

Efektivitas Media *Power Point* Interaktif dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman

Sarah Zahra Monica¹, Elise Muryanti²

^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

e-mail: sarahzahramonica@gmail.com¹, elise@fip.unp.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivitas media power point interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Pariaman. Penelitian ini dilatarbelakangi karena belum berkembang dengan optimal kosakata Bahasa Inggris anak dan belum diketahui seberapa efektivitas media *power point* interaktif. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif berbentuk *quasy* eksperimen yang menggunakan *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian adalah anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Pariaman yang berjumlah 30 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji *independen samples test* nilai signifikan pada kolom sig.(2tailed) bernilai 0,000 itu artinya lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan uji *effect size* bahwa nilai $d = 1,64$. Berdasarkan kriteria pengukuran uji *effect size* bahwa nilai > 1 tergolong kuat. Jadi dapat diambil keputusan bahwa media *power point* interaktif efektif dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris anak di TK Negeri Pembina Kota Pariaman.

Kata Kunci: Kosakata Bahasa Inggris, *Power Point* Interaktif, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of interactive power point media in the introduction of English vocabulary for early childhood at Pembina Negeri Kindergarten, Pariaman City. The background of this research is that children's English vocabulary has not been optimally developed and it is not yet known how effective interactive power point media is. This type of research is a quantitative research in the form of a quasy experiment using a nonequivalent control group design. The research sample was children at Pembina Negeri Kindergarten, totaling 30 children. The results showed that the results of the independent samples test had a significant value in the sig.(2tailed) column with a value of 0.000, which means it is smaller than the significant level of 0.05. Based on the results of the calculation of the effect size test that the value of $d = 1.64$. Based on the measurement criteria for the effect size test, the value > 1 is classified as strong. So it can be concluded that interactive power point media is effective in introducing children's English vocabulary at Pembina Negeri Kindergarten.

Keywords : *English Vocabulary, Interactive Power Point, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peranan yang terpenting dalam sebuah kehidupan manusia sebagai alat komunikasi. Chaer (2012) lebih menjelaskan bahwa bahasa sebagai alat komunikasi merupakan hak milik manusia untuk berkembang dan bertahan hidup. Arsanti (2014) menjelaskan bahwa tanpa alat berkomunikasi manusia tidak dapat melakukan interaksi sesamanya karena ia merupakan makhluk sosial. Maka bagi manusia bahasa penting

menjadi alat berkomunikasi untuk bertahan hidup seperti menyampaikan pesan dan mengeluarkan gagasannya.

Pada era globalisasi ini dibutuhkan keterampilan berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional. Santoso (2014) menyatakan bahwa perlunya keterampilan berkomunikasi bahasa Inggris untuk menjalin hubungan internasional. Perubahan teknologi dari tahun ke tahun membuat kita untuk harus menguasai dan mempelajarinya. Oleh karena itu, untuk di kehidupan yang akan datang selain memiliki kemampuan dan pengetahuan juga penting menguasai keterampilan berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Menyadari pentingnya mempelajari bahasa Inggris dalam mempersiapkan sumber daya manusia untuk masa depan, maka pentingnya sejak usia dini dikenalkan bahasa Inggris.

Usia dini adalah usia yang potensial bagi anak untuk mempelajari bahasa asing atau bahasa kedua. Usia 2-7 tahun termasuk periode sensitif dalam perkembangan bahasa anak yang mana daya ingat anak pada usia ini sudah maksimal (Muryanti & Herman, 2019). Usia dini yaitu sebuah masa keemasan atau *golden age* yang mana saat usia itu memori anak berada pada kapasitas yang optimal (Sit:2015). Oleh karena itu, saat usia dini inilah perlu mengenalkan bahasa Inggris karena pada usia 0-8 tahun anak dapat mengolah dan menyimpan informasi dengan mudah.

