

DEVELOPING VOCABULARY ANIMATION GAME APPLICATION FOR PRONOUNCIATION

(*Mengembangkan Aplikasi Permainan Animasi Kosakata Untuk Pronunciation*)

Christina Retna Ningrum, Trisnian Ifianti, Adi

Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial dan Humaniora, IKIP Budi Utomo Malang
christinaretnaningrum@gmail.com
trisnian.ifianti@budiutomomalang.ac.id
adi.doank.007.ad@gmail.com

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: XX – XX – 2020 Diterima: XX – XX – 2020 Dipublikasikan: XX – XX – 2020	<p>Early childhood education is a shared responsibility between family, school and community. The lack of ability to spell or repeat words in English (Phonic) in children aged 4 – 5 years is due to learning techniques and media used that have not been able to attract children's interest. The purpose of developing illustrated vocabulary animation game media for kindergarten is that early childhood can concentrate and understand the content of the material so that they are able to repeat simple words with correct pronunciation. Researchers compiled an animated vocabulary game media developer pictured in learning English, by making a Research and Development (R&D) design, which is research used to produce certain products, and test the validity of these products. This Research and Development procedure is an adaptation of Sugiono's theory, namely : 1) Potential and Problems, 2) Data Collection, 3) Product Design, 4) Design Validation, 5) Usage Trial, 6) Product Revision, 7) Product Trial, 8) Design Revision. Product Trial, 8) Design Revision. The data analysis technique used is qualitative and quantitative analysis in the form of percentages.</p> <p>Keywords: Video Media, Animation, Picture Vocabulary, Language, Early Childhood.</p>
Penerbit	ABSTRAK
IKIP Budi Utomo	<p>Pendidikan anak usia dini merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah dan masyarakat. Kurangnya kemampuan mengeja atau mengulang kata dalam bahasa Inggris (Phonic) pada anak usia 4 - 5 tahun disebabkan teknik pembelajaran dan media yang digunakan belum mampu menarik minat anak. Tujuan pengembangan media permainan animasi kosakata bergambar untuk TK adalah agar anak usia dini dapat berkonsentrasi dan memahami isi materi sehingga mampu mengulang kata sederhana dengan pengucapan yang benar. Peneliti menyusun pengembang media permainan animasi kosakata bergambar dalam pembelajaran bahasa Inggris, dengan membuat rancangan Research and Development (R&D), yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji validitas produk tersebut. Prosedur Penelitian dan Pengembangan ini merupakan adaptasi dari teori Sugiono, yaitu : 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Uji Coba Pemakaian, 6) Revisi Produk, 7) Uji Coba Pemakaian, 8) Revisi Desain. Uji Coba Produk, 8) Revisi Desain. Uji Coba Produk, 8) Revisi Desain. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk persentase.</p> <p>Kata kunci: Media Video, Animasi, Kosakata Bergambar, Bahasa, Anak Usia Dini.</p>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah dan masyarakat. Keluarga merupakan lingkungan utama dan pertama dalam pendidikan anak usia dini, karena sebagian besar kehidupan dan pendidikan anak dimulai dari keluarga. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang ditunjuk dan dipercaya oleh orang tua untuk bekerjasama dalam memberikan bimbingan dan pendidikan bagi anak. Sedangkan masyarakat merupakan lingkungan sosial tempat anak usia dini berinteraksi. Anak usia dini dididik dan dibimbing oleh guru bersama dengan teman sebayanya.

(Mulyasa, 2012: 2, 47, 230) mengatakan bahwa, tugas lingkungan masyarakat adalah menjaga dan melestarikan apa yang telah dimiliki oleh anak usia dini, dengan cara menciptakan lingkungan masyarakat yang sehat dan terbebas dari penyimpangan-penyimpangan yang dapat merusak jiwa anak usia dini. Dalam rangka menciptakan lingkungan yang demikian, Pemerintah telah membentuk suatu wadah yang melindungi dan menciptakan lingkungan yang sehat bagi anak usia dini, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Masih menurut (Mulyasa, 2012: 12), pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun dengan kegiatan belajar mengajar yang memberikan rangsangan pendidikan secara menyenangkan, kreatif, atraktif dan inovatif.

Pendidikan anak usia dini dengan kegiatan belajar mengajar yang terarah akan sangat bermanfaat dan menentukan akan seperti apa anak usia dini nantinya, baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasannya. Kegiatan belajar mengajar di PAUD dilaksanakan selama kurang lebih 3 - 4 jam setiap hari dengan penekanan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan anak usia dini.

