digunakan adalah BB, MB, BSB, dan BSH. Adapun rubrik kriteria penilaian perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris yang digunakan peneliti dalam penelitian adalah sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Rubrik Kriteria Penilaian Kosakata Bahasa Inggris

No.	Indikator	Kriteria
1.	Menyebutkan kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar	a. BB : Anak mampu menyebutkan 2 kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar. b. MB : Anak mampu menyebutkan 5 kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar. c. BSH : Anak mampu menyebutkan 8 kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar. d. BSB : Anak mampu menyebutkan 10 kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar.
2.	Menyebutkan simbol-simbol huruf pada kosakata Bahasa Inggris	a. BB : Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf pada 2 kosakata Bahasa Inggris. b. MB : Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf pada 5 kosakata Bahasa Inggris. c. BSH : Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf pada 8 kosakata Bahasa Inggris. d. BSB : Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf pada 10 kosakata Bahasa Inggris.
3.	Mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggris	a. BB : Anak mampu mencocokkan 2 gambar pada kosakata Bahasa Inggris. b. MB : Anak mampu mencocokkan 5 gambar pada kosakata Bahasa Inggris. c. BSH : Anak mampu mencocokkan 8 gambar pada kosakata Bahasa Inggris. d. BSB : Anak mampu mencocokkan 10 gambar pada kosakata Bahasa Inggris.

Keterangan:

BB : Belum Berkembang (Skor 1)

MB : Mulai Berkembang (Skor 2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Skor 3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (Skor 4)

#### 4. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen adalah proses pengujian instrumen yang dilakukan untuk melihat butir-butir item baik yang valid maupun tidak valid. Pada uji coba instrumen perlu dibedakan antara hasil penelitian yang valid dan reliabel

dengan instrumen yang valid dan reliabel. Hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti begitupun sebaliknya. Sedangkan hasil yang reliabel apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda (Hikmawati, 2020: 46). Adapun teknik uji coba instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji validitas.

Validitas merupakan kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur sasaran ukurnya. Ketika mengukur validitas perhatian ditujukan pada isi dan kegunaan instrumen. Uji validitas dimaksudkan guna mengukur sah atau tidaknya alat ukur. Pada penelitian ini pengujian validitas instrumen pengaruh penggunaan video animasi Bahasa Inggris terhadap kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun menggunakan pengujian validitas konten.

Validitas konten yang dimaksud adalah pengukuran instrumen oleh ahli. Instrumen dapat dinyatakan valid atau tidak valid tergantung oleh ahli, jadi ahli bebas memberikan penilaian pada instrumen tersebut. Indikator bahwa instrumen telah valid yaitu ahli telah menerima instrumen tersebut, baik secara isi maupun format tanpa ada perbaikan atau revisi kembali (Yusup, 2018: 18). Pada penelitian ini instrumen penelitian dikonsultasikan kepada ibu Mila Faila Shofa, M.Pd. selaku dosen ahli bidang Pendidikan Anak Usia Dini.

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam

analisis data yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Teknik analisis data pada kuantitatif adalah menggunakan statistik (Sugiyono, 2022: 147).

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Kemudian dilanjutkan dengan analisis statistik inferensial, yaitu teknik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2022: 147-148).

## 1. Analisis Unit

### a. Mean

Mean adalah rata-rata, menghitung jumlah dari seluruh nilai dari item dalam satu seri dibagi dengan jumlah item tersebut (Hardani dkk, 2020: 436). Rumus mean yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Mean (rata-rata)

$\sum x_i$  = Jumlah nilai x ke-I sampai ke-n

$n$  = Jumlah individu

b. Median

Median adalah skor atau nilai dari skor utama yang membagi seri menjadi dua bagian yang sama. Median dapat dikatakan sebagai nilai tengah dari sebuah seri yang diatur berdasarkan urutan dari kecil ke besar (Hardani dkk, 2020: 438). Rumus median yaitu:

$$M_d = b + p \left( \frac{1/2n - F}{f} \right)$$

Keterangan :

$M_d$  = Median

$b$  = Batas bawah, dimana median akan terletak

$n$  = Banyak data/jumlah sampel

$p$  = Panjang kelas interval

$F$  = Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

$f$  = Frekuensi kelas median

c. Modus

Modus adalah ukuran variabel atau skor yang paling sering terjadi. Pada kasus modus yang tidak berkelompok, modus dapat mudah dihitung hanya dengan melihat skor yang paling banyak diulang (Hardani dkk, 2020: 441). Rumus median yaitu:

$$M_0 = b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan :

$M_0$  = Modus

$b$  = Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

$p$  = Panjang kelas interval

$b_1$  = Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya

$b_2$  = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya

d. Standar Deviasi

Standar deviasi adalah akar kuadrat dari rata-rata kuadrat penyimpangan masing-masing dari mean (Hardani dkk, 2020: 447).

Rumus standar deviasi yaitu:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

Keterangan :

SD = Standar deviasi

$\sum x^2$  = Jumlah semua deviasi setelah dikuadratkan

$N$  = Jumlah data

## 2. Uji Prasyarat Analisis

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk membuktikan data berdistribusi normal atau tidak. Beberapa ahli statistika mengungkapkan, apabila jumlah data lebih dari 30 ( $n > 30$ ) maka data tersebut dapat diasumsikan sebagai data berdistribusi normal. Namun bukan berarti data dengan jumlah kurang dari 30 ( $n < 30$ ) tidak berdistribusi normal. Umumnya, data yang dinyatakan berdistribusi normal maka



analisis statistika dapat menggunakan analisis statistika parametrik. Namun jika data berdistribusi tidak normal maka analisis statistika dapat menggunakan analisis statistika non-parametrik (Widana & Muliani, 2020: 17).

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 25 dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Taraf signifikansi yang digunakan yaitu 5% atau 0,05. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$D_{\text{hitung}} = \{F_0(X) - S_N(X)\}$$

Keterangan :

$F_0(X)$  = Distribusi frekuensi kumulatif teoritis (Luas daerah di bawah kurva normal)

$S_N(X)$  = Distribusi frekuensi kumulatif skor observasi

Kriteria pengujian menggunakan SPSS 25 dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut:

- 1) Jika Sig (2-tailed)  $\geq \alpha$  (0,05), maka  $H_0$  diterima (data berdistribusi normal).
- 2) Jika Sig (2-tailed)  $\leq \alpha$  (0,05), maka  $H_0$  ditolak (data tidak berdistribusi normal).

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji prasyarat dalam analisis statistika yang harus dibuktikan apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari

populasi dengan varians yang sama atau tidak. Homogenitas yang dimaksudkan adalah data yang akan diteliti memiliki ciri khas atau karakteristik yang sama. Pengujian homogenitas dilakukan untuk memberi keyakinan bahwa sekelompok data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis berasal dari populasi yang memiliki varians homogen (Widana & Muliani, 2020: 44).

Pada penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk menguji kedua kelompok dalam penelitian yaitu kelompok eksperimen (video animasi berbahasa Inggris) dan kelompok kontrol (kartu gambar) homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Keterangan:

F = F hitung

Varians = Kuadrat dari simpangan baku

Kriteria pengujian homogenitas menggunakan uji F adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila hasil perhitungan  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima (Kedua kelompok/data bersifat homogen).
- 2) Apabila hasil perhitungan  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak (Kedua kelompok/data bersifat homogen).

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji yang digunakan untuk pengambilan keputusan atas hipotesis yang telah diajukan berdasarkan dari analisis data, baik yang terkontrol maupun tidak terkontrol (observasi). Pada penelitian ini, menggunakan uji *independent sample t-test* sebagai analisis data uji hipotesis dengan berbantuan SPSS 25. Pengujian ini dilakukan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok sampel guna melihat pengaruh penggunaan video animasi Bahasa Inggris terhadap kosakata Bahasa Inggris kelas eksperimen dan penggunaan kartu gambar terhadap kosakata Bahasa Inggris kelas kontrol. Taraf signifikansi yang digunakan yaitu  $\frac{1}{2} \alpha$  (0,05 atau 5%) yaitu 0,025. Adapun Magdalena & Krisanti (2019: 37) menjelaskan bahwa rumus *independent sample t-test* adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  : Rata-rata  $X_1$

$\bar{X}_2$  : Rata-rata  $X_2$

$n_1$  : Jumlah sampel 1

$n_2$  : Jumlah sampel 2

$S_1$  : Varians 1

$S_2$  : Varians 2

Kriteria pengujian menggunakan SPSS 25 dengan metode *independent sample t-test* adalah sebagai berikut:

- 1) Jika Sig (2-tailed)  $> \frac{1}{2} \alpha$ , maka  $H_0$  diterima (Tidak terdapat perbedaan penggunaan video animasi Bahasa Inggris dan kartu gambar terhadap perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten).
- 2) Jika Sig (2-tailed)  $< \frac{1}{2} \alpha$ , maka  $H_0$  ditolak (Terdapat perbedaan penggunaan video animasi Bahasa Inggris dan kartu gambar terhadap perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten pada anak usia 5-6 tahun atau kelas B. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yakni kelas B Umar bin Khattab berjumlah 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas B Abu Bakar Ash Shidiq berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan media video animasi berbahasa Inggris sedangkan kelas kontrol menggunakan media kartu gambar. Penelitian dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dalam 2 minggu dengan pembagian 3 kali pertemuan pada kelas eksperimen menggunakan media video animasi berbahasa Inggris dan 3 kali pertemuan pada kelas kontrol menggunakan media kartu gambar.

##### **a. Kelas Eksperimen**

Pertemuan pertama pada kelas eksperimen menggunakan media video animasi berbahasa Inggris di kelas B Umar bin Khattab, dilaksanakan pada hari Senin, 13 Maret 2023. Kegiatan pembuka di TK IT Taruna Teladan dimulai dengan baris-berbaris, salam, dan doa pembuka kemudian dilanjutkan dengan kegiatan jasmani atau motorik kasar. Setelah itu peneliti diberi kesempatan untuk mengajar Bahasa Inggris dengan alokasi waktu kurang lebih 15-30 menit. Pada

pertemuan pertama, peneliti mengenalkan kosakata Bahasa Inggris dengan memutar video animasi berbahasa Inggris yang bertemakan “Alam Semesta” dan subtema “Benda Alam”. Metode pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu metode *teaching English by using song* yang merupakan metode mengajar Bahasa Inggris dengan menggunakan nyanyian atau lagu mengenai kosakata benda alam. Peneliti mengenalkan 10 kosakata, yaitu *soil, sand, water, fire, stone, mountain, river, tree, flower, dan wood*. Kemudian peneliti mengajak anak untuk bernyanyi dan menyebutkan kosakata sesuai gambar secara bersama-sama. Peneliti membagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok berjumlah 6 siswa guna mempermudah peneliti dalam menilai sesuai indikator yang hendak dicapai. Peneliti memberikan pertanyaan atau soal kepada setiap anak untuk menyebutkan kosakata sesuai gambar yang telah dijelaskan oleh peneliti.