Pengenalan bahasa Inggris diawali dengan pengenalan kosakata (*vocabulary*). Firdaus dan Muryanti (2020) menyatakan bahwa pengenalan kosakata adalah salah satu yang terpenting dalam mengembangkan bahasa Inggris kepada anak usia dini. Fadlan, dkk (2021) mengatakan bahwa hal pertama yang disampaikan kepada anak dalam mengenalkan bahasa Inggris yaitu dimulai dengan anak mendengarkan (*listening*), anak berbicara (*speaking*) dan anak menulis (*writing*). Sedangkan menurut Suyanto (2008) menyatakan bahwa indikator pengenalan kosakata bahasa Inggris anak itu mencakup seluruh kompetensi bahasa yaitu dimulai dengan penguasaan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Namun, dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak hanya sebatas keterampilan mendengar dan berbicara. Hal ini karena keterampilan membaca dan menulis belum dapat dikuasai oleh anak karena belum sesuai dengan tahap perkembangan anak. Terlihat terdapat perbedaan antara pelafalan kosakata bahasa Inggris dengan tulisan membuat anak merasa kesulitan untuk memahaminya. Jadi dapat diambil keputusan bahwa mengenalkan kata atau kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini dimulai mempergunakan penguasaan menyimak dan berbicara.

Purwaningsih dan Purwandari (2017) menyatakan bahwa pengajaran atau pengenalan bahasa asing bagi anak usia dini disarankan tidak boleh disetarakan dengan orang dewasa. Pada pengajaran bahasa asing orang dewasa melalui cara menghafal beberapa kumpulan kosakata sedangkan anak usia dini tidak bisa melakukan pengajaran seperti itu karena itu akan membuat anak merasa dipaksa untuk menghafal semuanya. Maka dari seorang pendidik perlu mengetahui cara yang tepat mengenalkan kata/ kosakata bahasa Inggris anak.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di TK Negeri Pembina Kota Pariaman, terdapat kemampuan kosakata bahasa Inggris Anak di TK Negeri Pembina Kota Pariaman belum berkembang secara optimal. Hal ini terjadi karena belum terlaksananya pembelajaran yang berbasis bahasa Inggris yang baik di TK Negeri Pembina Kota Pariaman. Saat proses pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak, Guru hanya mempergunakan metode bernyanyi seperti Guru mengatakan "merah merah" terus anaknya menjawab "red red". Pada saat pengenalan kosakata bahasa Inggris warna beberapa anak dapat menangkap tetapi saat mencoba pengenalan kosakata bahasa Inggris seperti nama binatang anak mengalami kesulitan. Hal ini terjadi karena tidak tersedianya media pembelajaran di kelas sebagai alat bantu pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, menurut peneliti bahwa kemampuan kosakata bahasa Inggris dapat diajarkan dengan mempergunakan alat bantu pembelajaran yang menarik perhatian anak didik. Untuk pemilihan media pembelajaran yang menarik untuk anak harus memperhatikan karakteristik anak usia dini. Salah satu karakteristik anak usia dini menurut Aisyah, dkk. (2010) yaitu suka berimajinasi. Maka dari itu seorang pendidik perlu

membuat alat pembantu pembelajaran yang dapat membuat anak berimajinasi sesuai kebutuhannya.

Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi sudah mempengaruhi pemakaian media pembelajaran untuk mengajar di sekolah-sekolah serta lembaga-lembaga pembelajaran yang lain. Sanaky (2009) menyampaikan bahwa saat ini beberapa sekolah terjadi perubahan sistem pendidikan karena pendidikan sudah mulai berubah dengan mengikuti perkembangan teknologi. Jadi penggunaan media atau alat bantu pembelajaran berbasis teknologi penting untuk mengikuti perkembangan teknologi. Salah satu alat bantu pembelajaran berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk mempermudah pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak yaitu *power point* interaktif.

Peneliti memilih media *power point* interaktif sebagai pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini. Mahawati dan Budiana (2020), media *power point* yaitu sebuah media dari program komputer yang digunakan untuk penyampaian informasi dalam pembelajaran yang dirancang untuk menghadirkan slide dengan berbagai pilihan warna, teks, suara video dan dapat dibuat sesuai keinginan penggunanya. Media interaktif (Haryanto dkk., 2015) merupakan media pembelajaran yang tergabung dari beberapa media antara lain teks, gambar, grafis, audio, foto, animasi dan video menjadi satu. *Power point interaktif* memiliki beberapa keunggulan. Permantik (2022) menyatakan bahwa media *power point* interaktif efektif dipakai untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak karena terdapat visual, audio, dan kinestetik anak sehingga membuat pembelajaran menjadi terkesan menyenangkan. Selain itu, Srimaya (2017) menyatakan bahwa media *power point* interaktif sangat bagus karena meringkas materi, efisien serta mencakup presentasi yang lengkap. *Power point* interaktif sangat bagus digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi anak usia dini karena membuat lingkungan belajar yang inovasi dan menarik bagi anak. Namun, seberapa besar efektif media *power point* interaktif terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak belum diketahui.

METODE

Metode penelitian yang peneliti gunakan yaitu kuantitatif berbentuk *quasy* eksperimen. Penelitian *quasy* eksperimen merupakan penelitian eksperimen yang dikembangkan karena sulitnya memperoleh kelompok kontrol yang dapat menjalankan fungsi penuh dalam pengendalian variable-variabel luar yang dapat mempengaruhi eksperimen (Rukminingsih dkk., 2020). Desain penelitian yang peneliti gunakan yaitu *nonequivalent control group design* atau desain *pretest-posttest* mempergunakan kelompok kontrol tanpa penugasan yang random.

Tempat penelitian ini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Pariaman. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Populasi merupakan suatu kelompok yang terdiri atas objek yang memiliki kategori tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti. Peneliti memilih anak di TK Negeri Pembina Kota Pariaman yang berjumlah 71 anak menjadi populasi penelitian. Anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman terdiri dari 5 kelas yaitu kelas B1 15 anak, B2 17 anak, B3 15 anak, B4 15 anak dan B5 9 orang anak. Sampel merupakan beberapa anggota dari populasi yang diputuskan untuk menggambarkan sumber data dalam suatu analisis. Untuk sampel penelitian peneliti memilih kelas B3 dan B1. Yang mana kedua kelas tersebut memiliki jumlah anak yang sama yaitu 15 orang anak. Mengingat dengan jumlah anak yang sama, usia yang sama, sekolah yang sama dan kemampuan belajar yang sama, maka dipilihlah kedua kelas tersebut sebagai sampel penelitian. Variabel merupakan hal yang penting ditentukan saat akan merencanakan penelitian kuantitatif karena akan mempengaruhi tujuan penelitian. Variabel bebas di penelitian ini yaitu media *power point* interaktif. Variabel terikat di penelitian ini yaitu pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Teknik pengumpulan data adalah sebuah unsur terpenting dalam penelitian sebab data sudah didapat melalui alat penelitian maka selanjutnya perlu dilakukan analisis agar hasilnya dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam penelitian. Peneliti memilih teknik pengumpulan data yaitu tes lisan,

dokumentasi dan observasi. Peneliti mempergunakan teknik analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji *effect size*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina kota Pariaman bertujuan untuk mengetahui seberapa efektivitas media power point interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di TK Negeri Pembina Kota Pariaman. Perbedaan pembelajaran yang digunakan kedua kelas yaitu di kelas eksperimen dilakukan dengan mempergunakan media *power point* interaktif yang dilakukan oleh peneliti sedangkan di kelas kontrol mempergunakan video animasi di youtube oleh guru kelas. Pertemuan pertama dilakukannya *pretest* atau tes awal pada masing-masing kelas untuk mengetahui kemampuan anak sebelum diberikan *treatment*, pertemuan kedua sampai keempat dilakukan kegiatan pemberian perlakuan pada masing-masing kelas dan pertemuan terakhir dilakukannya *posttest* agar melihat bagaimana kemampuan akhir pengenalan kosakata bahasa Inggris anak.

Mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak baik diterapkan menggunakan media *power point* interaktif bagus digunakan karena anak mengalami proses menyimak dan berbicara. Ketika proses menyimak anak menirukan kembali kata dalam bahasa Inggris yang telah didengar, mengartikan kata dalam bahasa Inggris dan anak mengingat/menghafal kata dalam bahasa Inggris. Sedangkan pada proses berbicara anak menyebutkan kata dalam bahasa Inggris sesuai dengan benda yang diperlihatkan dan anak menyebutkan kata dalam bahasa Inggris sebanding dengan benda yang diperlihatkan dan beserta artinya. Proses tersebut merujuk kepada seluruh instrument penelitian.

Ada lima instrument pernyataan yang diuraikan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Anak mampu menirukan kata dalam bahasa Inggris

Pada kelas eksperimen anak menyimak suara pelafalan kosakata bahasa Inggris binatang yang keluar sesuai dengan gambar pada slide sebanyak 3 kali pengulangan dan jika anak belum memahami pelafalannya dapat diulang dengan memencet tombol suara pada slide power point interaktif setelah itu anak mencoba menirukan kembali suara yang disimaknya. Pada proses ini anak dapat menirukan kembali kosakata yang didengar dan disimaknya. Sedangkan pada kelas kontrol anak menyimak suara pelafalan kosakata bahasa Inggris binatang yang sama dengan gambar yang dilihat. Disini anak kurang tertarik melihat gambar pada video animasi, hal ini dikarenakan telah biasa menonton video animasi di youtube saat literasi sehingga anak bosan. Saat anak menirukan kembali kosakata bahasa Inggris hanya beberapa anak yang dapat melakukan pelafalan kosakata dengan baik.

2. Anak mampu mengartikan kata dalam bahasa Inggris

Pada kelas eksperimen anak dapat mengartikan nama binatang yang disebutkan walaupun ada beberapa anak yang agak lama untuk mengartikan kata tersebut. Sedangkan pada kelas kontrol anak kurang dapat mengartikan nama binatang yang disebutkan.

3. Anak mampu mengingat/menghafal kata dalam bahasa Inggris

Pada kelas eksperimen beberapa anak dapat mengingat 8-13 kosakata bahasa Inggris yang diberikan. Sedangkan pada kelas kontrol anak dapat mengingat sebanyak 5-8 kosakata bahasa Inggris yang diberikan.

4. Anak mampu menyebutkan kata dalam bahasa Inggris sesuai dengan benda yang diperlihatkan

Pada kelas eksperimen anak dapat menyebutkan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan gambar yang dilihat pada power point interaktif sebanyak 7-15 kosakata. Sedangkan pada kelas kontrol anak dapat menyebutkan kosakata bahasa Inggris sesuai gambar diperlihatkan sebanyak 5-10 kosakata.

5. Anak mampu menyebutkan kata dalam bahasa Inggris sesuai dengan benda yang diperlihatkan beserta artinya

Pada kelas eksperimen anak dapat menyebutkan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan gambar yang dilihatkan beserta artinya pada power point interaktif sebanyak 7-15 kosakata. Sedangkan pada kelas kontrol anak dapat menyebutkan kosakata bahasa Inggris sesuai gambar diperlihatkan beserta artinya sebanyak 5-10 kosakata.

Melalui media *power point* interaktif dapat meningkatkan semangat belajar anak karena terdapat gambar yang bergerak, suara yang bisa di ulang-ulang dan bisa kembali ke slide sebelumnya. Terdapat perbedaan yang signifikan antara keterkaitan anak terhadap media *power point* interaktif yang peneliti terapkan kepada kelas eksperimen dengan mempergunakan video animasi di youtube yang digunakan oleh guru kelas di kelas kontrol. Anak lebih tertarik pada media *power point* interaktif dari pada melihat video animasi yang ada di youtube. Hal ini dikarenakan anak baru pertama kali melihat media *power point* interaktif sedangkan pada video animasi di youtube anak telah terbiasa melihatnya karena setiap pagi anak melakukan literasi menonton video di youtube.

Selain dilihat melalui semangat belajar anak, kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak melalui media *power point* interaktif mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil belajar diantara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebagai sampel penelitian, bahwa terdapat peningkatan kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini pada kelas eksperimen lebih tinggi yang dilakukan oleh peneliti dengan mempergunakan media *power point* interaktif dibandingkan dengan kelas kontrol mempergunakan video animasi yang dilakukan oleh guru kelas. Meskipun kedua kelas mengalami kenaikan hasil belajar tetapi pada kelas eksperimen lebih terdapat kemajuan yang signifikan. Dapat terlihat keseluruhan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini terjadi kenaikan rata-rata kelas eksperimen dengan mempergunakan media *power point* interaktif yaitu dari *pretest* 11,46 menjadi *posttest* 16,2. Selain itu juga terjadi kenaikan pada kelas kontrol dengan mempergunakan video animasi yaitu dari *pretest* 10,06 menjadi *posttest* 13,47. Rata-rata selisih *posttest* dan *pretest* kelas eksperimen yaitu 4,73 sedangkan kelas kontrol yaitu 3,4.

Tabel 1. Perbedaan *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	Selisih	Nama	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	Selisih
H	13	19	6	J	12	15	3
H	12	17	5	R	10	14	4
R	12	17	5	D	8	12	4
Z	12	15	3	Z	12	15	3
F	9	14	5	F	9	13	4
A	13	18	5	H	9	11	2
M	13	19	6	K	8	12	4
D	13	17	4	H	8	12	4
A	11	16	5	A	12	15	3
A	10	15	5	S	12	14	2
H	12	17	5	D	11	15	4
Q	11	15	4	B	11	14	3
D	10	13	3	A	9	13	4
S	11	16	5	K	10	14	4
R	10	15	5	N	10	13	3
Jumlah	172	243	71	Jumlah	151	202	51
Rata-rata	11,47	16,2	4,73	Rata-rata	10,06	13,46	3,4

Dalam uji t-test diperlukannya uji prasyarat. Uji prasyarat pertama yaitu uji normalitas. Uji normalitas ini berguna untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidaknya. Untuk menguji normalitas, peneliti mempergunakan uji *Liliefors* dengan bantuan SPSS for windows 22. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas
 Tests of Normality

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pre_eksperimen	.192	15	.141	.903	15	.107
	post_eksperimen	.155	15	.200*	.953	15	.579
	pre_kontrol	.163	15	.200*	.882	15	.051
	post_kontrol	.192	15	.141	.903	15	.107

Berdasarkan tabel di atas terdapat jumlah data (N) pada kelas eksperimen yaitu 15 anak dan kelas kontrol yaitu 15 anak. Nilai sig. *Kolmogorov-Smirnov* untuk *pretest* kelas eksperimen yaitu 0,141, *posttest* kelas eksperimen yaitu 0,200, *pretest* kelas kontrol yaitu 0,200 dan *posttest* kelas kontrol yaitu 0,141. Berdasarkan hasil perhitungan diatas dengan mempergunakan sig. *Kolmogorov-Smirnov* dapat diambil keputusan bahwa data rata-rata terdistribusi normal karena memiliki signifikan > 0,05. Hasil pengenalan kosakata bahasa Inggris anak kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diambil keputusan terdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan pengujian prasyarat kedua yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas berguna untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berasal dari kelas homogen atau tidak. Pengujian homogenitas ini mempergunakan uji *one way anova* dengan bantuan SPSS for windows 22. Hasil perhitungan uji homogenitas sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	.604	3	56	.615
	Based on Median	.505	3	56	.681
	Based on Median and with adjusted df	.505	3	54.777	.681
	Based on trimmed mean	.622	3	56	.604

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas diatas terdapat nilai signifikannya adalah 0,615, karena nilai signifikannya > 0,05 maka dapat diambil keputusan bahwa data tersebut merupakan berasal dari varians yang homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dapat diketahui bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama. Lalu dapat menghitung uji hipotesis dengan mempergunakan uji statistik parametrik yaitu *independent sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok. Uji hipotesis ini mempergunakan SPSS for windows 22. Berikut hasil uji hipotesis data penelitian dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Samples Test*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Gain_Score	Equal variances assumed	.011	.916	4.488	28	.000	1.333	.297	.725	1.942
	Equal variances not assumed			4.488	27.123	.000	1.333	.297	.724	1.943

Berdasarkan tabel uji *independent samples test* di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sig pada Levene's Test for Equality of Variances sebesar 0,916. Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat diambil keputusan bahwa variansi data N-Gain untuk kelas eksperimen dan kontrol terdapat pengaruh. Berdasarkan nilai signifikan pada kolom *sig.(2tailed)* bernilai 0,000 itu artinya lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Jadi dapat ditarik keputusan bahwa media *power point* interaktif efektif dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris anak di TK Negeri Pembina Kota Pariaman.

Berdasarkan hasil perhitungan uji effect size di atas dapat diambil keputusan bahwa besarnya pengaruh atau efek media *power point* interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Pariaman diperoleh nilai $d = 1,64$. Berdasarkan kriteria pengukuran uji *effect size* bahwa nilai > 1 tergolong kuat.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris untuk anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media *power point* interaktif sangat efektif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris. Juga terdapat besarnya pengaruh atau efek media *power point* interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Pariaman diperoleh nilai $d = 1,64$. Berdasarkan patokan pengukuran uji *effect size* bahwa nilai > 1 terbilang kuat.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara keterkaitan anak terhadap media *power point* interaktif yang peneliti terapkan kepada kelas eksperimen dengan mempergunakan video animasi di youtube yang digunakan oleh guru kelas di kelas kontrol. Anak lebih tertarik pada media *power point* interaktif dari pada melihat video animasi yang ada di youtube. Hal ini dikarenakan anak baru pertama kali melihat media *power point* interaktif sedangkan pada video animasi di youtube anak telah terbiasa melihatnya karena setiap pagi anak melakukan literasi menonton video di youtube. Jadi dapat diambil keputusan bahwa media *power point* interaktif ini efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris anak.

Adapun saran diberikan agar guru dapat menambah jiwa kreativitasnya dalam pembuatan media pembelajaran bagi anak. Diharapkan media *power point* interaktif peneliti buat ini dapat dipergunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Saran untuk peneliti selanjutnya, agar dapat menjadikan penelitian ini menjadi pedoman dan dapat menambah kekurangan dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. (2010). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arsanti, Meilan. 2014. "Pemerolehan Bahasa Pada Anak (Kajian Psikolinguistik)". *Jurnal PBSI*. Vol. 3 (2).
- Chaer, Abdul. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlan, dkk. 2021. "Penerapan Metode TPR (Total Physical Response) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini". *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4(1). <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8619>
- Firdaus, Muthiara & Elise Muryanti. 2020. "Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 4 (2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.588>
- Haryanto, dkk. 2015. "Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di Smp Negeri 6 Kabupaten Situbondo". *Jurnal Pendidikan Jasmani*. Vol. 25(1). <http://dx.doi.org/10.17977/pj.v25i1.4908>
- Mahawati & Budiana. (2020). *Penerapan Model Discovery Learning Dengan Media Power Point Pada Pembelajaran Komponen Ekosistem untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sdn 3 Parakan*. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana. Jakarat: Universitas Negeri Jakarta.
- Muryanti, Elise & Herman, Y. 2019. "Introducing English Vacabularies To Children By Joli-Joli Play". *Journal Of English Language Pedagogy*. Vol. 4 (2). <https://doi.org/10.36665/el.p.v4i2.195>
- Permanik, Intan. 2022. "Penerapan Powerpoint Interaktif Dalam Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Anak (Penelitian Deskriptif Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Bany Radhiyya Banjaran Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2021-2022)". *Jurnal Keislaman, Kemasyarakatan, Pendidikan*. Vol.7(1). <https://doi.org/10.54801/iba.v7i1.80>
- Purwaningsih & Purwandari. (2017). "Implementing thematic songs in seaching vocabulary skills to elementary students in taman baca masyarakat kudi gunung cunil banyumas: penerapan lagu-lagu bertema dalam pengajaran". *lingua didaktika*, 11(2), 216–222. <https://doi.org/10.24036/ld.v11i1.8097>
- Rukminingsih, dkk. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Erhaka Art.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Santoso, I. 2014. *Pembelajaran Bahasa Asing Di Indonesia: Antara Globalisasi Dan Hegemoni*. Bahasa Dan Sastra, 14(1), 1-11.
- Sit, Masganti. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing.
- Suyanto, Kasihani. 2008. *English for Youngs Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Srimaya. 2017. "Efektivitas Media Penbelajaran Power Point untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa". *Jurnal Biotek*. Vol. 5(1). <https://doi.org/10.24252/jb.v5i1.3446>