Aspek bahasa sebagai alat komunikasi dan cara berkomunikasi di PAUD dapat dikembangkan melalui kemampuan menceritakan kembali cerita yang telah didengar atau mengulang kata-kata yang telah didengar. Anak usia dini gemar membaca dongeng, melihat gambar-gambar dari buku, senang menonton film kartun, film tentang binatang dan tentang anggota keluarga (Hurlock, 1980 : 122). Hal ini sering dijumpai pada sebagian anak usia dini khususnya anak usia 4 - 5 tahun yang mengalami kesulitan mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata, sehingga pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini perlu dikembangkan lebih optimal.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Maret 2022 terhadap anak usia 4 - 5 tahun dalam pembelajaran bahasa dengan menggunakan metode bercerita dengan tema "Kebun Binatang" di tingkat TK - A TK Pelita Kasih Lawang, ditemukan fakta-fakta sebagai berikut: Dari 18 siswa yang telah diamati oleh peneliti, terdapat 60% siswa yaitu 11 dari 18 siswa masih terlihat bingung dan kurang tepat dalam mengulang ketika diminta guru untuk mengulang kata-kata sederhana yang telah didengar. Hal ini disebabkan oleh beberapa fakta, antara lain : (1) Siswa kurang konsentrasi saat mendengarkan guru menyebutkan nama binatang, (2) Guru kurang menguasai materi sehingga siswa kurang tertarik untuk mendengarkan, (3) Metode mengajar kurang bervariasi, (4) Media yang digunakan guru kurang bervariasi.

Realitas permasalahan tersebut pada anak usia dini perlu disikapi dan dianalisis dengan deteksi dini yang serius dan menyeluruh. Hal ini harus didukung oleh informasi dan pengumpulan data yang akurat dan lengkap dari berbagai pihak yang menyangkut anak, mulai dari dalam kandungan, setelah lahir, sampai anak memasuki pendidikan anak usia dini. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa perlu untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan

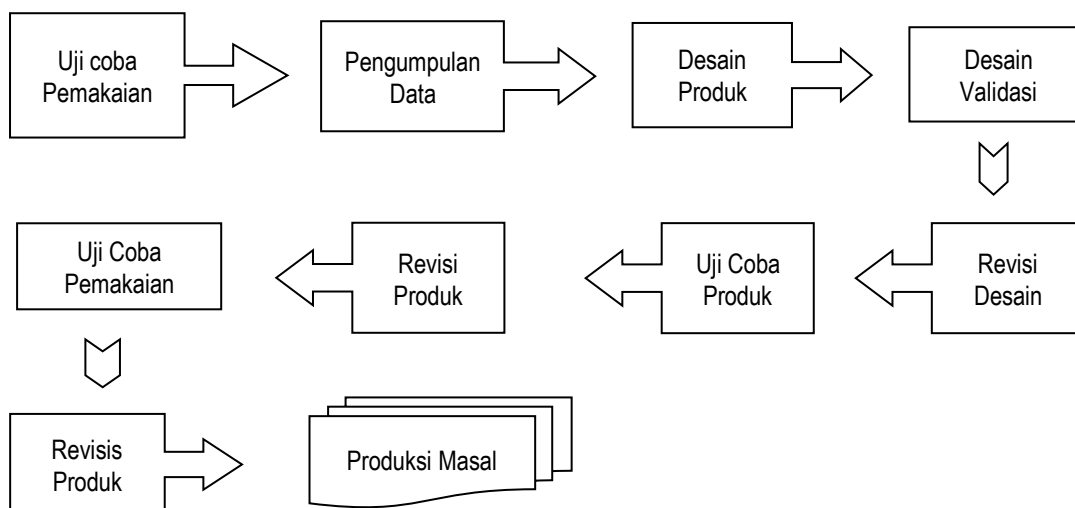
yaitu media permainan animasi gambar kosakata. Media animasi dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini dengan menggunakan dasar teori behavioral, dimana teori ini memandang perkembangan sebagai fungsi dari belajar dan bergerak sesuai dengan prinsip-prinsip belajar tertentu (Salkind, 2009: 26). Teori behavioral ini cocok bila diterapkan pada anak usia dini untuk melatih anak yang masih membutuhkan peran orang dewasa, membutuhkan pengulangan dan pembiasaan, suka meniru dan senang dengan bentuk penghargaan langsung seperti diberi permen atau pujian.

Media animasi kosakata bergambar merupakan media konkret yang dapat digunakan untuk membantu guru bercerita atau menyampaikan materi pembelajaran agar lebih bervariasi dan lebih mudah dipahami, sehingga siswa dapat berkonsentrasi dan mampu menceritakan/melafalkan kata-kata sederhana yang telah disaksikan dan didengar. Kelebihan media animasi (Salam, 2010: 87) adalah bahasanya sederhana dan mudah dimengerti, sehingga menumbuhkan motivasi dan rasa senang, serta mampu memvisualisasikan materi yang sulit dijelaskan. Media animasi bergambar yang menarik dan bervariasi akan merangsang kemampuan berbahasa. Hal ini dikarenakan media animasi dapat memotivasi minat anak usia dini terhadap bahasa.