Pertemuan kedua pada kelas eksperimen menggunakan media video animasi berbahasa Inggris di kelas B Umar bin Khattab, dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Maret 2023. Kegiatan pembuka di TK IT Taruna Teladan dimulai dengan baris-berbaris, salam, dan doa pembuka kemudian dilanjutkan dengan kegiatan jasmani atau motorik kasar. Setelah itu peneliti diberi kesempatan untuk mengajar Bahasa Inggris dengan alokasi waktu kurang lebih 15-30 menit. Pada pertemuan kedua, peneliti mengulas kembali dengan mengenalkan kosakata Bahasa Inggris dan memutar video animasi berbahasa

Inggris yang bertemakan “Alam Semesta” dan subtema “Benda Alam”. Metode pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu metode *teaching English by using song* yang merupakan metode mengajar Bahasa Inggris dengan menggunakan nyanyian atau lagu mengenai kosakata benda alam. Peneliti mengenalkan 10 kosakata, yaitu *soil, sand, water, fire, stone, mountain, river, tree, flower, dan wood*. Hal tersebut bertujuan agar anak dapat mengingat kembali dan lebih mudah menghafalkan kosakata yang dikenalkan. Pada hari kedua siswa sudah mulai menghafal beberapa kosakata yang dikenalkan. Peneliti meminta anak untuk duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah dibentuk di hari pertama penelitian. Kemudian, masing-masing kelompok menghafalkan kosakata benda alam sambil bernyanyi. Setelah seluruh kelompok maju bernyanyi, selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan atau soal kepada setiap anak dalam kelompok untuk menyebutkan simbol-simbol huruf pada kosakata Bahasa Inggris secara acak.

Pertemuan ketiga pada kelas eksperimen menggunakan media video animasi berbahasa Inggris di kelas B Umar bin Khattab, dilaksanakan pada hari Senin, 20 Maret 2023. Kegiatan pembuka di TK IT Taruna Teladan dimulai dengan baris-berbaris, salam, dan doa pembuka kemudian dilanjutkan dengan kegiatan jasmani atau motorik kasar. Setelah itu peneliti diberi kesempatan untuk mengajar Bahasa Inggris dengan alokasi waktu kurang lebih 15-40 menit, peneliti diberi

tambahan waktu untuk melaksanakan tes lisan kepada siswa. Pada pertemuan ketiga, peneliti mengulas kembali dengan mengenalkan kosakata Bahasa Inggris dan memutar video animasi berbahasa Inggris yang bertemakan “Alam Semesta” dan subtema “Benda Alam”. Metode pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu metode *teaching English by using song* yang merupakan metode mengajar Bahasa Inggris dengan menggunakan nyanyian atau lagu mengenai kosakata benda alam. Peneliti mengenalkan 10 kosakata, yaitu *soil, sand, water, fire, stone, mountain, river, tree, flower, dan wood*. Seperti hari pertama dan kedua, pada hari ketiga peneliti juga mengajak siswa untuk bernyanyi. Banyak siswa yang telah hafal lagu mengenai kosakata benda alam. Setelah selesai bernyanyi, peneliti memberikan pertanyaan atau soal kepada setiap anak berupa mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggris.

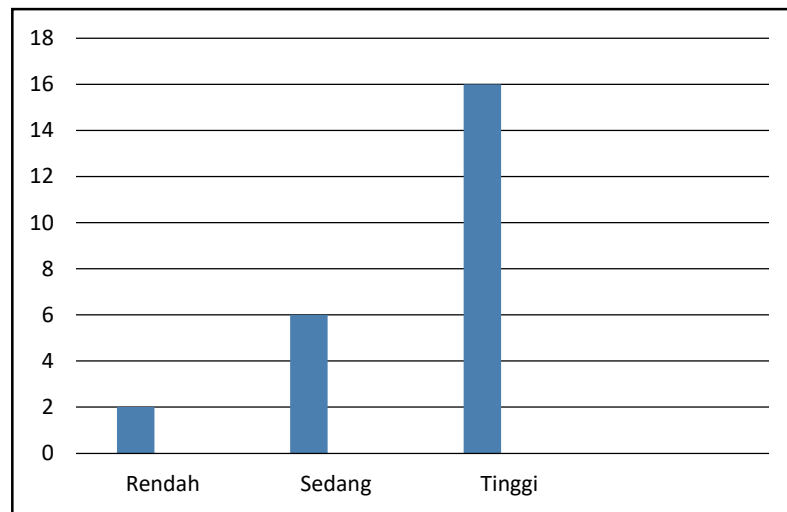
Data dalam kelompok eksperimen menggunakan tes lisan sebanyak 4 butir mengenai 10 kosakata dengan tema “Alam Semesta” dan sub tema “Benda Alam”. Peneliti menilai berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditentukan. Hasil penelitian ini dikategorikan menjadi 3 kategori yakni kategori rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai mean sebesar 13,04. Nilai median sebesar 14,00. Nilai modus sebesar 16, dan standar deviasi pada nilai 3,141. Distribusi data kelas eksperimen di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten adalah sebagai berikut:



Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Menggunakan Media Video Animasi Berbahasa Inggris

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
1.	5-6	1	4,1%	Rendah
2.	7-8	1	4,1%	
3.	9-10	4	16,6%	Sedang
4.	11-12	2	8,3%	
5.	13-14	6	25%	Tinggi
6.	15-16	10	41,6%	
Jumlah		24	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa penggunaan media video animasi berbahasa Inggris di kelas B Umar bin Khattab di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023 pada kategori rendah dimulai dari interval 5-6 sebanyak 1 anak dengan persentase 4,1% dan interval 7-8 sebanyak 1 anak dengan persentase 4,1%. Kemudian untuk kategori sedang terdapat pada dan interval 9-10 sebanyak 4 anak dengan persentase 16,6% dan interval 11-12 sebanyak 2 anak dengan persentase 8,3%. Sedangkan untuk kategori tinggi terdapat pada interval 13-14 sebanyak 6 anak dengan persentase 25%, serta interval 15-16 sebanyak 10 anak dengan persentase 41,6%. Adapun persentase penggunaan media video animasi berbahasa Inggris di kelas B Umar bin Khattab dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:



Gambar 4.1 Diagram Batang Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Video Animasi Berbahasa Inggris

b. Kelas Kontrol

Pertemuan pertama pada kelas kontrol menggunakan media kartu gambar di kelas B Abu Bakar Ash Shidiq, dilaksanakan pada hari Senin, 13 Maret 2023. Kegiatan pembuka di TK IT Taruna Teladan dimulai dengan baris-berbaris, salam, dan doa pembuka kemudian dilanjutkan dengan kegiatan jasmani atau motorik kasar. Setelah selesai melaksanakan pembelajaran di kelas B Umar bin Khattab (kelas eksperimen), kemudian peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas B Abu Bakar Ash Shidiq (kelas kontrol). Peneliti diberi kesempatan untuk mengajar Bahasa Inggris dengan alokasi waktu kurang lebih 15-30 menit. Pada pertemuan pertama, peneliti mengenalkan kosakata Bahasa Inggris dengan kartu gambar yang bertemakan “Alam Semesta” dan subtema “Benda Alam”. Metode pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu metode *teaching English by using song* yang

merupakan metode mengajar Bahasa Inggris dengan menggunakan nyanyian atau lagu mengenai kosakata benda alam. Peneliti mengenalkan 10 kosakata, yaitu *soil, sand, water, fire, stone, mountain, river, tree, flower, dan wood*. Peneliti menjelaskan satu persatu kosakata sesuai dengan kartu gambar sambil bernyanyi. Kemudian peneliti membagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok berjumlah 6 siswa guna mempermudah peneliti dalam menilai sesuai indikator yang hendak dicapai. Peneliti memberikan pertanyaan atau soal kepada setiap anak untuk menyebutkan kosakata sesuai gambar yang telah dijelaskan oleh peneliti.

Pertemuan kedua pada kelas kontrol menggunakan media kartu gambar di kelas B Abu Bakar Ash Shidiq, dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Maret 2023. Kegiatan pembuka di TK IT Taruna Teladan dimulai dengan baris-berbaris, salam, dan doa pembuka kemudian dilanjutkan dengan kegiatan jasmani atau motorik kasar. Setelah selesai melaksanakan pembelajaran di kelas B Umar bin Khattab (kelas eksperimen), kemudian peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas B Abu Bakar Ash Shidiq (kelas kontrol). Peneliti diberi kesempatan untuk mengajar Bahasa Inggris dengan alokasi waktu kurang lebih 15-30 menit. Pada pertemuan kedua, peneliti mengulas kembali dengan mengenalkan kosakata Bahasa Inggris dengan kartu gambar yang bertemakan “Alam Semesta” dan subtema “Benda Alam”. Metode pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu metode *teaching English*

*by using song* yang merupakan metode mengajar Bahasa Inggris dengan menggunakan nyanyian atau lagu mengenai kosakata benda alam. Peneliti mengenalkan 10 kosakata, yaitu *soil, sand, water, fire, stone, mountain, river, tree, flower*, dan *wood*. Hal tersebut bertujuan agar anak dapat mengingat kembali dan hafal kosakata Bahasa Inggris yang diajarkan. Seperti pada pertemuan pertama, pada pertemuan kedua peneliti juga meminta anak untuk duduk sesuai kelompoknya dan bernyanyi kosakata benda alam secara bersama-sama. Kemudian peneliti peneliti memberikan pertanyaan kepada setiap anak dalam kelompok untuk menyebutkan simbol-simbol huruf pada kosakata Bahasa Inggris secara acak.

