

PENGARUH MEDIA CD INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DAN PERHATIAN ANAK DI KELAS DI TK MUTIARA HARAPAN ISLAMIC, PONDOK AREN, TANGERANG

Eliza Ariesta¹,

¹⁾ Al Azhar Syifa Budi

Elizaariesta84@gmail.com¹

ABSTRACT

This study aims to determine the effect the use of Media CD Interactive to the improvement of English vocabulary of early childhood and children's attention in the classroom in English lesson at Mutiara Harapan Islamic Kindergarten, Pondok Aren Tangerang. This research is a quantitative study using experimental research methods through classroom observation and written tests. The subjects of this study were group 'A' students as the experimental class by comparing the learning methods before the experiment implemented, which was the method of using Flashcard media to improve children's English vocabulary and puppet shows to increase children's attention in class. The type of statistics used in this study is to test the hypothesis of the Mean value of each dependent variable through the t-test. Through data processing that has been done, the experimental improvement of English vocabulary of children Interactive CD learning media has a better effect than the use of Flashcard and on the experiment of increasing children's attention in the class using media CD Interactive also has a better effect than the use of puppet show. This is evidenced by the Mean value of the use of media CD Interactive is greater than the use of previous learning media.

Keywords: Enhancing English vocabulary, attention, media cd interactive.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media CD Interaktif terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia dini dan perhatian anak di kelas pada pelajaran bahasa Inggris di TK Mutiara Harapan Islamic, Pondok Aren Tangerang. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode penelitian eksperimen melalui observasi kelas, tes tertulis. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswa kelompok A sebagai kelas eksperimen dengan membandingkan metode pembelajaran sebelum dilakukan eksperimen yaitu metode penggunaan media *Flashcard* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak dan *puppet show* untuk meningkatkan perhatian anak di kelas. Jenis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah menguji hipotesa nilai Mean dari masing-masing variabel terikat melalui Uji t. Melalui olah data yang telah dilakukan, pada eksperimen peningkatan kosakata bahasa Inggris anak media pembelajaran CD Interaktif berpengaruh lebih baik daripada penggunaan media pembelajaran *Flashcard* dan pada eksperimen peningkatan perhatian anak di kelas media CD Interaktif juga berpengaruh lebih baik daripada penggunaan media *puppet show*. Hal ini dibuktikan dengan nilai Mean dari penggunaan media CD Interaktif lebih besar daripada penggunaan media pembelajaran sebelumnya.

Kata Kunci: Peningkatan kosakata bahasa Inggris, perhatian, media cd interaktif

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai pendidikan prasekolah sangat penting diberikan kepada anak-anak usia dini. Pada usia dini, anak memasuki *the golden age* yakni usia ketika anak mengalami perkembangan pesat yang mencakup aspek emosional, sosial, fisik, kognitif, bahasa, dan seni. PAUD bertujuan membantu proses perkembangan potensi dan karakter anak sejak dini sebagai persiapan menuju pendidikan selanjutnya.

Masa usia dini dialami saat pra-sekolah yakni pada masa Taman Kanak-Kanak (TK). Saat usia inilah otak anak mampu merespon pengetahuan yang diberikan oleh orang-orang di sekitarnya, salah satunya guru. Guru berperan penting dalam mempersiapkan anak menuju tahap berikutnya melalui pengembangan aspek-aspek kemampuan anak meliputi bahasa, perilaku atau afektif, kognitif, seni, dan fisik motorik.

Bahasa menjadi salah satu aspek kemampuan dasar yang penting bagi komunikasi dan landasan anak dalam mempelajari berbagai hal di sekitarnya. Pengembangan kemampuan berbahasa anak diperoleh melalui peningkatan penguasaan kosakata sehingga anak dapat merangkai kalimat dengan baik untuk berkomunikasi. (Hurlock, 1978) menyatakan pentingnya mempelajari kosakata bagi anak usia dini. Semakin baik kualitas dan kuantitas kosakata anak, semakin meningkat pula keterampilan berbahasanya.