METODE PENELITIAN

Model Research and Development adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Produk yang dihasilkan kemudian diuji keefektifannya. Penelitian diperlukan untuk menguji validitas produk media. Produk media yang valid akan menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan penelitian analisis kebutuhan. Dalam mengembangkan pengembangan media animasi kosakata bergambar dalam pembelajaran bahasa, perlu dibuat desain penelitian pengembangan.

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Pengembangan Media Permainan Animasi Kosakata Bergambar pada Pembelajaran Bahasa untuk Anak-Anak TK Pelita Kasih Lawang diadaptasi dari model pengembangan media dari Sugiyono (2011: 297) yang menggunakan sepuluh langkah sebagai berikut :



Gambar 1. Metode Research and Development (Sugiono, 2011:298)

➤ **Jenis Data**

Ada dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain: a) Data kuantitatif yang diperoleh dari penelitian awal (analisis kebutuhan) pada siswa. Digunakan untuk mengetahui persentase kebutuhan produk yang akan dikembangkan serta dari data uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar; b) Data kualitatif adalah data dari hasil review ahli berupa masukan, saran, dan hasil wawancara serta observasi pada penelitian awal guru TK – A di TK Pelita Kasih Lawang.

➤ **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran bahasa melalui media permainan animasi untuk pembelajaran TK – A di TK Pelita Kasih Lawang adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif berupa angket. Angket adalah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (Arikunto, 2010 : 194). Adapun kisi – kisi angket/kuesioner instrumen pengumpulan data diadaptasi dari Arikunto (2010 : 44), Arsyad (2009 : 74, 175).

Angket untuk mengumpulkan data kuantitatif antara lain :

- (a) penelitian awal (studi pendahuluan) dari lembar observasi,
- (b) evaluasi ahli pembelajaran, evaluasi ahli media, dan evaluasi ahli materi,
- (c) uji coba kelompok kecil,
- (d) uji coba kelompok besar.

Sedangkan angket / kuesioner untuk mengumpulkan data kualitatif antara lain :

- a. Saran dan masukan serta tanggapan tentang desain produk dari para ahli,
- b. Analisis kebutuhan melalui observasi,
- c. Wawancara penilaian tanggapan dari guru tentang pengembangan media permainan animasi kosakata bergambar.

➤ **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif berupa persentase berdasarkan evaluasi ahli pembelajaran dan uji coba produk. Data yang digunakan meliputi : 1) Data kualitatif diperoleh dari ahli pembelajaran anak usia dini, ahli media, dan ahli materi berupa saran dan masukan yang dapat digunakan untuk melakukan revisi terhadap rancangan produk media pembelajaran; 2) Data kuantitatif berupa persentase kemenarikan, tampilan, kejelasan dan ketepatan media cerita bergambar animasi untuk anak usia 4 - 5 tahun. Data tersebut dapat digunakan untuk menyajikan hasil pengumpulan data dari uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Rumus untuk mengolah data berupa deskriptif persentase (Adaptasi dari Sudijono, 2009: 43) yaitu rumus yang digunakan untuk mengelola data angket/tanggapan ahli media dan ahli materi serta observasi ahli pembelajaran sebagai berikut:

- a. Rumus data per item :

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Angka persentase.
- x : Jawaban responden dalam satu item.
- xi : Jumlah skor ideal dalam satu item.

100% : Konstanta

b. Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item adalah :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka persentase.

$\sum X$: Jumlah keseluruhan jawaban responden.

$\sum Xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item.

100% : Konstanta

Hasil dari data yang diperoleh peneliti akan diolah dengan menggunakan rumus tersebut di atas. Hasil tersebut dicocokkan dengan kriteria kelayakan sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan (Adaptasi dari Sudjana, 2012: 77)

Kategori	Presentase	Keterangan	Makna
A (4)	80% - 100%	Valid	Dapat digunakan
B (3)	60% - 79%	Cukup Valid	Dapat digunakan
C (2)	50% - 59%	Kurang Valid	Tidak Dapat digunakan
D (1)	< 50 %	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan

Keterangan tabel kriteria tingkat Kevalidan :

- 1) Apabila media yang diuji cobakan tersebut mencapai tingkat persentase 80% - 100%, maka media tersebut tergolong kualifikasi valid / layak dan dapat digunakan.
- 2) Apabila media yang diuji cobakan tersebut mencapai tingkat persentase 60% - 79%, maka media tersebut tergolong kualifikasi cukup valid / cukup layak dan bisa digunakan dengan revisi.
- 3) Apabila media yang diuji cobakan tersebut mencapai tingkat persentase 50% - 59%, maka media tersebut tergolong kualifikasi kurang valid / kurang layak dan tidak dapat digunakan.
- 4) Apabila media yang diujicobakan tersebut mencapai tingkat persentase 0% - 49%, maka media tersebut tergolong kualifikasi tidak valid/tidak layak dan tidak dapat digunakan.