Pertemuan ketiga pada kelas kontrol menggunakan media kartu gambar di kelas B Abu Bakar Ash Shidiq, dilaksanakan pada hari Senin, 20 Maret 2023. Kegiatan pembuka di TK IT Taruna Teladan dimulai dengan baris-berbaris, salam, dan doa pembuka kemudian dilanjutkan dengan kegiatan jasmani atau motorik kasar. Setelah selesai melaksanakan pembelajaran di kelas B Umar bin Khattab (kelas eksperimen), kemudian peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas B Abu Bakar Ash Shidiq (kelas kontrol). Peneliti diberi kesempatan untuk mengajar Bahasa Inggris dengan alokasi waktu kurang lebih 15-30 menit. Peneliti mengenalkan 10 kosakata, yaitu *soil, sand, water, fire, stone, mountain, river, tree, flower*, dan *wood*. Seperti hari pertama dan kedua, pada hari ketiga peneliti juga meminta anak untuk

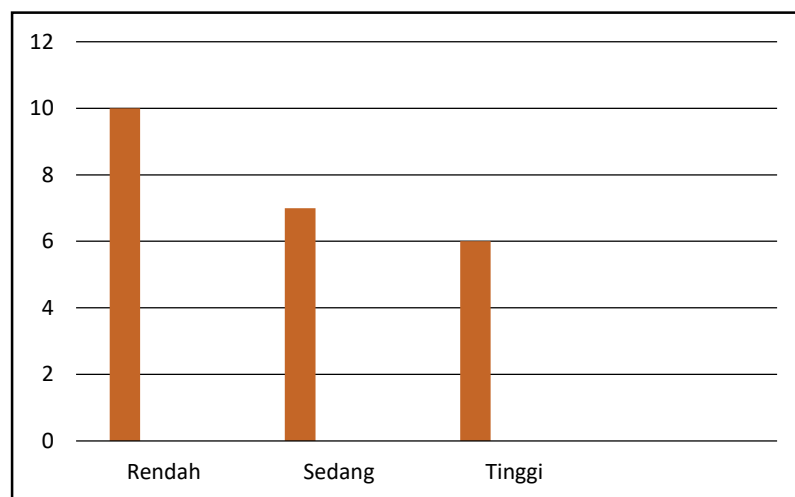
duduk sesuai kelompoknya sambil bernyanyi kosakata benda alam secara bersama-sama. Selanjutnya peneliti mengulas kegiatan pada hari pertama dan kedua, yaitu menyebutkan kosakata Bahasa Inggris sesuai gambar dan menyebutkan simbol-simbol huruf pada kosakata Bahasa Inggris. Kemudian peneliti juga memberikan pertanyaan atau soal kepada setiap anak berupa mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggris. Jadi tulisan kosakata pada kartu gambar ditutup oleh peneliti, selanjutnya anak mencocokkan gambar benda alam sesuai dengan kosakata Bahasa Inggrisnya.

Data dalam kelompok kontrol menggunakan tes lisan sebanyak 4 butir mengenai 10 kosakata dengan tema “Alam Semesta” dan sub tema “Benda Alam”. Peneliti menilai berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditentukan. Hasil penelitian ini dikategorikan menjadi 3 kategori yakni kategori rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai mean sebesar 9,91. Nilai median sebesar 10,00. Nilai modus sebesar 6, dan standar deviasi pada nilai 3,753. Distribusi data kelas eksperimen di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Menggunakan Media Kartu Gambar

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
1.	5-6	6	26%	Rendah
2.	7-8	4	17,3%	
3.	9-10	5	21,7%	Sedang
4.	11-12	2	8,6%	30,3%
5.	13-14	2	8,6%	Tinggi
6.	15-16	4	17,3%	
Jumlah		23	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa penggunaan media kartu gambar di kelas B Abu Bakar Ash Shidiq di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023 pada kategori rendah dimulai dari interval 5-6 sebanyak 6 anak dengan persentase 26% dan interval 7-8 sebanyak 4 anak dengan persentase 17,3%. Kemudian untuk kategori sedang terdapat pada dan interval 9-10 sebanyak 5 anak dengan persentase 21,7% dan interval 11-12 sebanyak 2 anak dengan persentase 8,6%. Sedangkan untuk kategori tinggi terdapat pada interval 13-14 sebanyak 2 anak dengan persentase 8,6%, serta interval 15-16 sebanyak 4 anak dengan persentase 17,3%. Adapun persentase penggunaan media kartu gambar di kelas B Abu Bakar Ash Shidiq dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:



Gambar 4.2 Diagram Batang Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Gambar

## 2. Analisis Unit

### a. Hasil Analisis Unit Media Video Animasi Berbahasa Inggris

Adapun hasil analisis unit penggunaan media video animasi Berbahasa Inggris menggunakan SPSS yang terdiri dari mean, median, modus, dan standar deviasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Analisis Unit Media Video Animasi Berbahasa Inggris Menggunakan SPSS

<b>Statistics</b>		
Posttest Video Animasi		
N	Valid	24
	Missing	0
Mean		13.04
Median		14.00
Mode		16
Std. Deviation		3.141
Range		11
Minimum		5
Maximum		16

Berdasarkan hasil analisis unit menggunakan SPSS pada tabel di atas diperoleh mean sebesar 13,04; median sebesar 14,00; modus sebesar 16; dan standar deviasi sebesar 3,141.

### b. Hasil Analisis Unit Media Kartu Gambar

Adapun hasil analisis unit penggunaan media video animasi Berbahasa Inggris menggunakan SPSS yang terdiri dari mean, median, modus, dan standar deviasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Unit Media Kartu Gambar Menggunakan SPSS

Statistics		
Posttest Kartu Gambar		
N	Valid	23
	Missing	1
Mean		9.91
Median		10.00
Mode		6
Std. Deviation		3.753
Range		11
Minimum		5
Maximum		16
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Berdasarkan hasil analisis unit menggunakan SPSS pada tabel di atas diperoleh mean sebesar 9,91; median sebesar 10,00; modus sebesar 6; dan standar deviasi sebesar 3,753.

## B. Uji Prasyarat

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data dalam penelitian. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 25 dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Taraf signifikansi yang digunakan yaitu 5% atau 0,05. Adapun uji normalitas data penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Uji Normalitas Data Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Media Video Animasi Berbahasa Inggris

Adapun hasil analisis uji normalitas data perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan media video animasi



berbahasa Inggris menggunakan SPSS 25 dapat dilihat pada tabel di bawah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Normalitas Media Video Animasi Berbahasa Inggris Menggunakan SPSS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Posttest Video Animasi
N		24
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	13.04
	Std. Deviation	3.141
Most Extreme Differences	Absolute	.173
	Positive	.173
	Negative	-.162
Test Statistic		.173
Asymp. Sig. (2-tailed)		.061 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Ketentuan uji normalitas data adalah sebagai berikut:

Jika Asymp. Sig (2-tailed)  $\geq \alpha$ , maka  $H_0$  diterima.

Jika Asymp. Sig (2-tailed)  $\leq \alpha$ , maka  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS 25 dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0,061. Nilai Asymp. Sig (2-tailed = 0,061)  $\geq \alpha$  (0,05) sehingga  $H_0$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebaran data variabel media video animasi berbahasa Inggris berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Data Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Media Kartu Gambar

Adapun hasil analisis uji normalitas data perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan media kartu gambar menggunakan SPSS 25 dapat dilihat pada tabel di bawah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji Normalitas Media Kartu Gambar Menggunakan SPSS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Posttest Kartu Gambar
N		23
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	9.91
	Std. Deviation	3.753
Most Extreme Differences	Absolute	.143
	Positive	.143
	Negative	-.122
Test Statistic		.143
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Ketentuan uji normalitas data adalah sebagai berikut:

Jika Asymp. Sig (2-tailed)  $\geq \alpha$ , maka  $H_0$  diterima.

Jika Asymp. Sig (2-tailed)  $\leq \alpha$ , maka  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS 25 dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0,200. Sehingga nilai Asymp. Sig (2-tailed = 0,200)  $\geq \alpha$  (0,05)

maka  $H_0$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebaran data variabel media kartu gambar berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh bersifat homogen antara dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$F = \frac{3.141}{3.753}$$

$$F = 0.836$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus F di atas diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 0,836. Distribusi tabel F dengan dk pembilang  $24-1 = 23$  dan dk penyebut  $23-1 = 22$  menggunakan taraf signifikansi 5% (0,05) diperoleh  $F_{tabel}$  sebesar 2,03. Dapat disimpulkan bahwa nilai F hitung ( $0,836 < \text{nilai } F_{tabel} (2,03)$ ), maka  $H_0$  diterima. Jadi kedua kelompok/data dalam penelitian ini bersifat homogen.

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok sampel guna melihat perbedaan pengaruh penggunaan video animasi berbahasa Inggris dan penggunaan kartu gambar terhadap perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK IT

Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023. Pada penelitian ini, uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS 25 dengan metode *Independent sample t-test*. Taraf signifikansi yang digunakan yaitu  $\frac{1}{2} \alpha$  atau 0,025. Adapun uji hipotesis data penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Hipotesis Menggunakan SPSS

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Posttest	Equal variances assumed	.812	.372	3.104	45	.003	3.129	1.008	1.009	5.158
	Equal variances not assumed			3.093	42.944	.003	3.129	1.012	1.088	5.169

Ketentuan uji hipotesis data adalah sebagai berikut:

Jika  $\text{Sig} > \frac{1}{2} \alpha$  (0,025), maka  $H_0$  diterima.

Jika  $\text{Sig} < \frac{1}{2} \alpha$  (0,025), maka  $H_0$  ditolak.

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun yang menggunakan media video animasi berbahasa Inggris dengan yang menggunakan media kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten.

$H_a$  : Terdapat perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun yang menggunakan media video animasi berbahasa Inggris dengan yang menggunakan media kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten.

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan SPSS 25 dengan metode *Independent sample t-test* diperoleh Sig (2-tailed = 0,003) <  $\frac{1}{2} \alpha$  (0,025), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris antara anak usia 5-6 tahun yang menggunakan media video animasi berbahasa Inggris dengan yang menggunakan media kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Terdapat dua kelompok pada penelitian ini yaitu kelompok eksperimen dengan media video animasi berbahasa Inggris dan kelompok kontrol dengan menggunakan media kartu gambar. Penelitian ini dirancang dengan tujuan untuk mengetahui perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun yang menggunakan video animasi berbahasa Inggris, mengetahui perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun yang menggunakan kartu gambar, serta untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun yang menggunakan video animasi berbahasa Inggris dengan yang menggunakan

kartu gambar pada kelompok B di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023.

Hasil penelitian yang diperoleh di kelas B Umar bin Khattab sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan video animasi berbahasa Inggris diperoleh nilai rata-rata atau mean sebesar 13,04. Sedangkan nilai tengah atau median diperoleh sebesar 14,00. Kemudian nilai yang sering muncul atau modus diperoleh pada angka 16, serta standar deviasi diperoleh sebesar 3,141. Selanjutnya hasil penelitian yang diperoleh di kelas B Abu Bakar Ash Shidiq sebagai kelompok kontrol yang menggunakan kartu gambar diperoleh nilai rata-rata atau mean sebesar 9,91. Sedangkan nilai tengah atau median diperoleh sebesar 10,00. Kemudian nilai yang sering muncul atau modus diperoleh pada angka 6, serta standar deviasi diperoleh sebesar 3,753.