Era globalisasi menuntut anak bangsa agar mampu bersaing dengan bangsa lain di era globalisasi. Oleh sebab itu, dalam rangka mewujudkan bangsa yang unggul, bahasa inggris menjadi media komunikasi global yang harus dikuasai sejak dini, baik lisan maupun tulisan. Bahasa inggris sebagai bahasa kedua dapat diperoleh melalui pendidikan formal seperti sekolah.

Proses pembelajaran di sekolah membutuhkan perhatian anak untuk mencapai keberhasilan perkembangan kognitif, *working memory*, *long term memory*, pemahaman dan penalaran, dan kecerdasan umum (Dean, 2006). Guna memperoleh perhatian anak di kelas, maka guru harus memberikan strategi pembelajaran menarik untuk mengoptimalkan daya konsentrasi anak. Demikian pula halnya dengan pembelajaran untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris anak, diperlukan media pembelajaran yang mampu menstimulasi perhatian anak di kelas.

Media pembelajaran *Compact Disc* (CD) interaktif dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris anak. CD interaktif merupakan media audio visual yang melibatkan peran aktif panca indera anak sehingga mampu meningkatkan konsentrasi belajar. Dale mengungkapkan bahwa proses

belajar diperoleh dari aktivitas 20% mendengar, 30% melihat, dan 50% melihat dan mendengar.

TK Mutiara Harapan Islamic di Pondok Aren, Tangerang merupakan sekolah internasional yang mengharuskan komunikasi pembelajaran berbahasa Inggris antara guru dan siswa. Observasi dilakukan oleh peneliti pada anak kelompok A1 saat proses belajar mengajar Bahasa Inggris bertema "*Nouns*" menggunakan media *flashcard* dan *puppet show*. Berdasarkan observasi, terhitung hanya 33,4% atau 5 dari 15 anak yang mengetahui dan menyebutkan kartu yang ditunjukkan guru. Sedangkan pada sesi akhir, 60% atau 9 dari 15 anak tidak mampu menjawab "*Nouns*" dalam kartu yang ditanyakan oleh guru dan hanya 26,7% atau 4 dari 15 anak yang mampu memahami instruksi dari guru. Dilihat dari hasil final *report* semester pertama anak terhadap pelajaran Bahasa Inggris juga masih terdapat 60% atau 9 dari 15 anak yang belum mencapai *learning objective*.

Kurangnya perhatian anak di kelas berdampak pada penguasaan kosakata bahasa Inggris. Anak belum tertarik dan fokus dengan pelajaran Bahasa Inggris karena kurangnya penguasaan dan pemahaman kosakata bahasa Inggris anak. Kondisi tersebut perlu ditangani dengan mengaplikasikan media pembelajaran CD interaktif untuk meningkatkan perhatian dan mempermudah siswa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. CD interaktif yang digunakan ialah Media CD Interaktif *Sounds Great* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris dan CD *Super Safari* untuk meningkatkan perhatian anak di kelas.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut: (1) Apakah penggunaan media CD Interaktif dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini?; (2) Apakah penggunaan media CD Interaktif dapat meningkatkan perhatian anak di kelas terhadap pelajaran bahasa Inggris?

Kajian Pustaka

Perkembangan Bahasa Anak

Montessori (dalam Hainstock, 2002) mengatakan bahwa anak usia 0-6 tahun mudah menerima berbagai stimulasi dari lingkungannya atau

dikenal dengan *absorbent mind*. Menurut teori behavioristik yang dikembangkan Skinner (1948), perkembangan bahasa anak terjadi karena faktor penguatan dari lingkungannya. Chomsky berpandangan bahwa anak telah memiliki *Language Acquisition Device* (LAD) yang merupakan kemampuan linguistik bawaan untuk mengembangkan pola bahasa anak sejak bayi. Berbeda dengan Chomsky, Piaget menyatakan bahwa kemampuan berbahasa anak bergantung pada kematangan kognitifnya. Sementara teori *social cultural* berpendapat bahwa perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh faktor interaksi sosial di dalam lingkungannya.

