

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DENGAN PAPAN KATA UNTUK MENINGKATKAN
KOSAKATA NAMA HEWAN PELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA KELOMPOK B DI TK
PRATIWI – SURABAYA**

**Uty Marina Lahitani,
Khusnul Khotimah**

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
utylahitani@gmail.com

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan bahasa kedua di beberapa negara besar di dunia. Sehingga Bahasa Inggris dijadikan sebagai pelajaran tambahan di lembaga pendidikan mulai dari taman kanak-kanak hingga pendidikan tingkat lanjut. Pembelajaran Bahasa Inggris memerlukan penguasaan kosakata yang baik, sehingga siswa dapat menyusun kalimat sebagai alat komunikasi. Penyampaian pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan oleh guru mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi-materi tertentu terutama yang bersifat visual, sehingga pengembangan mengembangkan media kartu dengan papan kata. Media kartu adalah alat atau bahan berbentuk persegi panjang yang berisi pesan berupa gambar ataupun abjad yang digunakan dalam latihan mengeja dan untuk memperbanyak perbendaharaan kosakata pada anak. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TK PRATIWI Surabaya pada proses pembelajaran Bahasa Inggris telah menggunakan beberapa variasi pembelajaran dan media, namun media yang digunakan bukan media *by design* yang khusus dirancang sesuai dengan karakteristik anak dan materi yang dibutuhkan. Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris pada kelompok B di TK PRATIWI – Surabaya. Media yang dikembangkan adalah media kartu, papan kata, kartu abjad.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media kartu *by design* adalah model R & D (*Research and Development*). Model R & D memiliki sepuluh tahap dalam mengembangkan suatu media, namun pengembang tidak menggunakan semua tahap. Pengembang hanya menggunakan 7 tahap karena pengembang menghasilkan produk media yang digunakan pada satu sekolah tertentu, bukan diproduksi secara massal. Media kartu *by design* telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta diujicobakan kepada anak kelompok B. Peningkatan kosakata yang dikuasai anak dalam nama hewan Bahasa Inggris dapat diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

Jenis data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil ujicoba kelayakan media kartu oleh ahli materi I termasuk dalam kategori sangat baik dengan kriteria 3,58. Ahli materi II termasuk dalam kategori sangat baik dengan kriteria 3,5. Ahli media I termasuk dalam kategori baik dengan kriteria 3, 46. Ahli materi II termasuk dalam kategori sangat baik dengan kriteria 3, 71. Ujicoba pemakaian yang dilakukan oleh guru dalam penggunaan media kartu *by design* termasuk dalam kategori sangat baik dengan kriteria 90,82 %. Berdasarkan hasil belajar anak pada penggunaan media kartu diperoleh $d.b = N-1 = 20$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 2,086 dan t -hitung adalah 13. Apabila t -tabel < t -hitung, maka $2,086 < 13$, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu terhadap kemampuan anak dalam kosakata Bahasa Inggris nama hewan peliharaan di TK PRATIWI – Surabaya.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Kartu, Bahasa Inggris, Kosakata.

Abstract

English is the second language in some major countries in the world . So that English be used as an additional subject in educational institutions ranging from kindergarten to higher education . Learning English requires a good vocabulary , so that students can construct a sentence as a communication tool . Submission of learning English are conducted by teachers find it difficult to explain certain materials that are primarily visual , so the development of developing a media card to the board said . The media card is a tool or rectangular material that contains an image or message alphabet used in spelling exercises to expand vocabulary and vocabulary in children . Based on the research that has been conducted in kindergarten PRATIWI Surabaya in the process of learning English has used several variations of the learning and the media , but the media are used not by design media specifically designed to match the characteristics of children and materials needed . This development aims to develop instructional media to improve English vocabulary in group B in kindergarten PRATIWI - Surabaya . Developed media is the media card , the board said , alphabet cards .

Development models used in the development of media cards by design is a model of R & D (Research and Development) . Model of R & D has developed a ten- stage in the media , but the developers did not use all the stages . Developers simply use the 7 stages as developers produce media products are used in a particular school , not mass-produced . Media cards by design has been validated by experts materials and media experts , and tested on children in group B. The increase in the child's vocabulary mastered English animal names can be obtained from the pre - test and post - test .

The type of data obtained from a study of this development of quantitative and qualitative data . Results of the feasibility trial by media card I matter experts included in the excellent category with 3.58 criterion . Expert II material included in the excellent category with 3.5 criteria . Expert media I included in both categories with criteria 3 , 46 . Experts material included in category II is very good with 3 criteria , 71 . Tests conducted by the use of teachers in the use of media cards by design included in the excellent category with 90.82 % criteria . Based on the children's learning outcomes of media use card obtained $db = N - 1 = 20$ with 5 % error level (0.05) is 2.086 and the t-test is 13 . When $t - table < t - count$, then $2.086 < 13$, so it can be concluded that there is a significant influence on the ability to use the media card in the child's English vocabulary in kindergarten pet name PRATIWI - Surabaya

Keywords :Development , Media Card , English , Vocabulary .