Adapun untuk mengetahui perbandingan antara kelompok eksperimen yang menggunakan video animasi berbahasa Inggris dan kelompok kontrol yang menggunakan kartu gambar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8 Tabel Pembeding Hasil Tes Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Media Video Animasi Berbahasa Inggris dan Kartu Gambar

No.	Uji Statistik	Media Video Animasi Berbahasa Inggris	Media Kartu Gambar
1.	Persentase Kategori Rendah	8,2%	43,3%
2.	Persentase Kategori Sedang	24,9%	30,3%
3.	Persentase Kategori Tinggi	66,6%	25,9%
4.	Mean	13,04	9,91
5.	Median	14,00	10,00
6.	Modus	16	6
7.	Standar Deviasi	3,141	3,753

Berdasarkan tabel pembandingan di atas diketahui bahwa nilai rata-rata anak pada kelompok eksperimen menggunakan video animasi berbahasa Inggris termasuk dalam kategori tinggi. Perolehan nilai kategori tinggi yaitu sebanyak 16 anak dari total 24 anak, pada kelas interval 13-14 sebanyak 6 anak dengan persentase 25% dan pada kelas interval 15-16 sebanyak 10 anak dengan persentase 41,6%. Sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan kartu gambar nilai rata-rata anak termasuk dalam kategori rendah. Perolehan nilai kategori rendah yaitu sebanyak 10 anak dari total 23 anak, pada kelas interval 5-6 sebanyak 6 anak dengan persentase 26% dan pada kelas interval 7-8 sebanyak 4 anak dengan persentase 17,3%.

Adapun untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi berbahasa Inggris terhadap perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun dilakukan uji *independent sample t-test* menggunakan SPSS 25 sebagai analisis data uji hipotesis. Hasil analisis diperoleh nilai Sig (2-tailed = 0,003) <  $\frac{1}{2} \alpha$  (0,025), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris antara anak usia 5-6 tahun yang menggunakan media video animasi berbahasa Inggris dengan yang menggunakan media kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten.

Melihat dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berbahasa Inggris berpengaruh untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris dengan lebih cepat dibandingkan penggunaan kartu gambar. Video animasi berbahasa Inggris merupakan media

pembelajaran yang menggabungkan unsur audio dan visual sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajarnya. Sejalan dengan teori Johari dkk (2014: 11), adapun kelebihan penggunaan video animasi dalam pembelajaran yaitu dapat mempermudah dalam menyajikan informasi mengenai kosakata Bahasa Inggris, selain itu juga mampu menarik perhatian anak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Hal tersebut dikarenakan video animasi merupakan media yang menggabungkan unsur audio dan visual, sehingga dinilai efektif dan mempermudah anak dalam menangkap dan menghafalkan kosakata Bahasa Inggris. Menurut Valentina dan Sujana (2021: 233) mengatakan bahwa penggunaan video animasi dinilai sangat tepat digunakan pada pembelajaran anak usia dini karena anak lebih tertarik dengan bentuk yang variatif dari video animasi, baik dari segi pewarnaan ataupun tampilan. Peneliti melihat pada kelompok eksperimen bahwa anak lebih aktif, mudah menangkap kosakata Bahasa Inggris yang dijelaskan dengan cepat, dan lebih antusias. Hal tersebut dikarenakan anak sangat tertarik dan senang melihat animasi bergerak.

Berbeda pada kelas kontrol yang menggunakan media kartu gambar, anak terlihat bosan sehingga menjadi sulit fokus terhadap penyampaian guru, dan anak kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru. Seperti yang diungkapkan oleh Sadidah (2013: 6) bahwa kartu gambar memiliki beberapa kelemahan yaitu gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata, gambar atau foto benda yang kurang jelas (font, warna, gambar, dan ilustrasi) menjadi tidak menarik dan tidak efektif untuk kegiatan pembelajaran, dan



ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar, hanya bisa digunakan untuk kelompok kecil. Hal tersebut menyebabkan media kartu gambar kurang menarik jika dibandingkan dengan media video animasi berbahasa Inggris.

Pada penelitian ini penggunaan video animasi berbahasa Inggris lebih unggul dari penggunaan kartu gambar dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini, khususnya dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dari penggunaan video animasi berbahasa Inggris sebagai media perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris termasuk pada kategori tinggi dengan persentase 66,6%, sedangkan penggunaan kartu gambar sebagai media perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris termasuk pada kategori rendah dengan persentase 43,3%. Pemerolehan nilai rata-rata tes kelompok eksperimen yang menggunakan video animasi berbahasa Inggris yaitu 13,04 lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang menggunakan kartu gambar yaitu 9,91. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun yang menggunakan video animasi berbahasa Inggris dengan yang menggunakan media kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah diuraikan di bab IV tentang pengaruh penggunaan video animasi berbahasa Inggris terhadap perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023. Maka pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak 5-6 tahun pada kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi berbahasa Inggris di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023 termasuk pada kategori tinggi dengan persentase 66,6% dan nilai mean 13,04.
2. Perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak 5-6 tahun pada kelompok kontrol yang menggunakan media kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023 termasuk pada kategori rendah dengan persentase 43,3% dan nilai mean 9,91.
3. Hasil perhitungan statistik berbantuan SPSS 25 dengan *independent sample t-test* sebagai analisis data uji hipotesis diperoleh nilai Sig (2-tailed) = 0,003 dengan taraf signifikansi  $\frac{1}{2} \alpha$  (0,05) yaitu 0,025. Sehingga Sig (2-tailed) < Sig  $\frac{1}{2} \alpha$  (0,025) yaitu Sig (2-tailed = 0,003) <  $\frac{1}{2} \alpha$  (0,025), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun

yang menggunakan media video animasi berbahasa Inggris dengan yang menggunakan media kartu gambar di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Pendidik**

Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dengan memilih atau menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak.

### **2. Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan bagi kepala sekolah agar dapat memfasilitasi anak dalam belajar terutama pada media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dengan maksimal.

### **3. Bagi Peneliti Lain**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lain. Sehingga dapat melakukan penelitian yang lebih baik lagi dengan menggunakan ataupun menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik bagi anak usia dini dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. (2013). "Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian". *Modul Metodologi Penelitian*, 15.
- Alqahtani, M. (2015). "The Importance of Vocabulary in Language Learning and How to be Taught". *International Journal of Teaching and Education*, 3 (3), 22.
- Amini, N., & Suyadi. (2020). "Media Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini". *Jurnal PAUDIA*, 9 (2), 125.
- Barlian, E. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.
- Candra, V., dkk. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Deliviana, E. (2017). "Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya". Artikel disajikan dalam Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56, Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 8-9 Juli.
- Dea, L. F., dkk. (2020). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bernyanyi Menggunakan Media Kartu Gambar". *MURHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1), 59.
- Dewi, R. S., Rezky K. T., & Nomi N. (2022). "Pelatihan Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital dalam Upaya Menghadapi Era Society 5.0 Bagi Masyarakat di Kelurahan Sidorame Barat I Kecamatan Medan Perjuangan". Artikel disajikan dalam Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan, 26 Maret.
- Fahrudin, dkk. (2022). "Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak". *Journal of Classroom Action Research*, 4 (1), 50.
- Falah, I. F. (2017). "Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Lagu". *Jurnal Pelita PAUD*, 1 (2), 2.
- Fatin, Y., Ahmad T., & La Sunra. (2022). "Improving Vocabulary of the Students by Using Animation Video". *Journal of Technology in Language Pedagogy*, 1 (3), 272-281.
- Friantary, H. (2020). "Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Zuriah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (2), 130.

- Hardani., dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Harsadi, P. (2015). *Bahan Ajar Animasi*. Surakarta: STMIK Sinar Nusantara.
- Hikmah, S. D. (2021). “The Use of Animation Video for Vocabulary Mastery”. *English Journal for Teaching and Learning*, 9 (2), 151-162.
- Hikmaawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. Depok: RajaGrafindo Pustaka.
- Huliyah, M. (2016). “Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini”. *Jurnal As-Sibyan*, 1 (1), 63.
- Isna, A. (2019). “Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini”. *Jurnal Al Athfal*, 2 (2), 63-67.
- Janna, N. M. (2021). *Konsep Uji Validitas dan Realibilitas dengan Menggunakan SPSS*, (Online), (<https://osf.io/v9j52/download>, diakses 29 November 2022).
- Johari, A., Syamsuri H., & Maman R. (2014). “Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1 (1).
- Junanto, S. (2016). “Evaluasi Pembelajaran di Madrasah Diniyah Miftachul Hikmah Denanyar Tangen Sragen”. *Jurnal At-Tarbawi*, 1 (2), 181.
- Junanto, S., & Nur A. A. K. (2018). “Evaluasi Program Pembelajaran di PAUD Inklusi dengan Model Context, Input, Process, and Product (CIPP)”. *Jurnal Inklusi: Journal of Disability Studies*, 5 (2), 181.
- KBBI. (2022). “Arti Kata Video”. Pada *KBBI Daring*. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/video>, diakses pada 30 Oktober 2022, pukul 12.45 WIB).
- Khairi, H. (2018). “Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun”. *Jurnal Warna*, 2 (2), 19-22.
- Khoilullah., Hamdan., & Heryani. (2020). “Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini”. *Jurnal Aktualita Penelitian Sosial dan Keagamaan*, 10 (1), 78-81.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Lestari, N. S., & Yunita S. A. (2022). “Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Anak TK IT Al Kautsar Secanggang”. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3 (1), 59.
- Lubis, H. Z. (2018). “Metode Pengembangan Bahasa Anak Pra Sekolah”. *Jurnal Raudhah*, 6 (2), 3.

- Luhulima, D. A., I Nyoman S. D., & Saida U. (2017). "Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu". *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 3 (2), 110-120.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Magdalena, R., & Krisanti, M. A. (2019) "Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi *Finished Goods* Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian *Independent Sample T-Test* di PT. Merck, Tbk". *Jurnal TEKNO (Civil Engineering, Elektrical Engineering and Industrial Engineering)*, 16 (1), 37.
- Maghfiroh, S., & Dadan S. (2021). "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1), 1564.
- Manispal. (2018). *Menjadi Guru PAUD Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marlianingsih, N. (2016). "Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada PAUD". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3 (2), 134-136.
- Marpaung, M. S. (2021). "Animation and Video in Improving Open Words Vocabulary". *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 23 (2), 503-514.
- Mazhabi, Z. (2019). "Pengajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Beberapa Hal yang Harus Diperhatikan". *Jurnal Thufuli*, 1 (2), 51.
- Miranti, I., Engliana., & Fitri S. H. (2015). "Penggunaan Media Lagu Anak-Anak dalam Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di PAUD". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2 (2), 169.
- Munandar, A. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muzammil, S. (2017). "Pengenalan Bahasa Inggris Kepada Anak Usia Dini". *Jurnal Raheema Studi Gender dan Anak*, 1 (1), 163.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Panca Terra Firma.
- Nastiti, F. E., & 'Abdu, A.R.N. (2020). "Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5 (1), 61-66.