Perkembangan bahasa anak didapat melalui proses pemerolehan bahasa yang dibagi menjadi pemerolehan bahasa pertama (B1) dan kedua (B2). Pemerolehan bahasa pertama biasa atau yang biasa disebut sebagai bahasa ibu terjadi secara natural berdasarkan pengaruh lingkungannya. Sedangkan pemerolehan bahasa kedua seperti bahasa Inggris terjadi melalui proses interaksi dan pembelajaran dengan lingkungan.

Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini

Pada dasarnya, komponen pembelajaran bahasa Inggris terbagi menjadi tiga, yaitu tata bahasa (*grammar*), kosakata (*vocabulary*), dan pengucapan (*pronunciation*). Anak perlu diperkenalkan kosakata meliputi kata benda, kata sifat, keterangan, dan preposisi. Pendekatan secara formal dan informal perlu dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak usia dini (McKeown and Bekc dalam Linse & Nunan, 2005). Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini mencakup beberapa kompetensi antara lain keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).

Perhatian

Walgito (2010) menjelaskan bahwa perhatian adalah memusatkan atau berkonsentrasi pada suatu atau sekumpulan objek. Perhatian yang dilakukan seseorang berhubungan erat dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya (Slameto, 2013). Dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah pemusatan atau konsentrasi terhadap suatu aktivitas yang berasal dari lingkungan.

Perhatian menjadi alat ukur konsentrasi anak terhadap pembelajaran di kelas. Stimulus yang dihasilkan dari perhatian akan masuk ke dalam ingatan jangka panjang (*long term memory*), sehingga dapat menimbulkan makna dan pemahaman yang baik (Rohani, 2004). Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa unsur-unsur perhatian meliputi konsentrasi, ingatan, dan pemahaman.

Media Pembelajaran

Definisi media pembelajaran diungkapkan oleh Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2013) sebagai alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Susilana & Riyana (2009) menambahkan media pembelajaran yakni wadah untuk menyampaikan pesan berupa materi kepada pembelajar agar tercipta tujuan proses belajar dan mengajar yang diinginkan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong terciptanya multimedia pembelajaran yang memanfaatkan teknologi mutakhir. Sebagaimana disebutkan oleh Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2011), yakni media berbasis telekomunikasi misalnya *teleconference*, kuliah jarak jauh, dan berbasis mikroprosesor misalnya *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, dan CD.

Skinner menyatakan bahwa komputer berperan sebagai media penguatan (*reinforcement*) bagi siswa dengan memberikan stimulus positif sehingga tercipta pembelajaran yang efektif. Salah satu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan komputer yakni CD interaktif karena mengandung unsur multimedia, animasi, video, teks, audio, dan grafis. Beberapa kelebihan CD interaktif sebagai bahan ajar antara lain: a) tercipta suasana belajar yang interaktif; b) siswa mampu mengevaluasi dan merefleksikan yang telah dipelajari; c) bersifat adaptif karena aplikasinya mampu menyesuaikan kondisi lingkungan yang ada (Prastowo, 2018).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dengan *One Group Pre-test – Post-test* sebagai desain penelitian. Penelitian dilaksanakan di Kelompok A TK Mutiara Harapan Islamic

Pondok Aren Tangerang Selatan. Waktu penelitian yakni pada periode semester genap tahun ajaran 2018/2019 bulan sejak Desember 2018 hingga Juni 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelompok A di Mutiara Harapan Islamic Pondok Aren Tangerang tahun ajaran 2018-2019 sebanyak 17 siswa yang berusia 4-5 tahun. Data penelitian diambil dengan metode observasi dan dokumentasi.

Kelompok tersebut diberi *Pre-test* (T_1), dilakukan *treatment*, kemudian diberi *Post-test* (T_2). Peneliti mengukur dua variabel yaitu peningkatan kosakata bahasa Inggris anak dan perhatian anak di kelas dengan membandingkan media pembelajaran CD Interaktif dengan media pembelajaran sebelumnya yaitu *Flashcard* dan *Puppet Show*. Kedua variabel diukur sebelum menggunakan media pembelajaran CD interaktif. Setelah dievaluasi, sampel diberikan *treatment* dengan menerapkan CD interaktif. Selanjutnya, *post-test* dilakukan untuk mengukur perkembangan kosakata dan perhatian anak.

Peneliti menggunakan kisi-kisi instrumen peningkatan kosakata bahasa Inggris dan perhatian anak sebagai indikator penilaian. Indikator peningkatan kosakata bahasa Inggris anak antara lain: a) mendengarkan kosakata bahasa Inggris; b) mengucapkan kosakata bahasa Inggris; c) membaca kosakata bahasa Inggris; d) menulis kosakata bahasa Inggris. Sedangkan indikator perhatian anak terdiri atas: a) konsentrasi; b) ingatan; c) pemahaman. Data dianalisis dengan analisis deskriptif menggunakan Microsoft Excel dan program SPSS versi 24.0 for Windows dengan cara analisis korelasi nilai rata-rata secara keseluruhan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil deskripsi data dari peningkatan kosakata bahasa Inggris dan perhatian anak di kelas pada pelajaran bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran CD Interaktif sebagai metode eksperimennya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Media pembelajaran Flashcard dan CD Interaktif

Data Pre-test	N	Minimum	Maksimum	Mean
Flash Card	15	20	38	28.13

CD Interaktif	15	22	52	32.60
Data Posttest	N	Minimum	Maksimum	Mean
Flash Card	15	30	60	50.00
CD Interaktif	15	58	76	68.13

Tabel 2. Data Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Posttest Perhatian anak di kelas Media Pembelajaran PuppetShow dan CD Interaktif

Keterangan	N	Minimum	Maksimum	Mean
Puppet	15	10	19	14.00
CD Interaktif	15	10	22	15.60
Keterangan	N	Minimum	Maksimum	Mean
Puppet	15	20	30	25.60
CD Interaktif	15	29	40	35.20

Berdasarkan data tersebut, didapat nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* penggunaan media CD Interaktif lebih tinggi dibandingkan rata-rata *pre-test* dan *post-test* penggunaan media *Flash Card* dan *Puppet Show*. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih senang dan antusias dalam pembelajaran di kelas ketika menggunakan media CD interaktif. Siswa aktif menyanyikan lagu pada CD Interaktif, aktif bertanya, dan memusatkan perhatian lebih terhadap pembelajaran di kelas.

Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dengan prinsip sebagai berikut:

- 1) Nilai Sig. atau signifikansi atau probabilitas $<0,05$, distribusi adalah tidak normal.
- 2) Nilai Sig. atau signifikansi atau probabilitas $>0,05$, distribusi adalah normal.

Hasil perhitungan selisih kenaikan nilai diperlihatkan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Ringkasan Kenaikan Nilai Kedua Metode pada Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris

No	Media				Selisih	
	Flashcard		CD Interaktif		Flashcard	CD Interaktif
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test		
1	22	30	22	60	8	38
2	24	56	31	73	32	42
3	27	46	32	71	19	39
4	33	52	33	69	19	36
5	30	50	35	72	20	37
6	20	50	25	58	30	33
7	38	60	52	76	22	24
8	30	53	33	70	23	37
9	30	52	31	73	22	42
10	34	58	43	71	24	28
11	28	44	29	64	16	35
12	21	40	23	58	19	35
13	28	56	38	74	28	36
14	24	54	34	73	30	39
15	33	49	28	60	16	32
Mean	28.13	32.60	50.00	68.13		
St.Dev	5.208	7.670	7.68	6.312		