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang digunakan untuk berkomunikasi oleh sebagian besar negara di dunia. Terdapat beberapa perbedaan penggunaan Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi internasional dengan bahasa lain yaitu notasi, bentuk dan kalimat yang berbeda meskipun mempunyai makna sama, serta tata bahasa dan kosakata yang dimilikinya lebih lengkap. Sejak Bahasa Inggris dijadikan sebagai Bahasa Internasional, banyak negara-negara di dunia termasuk Indonesia menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua di negara masing-masing. Setelah itu Bahasa Inggris dimasukkan ke dalam pembelajaran di sekolah dan digunakan sebagai bahasa kedua. Pembelajaran Bahasa Inggris masih digunakan, sehingga membuat banyak lembaga pendidikan berlomba untuk menjadikan Bahasa Inggris sebagai tolak ukur keberhasilan. Pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya diberikan kepada siswa tingkat lanjut, namun juga diberikan kepada siswa tingkat dasar seperti taman kanak-kanak, dan sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris di taman kanak-kanak mulai diterapkan.

Scott and Ytreberg dalam TEYL (2005:1) mengungkapkan bahwa anak di bagi menjadi 2 kelompok dalam belajar bahasa inggris yaitu usia 5-7 tahun adalah tahap pemula, dan anak usia 8-10 tahun adalah pemula namun dibagi menjadi 2 tingkat yaitu pemula tingkat 1 dan pemula tingkat 2. Untuk usia 5-7 tahun, Scott and Ytreberg dalam TEYL (2005:1) mengungkapkan beberapa pernyataan bahwa:

“(1) they have a very short attention and concentration span, (2) young children sometimes have difficulty in knowing what is fact and what is fiction, (3) their own understanding comes through hands and eyes and ears, (4) young children are often happy playing and working alone but in the company of others, (5) young children love to play, and learn best when they are enjoying themselves.”

Dari pernyataan di atas disebutkan bahwa anak usia 5-7 (1) mempunyai sedikit perhatian dan konsentrasi, (2)

beberapa anak mempunyai kesulitan dalam membedakan pengetahuan yang nyata dan tidak nyata, (3) pemahaman anak diperoleh dari tangan, mata, dan telinga, (4) senang bermain dan bekerja pada perusahaan orang lain, (5) anak-anak suka bermain dan belajar dengan baik ketika mereka mengetahui apa yang diri mereka inginkan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa inggris yang diberikan kepada anak-anak dalam bentuk bermain yang dapat memberikan pengalaman secara langsung.

Pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak dapat berupa permainan yang memberikan pengalaman melalui tangan, mata, telinga serta membuat mereka mengetahui apa yang akan mereka lakukan untuk memenuhi kebutuhan pengetahuannya sendiri. Tahap pemula untuk belajar Bahasa Inggris adalah usia 5-7 tahun, dan di usia itu anak sudah memasuki masa pra sekolah yang sering di sebut sekolah taman kanak-kanak. Perkembangan anak akan dicapai dalam taman kanak-kanak adalah integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional (Permendiknas 58, 2009:2). Pembelajaran di taman kanak-kanak harus dapat mencakup semua aspek perkembangan anak, agar anak dapat mempersiapkan diri untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia taman kanak-kanak mempunyai karakteristik berpikir egosentris dan terpusat, sehingga informasi yang diperoleh anak lebih banyak melalui alat indera yang dilakukan secara terpusat. Pada umumnya anak usia prasekolah memperoleh simbol-simbol baru melalui alat indera seperti mata, telinga, tangan. Untuk menunjang pengenalan simbol-simbol baru diperlukan suatu media yang membantu memperoleh simbol melalui mata, telinga dan tangan yang mereka miliki.

Sadiman (2009:6) mengemukakan bahwa “Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”, sedangkan menurut Gagne (Sadiman, 2009:6) mengungkapkan bahwa “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.” Kedua pendapat yang telah dikemukakan, media adalah alat yang digunakan sebagai perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan

dengan berbagai jenis komponen yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Beberapa pendapat di atas dinilai dapat menjadikan media sebagai perantara penyampai pesan berupa simbol-simbol baru dari guru kepada siswa. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa adalah media yang dapat membelajarkan siswa melalui alat indera. Media kartu dinilai dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris dikarenakan media kartu dapat menyajikan suatu gambar dan suatu permainan yang dapat mengaktifkan mata, tangan dan telinga sebagai alat untuk memperoleh informasi baru. Menurut Arsyad (2009:110) bahwa “Media *Flash Card* atau kartu bermain dapat melatih anak dalam mengeja dan memperbanyak kosakata.” Media kartu bermain atau *flash card* merupakan media sederhana namun mampu menimbulkan visual perseptual. Menurut Leser (Ariani, 2004:5) Visual perseptual adalah rangkaian dari sensasi-sensasi visual yang diterima oleh otak sehingga menghasilkan satu kesatuan informasi makna gambar.