- Nastiti, M. D., Muztaziri., & Alan N. T. (2021). “Animasi 2D (*Motion Graphic*) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi”. *Jurnal EL Sains*, 3 (1).
- Nasution, S. (2016). “Pentingnya Pendidikan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 50 (1), 3-4.
- Nurrahmah, A., dkk. (2021). *Pengantar Statistika 1*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. (2018). Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pentury, H. J. (2018). “Pemanfaatan Literasi TIK melalui Peran Lagu dalam Mengembangkan Kosakata Anak”. *Jurnal E-DIMAS Pengabdian kepada Masyarakat*, 9 (2), 234.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (2014). Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pertiwi, A. B., Anayanti R., & Ruli H. (2021). “Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9 (2), 97.
- Pratita, D. (2014). “Penggunaan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi di SMP”. *Jurnal Parameter*, 25 (2), 93.
- Pratiwi, W. (2016). “Pengaruh Metode Bercerita dengan Menggunakan Kartu Gambar Terhadap Kemampuan Menyimak Anak TK Islam Al-Afiah”. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4 (2), 101.
- Purwanti, R. (2020). “Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Melalui Metode Gerak dan Lagu”. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5 (2), 92-93.
- Putri, M. A., Ferdi A., dan Abdulloh H. (2020). “Stimulasi Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita”. *Jurnal Abna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1 (1), 59.
- Rahmatullah., dkk. (2022). “Desain Pembelajaran Daring Berbasis Video Animasi”. *Jurnal Promosi Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 1 (1), 97-107.
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Rijal, R. (2017). *Animasi 2 Dimensi*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Romdani., & Andriyani, L. (2021). “Media Pembelajaran Kartu Gambar Bersuara Berbasis E-Flashcard Quizlet untuk Pembelajaran Al-Mufradat”. Artikel

disajikan dalam Konferensi Nasional Bahasa Arab VII, Universitas Negeri Jakarta, Malang, 9 Oktober.

- Rosyid, M. Z., Halimatus S., & Nanda S. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sadidah, S. (2013). "Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan 1-10 Pada Siswa Kelompok A TK Krisnamurti III Surabaya". *Jurnal PAUD Teratai*, 2 (2), 4-6.
- Sahir, S.H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Sarassati, R., Amrullah., & Ahmad S. (2018). "Media Video Animasi 3D Sebagai Salah Satu Pembelajaran". *Cyberpreneurship Innovative and Creative Exact and Social Science*, 4 (1), 113-124.
- Silfia, L., Tri I.R., & Rahmat N. (2018). "Teaching Vocabulary to Young Learners by Using Animation Video". *MetaCommunication: Journal of Communication Studies*, 3 (1), 14.
- Siregar, A. S. B., Endang G. L. T., & Nur R. F. (2021). "Developing of Teaching Materials: Using Animation Media to Learning English Vocabulary for Early Childhood". *Jurnal ETDC Indonesian*, 1 (1), 12.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syah, Firdiyan. (2018). *Pembuatan Animasi dengan Metode Stop Motion Sebagai Referensi Rancangan Gambar Sequence*. Artikel disajikan dalam Seminar Dinamika Informatika, Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta, 9 Mei.
- Syifauzakia., Bambang A., & Yeni A. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: Literasi Nusantara.
- Swarjana, I.K. (2022). *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias dalam Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Tambunsaribu, G., & Yusniaty G. (2021). "Masalah yang Dihadapi Pelajar Bahasa Inggris dalam Memahami Pelajaran Bahasa Inggris". *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 8 (1), 31.



- Tamin, K.B., Ubadah., & Saepudin M. (2022). *Tantangan Pendidikan dalam Era Abad 21*. Artikel disajikan dalam Seminar Nasional Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Datokarama, Palu, 4-5 Juli.
- Tanus, R. J. G., dkk. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Pada Mata Kuliah Animasi 3 Dimensi”. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2 (3), 386-398.
- Tatminingsih, S., & Iin C. (2016). Hakikat Anak Usia Dini. *Modul Pembelajaran: Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 131.
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). “Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9 (2), 233.
- Widana, I. W., & Muliani, P. L. (2020). *Uji Persyaratan Analisis*. Lumajang: Klik Media.
- Winarsunu, T. (2017). *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Wulanjani, A. N. (2016). “*The Use of Vocabulary-Games in Improving Children’s Vocabulary in English Language Learning*”. *Jurnal Transformatika Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 12 (1), 78-79.
- Yamin, M. (2017). “Metode Pembelajaran Bahasa Inggris di Tingkat Dasar”. *Jurnal Pesona Dasar*, 1 (5), 89-95.
- Yudianto, A. (2017). *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. Artikel disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, 9 Agustus.
- Yusup, F. (2018). “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif”. *Jurnal Tarbiyah*, 7 (1), 18.

## Lampiran 1

**HASIL PENELITIAN POSTTEST KELOMPOK EKSPERIMEN MEDIA  
VIDEO ANIMASI BERBAHASA INGGRIS TK IT TARUNA TELADAN  
DELANGGU KLATEN TAHUN AJARAN 2022/2023**

No.	Nama Anak	Butir Item				Total Skor
		1	2	3	4	
1.	Abidzar Faheem Zafran	3	3	4	3	13
2.	Adinda Azahra Putri	4	4	4	4	16
3.	Adzriel Alfarizqi Setyoko	3	2	3	2	10
4.	Alvredo Shaquilano Fatra	4	4	4	4	16
5.	Anindya Aulia Putri	4	3	4	4	15
6.	Arshaka Devandra Farras Irawan	4	4	4	4	16
7.	Ayudhia Gendhis Sekar P	4	3	4	3	14
8.	Jazli Azzacky Amri	4	4	4	4	16
9.	Kaitlin Natanila Latisha Aquinna	4	3	4	4	15
10.	Kanaya Nandyra Mumtazah	3	3	4	3	13
11.	Karim Alfarizqi	4	4	4	4	16
12.	Khayla Azzahra Adevela	3	2	4	3	12
13.	Khoirunnisa Fadhillah Almadina	3	3	4	4	14
14.	Nayla Anindya Putri	4	4	4	4	16
15.	Omar Malik Raffasya	3	2	3	3	11
16.	Rafif Sakti Aji	4	4	4	4	16
17.	Ramadhan Efendi Tri Atmaja	3	3	4	4	14
18.	Satria Arya Wijaya	2	2	3	2	9
19.	Savia Agneta Laurinda	3	3	4	3	13
20.	Tazkia Fatimah Muyassaroh	2	2	2	2	8
21.	Tristan Narendra Ardhinata	1	1	2	1	5
22.	Valery Afra Nayla	3	2	3	2	10
23.	Wafi Hafizh Dhaifullah	2	2	3	2	9
24.	Zalwa Alesya Queensia	4	4	4	4	16

## Lampiran 2

**HASIL PENELITIAN POSTTEST KELOMPOK KONTROL MEDIA  
KARTU GAMBAR TK IT TARUNA TELADAN DELANGGU KLATEN  
TAHUN AJARAN 2022/2023**

No.	Nama Anak	Butir Item				Total Skor
		1	2	3	4	
1.	Abinaya Farel Kurniawan	3	2	3	2	10
2.	Abrar Khayru Ayibi	2	1	2	1	6
3.	Adam Wijaya	4	4	4	4	16
4.	Al Husna F. Khoiru Fissabil	3	2	3	2	10
5.	Almira Beryl Noventina Putri	2	1	3	2	8
6.	Ammar Tsaqib Alfarizi	2	1	3	2	8
7.	Aqila Aulia Nurusy Syifa	1	1	2	1	5
8.	Arsenio Meshach Wicaksana	3	3	4	3	13
9.	Arsyila Calista Saputri	4	4	4	4	16
10.	Arumi Navisa Zahrary	3	2	3	3	11
11.	Azzam Habibi	2	1	2	1	6
12.	Chika Khanza Khalida	2	1	3	2	8
13.	Daffa Aryaghifari	2	1	3	1	7
14.	Deyanisa Sahara Sayuti	2	2	3	3	10
15.	Kanaya Sareefa Putri	2	1	2	1	6
16.	Mutia Azzahra	2	2	3	3	10
17.	Rashiq Dzikry Listyawan	1	1	2	1	5
18.	Rayyan Al Hakim	2	1	2	1	6
19.	Roobi' Ghazi Abdullah	2	2	3	2	9
20.	Safana Naifa Kusuma Putri	3	2	4	3	12
21.	Seina Anindya Prameswari	4	4	4	4	16
22.	Ukasyah Maylan Jameela	4	3	4	3	14
23.	Zaviera Inara Putri	4	4	4	4	16

## Lampiran 3

**DAFTAR NAMA ANAK KELAS B UMAR BIN KHATTAB  
(EKSPERIMEN)**

No.	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	Abidzar Faheem Zafran	L
2.	Adinda Azahra Putri	P
3.	Adzriel Alfarizqi Setyoko	L
4.	Alvredo Shaquilano Fatra	L
5.	Anindya Aulia Putri	P
6.	Arshaka Devandra Farras Irawan	L
7.	Ayudhia Gendhis Sekar Pambayun	P
8.	Jazli Azzacky Amri	L
9.	Kaitlin Natanila Latisha Aquinna	P
10.	Kanaya Nandyra Mumtazah	P
11.	Karim Alfarizqi	L
12.	Khayla Azzahra Adevela	P
13.	Khoirunnisa Fadhillah Almadina	P
14.	Nayla Anindya Putri	P
15.	Omar Malik Raffasya	L
16.	Rafif Sakti Aji	L
17.	Ramadhan Efendi Tri Atmaja	L
18.	Satria Arya Wijaya	L
19.	Savia Agneta Laurinda	P
20.	Tazkia Fatimah Muyassaroh	P
21.	Tristan Narendra Ardhinata	L
22.	Valery Afra Nayla	P
23.	Wafi Hafizh Dhaifullah	L
24.	Zalwa Alesya Queensia	P

## Lampiran 4

**DAFTAR NAMA ANAK KELAS B ABU BAKAR ASH SHIDIQ  
(KONTROL)**

No.	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	Abinaya Farel Kurniawan	L
2.	Abrar Khayru Ayibi	L
3.	Adam Wijaya	L
4.	Al Husna F. Khoiru Fissabil	P
5.	Almira Beryl Noventina Putri	P
6.	Ammar Tsaqib Alfarizi	L
7.	Aqila Aulia Nurusy Syifa	P
8.	Arsenio Meshach Wicaksana	L
9.	Arsyila Calista Saputri	P
10.	Arumi Navisa Zahranay	P
11.	Azzam Habibi	L
12.	Chika Khanza Khalida	P
13.	Daffa Aryaghifari	L
14.	Deyanisa Sahara Sayuti	P
15.	Kanaya Sareefa Putri	P
16.	Mutia Azzahra	P
17.	Rashiq Dzikry Listyawan	L
18.	Rayyan Al Hakim	L
19.	Roobi' Ghazi Abdullah	L
20.	Safana Naifa Kusuma Putri	P
21.	Seina Anindya Prameswari	P
22.	Ukasyah Maylan Jameela	P
23.	Zaviera Inara Putri	P

## Lampiran 5

**Menghitung Analisis Unit Media Video Animasi Berbahasa Inggris****(EKSPERIMEN)****A. Menyusun Interval Media Video Animasi Berbahasa Inggris****1. Jumlah Kelas**