Media video animasi pembelajaran yang dikembangkan untuk anak usia 4 – 5 tahun akan dikatakan berhasil dan dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran bahasa apabila mencapai kriteria layak / bisa digunakan yakni pada presentase 80% - 100 %.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengumpulan data dari hasil penyajian data uji coba pengembangan Media Permainan Animasi Kosakata Bergambar untuk pembelajaran Bahasa Inggris siswa TK – A di TK Pelita Kasih Lawang, di bawah ini akan disajikan hasil analisis data dari tinjauan ahli, hasil uji coba kelompok kecil, dan hasil uji coba lapangan. Dari tinjauan para ahli akan dipaparkan pula hasil evaluasi dari ahli pembelajaran anak usia dini, ahli media, dan ahli materi bahasa anak usia dini. Hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan diperoleh dari data uji coba pada pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa TK – A di TK Pelita Kasih Lawang.

a. Tinjauan dari Ahli Pembelajaran Anak Usia Dini

Media Permainan Kosa Kata Bergambar Animasi pada pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa TK – A di TK Pelita Kasih Lawang yang telah dirancang, akan divalidasi oleh ahli pembelajaran pendidikan anak usia dini (Kepala Sekolah TK Pelita Kasih Lawang yang memiliki pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini).

Adapun saran dan masukan dari ahli pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah :

- 1) Gadget/laptop yang belum mencukupi jumlahnya, sehingga dalam pelaksanaan uji coba siswa harus bergantian.
- 2) Alangkah baiknya jika aplikasi permainan dapat diupload di playstore, sehingga dapat dimanfaatkan oleh semua kalangan.

Saran dan masukan yang telah disampaikan oleh ahli pembelajaran akan bermanfaat untuk perbaikan Media Permainan Animasi Kosakata Bergambar yang peneliti rancang.

Hasil validasi kuantitatif oleh ahli pembelajaran anak usia dini adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor		
		x	xi	Presentase % (P)
1	Media game kosakata sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4 – 5 tahun.	4	4	100 %
2	Media game kosakata sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia 4 – 5 tahun.	3	4	75 %
3	Media game kosakata sesuai dengan indikator capaian perkembangan mengenal dan menghafal kosakata dalam Bahasa Inggris bahasa anak usia 4 – 5 tahun.	4	4	100 %
4	Media game kosakata Bahasa Inggris menarik untuk anak usia 4 – 5 tahun.	4	4	100 %
5	Media game kosakata dapat digunakan guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa di kelas.	4	4	100 %
6	Pembelajaran Bahasa Inggris menjadi bermakna bagi anak usia 4 – 5 tahun.	4	4	100 %
7	Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media dapat bermanfaat bagi anak selama proses pembelajaran berlangsung.	3	4	75 %
8	Guru dapat menggunakan media untuk pembelajaran aspek lain pada anak usia 4 – 5 tahun.	4	4	100 %
9	Kemampuan media untuk memberikan umpan balik pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru.	4	4	100 %
JUMLAH		34	36	
PERSENTASE			100%	94,44 %

Keterangan:

P : Angka persentase.

x : Responden ahli pembelajaran

xi : Jumlah nilai ideal dalam satu item.

100% : Konstanta

Dari hasil penilaian produk yang dilakukan oleh data ahli pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan perhitungan untuk keseluruhan item / aspek adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{36} \times 100\%$$

$$P = 94,44 \%$$

Dari hasil perhitungan keseluruhan butir validasi ahli pembelajaran anak usia dini diperoleh angka persentase sebesar **94,4%**. Jika dilihat berdasarkan kriteria tingkat kelayakan produk, media permainan animasi kosakata bergambar tergolong kualifikasi valid/layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan animasi kosakata bergambar layak dan sesuai dengan tahap pembelajaran anak usia dini.

b. Review Ahli Media

Setelah divalidasi oleh ahli pembelajaran anak usia dini, media permainan animasi kosakata bergambar pada pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia 4 – 5 tahun selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media (Kepala IT Sekolah Kristen Pelita Kasih Lawang yang memiliki keahlian dalam media pembelajaran).

Adapun saran dan masukan dari ahli media anak usia dini adalah sebagai berikut :

- 1) Ketika diakses di handphone/android tertentu, tidak muncul suara / backsound.
- 2) Untuk produk selanjutnya, sebaiknya tampilan Menu Utama berada di awal saat permainan dijalankan dan urutan kemunculan binatang diacak.

Saran dan masukan tersebut di atas akan sangat berguna untuk penyempurnaan Media Permainan Animasi Kosakata Bergambar yang dirancang oleh peneliti.

Hasil validasi kuantitatif oleh ahli media anak usia dini adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor		
		x	xi	Presentase % (P)
1	Kualitas Isi dan tujuan :			
	a. Ketepatan media <i>game</i> kosakata untuk anak usia 4 – 5 tahun.	4	4	100 %
	b. Kelengkapan media <i>game</i> kosakata untuk anak usia 4 – 5 tahun.	4	4	100 %
	c. Media <i>game</i> kosakata mampu membangkitkan minat dan perhatian anak usia 4 – 5 tahun.	3	4	75 %
	d. Media <i>game</i> kosakata sesuai dengan situasi belajar siswa.	4	4	100 %
2	Kualitas Instruksional :			
	a. Media <i>game</i> kosakata memberikan kesempatan dan bantuan belajar pada anak usia 4 – 5 tahun.	4	4	100 %
	b. Media <i>game</i> kosakata dapat memotivasi siswa.	3	4	75 %
	c. Media <i>game</i> kosakata dapat memberikan dampak bagi guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.	4	4	100 %
	d. Hubungan antara media <i>game</i> kosakata dengan program pembelajaran lainnya.	4	4	100 %
3	Kualitas Teknis :			
	a. Keterbacaan gambar dan instruksi / soal.	4	4	100 %
	b. Media <i>game</i> kosakata mudah digunakan.	4	4	100 %
	c. Kualitas tampilan / tayangan.	4	4	100 %
	d. Kualitas pengelolaan program.	4	4	100 %
	e. Kualitas pendokumentasian.	4	4	100 %
JUMLAH		50	52	

PRESENTASE

100%

96,15 %

Keterangan:

P : Angka persentase.

x : Responden ahli media

xi : Jumlah nilai ideal dalam satu item.

100% : Konstanta

Dari hasil penilaian produk yang dilakukan oleh ahli media tersebut, maka dapat disimpulkan perhitungan untuk keseluruhan item / aspek adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$
$$P = \frac{50}{52} \times 100\%$$

$$P = 96,15 \%$$

Dari hasil perhitungan keseluruhan butir validasi ahli pembelajaran anak usia dini diperoleh angka persentase sebesar **96,15%**. Jika dilihat berdasarkan kriteria tingkat kelayakan produk, maka animasi cerita bergambar tergolong kualifikasi valid/layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan animasi kosakata layak digunakan dalam pembelajaran bahasa untuk anak usia 4 – 5 tahun.

c. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 30 Maret 2022 pada 5 orang siswa TK – A dengan kriteria kemampuan rata – rata. Hasil uji coba kelompok kecil media permainan gambar kosakata animasi dalam pembelajaran bahasa Inggris diperoleh dari hasil pengamatan tentang media permainan gambar kosakata animasi pada lembar observasi yang telah dibuat peneliti. Pengisian data dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris TK – A di TK Pelita Kasih.

Tabel 4. Data hasil uji coba terbatas oleh observer

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh (x)		Jawaban ideal (xi)	Presentase jawaban "Ya"
		Ya	Tidak		
1	Apakah anak senang saat menyaksikan / mempraktekkan <i>game</i> animasi kosakata bergambar ?	5	0	5	100 %
2	Apakah anak konsentrasi saat menyaksikan <i>game</i> animasi kosakata bergambar ?	4	1	5	80 %
3	Apakah anak berani maju ke depan untuk mengucapkan kembali kosakata sederhana yang telah disaksikan ?	3	2	5	60 %
4	Apakah anak merasa antusias saat mengucapkan kembali kosakata sederhana ?	5	0	5	100 %
5	Apakah anak dapat mempraktekkan sendiri <i>game</i> animasi kosakata bergambar yang telah disaksikan dengan usahanya sendiri ?	5	0	5	100 %
6	Apakah anak dapat menirukan audio nama hewan dalam mengucapkan kembali kosakata sederhana <i>game</i> animasi kosakata bergambar	5	0	5	100 %
7	Apakah anak dapat menjawab pertanyaan guru dengan tepat dan benar ?	4	1	5	80 %
8	Apakah anak semakin termotivasi untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Inggris ?	5	0	5	100 %
9	Apakah anak dapat mengaplikasikan <i>game</i> animasi	5	0	5	100 %

kosakata bergambar dalam kehidupan sehari hari ?					
	JUMLAH	41	4	45	91,11 %

Keterangan:

P : Angka persentase.

x : Jawaban responden

x_i : Jawaban ideal

Σx : Jumlah keseluruhan jawaban responden.

Σx_i : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item.

100 % : Konstanta

Dari penilaian data responden tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item / aspek adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100 \%$$

$$P = \frac{41}{45} \times 100 \%$$

$$P = 91,11 \%$$

Hasil analisis uji kelompok kecil terhadap 5 orang siswa TK – A di TK Pelita Kasih Lawang, pada saat anak menyaksikan permainan animasi kosakata bergambar pada pembelajaran bahasa Inggris, diperoleh data persentase hasil uji kelompok kecil sebanyak **91,11%**. Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan animasi kosakata pada pembelajaran bahasa Inggris menarik, bermakna, dan memotivasi bagi siswa usia 4 – 5 tahun, dan cocok digunakan di TK Pelita Kasih Lawang.