Pengembangan media kartu untuk pembelajaran Bahasa Inggris ini dipilih berdasarkan pertimbangan karena (1) dapat memotivasi anak dalam belajar Bahasa Inggris, (2) materi yang diberikan dengan media kartu bermain dapat lebih memahami siswa tentang simbol dan kosakata dalam Bahasa Inggris daripada pembelajaran konvensional tanpa media, (3) membuat waktu lebih efektif dan efisien, (4) pembelajaran lebih menyenangkan, (5) tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan maksimal. Pengembangan media kartu diharapkan dapat meningkatkan pengenalan siswa pada simbol-simbol baru dalam Bahasa Inggris serta dapat menciptakan sebuah media yang sederhana namun bermanfaat.

Pengembangan media kartu ini akan dikembangkan di sekolah taman kanak-kanak yang bertempat di wilayah Surabaya Barat yaitu di TK PRATIWI. Kondisi sekolah ini dapat dikategorikan dalam keadaan baik, namun terdapat beberapa kekurangan pada sekolah ini yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran selama ini adalah media umum yang banyak dijual dipasaran. Media yang dijual secara umum tidak dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran dikarenakan media yang dikembangkan tidak sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi di sekolah tersebut. Berdasarkan pengamatan dilapangan pada tanggal 27 November 2012, beberapa macam media yang dimiliki oleh sekolah tersebut adalah media balok, manik-manik, gambar, puzzle, alat musik, VCD player, televisi, tape, lego.

Sesuai dengan pembahasan di atas bahwa media kartu yang akan dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Inggris yang akan diberikan kepada anak usia 5-6 tahun (kelompok B). Berdasarkan materi yang diangkat oleh pengembang, permasalahan yang menjadi hambatan anak untuk belajar Bahasa Inggris adalah masih kurangnya media untuk pengenalan simbol-simbol verbal dalam Bahasa Inggris, anak juga mengalami kesulitan dalam pengucapan simbol-simbol Bahasa Inggris dikarenakan terdapat perbedaan antara tulisan dan pengucapan dalam kosakata Bahasa Inggris, serta media

dan metode yang digunakan selama ini belum bisa membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak dalam mempelajari simbol-simbol dalam Bahasa Inggris. Hal itu juga disebabkan karena pembelajaran Bahasa Inggris pada anak selama ini kurang menarik perhatian sehingga anak menjadi bosan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh pengembang pada tanggal 3 Februari 2013 dengan cara observasi langsung saat pembelajaran Bahasa Inggris pada 21 anak usia 5-6 tahun (kelompok B), dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun di sekolah itu hanya menguasai kosakata dalam bahasa asing dengan jumlah ± 65 kosakata. V. Clark (Cahyono, 1995:166) mengungkapkan bahwa pada usia taman kanak-kanak seharusnya dapat menguasai ± 2.500 kosakata dalam bahasa sehari-hari. Haynes (Rahmat, 2010: 6) mengungkapkan bahwa tahap pertama pembelajaran Bahasa Inggris harus menguasai ± 500 kosakata (20% dari bahasa sehari-hari). Hal tersebut dikarenakan penyampaian pesan kepada anak khususnya untuk pelajaran Bahasa Inggris belum tersampaikan dengan baik.

Hal itulah yang menjadi pertimbangan untuk dikembangkannya media kartu yang disesuaikan dengan karakteristik siswa TK PRATIWI dan karakteristik materi yang akan divisualisasikan yaitu nama-nama hewan peliharaan yang diambil dari tema binatang. Nama hewan peliharaan digunakan sebagai materi dalam pengembangan media kartu karena pengembang menyesuaikan dengan lingkungan disekitar siswa. Pengembangan media kartu ini diharapkan dapat membuat pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak dapat lebih menyenangkan dan dapat dikemas menarik agar siswa dapat menerima pesan yang ingin disampaikan oleh guru. Materi ini dipilih agar siswa dapat mencapai indikator pembelajaran yang ada serta penyampaian materi melalui media kartu memiliki nilai tambah yaitu siswa dapat belajar kosakata Bahasa Inggris dengan permainan yang menyenangkan.

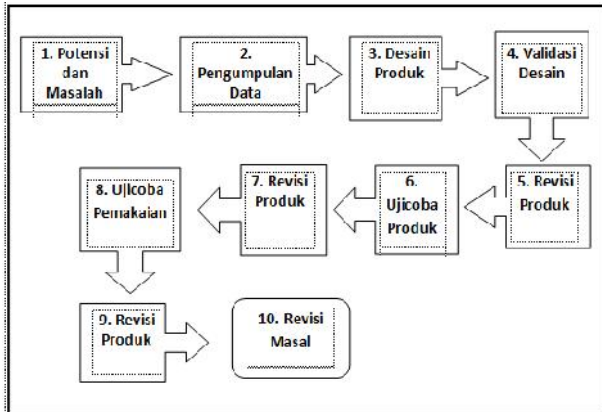
Berdasarkan permasalahan di atas dan setelah dilakukan penelitian awal berupa wawancara dengan kepala sekolah dan guru Bahasa Inggris di sekolah tersebut serta observasi pada proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Dikembangkan media kartu pada pelajaran Bahasa Inggris yang dimodifikasi dengan papan kata pada pokok bahasan nama-nama hewan di TK PRATIWI dikarenakan di sekolah tersebut belum menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Diharapkan pengembangan media ini dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata anak pada materi nama-nama hewan untuk kelompok B.