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log (24) \\ &= 1 + 4,554 \\ &= 5,554 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}\end{aligned}$$

**2. Rentang Data**

$$\begin{aligned}R &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 16 - 5 \\ &= 11\end{aligned}$$

**3. Panjang Interval (p)**

$$\begin{aligned}p &= R : K \\ &= 11 : 6 \\ &= 1,8 \text{ (dibulatkan menjadi 2)}\end{aligned}$$

## Lampiran 6

**Menghitung Analisis Unit Media Kartu Gambar****(KONTROL)****A. Menyusun Interval Media Kartu Gambar****1. Jumlah Kelas**

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log (23) \\ &= 1 + 4,493 \\ &= 5,493 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}\end{aligned}$$

**2. Rentang Data**

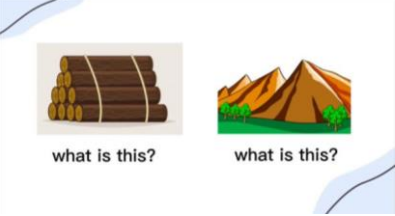
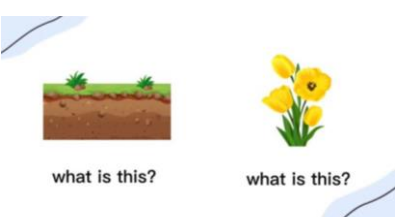
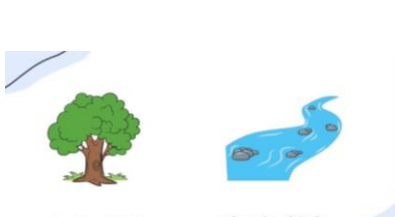


$$\begin{aligned}R &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 16 - 5 \\ &= 11\end{aligned}$$

**3. Panjang Interval (p)**





















$$\begin{aligned}p &= R : K \\ &= 11 : 6 \\ &= 1,8 \text{ (dibulatkan menjadi 2)}\end{aligned}$$

## Lampiran 7

## SOAL TES LISAN

Indikator	Soal	Kunci Jawaban
Menyebutkan kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar	1.  <p>what is this?      what is this?</p>	1. Wood = Kayu; Mountain = Gunung
	2.  <p>what is this?      what is this?</p>	2. Soil = Tanah; Flower = Bunga
	3.  <p>what is this?      what is this?</p>	3. Tree = Pohon; River = Sungai
	4.  <p>what is this?      what is this?</p>	4. Stone = Batu; Fire = Api
	5.  <p>what is this?      what is this?</p>	5. Water = Air; Sand = Pasir



<p>Menyebutkan simbol-simbol huruf pada kosakata Bahasa Inggris</p>	<p>1. Ayo coba sebutkan simbol-simbol huruf pada kosakata Bahasa Inggris yang kamu ingat!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. SOIL</li> <li>b. SAND</li> <li>c. WATER</li> <li>d. FIRE</li> <li>e. STONE</li> <li>f. MOUNTAIN</li> <li>g. RIVER</li> <li>h. TREE</li> <li>i. FLOWER</li> <li>j. WOOD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. S-O-I-L</li> <li>b. S-A-N-D</li> <li>c. W-A-T-E-R</li> <li>d. F-I-R-E</li> <li>e. S-T-O-N-E</li> <li>f. M-O-U-N-T-A-I-N</li> <li>g. R-I-V-E-R</li> <li>h. T-R-E-E</li> <li>i. F-L-O-W-E-R</li> <li>j. W-O-O-D</li> </ul>
<p>Mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggris</p>	<p>1. Ayo coba cocokkan gambar sesuai dengan kosakatanya!</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">sand</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">fire</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">soil</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;">water</div> </div> </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">river</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">stone</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;">mountain</div> </div> </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">wood</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">tree</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;">flower</div> </div> </div>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">sand</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">fire</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">soil</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;">water</div> </div> </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">river</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">stone</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;">mountain</div> </div> </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">wood</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">tree</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;">flower</div> </div> </div>

## Lampiran 8

**RUBRIK PENILAIAN**

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kriteria</b>
1.	Menyebutkan kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar	a. BB : Anak mampu menyebutkan 2 kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar. b. MB : Anak mampu menyebutkan 5 kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar. c. BSH : Anak mampu menyebutkan 8 kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar. d. BSB : Anak mampu menyebutkan 10 kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar.
2.	Menyebutkan simbol-simbol huruf pada kosakata Bahasa Inggris	a. BB : Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf pada 2 kosakata Bahasa Inggris. b. MB : Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf pada 5 kosakata Bahasa Inggris. c. BSH : Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf pada 8 kosakata Bahasa Inggris. d. BSB : Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf pada 10 kosakata Bahasa Inggris.
3.	Mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggris	a. BB : Anak mampu mencocokkan 2 gambar pada kosakata Bahasa Inggris. b. MB : Anak mampu mencocokkan 5 gambar pada kosakata Bahasa Inggris. c. BSH : Anak mampu mencocokkan 8 gambar pada kosakata Bahasa Inggris. d. BSB : Anak mampu mencocokkan 10 gambar pada kosakata Bahasa Inggris.

## Lampiran 9

**FORM PENILAIAN CEKLIS KELAS B UMAR BIN KHATTAB  
(EKSPERIMEN)**

**FORM PENILAIAN CEKLIS**

**PERBENDAHARAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS**

**MEDIA VIDEO ANIMASI BERBAHASA INGGRIS**

Nama Anak : Ayudhia Gendhis Setaria Pamboujun

Kelas : B Umar bin Khattab

No.	Indikator Penilaian	Klasifikasi Tingkat Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Memahami kosakata Bahasa Inggris yang disampaikan oleh guru				✓
2.	Menyebutkan kosakata Bahasa Inggris sesuai gambar			✓	
3.	Menyebutkan simbol-simbol huruf pada kosakata Bahasa Inggris				✓
4.	Mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggris			✓	
Jumlah Skor		14			

Adapun sistem perskoran anak sebagai berikut:

- a. BB (Belum Berkembang) : Skor 1
- b. MB (Mulai Berkembang) : Skor 2
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Skor 3
- d. BSB (Berkembang Sangat Baik) : Skor 4

Lampiran 10

**FORM PENILAIAN CEKLIS KELAS B ABU BAKAR ASH SHIDIQ  
(KONTROL)**

**FORM PENILAIAN CEKLIS  
PERBENDAHARAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS  
MEDIA KARTU GAMBAR**

Nama Anak : Alinaya Forel Kurniawan  
Kelas : B Abu Bakar Ash Shidiq

No.	Indikator Penilaian	Klasifikasi Tingkat Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Memahami kosakata Bahasa Inggris yang disampaikan oleh guru			✓	
2.	Menyebutkan kosakata Bahasa Inggris sesuai gambar		✓		
3.	Menyebutkan simbol-simbol huruf pada kosakata Bahasa Inggris			✓	
4.	Mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggris		✓		
Jumlah Skor		10			

Adapun sistem perskoran anak sebagai berikut:

- a. BB (Belum Berkembang) : Skor 1
- b. MB (Mulai Berkembang) : Skor 2
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Skor 3
- d. BSB (Berkembang Sangat Baik) : Skor 4

Lampiran 11

**FOTO KEGIATAN KELOMPOK EKSPERIMEN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBAHASA INGGRIS**

❖ Pertemuan Pertama



❖ Pertemuan Pertama



❖ Pertemuan Kedua



❖ Pertemuan Kedua



❖ Pertemuan Ketiga



❖ Pertemuan Ketiga





Lampiran 12

**FOTO KEGIATAN KELOMPOK KONTROL MEDIA KARTU GAMBAR**

❖ Pertemuan Pertama



❖ Pertemuan Pertama



❖ Pertemuan Kedua



❖ Pertemuan Kedua



❖ Pertemuan Ketiga



❖ Pertemuan Ketiga



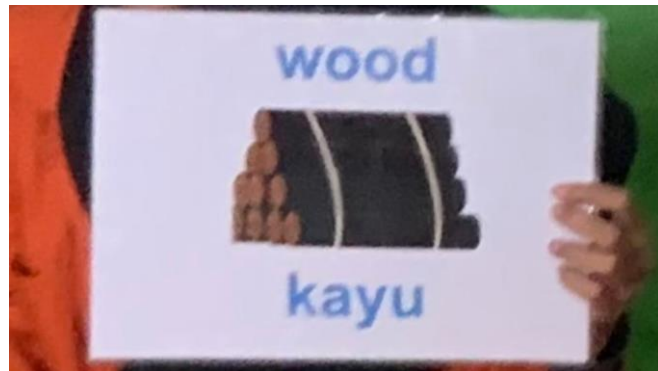
## Lampiran 13

**MEDIA VIDEO ANIMASI BERBAHASA INGGRIS  
DAN KARTU GAMBAR**

## Video Animasi Berbahasa Inggris



## Kartu Gambar







## III. ISTIRAHAT ± 60 menit

❖ Bermain	❖ Cuci tangan, doa, antri mengambil snack
❖ <i>Private iqro'</i> /abaca	❖ Makan snack dengan tertib

## IV. KEGIATAN PENUTUP ± 90 menit

❖ Makan siang, gosok gigi, sholat Dzuhur	❖ Menginformasikan kegiatan esok hari
❖ Tanya jawab kegiatan hari ini	❖ Pesan-pesan pulang sekolah
❖ Bernyanyi/bercerita	❖ Doa dan salam

## V. TEKNIK &amp; RENCANA PENILAIAN

Teknik Penilaian	Aspek Perkembangan	KD	Indikator
❖ Catatan Harian	NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	SOSEM	2.8	Anak menunjukkan perilaku mandiri
❖ Ceklis	Kognitif	3.8	Anak mengenal lingkungan alam
	Bahasa	3.11-4.11	Anak menyebutkan kosakata Bahasa Inggris sesuai gambar
❖ Hasil Karya	Motorik halus	3.3-4.3	Anak mampu mencetak tanah
	Seni	4.9	Aktivitas seni tentang alam

Klaten, 12 Maret 2023

Mengetahui,

Guru Kelas B Umar bin Khattab


Niken Kuswati

Praktikan


Arvinka Riensa Saputri

Kepala Sekolah

TK IT Taruna Teladan


Givanti, S.IP., S.Pd.