Tabel 4. Ringkasan Kenaikan Nilai Kedua Metode pada Perhatian Anak di Kelas

No	Media				Kenaikan	
	Puppet Show		CD Interaktif		Puppet Show	CD Interaktif
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test		
1	11	25	10	29	14	19
2	13	28	16	35	15	19
3	16	28	19	38	12	19
4	12	25	14	32	13	18
5	10	25	14	39	15	25
6	11	21	12	32	10	20
7	19	30	22	40	11	18
8	15	29	19	34	14	15
9	18	25	19	38	7	19
10	16	28	22	40	12	18
11	11	23	14	38	12	24
12	11	20	10	30	9	20
13	13	26	14	38	13	24
14	18	28	19	35	10	16
15	16	23	10	30	7	20
Mean	14.00	15.60	25.60	35.20		
St.Dev	3.024	4.188	2.947	3.840		

Setelah dilakukan perhitungan dengan SPSS 2.4, hasil uji normalitas data dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan Uji Normalitas

No	Media	Sig	Kesimpulan
1	Flashcard (Kosakata)	2.00	Normal
2	Cd Interaktif (Kosakata)	1.53	Normal

3	Puppet Show (Perhatian)	0.2	Normal
4	Cd Interaktif (Perhatian)	0.01	Tidak Normal

Hasil nilai signifikansi variabel **peningkatan kosakata bahasa inggris** sebesar pada tabel di atas sebesar $2.00 >$ nilai signifikansi $0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Penggunaan media pembelajaran CD Interaktif didapatkan hasil signifikansi sebesar $1.53 >$ nilai signifikansi 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan pada variabel **perhatian** dengan penggunaan media pembelajaran *Puppet Show* didapatkan hasil nilai signifikansi $0.2 >$ dari nilai signifikansi 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Penggunaan media pembelajaran CD Interaktif didapatkan hasil signifikansi $0.01 <$ nilai signifikansi 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal.

Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji T, yaitu membandingkan nilai mean dari penggunaan media pembelajaran *Flashcard* dan CD Interaktif terhadap **peningkatan kosakata bahasa inggris anak usia dini**. Hasil yang didapatkan dapat dilihat pada Tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Perbandingan Nilai Mean Variabel Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris

Group Statistics					
	Metode	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Metode F	15	21.87	6.368	1.644
	Metode CD	15	35.53	4.838	1.249

Tabel 7. Ringkasan Hasil Uji T

		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
Hasil	Equal variances assumed	.994	.327	-6.618	28	.000	-13.667	2.065	-17.897	-9.437
	Equal variances not assumed			-6.618	26.123	.000	-13.667	2.065	-17.910	-9.423

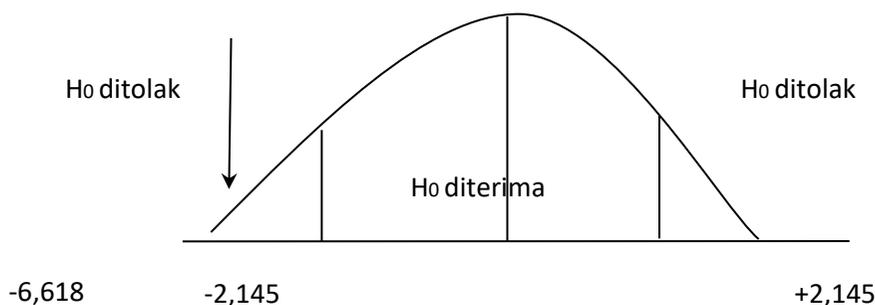
Hipotesis uji T untuk variabel ini adalah :

- H0 = Nilai Mean dari penggunaan media CD Interaktif sama dengan nilai Mean dari penggunaan media *Flashcard*
H1 = Nilai Mean dari penggunaan media CD Interaktif lebih besar daripada nilai Mean dari penggunaan media *Flashcard*

Berdasarkan perbandingan t hitung dengan t tabel :

- 1) Jika Statistic Hitung (angka t output) > dari statistic tabel (tabel t) maka H0 ditolak.
- 2) Jika Statistic Hitung (angka t output) < dari statistic tabel (tabel t) maka H0 diterima.
t hitung dari output adalah -6,618 .

Tingkat signifikansi (α) adalah 5 % untuk uji dua sisi , menjadi $5\%/2 = 2,5\%$. Sedangkan df atau derajat kebebasan adalah $n - 1$ sehingga df total adalah 14. Dari tabel t, didapat t (0,025:14). Jika dilihat dari gambar perhitungan nilai t hitung, dapat dilihat pada grafik 1.



Gambar 1. Grafik Nilai t Hitung

Karena t hitung terletak pada daerah H_0 ditolak, maka bisa disimpulkan Mean dari media CD Interaktif berbeda atau tidak sama dengan dari Mean media *Flashcard*.

Jika dilihat dari perbandingan nilai Mean dari media pembelajaran CD Interaktif sebesar $35,53 >$ Mean dari media pembelajaran *Flashcard* sebesar $21,87$, yang berarti **H_0 ditolak** dan **H_1 diterima**. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran CD Interaktif memiliki pengaruh lebih baik terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di TK Mutiara Harapan Islamic, Pondok Aren Tangerang.

Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif terhadap Perhatian Anak di Kelas

Pengujian hipotesis pada variabel **perhatian** menggunakan uji Mann Whitney karena terdapat dua sampel yang tidak berdistribusi normal. Data yang dihasilkan ditunjukkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Ringkasan Uji U Mann Whitney Variabel Perhatian

Ranks				
	Metode	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Perhatian	Puppet	15	8.07	121.00
	Cd	15	22.93	344.00
	Total	30		

Test Statistics^a

	Hasil Perhatian
Mann-Whitney U	1.000
Wilcoxon W	121.000
Z	-4.641
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

a. Grouping Variable: Metode

b. Not corrected for ties.

Pada hasil uji hipotesis dari variabel **perhatian** ini diperoleh hasil bahwa Mean dari penggunaan media pembelajaran CD Interaktif sebesar 22,93 lebih besar dari Mean penggunaan media pembelajaran *Puppet Show* sebesar 8.07. Hipotesis uji Mann-Whitney untuk variabel ini adalah,

H0 = Data kedua media pembelajaran tidak berbeda secara signifikan.

H1 = Data kedua media pembelajaran berbeda secara signifikan.

Dasar pengambilan keputusan menggunakan uji Mann-Whitney,

1) Jika probabilitas > 0,05, maka H0 diterima

2) Jika probabilitas < 0,05, maka H0 ditolak

Terlihat bahwa pada kolom **asym. Sig. (2-tailed)/ asymptotic significance untuk uji dua sisi** adalah 0.00, atau probabilitas di bawah 0,05 (0,00 < 0,005). Maka ditarik kesimpulan **H0 ditolak** dan **H1 diterima**.

Pada hasil uji hipotesa dari variabel Perhatian ini terdapat bahwa Mean dari penggunaan media pembelajaran CD Interaktif sebesar 22,93 lebih besar dari Mean penggunaan media pembelajaran *Puppet Show* sebesar 8.07. Maka **H0 ditolak** dan **H1 diterima**, atau dengan kata lain penggunaan media pembelajaran CD Interaktif memiliki pengaruh lebih baik terhadap perhatian anak di kelas pada pelajaran bahasa inggris.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan peneliti, diperoleh hasil bahwa; pertama, media pembelajaran CD Interaktif berpengaruh besar terhadap peningkatan kosakata bahasa inggris dan perhatian anak

usia dini di TK Mutiara Harapan Islamic. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* peningkatan kosakata bahasa Inggris dengan media pembelajaran CD Interaktif lebih tinggi dari nilai *pre-test* dan *post-test* penggunaan media *Flashcard* dan *Puppet Show*. Kedua, terdapat perbedaan pengaruh dari media pembelajaran CD Interaktif dengan media pembelajaran *Flashcard* terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris, dan media *Puppet Show* terhadap perhatian anak di kelas. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata selisih/beda media pembelajaran CD Interaktif lebih tinggi dari nilai rata-rata selisih/beda hasil skor media pembelajaran *Flashcard* dan *Puppet Show*.

Pembelajaran dengan media CD Interaktif lebih menarik, menyenangkan, mudah dimengerti, dan jelas karena melibatkan seluruh indera anak untuk memperoleh informasi. Siswa juga lebih aktif bertanya kepada guru. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Prastowo (2018) bahwa kelebihan CD interaktif sebagai bahan ajar yakni terciptanya suasana belajar interaktif, siswa mampu menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksi pelajaran, serta bersifat adaptif. Hal senada juga dikemukakan oleh Dale (dalam Arsyad, 2013) bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan panca inderanya. Selain itu, konsentrasi siswa lebih meningkat, seperti yang diuraikan oleh Slameto (2013) bahwa rangsangan berupa warna dan bentuk dapat menimbulkan perhatian yang lebih bagi siswa di kelas.

Pemilihan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sesuai kebutuhan siswa dapat meningkatkan hasil belajar sebagaimana yang diharapkan guru dan orang tua. Oleh sebab itu, guru harus lebih kreatif dalam menerapkan media pembelajaran yang tepat bagi kebutuhan siswa. Media pembelajaran CD Interaktif dianggap cocok bagi siswa TK A Mutiara Harapan Islamic, khususnya pada pelajaran bahasa Inggris. Proses pembelajaran dengan media tersebut memperoleh hasil yang lebih baik terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia dini dan perhatian anak di kelas.

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini bahwa: 1) Berdasarkan hasil uji t, perbedaan nilai rata-rata penggunaan media CD interaktif lebih besar daripada rata-rata penggunaan media *flashcard*; 2)

Berdasarkan hasil uji Mann Whitney U test, nilai rata-rata penggunaan media CD interaktif lebih besar daripada penggunaan media *Puppet Show*; 3) Media pembelajaran CD Interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di TK Mutiara Harapan Islamic; 4) Media pembelajaran CD Interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan perhatian anak di kelas pada pelajaran bahasa Inggris di TK Mutiara Harapan Islamic.

Saran

Demi meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, guru perlu menggali potensi siswa lebih dalam sehingga mampu memahami kebutuhan belajar siswa. Guru juga perlu terus meningkatkan kompetensinya dan berinovasi terkait penerapan media pembelajaran di kelas. Kepala sekolah sebagai seorang pemimpin perlu untuk mengevaluasi hasil belajar siswa secara periodik dan memberikan pelatihan kepada guru dalam hal inovasi media pembelajaran, metode, dan strategi belajar mengajar. Demikian, institusi perlu untuk terus berinovasi dalam meningkatkan mutu pendidikan sehingga mampu menghasilkan anak didik yang siap bersaing di era global.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran edisi revisi*. Jakarta, Indonesia: PT Raja Grafindo Persada.
- Hainstock, E. G. (2002). *Metode pengajaran montessori: Untuk anak prasekolah*. Jakarta, Indonesia: Delapratasa Publishing .
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak* (Sixth Edition). Jakarta, Indonesia: Erlangga.
- Linse, C. T., & Nunan, D. (2005). *Practical English language teaching: Young learners*. New York, NY: McGraw-Hill Companies.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: teori dan aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Jakarta, Indonesia: Kencana.

Skinner, B. F. (1948). *Verbal behavior* (W. J. Lectures, Ed.). Harvard University Press. Retrieved from <https://www.behavior.org/resources/595.pdf>

Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta, Indonesia: PT Rineka Cipta.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung, Indonesia: CV Wacana Prima.

Walgito, B. (2010). *Pengantar psikologi umum (5th ed.)*. Yogyakarta, Indonesia: Penerbit Andi Offset.