Umpan balik dari guru bahasa Inggris TK – A adalah :

- Sebenarnya anak-anak sangat antusias dan senang dengan permainan ini, mereka merasa bahwa belajar kosakata hewan dalam bahasa Inggris itu menyenangkan. Anak-anak merasa jenis atau nama-nama hewannya tidak banyak karena mereka sangat senang memainkannya sehingga mereka ingin lebih banyak jenis hewan yang ditampilkan dan lebih panjang.
- Mungkin bisa ditambahkan jenis dan tipe hewan yang lain, mungkin hewan yang hidup di air dan yang bergerak di udara.

Hal ini akan menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk merevisi lembar observasi pada saat uji coba lapangan agar data penilaian yang diberikan oleh guru kelas lebih fokus dan tepat sasaran.

d. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 6 April 2022 pada 18 orang siswa TK – A. Hasil uji coba lapangan terhadap media permainan animasi kosakata bergambar dalam pembelajaran bahasa Inggris diperoleh dari hasil pengamatan tentang media permainan animasi kosakata bergambar pada lembar observasi yang telah dibuat peneliti. Pengisian data dilakukan kembali oleh guru mata pelajaran bahasa Inggris TK – A di TK Pelita Kasih.

Tabel 5. Data Hasil Uji Coba Lapangan Oleh Observer

No	Aspek yang dinilai	x	xi	Σx	Σx_i	Presentase
----	--------------------	---	----	------------	--------------	------------

		1	2	3	4			% (P)	
1	Apakah anak senang saat menyaksikan / mempraktekkan <i>game</i> animasi kosakata bergambar ?				18	4	72	72	100 %
2	Apakah anak konsentrasi saat menyaksikan <i>game</i> animasi kosakata bergambar ?				18	4	72	72	100 %
3	Apakah anak berani maju ke depan untuk mengucapkan kembali kosakata sederhana yang telah disaksikan ?			3	15	4	60	72	83,33 %
4	Apakah anak merasa antusias saat mengucapkan kembali kosakata sederhana ?				18	4	72	72	100 %
5	Apakah anak dapat mempraktekkan sendiri <i>game</i> animasi kosakata bergambar yang telah disaksikan dengan usahanya sendiri ?			1	17	4	68	72	94,44 %
6	Apakah anak dapat menirukan audio nama hewan dalam mengucapkan kembali kosakata sederhana <i>game</i> animasi kosakata bergambar				18	4	72	72	100 %
7	Apakah anak dapat menjawab pertanyaan guru dengan tepat dan benar ?				18	4	72	72	100 %
8	Apakah anak semakin termotivasi untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Inggris ?			1	17	4	68	72	94,44 %
9	Apakah anak dapat mengaplikasikan <i>game</i> animasi kosakata bergambar dalam kehidupan sehari hari ?			2	16	4	64	72	88,89 %
JUMLAH				7	155	36	620	648	95,68 %

Keterangan:

P : Angka persentase.

X : Jawaban responden

X_i : Jawaban ideal

$\sum X$: Jumlah keseluruhan jawaban responden.

$\sum X_i$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item.

% : Konstanta

Dari penilaian data responden terhadap 18 siswa TK – A tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item / aspek sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{620}{648} \times 100\%$$

$$P = 95,68\%$$

Berdasarkan analisis hasil uji coba lapangan terhadap 18 siswa TK – A di TK Pelita Kasih Lawang, pada saat anak menyaksikan permainan animasi kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris, data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan adalah **95,68%** siswa tertarik dan termotivasi untuk menyaksikan dan mengulang kembali kosakata sederhana dari permainan animasi kosakata. Permainan kosakata animasi ini tergolong valid (layak digunakan). Penilaian tersebut menyimpulkan bahwa media permainan kosakata animasi pada pembelajaran bahasa Inggris menarik, bermakna, dan memotivasi anak usia 4 – 5 tahun, serta layak digunakan di TK – A di TK Pelita Kasih Lawang.

Setelah melakukan beberapa langkah validasi serta uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, maka hasil data kuantitatif secara lengkap disajikan pada tabel 6 berikut ini :

Tabel 6. Interpretasi Data Hasil Penyebaran Angket, Uji Coba Kelompok, Dan Lapangan

No	Responden	Rata-rata	Kriteria
1.	Ahli Pembelajaran	94,44 %	Valid / Dapat digunakan
2.	Ahli Media	96,15 %	Valid / Dapat digunakan
3.	Uji coba kelompok kecil	91,11 %	Valid / Dapat digunakan
4.	Uji coba kelompok besar	95,68 %	Valid / Dapat digunakan

KESIMPULAN

Media animasi yang dikembangkan oleh peneliti berupa permainan animasi kosakata bergambar pada pembelajaran bahasa untuk melatih kemampuan berbahasa anak usia 4 – 5 tahun dalam mengulang kosakata sederhana yang telah disaksikan. Media permainan animasi kosakata bergambar pada pembelajaran bahasa Inggris ini dikembangkan dalam bentuk buku panduan dan link permainan anak.

Pengembangan media permainan animasi kosakata bergambar dalam pembelajaran bahasa Inggris ini melalui proses yang panjang, mulai dari perancangan media animasi sampai dengan desain akhir. Media permainan animasi kosakata dapat diselesaikan dengan melakukan beberapa revisi sehingga mendapatkan media animasi yang maksimal dalam pembelajaran bahasa Inggris. Revisi media permainan animasi kosakata diperoleh dari penilaian kualitatif dan kuantitatif dari ahli pembelajaran anak usia dini, ahli media, dan ahli materi bahasa anak usia dini, serta revisi uji kelompok kecil.

Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian dan pengembangan media permainan animasi kosakata pada pembelajaran bahasa Inggris pada siswa TK – A di TK Kristen Pelita Kasih Lawang dapat disimpulkan bahwa media permainan animasi kosakata sangat menarik, jelas, dan mampu memotivasi keingintahuan anak usia 4 – 5 tahun dan dinyatakan valid dengan hasil sebagai berikut :

1. Pada penilaian ahli pembelajaran, media animasi valid untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa dengan persentase jawaban angket sebesar 94,44%.
2. Pada evaluasi ahli media, media animasi valid untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa dengan persentase jawaban angket sebesar 96,15%.
3. Pada evaluasi uji coba kelompok kecil, media animasi valid untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa dengan persentase jawaban angket sebesar 91,11%.
4. Pada evaluasi uji coba lapangan, media animasi valid untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa dengan persentase jawaban angket sebesar 95,68%..

UCAPAN TERIMA KASIH (Jika Ada)

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan jurnal penelitian dengan judul "*Developing Vocabulary Animation Game Application For Pronunciation*" tepat pada waktunya.

Penyusunan laporan ini merupakan salah satu tugas yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan tugas mata kuliah skripsi. Peneliti menyadari bahwa laporan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dan peran aktif dari berbagai pihak, oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan menginspirasi selama peneliti menempuh studi.

1. Secara khusus peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Ibu Trisnian Ifianti, M.Pd selaku dosen pembimbing peneliti, atas bimbingannya selama peneliti melakukan penelitian dan studi di IKIP Budi Utomo Malang dan yang selalu mengingatkan peneliti akan *deadline*.
2. Semua dosen yang memberikan visi baru kepada peneliti mengenai pendidikan.
3. Semua rekan peneliti di Kelas Bahasa Inggris 2018.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga peneliti atas kasih sayang dan dukungan yang tiada henti – hentinya sepanjang hidup peneliti; jurnal ini tidak akan mungkin terwujud tanpa mereka. Suami tercinta peneliti, Rengganis Adi Dharmawan yang selalu menjadi sumber semangat bagi peneliti selama menempuh studi S1. Peneliti ingat dukungannya yang tiada henti-hentinya ketika peneliti menghadapi kesulitan, dan peneliti ingat, terutama, masakannya yang lezat yang menemani peneliti ketika menyelesaikan tesis ini.
5. Kebanggaan peneliti, Azarya Dharma Maheswara atas pengertiannya karena kehilangan kebersamaan dengan ibunya ketika menyelesaikan jurnal ini.
6. Ibu Herawati Dewiani, S.Pd, M.M selaku Koordinator Sekolah Kristen Pelita Kasih Lawang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan studi dan terus memotivasi untuk terus, berjuang dan menyelesaikan studi ini.
7. Ibu Elli Sulistiowati, M.Pd selaku Kepala Sekolah TK Pelita Kasih Lawang yang telah mengizinkan peneliti, memberikan kesempatan, dan membimbing peneliti dalam penyusunan jurnal ini.
8. Ibu Sabathelia, S.S dan Ibu Stephanie Finda Lestari, S.S selaku pembimbing dan tutor peneliti di sekolah. Terutama atas bimbingan dan ilmu yang dibagikan kepada peneliti selama menyelesaikan semua tugas dan penyusunan jurnal ini.
9. Valeriana Rasweda S.P, M.Pd selaku Koordinator PPK di sekolah, dimana beliau telah banyak membimbing peneliti dalam menyelesaikan kegiatan PPK dan jurnal ini.
10. Peneliti tidak bisa meminta lebih dari ibu dan mertua peneliti, Kusmiyanti dan Sri Rahayu, karena mereka begitu sempurna. Peneliti tidak memiliki kata-kata yang tepat untuk menggambarkan sepenuhnya cinta mereka yang tak pernah padam kepada peneliti. Ibu, peneliti mencintaimu.
11. Seluruh siswa-siswi di TK Pelita Kasih Lawang yang sangat lucu dan pintar, kalian adalah generasi bangsa yang hebat dan inspirasi peneliti dalam menyelesaikan jurnal ini.
12. Ibu Ade Pramasari, S. Psi selaku guru kelas TK yang telah mengizinkan dan mendampingi peneliti selama penelitian dan penyelesaian jurnal.
13. Ayahanda tercinta peneliti, Purwanto Adi yang selalu mendukung peneliti dalam doa, percaya akan kekuatan dan perjuangan peneliti.
14. Almarhum ayah mertua peneliti, Gunawan Mat Rochani, akhirnya peneliti lulus dengan nilai yang baik, terima kasih selalu mengingatkan peneliti untuk bersabar dalam menghadapi segala situasi dan kondisi yang ada. Semoga ayah mertua tenang di Surga.
15. Semua saudara-saudara peneliti, kakak-kakak, dan semua kerabat peneliti, yang selalu memberikan semangat untuk segera menyelesaikan studi peneliti.
16. Akhir kata, puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus Tuhan Yang Maha Esa atas segala ujian yang peneliti alami selama beberapa tahun terakhir ini. Engkau telah membuat hidup peneliti lebih berlimpah. Semoga nama-Mu ditinggikan, dihormati, dan dimuliakan.

Peneliti menyadari bahwa jurnal ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan dalam penulisan laporan berikutnya.

Akhirnya peneliti berharap semoga penulisan laporan penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan manfaat kepada berbagai pihak pada umumnya, dan kepada para pendidik khususnya pendidik anak usia dini dan bagi penulis sendiri.

RUJUKAN

- Arsyad. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2003. Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Depdiknas. 2009. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta.
- Hana. 2011. Terapi Kecerdasan Anak Dengan Dongeng, Yogyakarta: Berlian Media.
- Hurlock. 1980. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Moeslichatoen. 2004. Metode Pengajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2012. Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Salam. 2010. Animasi Kartun. Jakarta: PT Indeks.
- Salkind. 2009. Teori-Teori Perkembangan Manusia. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sudijono. 2010. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2012. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Universitas Negeri Malang. 2010. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Malang : Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Yamin & Sanan, 2008. Panduan Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta : PT Indeks.
- Yamin & Sanan, 2010. Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta : Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Yus. 2011. Model Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

ONLINE

- Aisyah Isna. 2019. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. (<https://ejournal.stainupwr.ac.id/>) accessed on 9th June 2022 at 11 pm.
- Animia, 2010. Pengertian Animasi dan Konsep Pembuatan Animasi, (Online) (<http://animia.mywapblog.com/pengertian-animasi-dan-konsep-pembuatan.xhtml>) accessed on 11th May 2022 at 9 pm.
- ER. Amalia. Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode Bercerita (<https://osf.io/kr5fw/download>) accessed on 9th June 2022 at 12 pm.
- Febrianiutami0711. 2012. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. (Online) (<http://febrianiutami0711.wordpress.com/2012/12/17/karakteristik-perkembangan-anak-usia-dini/>) accessed on 11th May 2022 at 9 pm.
- <https://eprints.uny.ac.id/23896/4/4.%20BAB%20II.pdf> (accessed on 18th May 2022 at 9 pm.)
- <https://eprints.uny.ac.id/9809/3/BAB%20%20-08108244022.pdf> (accessed on 18th May 2022 at 9 pm.)
- <https://lib.unnes.ac.id/24027/1/1102411080.pdf> (accessed on 18th May 2022 at 9 pm.)
- Kamriantiramli. 2011. Media Animasi untuk Siswa, (Online) (<http://kamriantiramli.wordpress.com/tag/kelebihan-dan-kekurangan-media-animasi/>) accessed on 30th May 2022 at 9 am.
- Much Deiniatur. 2017. Pembelajaran Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar (<https://core.ac.uk/download/pdf/235260357.pdf>) accessed on 15th June 2022 at 10 pm.
- Marini. 2009. Pengertian Animasi, (Online). (<http://marinishadrina.blogspot.com/2009/10/pengertian->

animasi.html) accessed on 18th May 2022 at 9 pm.
Pustakapaud. 2016. Perkembangan Bahasa Anak Usia 4 - 5 Tahun
(<https://pustakapaud.blogspot.com/2016/10/perkembangan-bahasa-anak-usia-4-5-tahun.html>) accessed
on 1th June 2022 at 12 pm.
Perkembangan Bahasa - Staff UNYstaffnew.uny.ac.id (accessed on 9th June 2022 at 11pm.)
Yudha,Q.2012.Pengertian dan Jenis Jenis Animasi, (Online).
(<http://clickyudhaqirana.wordpress.com/2012/03/29/pengertian-dan-jenis-jenis-animasi/>) accessed
on 9th June 2022 at 10 am.