III. **ISTIRAHAT ± 60 menit**

❖ Bermain ❖ <i>Private iqro/abaca</i>	❖ Cuci tangan, doa, antri mengambil snack ❖ Makan snack dengan tertib
--	--

IV. **KEGIATAN PENUTUP ± 90 menit**

❖ Makan siang, gosok gigi, sholat Dzuhur	❖ Menginformasikan kegiatan esok hari
❖ Tanya jawab kegiatan hari ini	❖ Pesan-pesan pulang sekolah
❖ Bercerita/bercerita	❖ Doa dan salam

V. **TEKNIK & RENCANA PENILAIAN**

Teknik Penilaian	Aspek Perkembangan	KD	Indikator
❖ Catatan Harian	NAM	1.1	Mempercaya adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	SOSEM	2.8	Anak menunjukkan perilaku mandiri
❖ Ceklis	Kognitif	3.8	Anak mengenal lingkungan alam
	Bahasa	3.12-4.12	Anak menyebutkan simbol-simbol huruf
❖ Hasil Karya	Motorik halus	3.3-4.3	Anak mampu menuangkan pewarna kedalam gelas berisi air
	Seni	3.15-4.15	Aktivitas seni menggunakan air dan pewarna

Klaten, 15 Maret 2023

Mengetahui,

Guru Kelas B Umar bin Khattab


Niken Kuswati

Praktikan


Arvinka Riensa Saputri

Kepala Sekolah

TK IT Taruna Teladan


Givanti, S.IP., S.Pd.



## III. ISTIRAHAT ± 60 menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Bermain</li> <li>❖ <i>Private iqro/abaca</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Cuci tangan, doa, antri mengambil snack</li> <li>❖ Makan snack dengan tertib</li> </ul>
--	--

## IV. KEGIATAN PENUTUP ± 90 menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Makan siang, gosok gigi, sholat Dzuhur</li> <li>❖ Tanya jawab kegiatan hari ini</li> <li>❖ Bernyanyi/bercerita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menginformasikan kegiatan esok hari</li> <li>❖ Pesan-pesan pulang sekolah</li> <li>❖ Doa dan salam</li> </ul>
--	--

## V. TEKNIK &amp; RENCANA PENILAIAN

Teknik Penilaian	Aspek Perkembangan	KD	Indikator
❖ Catatan Harian	NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	SOSEM	2.14	Anak mengenal sopan dan santun
❖ Ceklis	Kognitif	2.2	Anak menunjukkan sikap ingin tahu
	Bahasa	3.12-4.12	Anak mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggris
❖ Hasil Karya	Motorik halus	3.3-4.3	Anak mampu mewarnai
	Seni	3.15-4.15	Menunjukkan hasil mewarnai

Klaten, 19 Maret 2023

Mengetahui,

Guru Kelas B Umar bin Khattab


Niken Kuswati

Praktikan


Arvinka Riensa Saputri

Kepala Sekolah

TK IT Taruna Teladan


Giyanti, S.IP., S.Pd.





## III. ISTIRAHAT ± 60 menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Bermain</li> <li>❖ <i>Private iqro/abaca</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Cuci tangan, doa, antri mengambil snack</li> <li>❖ Makan snack dengan tertib</li> </ul>
--	--

## IV. KEGIATAN PENUTUP ± 90 menit

❖ Makan siang, gosok gigi, sholat Dzuhur	❖ Menginformasikan kegiatan esok hari
❖ Tanya jawab kegiatan hari ini	❖ Pesan-pesan pulang sekolah
❖ Bernyanyi/bercerita	❖ Doa dan salam

## V. TEKNIK &amp; RENCANA PENILAIAN

Teknik Penilaian	Aspek Perkembangan	KD	Indikator
❖ Catatan Harian	NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	SOSEM	2.7	Anak menunjukkan perilaku sabar
❖ Ceklis	Kognitif	3.8	Anak mengenal lingkungan alam
	Bahasa	3.11-4.11	Anak menyebutkan kosakata Bahasa Inggris sesuai gambar
❖ Hasil Karya	Motorik halus	3.3-4.3	Anak mampu menulis dengan tangan kanan
	Seni	4.9	Kreasi seni dari bahan alam

Klaten, 12 Maret 2023

Mengetahui,

Guru Kelas B Abu Bakar Ash Shidiq


Retno Mardiningsih, S.Pd.

Praktikan


Arvinka Riensa Saputri

Kepala Sekolah

TK IT Taruna Teladan


Giyanti, S.IP., S.Pd.





## III. ISTIRAHAT ± 60 menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Bermain</li> <li>❖ <i>Private iqro/abaca</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Cuci tangan, doa, antri mengambil snack</li> <li>❖ Makan snack dengan tertib</li> </ul>
--	--

## IV. KEGIATAN PENUTUP ± 90 menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Makan siang, gosok gigi, sholat Dzuhur</li> <li>❖ Tanya jawab kegiatan hari ini</li> <li>❖ Bernyanyi/bercerita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menginformasikan kegiatan esok hari</li> <li>❖ Pesan-pesan pulang sekolah</li> <li>❖ Doa dan salam</li> </ul>
--	--

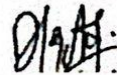
## V. TEKNIK &amp; RENCANA PENILAIAN

Teknik Penilaian	Aspek Perkembangan	KD	Indikator
❖ Catatan Harian	NAM	1.2	Menghargai lingkungan sekitar
	SOSEM	2.8	Anak menunjukkan perilaku mandiri
❖ Ceklis	Kognitif	2.2	Anak menunjukkan rasa ingin tahu
	Bahasa	3.12-4.12	Anak menyebutkan simbol-simbol huruf
❖ Hasil Karya	Motorik halus	3.3-4.3	Anak mampu menggunakan jarinya untuk mengecap
	Seni	3.15-4.15	Aktivitas seni tentang alam

Klaten, 15 Maret 2023

Mengetahui,

Guru Kelas B Abu Bakar Ash Shidiq


Retno Mardiningsih, S.Pd.

Praktikan


Arvinka Riensa Saputri

Kepala Sekolah

TK IT Taruna Teladan


Giyanti, S.IP., S.Pd.



### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

#### TK IT TARUNA TELADAN DELANGGU

Semester/Bulan/Minggu ke- : II/Maret/III Topik : Alam Semesta  
 Kelompok/Usia : B/5-6 tahun Sub Topik/Sub-sub Topik : Benda Alam/ Gunung,  
 Hari/Tanggal : Senin/20 Maret 2023 Alokasi waktu : 07.30-12-30

#### VI. KEGIATAN PEMBUKA ± 60 menit

❖ Baris, salam, doa pembuka	❖ PAI : Rukun Islam
❖ Jasmani : Senam	❖ Hafalan Surat : Qs. Asy-Syams
❖ Bahasa Inggris : Soil, sand, water, fire, stone, mountain, river, tree, flower, wood.	❖ Hafalan Doa : Melihat ciptaan Allah
❖ Sholat Dhuha	❖ Hafalan Hadist : Larangan berbuat kerusakan

#### VII. KEGIATAN SENTRA ± 90 menit

❖ Tujuan : Anak mampu mencocokkan gambar dengan kosakata	❖ Alat dan Bahan : Kartu Gambar, Gambar Gunung, Biji-bijian
❖ Densitas : 4 ragam main	❖ Kosakata : Gunung, Aktif, Tidak aktif, Merapi, Merbabu, Lawu dll
❖ Konsep : Mencocokkan	
❖ Sentra :	

A. Pijakan Lingkungan
➢ Menata tempat main
➢ Mempersiapkan media yang digunakan
➢ Menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan
B. Pijakan Sebelum Main :
➢ Berdiskusi tentang : Macam-macam gunung, ciri-ciri gunung, pencipta gunung, mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggris, kolase gunung
➢ Berdiskusi aturan main
C. Pijakan Saat Main :
➢ Menyebutkan macam-macam gunung
➢ Bagaimana ciri-ciri gunung
➢ Gunung diciptakan oleh siapa
➢ Mari mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggris
➢ Mari membuat kolase gunung
D. Pijakan Setelah Main :
➢ Memberitahukan sisa waktu untuk bermain
➢ Mengajak anak untuk membereskan mainan
➢ <i>Recalling</i>

## VIII. ISTIRAHAT ± 60 menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Bermain</li> <li>❖ <i>Private iqro/abaca</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Cuci tangan, doa, antri mengambil snack</li> <li>❖ Makan snack dengan tertib</li> </ul>
--	--

## IX. KEGIATAN PENUTUP ± 90 menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Makan siang, gosok gigi, sholat Dzuhur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menginformasikan kegiatan esok hari</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Tanya jawab kegiatan hari ini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pesan-pesan pulang sekolah</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Bernyanyi/bercerita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Doa dan salam</li> </ul>

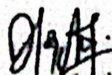
## X. TEKNIK &amp; RENCANA PENILAIAN

Teknik Penilaian	Aspek Perkembangan	KD	Indikator
❖ Catatan Harian	NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	SOSEM	2.7	Anak mencerminkan sikap sabar
❖ Ceklis	Kognitif	2.2	Anak menunjukkan sikap ingin tahu
	Bahasa	3.12-4.12	Anak mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggris
❖ Hasil Karya	Motorik halus	3.3-4.3	Anak mampu membuat kolase
	Seni	3.15-4.15	Menunjukkan hasil kolase gumung

Klaten, 19 Maret 2023

Mengetahui,

Guru Kelas B Abu Bakar Ash Shidiq


Retno Mardiningsih, S.Pd.

Praktikan


Arvinka Riensa Saputri

Kepala Sekolah

TK IT Taruna Teladan


Giyanti, S.IP., S.Pd.

## Lampiran 16

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mila Faila Shofa, M.Pd  
NIP : 19870115 201903 2 005  
Jabatan : Dosen sekaligus Validator Data

Menjelaskan bahwa telah melakukan kajian atas instrumen penelitian berupa lembar instrumen tes lisan kosakata Bahasa Inggris yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbahasa Inggris Terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023" oleh peneliti:

Nama : Arvinka Riensa Saputri  
NIM : 193131052  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tes lisan kosakata Bahasa Inggris tersebut:

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi  
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran  
 Tidak layak

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Surakarta, 10 Maret 2023

Validator



Mila Faila Shofa, M.Pd.

NIP. 19870115 201903 2 005



## Lampiran 17

## BUKTI REVISI UJI VALIDASI AHLI

## A. Lembar Kisi-Kisi Instrumen (Coretan Ahli)

## KISI-KISI INSTRUMEN TES KOSAKATA BAHASA INGGRIS

Variabel Penelitian	Lingkup Perkembangan	Indikator	Deskripsi Kegiatan
Kosakata Bahasa Inggris	Memahami Bahasa	<p>a. Anak dapat mengerti beberapa perintah guru secara bersamaan</p> <p>b. Anak dapat memahami <del>suruh</del> bermah mengenai kosakata Bahasa Inggris</p>	<p>a. Meminta anak untuk menyimak dan mendengarkan video animasi berbahasa Inggris sub tema benda alam</p> <p>b. Mengajak anak untuk bernyanyi kosakata Bahasa Inggris (<i>Vocabulary song</i>).</p>
	Mengungkapkan Bahasa	<p>c. Anak dapat menjawab pertanyaan mengenai kosakata Bahasa Inggris yang lebih kompleks</p> <p>d. Anak dapat menyebutkan beberapa kosakata Bahasa Inggris beserta arti sesuai gambar, yang bertemakan "Alam Semesta" dengan sub tema "Benda Alam", meliputi: 1) Tanah, 2) Pasir, 3) Air, 4) Api, 5) Batu, 6) Gunung, dan 7) Sungai.</p>	<p>c. Memberi pertanyaan kepada anak mengenai kosakata Bahasa Inggris secara acak</p> <p>d. Meminta anak untuk menyebutkan beberapa kosakata Bahasa Inggris beserta artinya sesuai gambar pada video animasi berbahasa Inggris yang ditampilkan yang bertemakan "Alam Semesta" dengan sub tema "Benda Alam", meliputi: 1) Tanah, 2) Pasir, 3) Air, 4) Api, 5) Batu, 6) Gunung, dan 7) Sungai.</p>
	Keaksaraan	e. Anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf pada kosakata Bahasa Inggris	e. Mengajak anak untuk menyebutkan simbol-simbol huruf pada kosakata Bahasa Inggris, misal Fire yaitu "F-I-R-E".