METODE PENGEMBANGAN

Model yang digunakan untuk mengembangkan media kartu bermain kata adalah model pengembangan R&D. Alasan pengembang menggunakan model ini karena model pengembangan ini mempunyai 1. Langkah-langkah yang sistematis, 2. Langkah pengembangannya sederhana, 3. Mempermudah

pengembang saat melakukan observasi dilapangan, 4. Dilakukan revisi pada setiap aspek atau tahap dalam pengembangan.

Model pengembangan model R&D (*Research and Development*) oleh *Borg and Gall* dalam Sugiyono (2011:298-302). Adapun model pengembangan dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



A. Prosedur Pengembangan

1. Potensi dan Masalah

Media dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris khususnya untuk meningkatkan kosakata pada anak. Masalah yang terjadi adalah perbendaharaan benda yang terbatas dilingkungan siswa, namun potensi yang dimiliki adalah kegemaran anak-anak terhadap binatang-binatang peliharaan sehingga anak lebih menyukai pembelajaran yang berhubungan dengan hewan. Untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada maka pengembang melakukan :

- Mendokumentasikan RKM dan RKH.
- Melakukan wawancara dengan kepala sekolah untuk mengetahui media yang dibutuhkan oleh siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris.
- Melakukan wawancara dengan guru Bahasa Inggris untuk mengetahui pokok bahasa yang disukai oleh siswa kelompok B

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data sebagai dasar melakukan pengembangan produksi media yang dilakukan berdasarkan masalah yang telah ditemukan pada sekolah TK PRATIWI. Dan langkah-langkah yang akan dilakukan adalah:

- Mengumpulkan materi yang akan digunakan dalam memproduksi media.
- Mengumpulkan bahan-bahan yang dapat digunakan untuk pengembangan media kartu kata dengan papan kata.
- Mengumpulkan gambar-gambar yang disukai oleh siswa
- Melakukan wawancara dengan guru Bahasa Inggris untuk mengetahui karakteristik anak, serta bahan yang aman dalam pengembangan media.

3. Desain Produk

Pada tahap ini, akan dilakukan tahap produksi namun dalam bentuk prototipe sehingga masih perlu validasi dan perbaikan pada produksi media tersebut. Dan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam tahap ini adalah:

a. Menentukan TIU, TIK dan GBIM

b. Kartu gambar dan kartu abjad

Langkah pertama yang dilakukan oleh pengembang adalah dengan mengembangkan media kartu gambar dan kartu abjad, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Menentukan gambar yang sesuai dengan karakteristik siswa
- Menentukan warna yang dapat menarik perhatian siswa
- Mendesain layout kartu gambar dan kartu abjad
- Menggabungkan layout kartu gambar dengan gambar hewan yang telah ditentukan.
- Membuat desain kartu abjad.

c. Papan kata

Setelah desain kartu gambar dan kartu abjad selesai, pengembang melakukan langkah yang kedua yaitu mengembangkan papan kata yang digunakan sebagai media siswa untuk menyusun kartu abjad.

- Menentukan ukuran papan kata yang sesuai
- Mendesain bentuk papan kata yang tidak berbahaya bagi siswa
- Mendesain layout papan kata.

d. Bahan penyerta

Tahap akhir dalam mengembangkan media kartu dengan papan kata adalah mengembangkan bahan penyerta yang digunakan sebagai acuan guru dalam menggunakan media kartu dengan papan kata. Langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan bahan penyerta adalah:

- Menyiapkan isi materi bahan penyerta
- Mendesain *layout background* bahan penyerta dan *layout cover* bahan penyerta.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan, yang digunakan untuk mengetahui kesesuaian antara kebutuhan dengan desain yang dibuat oleh pengembang media. Dan juga digunakan untuk mengetahui kelemahan yang masih terdapat pada pengembangan media tersebut.

Dan langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- Melakukan validasi pada ahli materi. Validasi ini ditujukan kepada 2 ahli materi, yaitu 1 berasal dari guru Bahasa Inggris disekolah tersebut dan 1 berasal dari dosen di Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilakukan dengan metode angket.
- Melakukan validasi pada ahli media. Validasi ini ditujukan kepada 2 ahli media yang berasal dari dosen media di Teknologi Pendidikan,

Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilakukan dengan metode angket.

5. Perbaikan Desain

Perbaikan desain dilakukan setelah mendapat uji validasi dari ahli media dan ahli materi. Perbaikan dilakukan agar pengembangan media yang dilakukan dapat sesuai dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang terjadi di TK Pratiwi. Langkah-langkah yang akan dilakukan adalah:

- a. Memperbaiki hasil validasi dari ahli materi. Hasil validasi yang diterima dari ahli materi, akan diperbaiki/direvisi oleh pengembang demi terciptanya media pembelajaran *by design* yang berkompeten. Hasil revisi yang telah dilakukan oleh pengembang akan divalidasi kembali kepada ahli media.
- b. Memperbaiki hasil validasi dari ahli media. Hasil validasi yang telah diterima dari ahli media, akan diperbaiki/direvisi sesuai dengan hasil validasinya.

6. Ujicoba Produk

Ujicoba produk dilakukan agar pengembang dapat mengetahui hasil dari pengembangan media yang telah dilakukan. Media akan diuji cobakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada kelompok B dengan jumlah siswa 21 anak dalam satu kelas. Ujicoba dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada anak. Dalam ujicoba produk, pengembang melakukan proses pembelajaran dengan kartu gambar yang dikemas dalam permainan papan kata dan kartu abjad.

7. Revisi Produk

Setelah melakukan ujicoba produk dan mengetahui hasil dari ujicoba media kartu dengan papan kata terhadap 21 siswa kelompok B di TK PRATIWI – Surabaya. Pengembang melakukan tahapan revisi produk yang telah diujicoba apabila masih memiliki kelemahan yang dapat menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pengembang.

C. Ujicoba Produk

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan media kartu adalah:

1) Ahli Materi

Ahli materi untuk pengembangan media kartu ini adalah:

- 1) Guru Bahasa Inggris
- 2) Dosen Teknologi Pendidikan yang menguasai materi Bahasa Inggris untuk anak usia dini di Universitas Negeri Surabaya

2) Ahli Media

Ahli media untuk pengembangan media kartu ini adalah

- 1) Dosen Teknologi Pendidikan mata kuliah media grafis di Universitas Negeri Surabaya

2) Dosen Teknologi Pendidikan mata kuliah pengembangan media di Universitas Negeri Surabaya

3) Kelompok B

Kelompok B yang digunakan sebagai subjek uji coba diambil dari jumlah keseluruhan untuk kelompok B yaitu 21 siswa/kelas.

2. Instrument Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 192) menyatakan bahwa “wawancara, observasi, angket/kuisisioner, dan dokumentasi yang kesemuanya merupakan sebagian dari metode pengumpulan data”.

Oleh karena itu seharusnya metode yang digunakan dalam penelitian haruslah dapat memenuhi keinginan serta tepat dan hasilnya dapat dipertanggung jawabkan.

Pada penelitian pengembangan kali ini teknik pengumpulan datanya adalah, sebagai berikut:

a. Observasi

Menurut Arikunto (2010:199) bahwa observasi adalah suatu aktivitas memperhatikan sesuatu dengan menggunakan pengamatan. Observasi dapat dilakukan dengan dua cara yang kemudian digunakan menyebutkan jenis observasi yaitu:

- 1) Observasi non Sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrument pengamatan.
- 2) Observasi sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan.

Dalam penelitian pengembangan ini metode observasi yang digunakan oleh pengembang yaitu observasi sistematis. Pengembang menggunakan pedoman observasi sebagai instrument pengamatan yang berisikan beberapa aspek kegiatan siswa kelompok B yang mungkin timbul yang dapat diamati.

B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan sebagai cara dalam memperoleh dari ahli materi, ahli media dan siswa sebagai subjek uji coba. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan tes.

C. Teknik Analisis Data

Tahap akhir penelitian, adalah analisis data, data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan dua cara analisis.

a. Analisis Angket

Analisis dilakukan pada ahli media dan ahli Materi, terwujud dari kualitatif yang berupa masukan, tanggapan dan saran perbaikan yang

nantinva digunakan sebagai bahan revisi produk. Menurut Arikunto (2009: 107) mengungkapkan alternatif jawaban dari pedoman angket terstruktur yaitu 4,3,2,1 yang digunakan untuk menentukan gradasi jawaban. Analisis observasi Analisis observasi dilakukan untuk menilai keaktifan anak saat pembelajaran dengan media. Hasil tersebut berupa data kualitatif yang diperoleh dari hasil yang dideskripsikan dengan teknik persentase.

Rumus yang digunakan

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Ket : P= Persentase nilai yang diperoleh
F= Frekuensi jawaban alternatif
N= Nilai tertinggi yang semestinya diperoleh (Sudijono, 2003 : 40)

Perhitungan presentase dimaksudkan untuk mengetahui nilai dari yang dipresentasikan dan disajikan tetap berupa presentase. Untuk memberikan penjelasan terhadap angka % digunakan ketentuan kriteria penilaian kualitatif, menurut Suharsimi Arikunto (1998: 246), yaitu:

76% - 100% = Sangat Baik
56% - 75% = Baik
40% - 55% = Kurang Baik
0% - 40% = Tidak Baik

c. Analisis Tes

Untuk mengetahui peningkatan kosakata pada siswa diperlukan data sebanyak 2 kali. Dengan data sebelum perlakuan (*Pretest*) dan data sesudah perlakuan (*Posttest*) dengan pola:

$$O_1 \times O_2$$

Dan rumus yang digunakan untuk menghitung efektifitas treatment adalah :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md: mean dari deviasi (d)
x² d: perbedaan deviasi dengan mean deviasi
N : banyak subjek
Df : adalah N-1
(Arikunto, 2010: 125)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data juga diperoleh melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru

kelompok B, dengan hasil wawancara sebagai berikut :

Tabel 4.2
Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah

Variabel	Indikator	Hasil Wawancara
Comprehension	Pembelajaran yang disukai	- Pembelajaran yang disertai dengan permainan. - Pembelajaran yang berisikan materi bergambar.
	Materi yang membutuhkan media	Pada pengucapan dan kosakata Bahasa Inggris.
	Media yang sesuai karakteristik anak	- Media yang disukai anak yaitu media kartu, seperti kartu abjad untuk belajar mengeja, kartu gambar untuk mengenal benda-benda baru. - Media kartu dengan disertai gambar-gambar.

Tabel 4.3
Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Inggris

Variabel	Indikator	Hasil Wawancara
Daya Tarik	Warna yang disukai	Warna biru, ungu, kuning, merah, merah muda.
	Materi yang disukai	Tema binatang
	Gambar yang disukai	Gambar kartun

		atau animasi
Comprehension	Gambar yang dapat menarik perhatian	Gambar kartun karena anak-anak gemar menonton acara kartun di televisi
	Warna yang dapat menarik perhatian	Merah, kuning, biru

Data yang dikumpulkan oleh pengembang akan digunakan sebagai dasar pengembangan media *by design* yang telah disesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik anak kelompok B di TK PRATIWI.

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, ujicoba kelompok kecil, dan ujicoba kelompok besar yang disajikan dalam data kuantitatif.

1. Analisis Data Ahli Materi I

Analisis data yang diperoleh dari ahli materi I berupa data kuantitatif yang dilaksanakan dengan pedoman angket yaitu :

Tabel 4.11
Hasil Angket Ahli Materi I

Variabel	Indikator	Skala Penilaian				Skor
		4	3	2	1	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Comprehension / pengertian menyeluruh	a. Kesesuaian gambar dengan karakteristik anak	1				4
	b. Kesesuaian warna background dengan tulisan	1				4
Rata – rata pengertian menyeluruh						4
Identification	a. Jenis huruf yang digunakan		1			3
	b. Warna huruf		3			9
Rata – rata pengertian menyeluruh						3
Message Relevancy / pentingnya	a. Pemilihan tema	1				4
	b. Pemilihan	1				4

pesan	hewan		1			3
	c. Pemilihan gambar					
	d. Cara membaca dalam Bahasa Inggris					
Rata – rata pentingnya pesan						3,75

Sumber : data ahli materi I

Nilai media kartu *by design* dengan judul “*Playing Words with English*” berdasarkan penilaian ahli materi I :

$$4 + 3 + 3,75 = 3,58 \text{ (sangat baik)}$$

Berdasarkan table 4.10 hasil penilaian oleh ahli materi I, jika dirata-rata berdasarkan jumlah dari masing-masing variabel mendapatkan nilai sebesar 3,58. Menurut paparan kriteria Arikunto, media kartu *by design* dengan judul “*Playing Words with English*” termasuk dalam kriteria **sangat baik**.

2. Analisis Data Ahli Materi II

Analisis data yang diperoleh dari ahli materi I berupa data kuantitatif yang dilaksanakan dengan pedoman angket yaitu :

Tabel 4.12
Hasil Angket Ahli Materi II

Variabel	Indikator	Skala Penilaian				Skor
		4	3	2	1	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Comprehension / pengertian menyeluruh	a. Kesesuaian gambar dengan karakteristik anak		1			3
	b. Kesesuaian warna background dengan tulisan		1			3
Rata – rata pengertian menyeluruh						3
Identification	a. Jenis huruf yang digunakan	1				4
	b. Warna huruf	2	1			11
Rata – rata pengertian menyeluruh						3,75
Message Relevancy / pentingnya pesan	a. Pemilihan tema	1				4
		1				4
	b. Pemilihan hewan	1	1			3
	c. Pemilihan gambar					4
	d. Cara					

	membaca dalam Bahasa Inggris					
Rata – rata pentingnya pesan						3,75

Sumber : data ahli materi II

Nilai media kartu *by design* dengan judul “*Playing Words with English*” berdasarkan penilaian ahli materi II :

$$\frac{3 + 3,75 + 3,75}{3} = 3,5 \text{ (sangat baik)}$$

Berdasarkan table 4.11 hasil penilaian oleh ahli materi II, jika dirata-rata berdasarkan jumlah dari masing-masing variabel mendapatkan nilai sebesar **3,5**. Menurut paparan kriteria Arikunto, media kartu *by design* dengan judul “*Playing Words with English*” termasuk dalam kriteria **sangat baik**.

3. Analisis Data Ahli Media I

Analisis data yang diperoleh dari ahli media I berupa data kuantitatif yang dilaksanakan dengan pedoman wawancara terpimpin yaitu :

Tabel 4.13
Hasil Angket Ahli Media I

Variabel	Indikator	Skala Penilaian				Skor
		4	3	2	1	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Daya Tarik	a. Judul pada box media kartu	1	1			3
	b. Desain box					3
	c. Ukuran media kartu yang dibuat pengembang		1			4
	d. Ukuran papan kosakata		1			3
	e. Warna background yang digunakan dalam media kartu		1			3
	f. Warna huruf yang digunakan dalam media		1	1		5
						4

	g. Gambar background papan kosakata					
Rata – rata Daya Tarik						3,12
Comprehension	a. Jenis font pada cover box	1				4
	b. Jenis font pada media kartu	1				4
	c. Jenis font pada media kartu abjad	1				4
	d. Gambar yang digunakan pada media kartu		1			3
	e. Ukuran gambar yang digunakan pada media kartu.					4
Rata – rata pengertian menyeluruh						3,8

Sumber : data Ahli Media I

Nilai media kartu *by design* dengan judul “*Playing Words with English*” berdasarkan penilaian ahli media I :

$$\frac{3,12 + 3,8}{2} = 3,46 \text{ (Baik)}$$

Berdasarkan table 4.12 hasil penilaian oleh ahli media I, jika dirata-rata berdasarkan jumlah dari masing-masing variabel mendapatkan nilai sebesar **3,46**. Menurut paparan kriteria Arikunto, media kartu *by design* dengan judul “*Playing Words with English*” termasuk dalam kriteria **baik**.

4. Analisis Data Ahli Media II

Analisis data yang diperoleh dari ahli media II berupa data kuantitatif yang dilaksanakan dengan pedoman wawancara terpimpin yaitu :

Tabel 4.14
Hasil Angket Ahli Media II

Variabel	Indikator	Skala Penilaian				Skor
		4	3	2	1	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Daya Tarik	a. Judul pada box media kartu	1				4
	b. Desain box		1			3
	c. Ukuran media kartu yang dibuat pengembang		1			3
	d. Ukuran papan kosakata	1				4
	e. Warna background yang digunakan dalam media kartu	2				8
	f. Warna huruf yang digunakan dalam media kartu	1				4
	g. Gambar background papan kosakata					
Rata – rata daya Tarik						3,625
Comprehention	a. Jenis font pada cover box	1				4
	b. Jenis font pada media kartu	1				4
	c. Jenis font pada media kartu abjad	1				4
	d. Gambar yang digunakan pada media kartu		1			3
	e. Ukuran gambar yang digunakan pada media kartu.					
Rata – rata pengertian menyeluruh						3,8

Sumber : data Ahli Media II

Nilai media kartu *by design* dengan judul “*Playing Words with English*” berdasarkan penilaian ahli media II :

$$\frac{3,625 + 3,8}{2} = 3,71$$

hasil penilaian oleh ahli media II, jika dirata-rata berdasarkan jumlah dari masing-masing variabel

mendapatkan nilai sebesar 3,71. Menurut paparan kriteria Arikunto, media kartu *by design* dengan judul “*Playing Words with English*” termasuk dalam kriteria **sangat baik**.

5. Analisis ujicoba

Sesuai dengan hasil pengamatan sebelum menggunakan media kartu, diperoleh data dari kelompok. Evaluasi diperoleh dari hasil instrument sebagai berikut :

Tabel 4.15
Hasil Observasi Guru

Variabel	Indikator	Skala penilaian				Total Nilai	Prosentase Keberhasilan
		4	3	2	1		
Comperhantion	a. Kemudahan guru dalam menggunakan media pembelajaran <i>by design</i>	1	1			7	87,5 %
	b. Guru melaksanakan sesuai dengan prosedur penggunaan media yang dibuat oleh pengembang	1				4	100 %
	c. Menggunakan semua tahap dalam pembelajaran media kartu yang dibuat pengembang secara runtut	2	1			11	91.6 %
	d. Tahap pembelajaran media dilakukan oleh guru yang dapat menarik perhatian anak	2				8	100 %
	e. Tahap pembelajaran media dilakukan oleh guru yang membuat anak tidak memperhatikan	2				6	75 %

Sumber : data lapangan 2013

design diperoleh hasil penilaian sebesar 90,82 % dengan kategori **sangat baik**. hal tersebut dapat menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media kartu telah dikuasai oleh guru, dan media kartu *by design* tersebut guru dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak sesuai dengan tujuan pengembang.

$$= \frac{1,3}{\sqrt{\frac{4,7}{21(21-1)}}}$$

$$= \frac{1,3}{\sqrt{\frac{4,7}{420}}} = \frac{1,3}{\sqrt{0,011}} = \frac{1,3}{0,1} = 13$$

A. Analisis Uji Coba Lapangan Pada Siswa

Tabel 4.16

Hasil Analisis Ujicoba

No.	Sebelum Mendapatkan Perlakuan	Setelah Mendapatkan Perlakuan	D	d ²
1.	2	4	2	4
2.	2	3	1	1
3.	2	3	1	1
4.	3	4	1	1
5.	1	2	1	1
6.	2	3	1	1
7.	2	4	2	4
8.	2	4	2	4
9.	2	3	1	1
10.	1	3	2	4
11.	3	4	1	1
12.	2	3	1	1
13.	2	4	2	4
14.	2	3	1	1
15.	3	4	1	1
16.	2	4	2	4
17.	2	3	1	1
18.	1	2	1	1
19.	2	3	1	1
20.	2	3	1	1
21.	2	4	2	4
Σ			28	42

Sumber : Data Lapangan Tahun 2014

Dari tabel di atas dapat diketahui :

$$\sum d = 28 \quad N = 21$$

$$\sum d^2 = 42$$

Dari data tersebut kemudian dimasukkan ke dalam rumus berikut :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{28}{21} = 1,3$$

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 42 - \frac{(28)^2}{21}$$

$$= 42 - \frac{784}{21} = 42 - 37,3 = 4,7$$

Dari hasil di atas akan dimasukkan kembali ke dalam rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

d.b = N-1 = 21 - 1 = 20 (dikonsultasikan dengan tabel nilai t)

Dengan nilai t 0,05 harga t = 2,086

Berdasarkan data tabel di atas, dapat diketahui bahwa t-hitung lebih besar daripada t-tabel 13 > 2,086. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada penggunaan media kartu terhadap peningkatan kosakata anak dalam Bahasa Inggris pada nama hewan peliharaan di TK PRATIWI – Surabaya..

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tentang pengembangan media kartu dan papan kata untuk meningkatkan kosakata nama hewan dalam pelajaran Bahasa Inggris pada kelompok B di TK PRATIWI - Surabaya bahwa :

- Desain media kartu dan papan kata nama hewan dalam Bahasa Inggris sudah sangat baik. Tulisan, gambar, warna, dan teks yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik siswa dan materi Bahasa Inggris setelah melalui tahap validasi desain dari 2 ahli media.
- Media kartu dan papan kata dapat dikategorikan sangat baik dalam uji validasi pada ahli materi dan ahli media
- Media kartu dan papan kata dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris pada kelompok B di TK PRATIWI – Surabaya.

Setelah melalui tahapan-tahapan dalam pengembangan media, pengembang dapat menyimpulkan bahwa media kartu dengan papan kata dapat dikategorikan sangat baik. Media kartu dengan papan kata dapat meningkatkan kosakata nama hewan dalam Bahasa Inggris.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Pemanfaatan media kartu dengan papan kata yang telah dikembangkan dalam penggunaan didalam proses pembelajaran diharapkan guru dapat memperhatikan beberapa hal berikut ini :

- a. Dimanfaatkan media kartu dengan papan kata dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dengan materi hewan peliharaan.
- b. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, guru terlebih dahulu menunjukkan media kartu gambar, serta menyebutkan cara mengucapkan nama hewan dalam Bahasa Inggris.
- c. Guru harus melakukan pembelajaran media kartu dengan papan kata sebanyak dua kali atau lebih, sehingga siswa dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru.
- d. Media kartu dengan papan kata dilakukan dalam pembelajaran kooperatif atau berkelompok, yang mana setiap kelompok berisi 2 siswa.

2. Saran Desiminasi (Penyebaran)

Media kartu ini dikembangkan dengan desain khusus yang disesuaikan dengan karakteristik anak dan materi Bahasa Inggris yang digunakan di TK PRATIWI – Surabaya. Jika lembaga lain menghendaki untuk pemanfaatan media kartu ini, maka perlu dilakukan identifikasi kebutuhan, kondisi lingkungan pendidikan, karekteristik siswa dan fasilitas sekolah yang dibutuhkan.

3. Saran Pengembangan

Pengembangan selanjutnya, sebaiknya lebih selektif dalam :

- a. Memilih jenis gambar sesuai dengan karakteristik siswa.
- b. Bahan yang digunakan tidak membahayakan siswa dan tidak mudah rusak jika digunakan berkali-kali
- c. Perhitungkan jumlah media kartu untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris pada siswa
- d. Buatlah kartu abjad lebih banyak dari yang seharusnya.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT, 1997. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali Citra
- Arikunto, Suharsimin. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, 2009. *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajawali perss.
- Cahyono, B. 1995. *Kristal-Kristal Ilmu Bahasa*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Fleming, Malcolm. 1993. *Instructional Message Design*. US : Englewood Cliffs
- Krisdalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT. Gramdia (Edisi 4)
- Miarso, Y. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta : CV Rajawali Citra
- Mustaji dan Lamijan, 2010. *Penduan Seminar*. Surabaya: Unesa University.
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta : CV Andi Offset
- Nursalim, Mochamad. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Unesa University Press
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rahmat, Aceng. 2010. *Implementasi Kurikulum Bahasa Asing di Sekolah Taman Kanak-Kanak (TK)*. Jurnal Kajian Linguistik dan Sastra. (Online diakses tanggal 25 april 2013 pukul 13.00)
- Republik Indonesia. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Menteri Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Rusijono, dkk. 2008. *Peneliti Teknologi Pembelajaran*. Unesa University Press
- Sadiman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Santoso, Indra. 2002. *Kamus Pintar Bahasa Indonesia*. Surabaya : Pustaka Agung.
- Scott, Wendy A. 1990. *Teaching English to Children*. New York : Longman.
- Seels, Barbara B. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Shadily, Hasan. 2005. *Kamus Inggris Indonesia (An English-Indonesia Dictionary)*. Jakarta: PT Gramedia.
- Soedarso, 2002. *Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Soedjito, 2006. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia
- Sudjana. N. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Susilana, Rudi. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV. Wacana Prima.
- Tarigan, Hendry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa Cetak
- Tim Penyusun Penulisan dan Penilaian Skripsi. 2011. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Tom dan Sobol. 2003. *Rancangan Anak Cerdas*. Jakarta: Inisiasi Press.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Prenada Media Group.