**B. Masukan atau Catatan Ahli**

1. Pada lingkup perkembangan memahami bahasa, indikator diringkas menjadi satu, dan diubah menjadi indikator memahami kosakata Bahasa Inggris yang disampaikan oleh guru.
2. Pada lingkup perkembangan mengungkapkan bahasa, indikator diringkas menjadi satu, dan diubah menjadi indikator menyebutkan kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan gambar.
3. Pada lingkup perkembangan keaksaraan, disarankan menambahkan indikator mencocokkan gambar pada kosakata Bahasa Inggris.

Lampiran 18

**SURAT IZIN PENELITIAN**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH**  
 Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile: 0271 - 782774  
 Website: www.uinsaid.ac.id E-mail: info@uinsaid.ac.id

Nomor : B-1544 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/3/2023  
 Lampiran : -  
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.  
 Kepala TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten  
 Di  
 Tempat

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta memohon ijin atas:

Nama : Arvinka Riensa Saputri  
 NIM : 193131052  
 Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Semester : 8  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbahasa Inggris Terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023  
 Waktu Penelitian : 13 Maret 2023 - 31 Maret 2023  
 Tempat : TK IT Taruna Teladan Delanggu Klaten

Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Surakarta, 09 Maret 2023  
 a.n. Dekan,  
 Wakil Dekan I



**Dt. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.**  
 NIP. 19730715 199903 2 002

Tembusan :  
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta



Lampiran 19

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

**YAYASAN ISLAM TARUNA TELADAN  
PAUD IT "TARUNA TELADAN"**  
Alamat : Mranggen, Krecek, Delanggu, Klaten, Jawa Tengah 57471

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 25/EKS/TARTEL/IV/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah :

Nama : Giyanti, S.IP,S.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Nama Satuan PAUD : TKIT Taruna Teladan Delanggu  
Alamat Satuan PAUD : Mranggen, Krecek, Delanggu, Klaten  
No Telp/Ip : 0856 9802 609

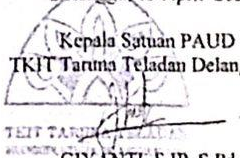
Menerangkan bahwa :

Nama : Arvinka Riensa Saputri  
NIM : 193131052  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini,  
UIN Raden Mas Said Surakarta  
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbahasa  
Inggris Terhadap Perbendaharaan Kosakata Bahasa  
Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Taruna Teladan  
Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya mahasiswi tersebut di atas sudah saya  
melakukan penelitian di TKIT Taruna Teladan Delanggu, Kabupaten Klaten.

Demikian Surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Delanggu, 13 April 2023

Kepala Satuan PAUD  
TKIT Taruna Teladan Delanggu  
  
GIYANTI, S.IP, S.Pd

Lampiran 20

# Tabel F

$V_1 = dk$  pembilang

$V_2 = dk$ Penyebut	$V_1 = dk$ pembilang																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	0
12	4,75	3,88	3,49	3,26	3,11	3,00	2,92	2,85	2,80	2,76	2,72	2,69	2,64	2,60	2,54	2,50	2,46	2,42	2,40	2,36	2,35	2,32	2,31	2,30
13	9,33	6,93	5,95	5,41	5,06	4,82	4,65	4,50	4,39	4,30	4,22	4,16	4,05	3,98	3,86	3,78	3,70	3,61	3,56	3,49	3,46	3,41	3,38	3,36
14	4,67	3,80	3,41	3,18	3,02	2,92	2,84	2,77	2,72	2,67	2,63	2,60	2,55	2,51	2,46	2,42	2,38	2,34	2,32	2,28	2,26	2,24	2,22	2,21
15	9,07	6,71	5,74	5,20	4,86	4,62	4,44	4,30	4,19	4,10	4,02	3,96	3,85	3,78	3,67	3,59	3,51	3,42	3,37	3,30	3,27	3,21	3,18	3,16
16	4,60	3,74	3,34	3,11	2,96	2,85	2,77	2,70	2,65	2,60	2,56	2,53	2,48	2,44	2,39	2,35	2,31	2,27	2,24	2,21	2,19	2,16	2,14	2,13
17	8,86	6,51	5,56	5,03	4,69	4,46	4,28	4,14	4,03	3,94	3,86	3,80	3,70	3,62	3,51	3,43	3,34	3,26	3,21	3,14	3,11	3,06	3,02	3,00
18	4,54	3,68	3,29	3,06	2,90	2,79	2,70	2,64	2,59	2,55	2,51	2,48	2,43	2,39	2,33	2,29	2,25	2,21	2,18	2,15	2,12	2,10	2,08	2,07
19	8,68	6,36	5,42	4,89	4,56	4,32	4,14	4,00	3,89	3,80	3,73	3,67	3,56	3,48	3,36	3,29	3,20	3,12	3,07	3,00	2,97	2,92	2,89	2,87
20	4,49	3,63	3,24	3,01	2,85	2,74	2,66	2,59	2,54	2,49	2,45	2,42	2,37	2,33	2,28	2,24	2,20	2,16	2,13	2,09	2,07	2,04	2,02	2,01
21	8,53	6,23	5,29	4,77	4,44	4,20	4,03	3,89	3,78	3,69	3,61	3,55	3,45	3,37	3,25	3,18	3,10	3,01	2,96	2,89	2,86	2,80	2,77	2,75
22	4,45	3,59	3,20	2,96	2,81	2,70	2,62	2,55	2,50	2,45	2,41	2,38	2,33	2,29	2,23	2,19	2,15	2,11	2,08	2,04	2,02	1,99	1,97	1,96
23	8,40	6,11	5,16	4,67	4,34	4,10	3,93	3,79	3,68	3,59	3,52	3,45	3,35	3,27	3,16	3,08	3,00	2,92	2,86	2,79	2,76	2,70	2,67	2,65
24	4,41	3,55	3,16	2,93	2,77	2,66	2,58	2,51	2,46	2,41	2,37	2,34	2,29	2,25	2,19	2,15	2,11	2,07	2,04	2,00	1,98	1,95	1,93	1,92
25	8,28	6,01	5,09	4,58	4,25	4,01	3,85	3,71	3,60	3,51	3,44	3,37	3,27	3,19	3,07	3,00	2,91	2,83	2,78	2,71	2,68	2,62	2,59	2,57
26	4,38	3,52	3,13	2,90	2,74	2,63	2,55	2,48	2,43	2,38	2,34	2,31	2,26	2,21	2,15	2,11	2,07	2,02	2,00	1,96	1,94	1,91	1,90	1,88
27	8,18	5,93	5,01	4,50	4,17	3,94	3,77	3,63	3,52	3,43	3,36	3,30	3,19	3,12	3,00	2,92	2,84	2,76	2,70	2,63	2,60	2,54	2,51	2,49
28	4,35	3,49	3,10	2,87	2,71	2,60	2,52	2,45	2,40	2,35	2,31	2,28	2,23	2,18	2,12	2,08	2,04	1,99	1,96	1,92	1,90	1,87	1,85	1,84
29	8,10	5,85	4,94	4,43	4,1	3,87	3,71	3,56	3,45	3,37	3,30	3,23	3,13	3,05	2,94	2,86	2,77	2,69	2,63	2,56	2,53	2,47	2,44	2,42
30	4,32	3,47	3,07	2,84	2,68	2,57	2,49	2,42	2,37	2,32	2,28	2,25	2,20	2,15	2,09	2,05	2,00	1,96	1,93	1,89	1,87	1,84	1,82	1,81
31	8,02	5,78	4,87	4,37	4,04	3,81	3,65	3,51	3,40	3,31	3,24	3,17	3,07	2,99	2,88	2,80	2,72	2,63	2,58	2,51	2,47	2,42	2,38	2,36
32	4,30	3,44	3,05	2,82	2,66	2,55	2,47	2,40	2,35	2,30	2,26	2,23	2,18	2,13	2,07	2,03	1,98	1,93	1,91	1,87	1,84	1,81	1,80	1,78
33	7,94	5,72	4,82	4,31	3,99	3,76	3,59	3,45	3,35	3,26	3,18	3,12	3,02	2,94	2,83	2,75	2,67	2,58	2,53	2,46	2,42	2,37	2,33	2,31
34	4,28	3,42	3,03	2,80	2,64	2,53	2,45	2,38	2,32	2,28	2,24	2,20	2,14	2,10	2,04	2,00	1,96	1,91	1,88	1,84	1,82	1,79	1,77	1,76
35	7,88	5,66	4,76	4,26	3,94	3,71	3,54	3,41	3,30	3,21	3,14	3,07	2,97	2,89	2,78	2,70	2,62	2,53	2,48	2,41	2,37	2,32	2,28	2,26
36	4,26	3,40	3,01	2,78	2,62	2,51	2,43	2,36	2,30	2,26	2,22	2,18	2,13	2,09	2,02	1,98	1,94	1,89	1,86	1,82	1,80	1,76	1,74	1,73
37	7,82	5,61	4,72	4,22	3,90	3,67	3,50	3,36	3,25	3,17	3,09	3,03	2,93	2,85	2,74	2,66	2,58	2,49	2,44	2,36	2,33	2,27	2,23	2,21

## Lampiran 21

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****DATA PRIBADI**

Nama : Arvinka Riensa Saputri  
TTL : Klaten, 22 September 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Tegalmulyo RT. 01 RW. 04, Tegalgondo, Wonosari,  
Klaten.  
Email : [arvinkariensa@yahoo.com](mailto:arvinkariensa@yahoo.com)

**DATA PENDIDIKAN**

TK : TK Pertiwi 2 Tegalgondo (2005-2007)  
SD : SD Negeri 3 Tegalgondo (2007-2013)  
SMP : SMP Negeri 1 Delanggu (2013-2016)  
SMA : MA Misbahul Fatta Probolinggo (2016-2019)  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini