

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.¹ Menurut *Gerlach* dan *Ely* sebagaimana dikemukakan Arsyad, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.² Juga menurut Arsyad, *Gagne* dan *Briggs*, mengemukakan bahwa alat peraga adalah alat yang secara fisik mengandung materi Instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.³

Hamalik menyebut media pendidikan sebagai: Alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.⁴

¹ Arief Sadiman, *Media Pendidikan*.(Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hal. 6

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.(Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 3

³*Ibid.*, hal. 4

⁴ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*,(Bandung: Alumni, 1988), hal. 23.

Miarso menyebutkan bahwa yang dinamakan media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.⁵

Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT), media didefinisikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA), mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.⁶

Dari beberapa definisi yang telah di atas dapat dipahami bahwa pada dasarnya media merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana atau perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, supaya pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya. Dalam lingkungan pendidikan, yang menjadi penerima pesannya ialah peserta didik yang melakukan interaksi pembelajaran. Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) yang bisa membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap.

⁵ Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 458.

⁶ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 11.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ragam, varian media pembelajaran tentunya sangat banyak sekali, hampir semua benda yang ada dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Menurut Aqib, media dibagi menjadi tiga yaitu:

- a. Media grafis (simbol-simbol komunikasi visual).
- b. Media audio (dikaitkan dengan indra pendengaran).
- c. Multimedia (dibantu proyektor LCD).⁷

Berdasarkan perkembangan teknologi, *Seel* dan *Richey* menurut Arsyad mengelompokkan media pembelajaran kedalam empat kelompok yaitu:

- a. Media hasil teknologi cetak.
- b. Media hasil teknologi audio-visual.
- c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.⁸

Leshin, Pollock, dan Reigeluth, juga menurut Arsyad mengklasifikasikan media kedalam lima kelompok yaitu:

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok dan *field trip*).
- b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas).
- c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan grafik, peta, gambar, transparansi, dan *slide*).
- d. Media berbasis audio-visual (vidio, film, program *slide tape*, dan televisi).
- e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, dan *interaktif vidio*).⁹

⁷Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. (Bandung: Yrama Widya, 2013), hal. 52.

⁸Arsyad, *Media...*, hal. 29.

⁹*Ibid*, hal. 36.

Adapun varian jenis media pembelajaran menurut *Heinich* sebagaimana dikutip oleh Kompri dikemukakan sebagai berikut:¹⁰

Tabel 2.1

Klasifikasi Jenis Media

KLASIFIKASI	JENIS MEDIA
Media yang tidak diproyeksikan	Realita, model, bahan grafis, display
Media yang diproyeksikan	OHT, slide, opaque
Media audio	Audio kaset, Audio Vission, Aktive Audio Vission
Media video	Video
Media berbasis computer	Computer Assisted Intructional (Pembelajaran berbasis computer)
Multimedia kit	Perangkat praktikum

Menurut Asyhar, meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia.¹¹

Dari kajian singkat tentang varian jenis media pembelajaran ini ini dapat dikemukakan bahwa sangat beragam sekali jenis media pembelajaran. Oleh karena itu bagaimana media pembelajaran tersebut dipilih dan dipergunakan semuanya tergantung pada kepemilikan fasilitas, kemampuan guru pelaksana dan tentunya kesesuaian dengan lingkungan.

¹⁰ Kompri, *Manajemen...*, hal. 386.

¹¹ Rayanda Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada (GP) Perss, 2012), hal. 44.

3. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang sangat besar dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, diantaranya adalah:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya hingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan dan lain-lain.¹²

Media pembelajaran tidak hanya memberikan manfaat yang besar pada anak usia dini akan tetapi juga memberikan manfaat yang besar bagi tenaga pendidik anak usia dini, diantara manfaat media pembelajaran bagi tenaga pendidik yaitu:

- a. Memberikan pedoman, arahan untuk mencapai tujuan. Dalam mengajar tentunya pendidik harus memiliki pedoman pembelajaran sehingga konsep pembelajaran yang akan dirancang berpatokan pada pedoman pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik. Media yang digunakan mampu menjelaskan secara detail struktur atau urutan proses pembelajaran yang akan dilakukan dalam satu hari.
- c. Memberikan kerangka sistematis secara baik.
- d. Memudahkan kembali pengajaran terhadap materi pembelajaran. Memberikan keringanan pada guru dalam mengajar.
- e. Membantu kecermatan, ketelitian dan penyajian dalam pembelajaran.

¹²Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001), hal. 2.

- f. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar. Menghilangkan rasa gugup dan meningkatkan keberanian pada pendidik.
- g. Meningkatkan kualitas pembelajaran.¹³

Sedangkan manfaat dari media pembelajaran bagi peserta didik yaitu:

- a. Meningkatkan motivasi.
- b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar anak.
- c. Memberikan struktur materi pembelajaran.
- d. Memberikan inti informasi kepada anak.
- e. Merangsang anak untuk berpikir dan beranalisis.
- f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.¹⁴

Memperhatikan keterangan di atas dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran tidak hanya sekedar bermanfaat bagi peserta didik semata, akan tetapi juga bermanfaat bagi tenaga pendidik untuk mempermudah dan memperlancar jalannya kegiatan pembelajaran di kelas.

4. Peranan Media Dalam Pembelajaran

Media selain dapat digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. Kembali pada arti penting media dalam proses belajar mengajar yang dapat mengantarkan pada tujuan pendidikan, maka berikut ini akan diuraikan berbagai peranan media dalam proses belajar mengajar.¹⁵

¹³Khadijah, *Media Pembelajaran AUD*.(Medan: Perdana Publishin, 2015), hal. 95.

¹⁴ *Ibid.*, hal.95.

¹⁵ Nurbiana Dhieni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*.(Jakarta: Universitas Terbuka, 2010) hal. 10.4.

a. Memperjelas Penyajian Pesan dan Mengurangi Verbabilitas

Sesuai dengan karakteristik dari media, maka penggunaan media dapat membantu manusia mengatasi sedikit banyak keterbatasan indera manusia sehingga pesan yang disampaikan menjadi jelas. Penggunaan media dapat mengurangi verbabilitas karena media dapat mendorong anak untuk aktif berperan serta dalam proses belajar mengajar, sehingga informasi yang diterima oleh anak didik tidak hanya dari guru saja tetapi anak didik juga turut aktif mencari dan mendapatkan informasi pembelajaran tersebut.

b. Memperdalam Pemahaman Anak Didik terhadap Materi Pelajaran

Dengan penggunaan media dalam belajar akan ada kejelasan informasi/pesan tentang materi pelajaran yang diterima anak didik. Disamping itu, melalui media, peran aktif anak didik dapat digerakkan untuk memperoleh pengetahuan tentang materi pembelajaran, maka hal itu secara otomatis akan memperdalam pemahaman anak didik.

c. Memperagakan Pengertian yang Abstrak kepada Pengertian yang Konkret dan Jelas

Materi pembelajaran sering kali terlalu bersifat abstrak. Hal yang abstrak ini tidak mudah untuk dipahami terutama untuk anak didik setingkat Raudhatul Athfal. Oleh karena itu, media pembelajaran diharapkan mampu menjembatani sesuatu yang bersifat abstrak dapat dengan mudah dipahami secara konkret dan jelas. Misalnya ketika dalam mengajarkan *medan magnet*. Guru dapat menggunakan media berupa bijih besi yang terletak pada kertas dan digerakkan dengan

sebatang magnet/besi sembrani, maka akan terlihat medan magnet dengan jelas. Contoh lain adalah ketika kita mengajarkan makna *kasih sayang*, makna *Tuhan*, *Malaikat* dan lain-lain. Maka melalui media hal tersebut dapat dipahami dengan mudah oleh anak misalnya dengan menggunakan media boneka tangan dan buku cerita bergambar yang disampaikan dengan metode dramatisasi dan bercerita.

d. Mengatasi Keterbatasan Ruang, Waktu dan Daya Indera Manusia

Manusia memiliki keterbatasan indera untuk bisa memahami tentang seluk beluk lingkungan kehidupannya jika hanya mengandalkan daya inderanya. Oleh karena itu, manusia membutuhkan bantuan berbagai alat yaitu dengan menggunakan berbagai media. Namun demikian harus tetap memperhatikan beberapa hal, sebagai berikut:

- 1) Faktor tujuan. Media dipilih dan digunakan haruslah sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan/dirumuskan.
- 2) Faktor efektivitas. Dari berbagai media yang ada, haruslah dipilih media yang paling efektif untuk digunakan dan paling tepat/sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan.
- 3) Faktor kemampuan guru dan siswa. media yang dipilih dan digunakan haruslah sesuai dengan kemampuan yang ada pada guru dan siswa, sesuai dengan pola belajar serta menarik perhatian.
- 4) Faktor fleksibilitas (kelenturan), tahan lama dengan kenyataan. Dalam memilih media haruslah dipertimbangkan kelenturan dalam arti dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama (tidak sekali pakai langsung dibuang), menghemat biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan.
- 5) Faktor kesediaan media. Sekolah tidak sama dalam menyediakan berbagai media yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan situasi dan kondisi masing-masing sekolah. Misalnya gur membuat sendiri, membuat bersama-sama siswa, membeli, menyewa, dan lain-lain.

- 6) Faktor kesesuaian antar manfaat dan biaya. Dalam memilih media haruslah dipertimbangkan apakah biaya pengadaannya sesuai dengan manfaat yang didapatkan.
- 7) Faktor kualitas dan teknik. Dalam pengadaan media, seorang guru harus mempertimbangkan kualitas dari media tersebut, tidak sekadar bisa dipakai. Media yang bermutu/berkualitas bisa tahan lama (tidak mudah rusak), dan sewaktu-waktu digunakan lagi tidak harus mengusahkan yang baru.
- 8) Obyektivitas. Metode dipilih bukan atas kesenangan atau kebutuhan, melainkan sistem belajar. Oleh karena itu perlu masukan dari siswa.
- 9) Program pengajaran. Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik menyangkut isi, struktur maupun kedalaman.
- 10) Sasaran program. Media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan maupun waktu penggunaannya.¹⁶

e. Penggunaan Media Pembelajaran yang Tepat akan dapat Mengatasi Sikap Pasif Anak Didik

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, media dapat mendorong anak untuk berperan aktif dalam proses belajar. Anak diberi kesempatan untuk bereksperimen dan bereksplorasi secara luas terhadap media tersebut. Berkaitan dengan hal ini Slameto mengemukakan:

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan lebih maju.¹⁷

¹⁶ Kompri, *Manajemen...*, hal, 400-401.

¹⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 67-68.

f. Mengatasi Sifat Unik pada Setiap Anak Didik yang Diakibatkan oleh Lingkungan yang Berbeda

Setiap anak didik berasal dari lingkungan keluarga yang memiliki budaya, agama, tingkat pendidikan, dan sosial ekonomi yang berbeda oleh karena itu, setiap anak didik memiliki keunikan tersendiri dan berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Dalam hal ini guru dituntut untuk menggunakan media yang sesuai dengan para anak didiknya. Misalnya guru menggunakan variasi media untuk mengatasi perbedaan gaya belajar anak didiknya, sehingga media tersebut makan:

- 1) Memberi perangsang yang sama;
- 2) Persamaan pengalaman;
- 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

g. Media Mampu Memberikan Variasi dalam Proses Belajar Mengajar

Dengan menggunakan media yang bervariasi, maka suasana pembelajaranpun akan bervariasi dan menarik bagi anak didik. Hal ini dikarenakan setiap media memiliki karakteristik yang memungkinkan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara dan metode.

h. Memberi Kesempatan pada Anak Didik untuk Mengingat Pelajaran yang Diberikan

Dalam proses belajar mengajar mungkin saja ada beberapa informasi yang terlewat oleh anak. Dengan melihat kembali media yang digunakan oleh guru dalam menerangkan, anak didik dapat merevisi kembali informasi pelajaran yang pernah diterimanya tersebut.

- i. Memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tugas mengajar guru

Dengan penggunaan media yang tepat, maka pelaksanaan kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien.

5. Pengertian Multimedia

Multimedia (Inggris) terdiri dua kata yaitu *multi* dan *media*. *Multi* berarti “banyak atau beberapa kali”,¹⁸ dan *media* berarti “komunikasi masa. *Television or radio is a media*. Televisi atau radio merupakan alat komunikasi masa”.¹⁹

Multimedia adalah pemanfaatan komputer, untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi.²⁰ Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif dan eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa dan memandu untuk belajar lebih baik. Selain itu dengan Multimedia akan mempertajam pesan (materi pelajaran).

Richard E. Mayer dalam bukunya “*Multimedia Learning*” dikatakan multimedia sebagai “presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar.” Menurut pengertian ‘kata’ di sini adalah materinya disajikan dalam verbal form atau bentuk verbal, misalnya

¹⁸ Achmad Mulyani, *Kamus Cerdas Bahasa Inggris (Inggris-Indonesia)*, (Bandung: M2S, 2000), hal. 458.

¹⁹ *Ibid.*, hal. 428.

²⁰ M. Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. (Yogyakarta: ANDI, 2003), hal. 21

menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Lalu menurut Richard E. Mayer yang di maksud dengan ‘gambar’ adalah “materi yang disajikan dalam *pictorial form* atau bentuk gambar. Hal ini bisa dalam bentuk menggunakan grafis statis (termasuk: ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (termasuk: animasi dan video). Dalam buku teks, kata-kata bisa disajikan sebagai teks cetak dan gambar-gambar bisa disajikan sebagai ilustrasi atau bentuk-bentuk grafik lainnya”.²¹

Dalam banyak keterangan dapat dikemukakan beberapa pengertian multimedia, sebagai berikut:

Gayeski mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media beraskan komputer dan sistem komunikasi yang berperan dalam membina, menyimpan, menghantar dan menerima informasi beraskan teks, grafik, audio dan sebagainya.

Oblinger mendefinisikan multimedia sebagai penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktiviti komputer untuk menghasilkan satu persembahan yang menarik.

Robin dan *Linda* mendefinisikan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.²²

Dari beberapa definisi di atas, dapat dikemukakan bahwa multimedia merupakan suatu alat bantu dalam proses komunikasi interaktif beraskan komputer yang merangkum pengguna media audio visual seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi.

²¹ Richard Mayer, *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*.(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 5.

²²<http://tuanzawari.blogspot.co.id/2014/01/definisi-multimedia.html>, diakses pada 2 April 2017 pukul 15.40.

6. Media-media di dalam multimedia:

a. Teks

Teks adalah kombinasi huruf yang membentuk satu ayat atau perkataan yang menerangkan atau membincangkan sesuatu topik dan topik ini dikenali sebagai informasi berteks.

b. Grafik

Agnew dan *Kellerman* mendefinisikan grafik sebagai garisan, bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dibina dengan menggunakan program melukis. Grafik menjadikan penyampaian informasi atau persembahan lebih menarik dan efektif. Grafik merupakan rumusan maklumat dalam bentuk visual.

c. Audio

Audio didefinisikan sebagai sebuah bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang boleh didengar. Suara latar atau kesan audio dapat efektif membantu di dalam persembahan atau penyampaian maklumat. Audio juga meningkatkan kemampuan dan daya tarik dalam penyampaian informasi.

d. Video

Secara asasnya video adalah alat atau media yang dapat menunjukkan benda yang nyata. *Agnew* dan *Kellerman* mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi kepada gambar yang bergerak. Video menyediakan satu kaedah penyaluran informasi yang amat

menarik dan live. Video merupakan sumber atau media yang paling dinamik serta efektif dalam menyampaikan sesuatu informasi.

e. Animasi

Animasi adalah paparan urutan yang setiap satuannya terdapat sedikit perbedaan untuk menghasilkan satu pergerakan secara berkelanjutan.

Animasi merupakan satu teknologi yang membolehkan gambar (*image*) kelihatan seolah-olah hidup, dapat bergerak, beraksi dan berbicara.²³

Berdasarkan keterangan di atas dapat dikemukakan secara jelas bahwa basis multimedia berarti penggunaan media pembelajaran secara komprehensif, bisa dalam bentuk teks, audio, video dan sebagainya. Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis multimedia adalah penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang menerapkan variasi media yang tentunya disesuaikan dengan karakter masing-masing materi pembelajaran.

B. Kosakata Bahasa Inggris

1. Pengertian Kosakata Bahasa Inggris

Sebelum mengemukakan bahasan tentang kosakata bahasa Inggris terlebih dahulu perlu dikemukakan makna bahasa. *Anderson*, sebagaimana dikutip Tarigan mengemukakan makna bahasa dalam 8 (delapan) elemen, yaitu:

- a. Bahasa adalah suatu sistem,
- b. Bahasa adalah vocal (bunyi ujaran),
- c. Bahasa tersusun dari lambang-lambang mana suka (*arbitrary symbols*),
- d. Setiap bahasa bersifat unik; bersifat khas,

²³<http://eprints.unsri.ac.id/5589/1/Multimedia.pdf> diakses pada 2 April 2017 pukul 08.00.

- e. Bahasa dibangun dari kebiasaan-kebiasaan,
- f. Bahasa adalah alat komunikasi,
- g. Bahasa berhubungan erat dengan budaya tempatnya berada, dan
- h. Bahasa itu berubah-ubah.²⁴

Istilah kosakata dalam bahasa Indonesia sejajar dengan istilah perbendaharaan kata atau leksikon. Membicarakan kosakata berarti membicarakan suatu bidang bahasa yang disebut leksikologi atau ilmu kosakata. Bahasa itu sendiri terdiri dari kosakata, yaitu “perbendaharaan kata”,²⁵ atau dalam bahasa Inggris *vocabulary*.²⁶ Kosakata ini menjadi bermakna bagi siapa saja yang mempelajari bahasa karena kosakata ini merupakan bagian dari simbol yang paling mendasar dalam bahasa. Oleh karena, menurut *Gleason* sebagaimana dikutip Zubaidah “Ada tiga aspek bahasa yang secara langsung atau tidak langsung dipelajari anak. Ketiga aspek itu adalah aspek bunyi, struktur, dan kosakata”.²⁷

Aspek kosakata atau perbendaharaan kata inilah yang seringkali dipelajari dalam dasar-dasar pembelajaran bahasa. Dengan tidak mengesampingkan aspek lain dari bahasa, seberapa kaya seseorang akan kosakata akan semakin meningkatkan kemampuannya dalam mengaplikasikan penggunaan bahasa melalui komunikasi, berkaitan dengan hal ini terlebih terhadap bahasa asing seperti halnya bahasa Inggris.

Dari pembahasan ringkas pada paragraf di atas dapat dikemukakan bahwa kosakata bahasa Inggris merupakan perbendaharaan

²⁴ Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Pragmatik*, (Bandung: Angkasa, 2009), hal. 2-3.

²⁵Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989) hal. 462.

²⁶ Achmad Mulyani, *Kamus Cerdas Bahasa Inggris (Inggris – Indonesia)*, (Bandung: M2S, 2009), hal. 827.

²⁷ Enny Zubaidah, *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pendidikan Dasar dan Prasekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, t.th.), hal. 3.

kata dalam bahasa Inggris sebagai cikal bakal komunikasi menggunakan bahasa Inggris. Kosakata merupakan kata-kata yang dimiliki suatu bahasa atau seseorang yang membentuk bahasa yang bersangkutan atau dipakai oleh orang atau kelompok masyarakat yang bersangkutan. Salah satu alasan mengapa guru membelajarkan kosakata adalah untuk memfasilitasi anak dalam meningkatkan pemahaman terhadap bacaan.

2. Pentingnya Kosakata dalam Berbahasa

Secara umum di masyarakat, bahasa dimaknai sebagai suatu “bentuk komunikasi—entah itu lisan, tertulis, atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya”.²⁸

Memperhatikan keterangan di atas, dapat dikemukakan betapa pentingnya bahasa dalam kehidupan manusia sehari-hari. Sulit dibayangkan seperti apa hidup manusia jika ia tidak pernah mempelajari bahasa sebagai alat komunikasi dengan orang lain. “Kita perlu bahasa untuk berbicara dengan orang lain, mendengarkan orang lain, membaca, dan menulis. Bahasa memungkinkan kita mendeskripsikan kejadian-kejadian di masa lalu dan merencanakan masa depan. Bahasa membuat kita dapat mewariskan informasi dari satu generasi ke generasi berikutnya dan menciptakan suatu warisan budaya yang kaya”.²⁹

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia

²⁸ Santrock, W John, *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga, 2007), hal. 353.

²⁹ *Ibid*, hal.353.

dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif dan sosial-emosional. Bahasa adalah “suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang meliputi fonologi (unit suara), morfologi (unit arti), sintaksis (tata bahasa), semantic (variasi arti), dan pragmatic (penggunaan) bahasa. Dengan bahasa, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain”.³⁰

Oleh karena itu pengembangan bahasa pada anak sangat penting untuk dipacu terutama sejak usia dini. Karena pada anak usia dini ini “Kehidupan anak merupakan usia yang cukup menentukan dalam perkembangan dan pertumbuhan anak”.³¹ Dalam konteks pengembangan kosakata bagi anak, lebih lanjut dikemukakan bahwa:

Anak usia dini dapat mengembangkan kosakata secara mengagumkan. Owens mengemukakan bahwa anak usia tersebut memperkaya kosakatanya melalui pengulangan. Mereka sering mengulangi kosakata yang baru dan unik sekalipun mungkin belum memahami artinya. Dalam mengembangkan kosakata tersebut, anak menggunakan *fast mapping* yaitu suatu proses dimana anak menyerap arti kata baru setelah mendengarnya sekali atau dua kali dalam percakapan. Pada masa kanak-kanak awal inilah anak mulai mengombinasikan suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat.³²

Kosakata merupakan komponen penting dalam menggunakan bahasa. Kosakata merupakan unsur bahasa yang memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa yang meliputi berbicara, mendengar, membaca dan menulis yang merupakan perwujudan kesatuan

³⁰*Ibid*, hal. 354.

³¹Sri Dewanti, “Perluakah...”, hal. 62.

³²Nurbiana Dhieni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: tp., 2010), hal. 3.1

perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam penggunaannya. Tanpa kosakata yang luas, seseorang tidak akan dapat menggunakan struktur dan fungsi bahasa dalam komunikasi secara komprehensif. Oleh karena itu kosakata dapat diartikan sebagai perbendaharaan kata yang merupakan komponen penting dalam berbahasa dan memiliki peranan penting dalam keterampilan berbahasa. Mempelajari kosakata sangat penting karena akan berkaitan erat dengan kemampuan mengungkapkan pendapat baik melalui lisan maupun tulisan.

Menurut Piaget sebagaimana dikutip Dhieni, berpikir sebagai prasyarat berbahasa, terus berkembang sebagai hasil dari pengalaman dan penalaran. Perkembangan bahasa bersifat progresif dan terjadi pada setiap tahap perkembangan. Perkembangan anak secara umum dan perkembangan bahasa awal anak berkaitan erat dengan berbagai kegiatan anak, objek, dan kejadian yang mereka alami dengan menyentuh, mendengar, melihat, merasa, dan membau. “Perkembangan kognitif dan bahasa anak berkaitan erat dengan kebudayaan dan masyarakat tempat anak dibesarkan. Para ahli kognitif meyakini adanya peran hubungan antara anak, orang dewasa dan lingkungan sosialnya dengan perkembangan bahasa anak. Teori kognitif memandang bahwa perkembangan aspek bahasa tidak terlepas dari konteks sosial dan perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif sangat erat dengan perkembangan bahasa karena awal perkembangan bahasa berada pada stadium sensori motorik yaitu ketika anak berusia sekitar 18 bulan. Pada tahap ini anak sudah memiliki pemahaman terhadap objek-objek tertentu.

Walaupun anak belum memiliki kemampuan untuk berbicara, ia sudah dapat memanipulasi objek-objek tersebut.³³

Tidak dapat dipungkiri oleh kenyataan bahwa bahasa Inggris saat ini menjadi bahasa internasional yang sering digunakan oleh setiap orang. Dalam konteks pembelajaran bahasa, maka kosakata merupakan salah satu hal dasar yang wajib dikuasai dalam semua bahasa. Semakin banyak kita menguasai kosakata, maka akan mempermudah seseorang menggunakan bahasa dengan aktif. Untuk dapat berbicara dalam bahasa Inggris dengan lancar, sudah pasti harus menguasai kosakata bahasa Inggris yang mencukupi.

Dalam pembelajaran bahasa anak, saat ini sekolah-sekolah TK atau PAUD sudah mulai memperkenalkan pembelajaran bahasa Inggris meskipun hanya terbatas pada percakapan sehari-hari yang sederhana maupun kosakata yang mudah dipahami anak. Mengingat pentingnya bahasa Inggris terutama bagi perkembangan pendidikan anak ke depan maka perlu ditanamkan sejak usia dini. Tetapi bahasa Inggris harus diajarkan secara efisien karena bahasa Inggris adalah bahasa asing yang merupakan hal baru bagi anak sebagai pemula (*beginner*). Hal ini dimaksudkan agar anak usia dini dapat mengenal kosakata dalam bahasa Inggris lebih banyak karena faktor ingatan anak usia dini lebih baik dari orang dewasa.

Belajar kosakata bahasa Inggris memang sulit terlebih jika untuk anak kecil. Anak-anak usia dini yang masih duduk dibangku Taman

³³*Ibid.*,hal. 2.15

Kanak-Kanak biasanya masih sulit untuk diajak belajar, apalagi belajar bahasa Inggris yang bukan bahasa kesehariannya. Anak kecil biasanya masih senang bermain dengan teman ketimbang untuk belajar, untuk itu orang tua harus pandai-pandai mencari cara pembelajaran yang tepat untuk anak-anaknya. Namun demikian tidak perlu khawatir karena sekarang ada media pembelajaran berupa multimedia yang dapat membantu pengenalannya.

Adapun prosedur dalam penerapan kosakata bahasa Inggris dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Pengembangan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara melihat multimedia untuk dapat mengenal kosakata bahasa Inggris lebih baik.
- b. Menemukan metode pelaksanaan terhadap kegiatan untuk semua topik pembelajaran dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui multimedia.
- c. Memberikan rasa ingin tahu anak didik dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana terhadap topik pembelajaran didalam pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui media berbasis multimedia.
- d. Menciptakan suasana belajar dengan membentuk kelompok-kelompok dalam kelas agar anak didik dapat berkomunikasi dalam pembelajaran dan saling belajar satu sama lainnya.
- e. Mengajak anak didik dalam menyimpulkan materi pembelajaran untuk mempertegas pengetahuan anak didik dan memberikan kesan dan saran mengenai materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.³⁴

Menurut Suyanto karakteristik bahan ajar kosakata untuk anak usia dini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tata bahasa sederhana sekali.
- b. Jenis dan kelengkapan kosakata perlu diberikan karena hampir tidak ada pelajaran bahasa di luar kelas.
- c. Kosakata terbatas, oleh karena itu perlu disertai gambar-gambar.
- d. Siswa hampir tidak mendengar bahasa Inggris di sekitarnya maka perlu latihan pelafalan yang diulang-ulang.

³⁴https://www.academia.edu/17034834/CONTOH_PROPOSAL-_METODE_UNTUK_MENINGKATKAN_KEMAMPUAN_BAHASA_INGGRIS_MEMPERKAYA_KOSA_KATA_ANAK_USIA_DINI?auto=download, diakses pada 2 April 2017 pukul 08.00.

- e. Kosakata yang dipakai adalah bahasa sehari-hari dan sederhana untuk komunikasi.³⁵

Dalam pembelajaran kosakata perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Pembelajaran kosakata untuk anak seharusnya diajarkan berkaitan dengan pembelajaran menyimak (*listening*), menulis (*writing*), *Reading* (membaca), ataupun *speaking* (berbicara);
- b. Pembelajaran kosakata anak usia dini seharusnya dibatasi pada 100 kata. Meliputi: kata kerja (*verb*), kata benda (*noun*), kata sifat (*adjective*), dan kata keterangan (*pronoun*). Karena ada kata-kata bahasa Inggris yang mempunyai pengertian yang berbeda apabila sudah dipakai dalam kalimat;
- c. Pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk anak seharusnya diajarkan dengan cara yang menyenangkan agar langsung dimengerti oleh anak, misalnya; dengan cara dinyanyikan, permainan, ataupun diperankan.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, kosakata sangatlah perlu dipahami dan dikuasai. Berikut ini adalah pentingnya perbendaharaan kata menurut kamus Wikipedia, yang memiliki beberapa manfaat antara lain:

- a. Membantu dalam menyampaikan maksud hati atau berkomunikasi.
- b. Jumlah perbendaharaan kata secara langsung berhubungan dengan kefasihan membaca.
- c. Penilaian terhadap intelegensi seseorang dapat dinilai dari jumlah perbendaharaan kata yang dimiliki.

³⁵ Suyanto, Kasihani, *English For Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 78.

d. Mendukung pengembangan kemampuan verbal dan spasial.³⁶

Pengenalan kosakata pada anak dipandang sangat penting karena dengan kosakata anak dapat berkomunikasi dan menyampaikan segala sesuatu pada diri dan lingkungannya. Ada beberapa manfaat pengenalan kosakata pada anak antara lain:

- a. Kosakata membantu anak menjelaskan karakteristik waktu dan ruang tempat anak tersebut berada,
- b. Kosakata membantu anak menyampaikan ide secara benar dan diterima oleh orang lain,
- c. Kosakata membantu anak untuk bertanya dan menebak apa yang ia inginkan atau ingin diketahui,
- d. Kosakata membantu anak menyampaikan pikiran, perasaan, pengetahuan dan segala sesuatu yang ada pada dirinya untuk orang lain. Kosakata dibagi atas kata benda (*noun*), kata kerja (*verb*), kata sifat (*adjective*), kata ganti (*pronoun*), kata sambung (*conjunction*), serta kata depan (*preposition*).

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini antara lain dapat diidentifikasi:

a. Faktor Internal

1) Tingkat Usia

Usia anak berpengaruh terhadap keberhasilan belajar dalam penguasaan kosa-kata. Dalam pemilihan materi ajar dipilih dengan tingkat usia anak.

³⁶http://ms.wikipedia.org/wiki/Perbendaharaan_kata, diakses pada tanggal 15 Januari 2018 pukul 07.18.

2) Kemampuan Anak

Kemampuan anak baik secara kesiapan atau mental juga mempengaruhi belajar bahasa Inggris. Perkembangan wicara dan bahasa diperlukan ketika anak hendak mengucapkan sebuah kata. Ketika anak belum mampu berbicara dengan baik, maka akan mengalami kesulitan dalam pengucapan bahasa.

b. Faktor Eksternal

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini, antara lain:

1) Keluarga

Faktor keluarga meliputi latar belakang keluarga dan bahasa ibu.

2) Sekolah

Faktor sekolah meliputi bahan ajar, media pembelajaran, dan interaksi sosial.³⁷

C. Hubungan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6

Proses komunikasi dalam dunia pendidikan tidak berbeda dengan proses pembelajaran kecuali pada aspek konteks berlangsungnya komunikasi proses belajar mengajar. Sumber informasi adalah tenaga pengajar, siswa, orang lain, bahan bacaan dan sebagainya. Sedangkan penerima informasi bisa anak-anak atau siswa, atau juga guru serta orang-orang yang membutuhkan informasi pendidikan. Media banyak ragam dan kegunaannya dalam

³⁷Suyanto, Kasihani, *English*, hal. 21.

penyampaian informasi dan juga sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Sumber sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah kenyataan yang tidak dapat dipungkiri karena memang gurulah yang menghendaki untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar tanpa bantuan media yang memadai, maka bahan pelajaran sukar dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutam bahan pelajaran yang rumit.

Pada dasarnya media sebagai alat bantu pembelajaran memiliki fungsi yang banyak sekali. Menurut Sadiman sebagaimana dikutip oleh Kompri setidaknya ada empat fungsi media yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Dengan menggunakan media pendidikan dengan cara tepat dan bervariasi dan dapat diatasi sikap pasif anak didik.
4. Dengan sifat yang unik pada siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan pendidikan ditentukan sama untuk siswa maka guru akan banyak mengalami kesulitan bila mana semuanya itu diatasi sendiri.³⁸

Setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kualitas dan kesulitan sendiri sehingga dapat dikatakan bahwa setiap materi pembelajaran memiliki varian yang berbeda antara satu dengan yang lain. Pada satu sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, pada sisi lain ada bahan pelajaran yang memerlukan bantuan alat-alat tertentu. Disinilah media mempunyai nilai guna untuk melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan

³⁸ Kompri, *Manajemen...*, hal. 389.

media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama.

Pada era teknologi saat sekarang ini menghendaki dunia pendidikan untuk melakukan penyesuaian diri, termasuk aspek sarana prasarana pendidikan yang berbasis teknologi. Teknologi telah menjadi fasilitas utama kegiatan manusia modern termasuk dalam pendidikan. Maka penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata. Dalam multimedia pembelajaran dapat disajikan dengan bentuk permainan, *hyperlink*, *hypertext*, dan animasi. Bentuk permainan dapat memberi stimulasi eksternal dan menampilkan berbagai bentuk grafik. Bentuk *hyperlink* memberi kesempatan kepada anak untuk memperoleh kata-kata baru dalam berbagai konteks melalui akses yang cepat ke teks dan grafik yang diinginkan anak. Bentuk *hypertext* memungkinkan anak mengklik kata-kata yang diinginkan untuk mendengar pengucapannya dan meningkatkan pemahaman terhadap kata-kata baru yang dipelajari. Sementara itu, animasi dapat meningkatkan pembelajaran kosakata apabila digabungkan dengan narasi yang informatif dan menarik.

Intinya bahwa penggunaan multimedia itu akan memberi kontribusi yang besar dalam pembelajaran kosakata. Kontribusi ini bisa dalam bentuk pengaruh, atau kemudahan-kemudahan dalam kegiatan pembelajarannya. Oleh karena itu setidaknya ada empat prinsip mengajar dalam pembelajaran kosakata berbasis multimedia. *Pertama*, guru harus memperhatikan ketersediaan alat-alat mengajar. *Kedua*, guru harus memberi penjelasan dalam bentuk teks dengan menggunakan multimedia. *Ketiga*, guru harus mengetahui

jenis-jenis materi *online* dalam pembelajaran bahasa Inggris karena tidak semua materi dapat digunakan di dalam kelas. *Keempat*, guru harus menggunakan metode yang sesuai dan memanfaatkan multimedia dengan baik.

Beberapa hal penting perlu dikemukakan berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun ini adalah memberi kemudahan dalam:

1. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).

Bahasa merupakan bagian penting dari sisi hidup manusia. “Bahasa mempunyai fungsi yang penting bagi manusia, terutama fungsi komunikatif”.³⁹ Pada fungsi komunikasi inilah bahasa harus dipahami dengan sebaik-baiknya sehingga dalam kegiatan komunikasi menimbulkan adanya saling pengertian. Oleh karena itu berbagai bentuk pengembangan bahasa ditujukan agar:

- a. Memiliki kesanggupan menyampaikan pikiran kepada orang lain,
- b. Memiliki perbendaharaan bahasa yang cukup luas serta meliputi nama dan benda yang ada di lingkungannya,
- c. Memiliki kesanggupan untuk menangkap pembicaraan orang lain, dan
- d. Memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat.⁴⁰

Bagaimana seseorang mampu berbahasa dengan baik dasar utamanya harus memiliki perbendaharaan bahasa yang cukup, demikian halnya jika seseorang ingin memiliki kesanggupan dan keberanian mengemukakan pendapat. Oleh karena itulah dalam kegiatan pembelajaran,

³⁹ Tarigan, *Pengajaran...*, hal. 5.

⁴⁰ Zubaidah, *Pengembangan...*, hal. 58.

diperlukan adanya media yang mampu membantu agar seorang anak mampu dengan mudah menghafal dan memahami makna dari sebuah kosakata.

Tampilan dari multimedia yang sedemikian komprehensif dalam memproyeksikan makna bahasa, akan memberikan kontribusi guna mempermudah dalam memperkenalkan kosakata bahasa terutama bagi anak-anak usia 5-6 tahun yang aspek kejiwaannya masih ingin bereksplorasi melalui kegiatan-kegiatan yang bernilai permainan atau menyenangkan.

Multimedia bisa direkayasa untuk menunjukkan makna kosakata dengan berbagai elemen yang menyangkut dengan bahasa, misalnya makna yang berkaitan dengan kesenangan dapat diberi emoticon senang, makna yang menunjukkan musibah atau bahaya dapat diberi emoticon susah, menangis dan sebagainya. Initinya multimedia dapat dipergunakan untuk menjelaskan makna bahasa seseuai dengan karakter penggunaannya. Sehingga bahasa dikenali baik secara verbal dan non verbal sekaligus.

2. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa sebagaimana dikemukakan di atas akan memperkenalkan bahasa baik secara verbal dan non verbal sekaligus. Karenanya dengan demikian jika kosakata dalam bahasa dipahami dengan sebenarnya, maka dalam pengungkapan bahasa nantinya akan mampu ditunjukkan secara ekspresif. Artinya dalam

menggunakan bahasa seseorang tidak hanya sekedar tahu artinya semata akan tetapi sekaligus tahu penggunaannya dengan semestinya.

D. Penelitian Terdahulu

Guna menguji aktualitas topik bahasan penelitian, perlu dilakukan studi pendahuluan. Ialah kajian terhadap hasil penelitian terdahulu yang mengambil tema seirama. Setelah peneliti melakukan pencarian terhadap judul yang seirama, diperoleh sebagai berikut:

1. Kartikasari, Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia”. Metode penelitian menggunakan analisis kuantitatif, hasil perhitungan angket dan hasil perhitungan observasi serta hasil *pretest* dan *post test* menunjukkan peningkatan rata-rata lebih tinggi pada kelas eksperimen dari pada kelas kontrol. Dari perhitungan menunjukkan pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar.
2. Pentingnya peranan media dijelaskan oleh Salmah (2011) dalam penelitiannya, bahwa dengan menggunakan media VCD dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar pada *pretest* sebesar 6,1579.
3. Parlindungan, dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Menggunakan Alphabet Method” menyimpulkan bahwa dengan menggunakan

Alphabet Method dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris Anak Usia Dini.

4. Aminah, dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelas B di TK Aisyiyah Pantirejo Sragen Tahun Pelajaran 2010/2011” menyimpulkan bahwa media gambar merupakan media yang dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak kelas B di TK Aisyiyah Pantirejo Sragen. Dengan media tersebut anak mudah mengenal kosakata di kelas.
5. Putranto, Hasil penelitian menggunakan Uji-T menunjukkan penggunaan multimedia memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar.

Hasil penelitian terdahulu tersebut dapat dikemukakan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.2
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Kartikasari	Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar materi sistem pencernaan manusia	- Penelitian kuantitatif - Menggunakan analisis eksperimen dan kontrol	- Variabel terikatnya memiliki obyek yang berbeda
2	Salamah	Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan multimedia media.	Mengukur peningkatan pembelajaran menggunakan multimedia	Penelitian tindakan kelas
3	Parlindungan	Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Menggunakan Alphabet Method	Mengukur peningkatan hasil pembelajaran	Metode yang diterapkan berbeda
4	Aminah	Penggunaan Media Gambar untuk	Mengukur peningkatan hasil	- Media yang digunakan

		Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelas B di TK Aisyiyah Pantirejo Sragen Tahun Pelajaran 2010/2011	pembelajaran kosakata	berbeda - Metode analisis berbeda
5	Putranto	Pengaruh multimedia terhadap peningkatan motivasi belajar	- Mengukur pengaruh multimedia - Metode kuantitatif	Obyek pada variabel terikat

E. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir menurut Sudjana merupakan model konsepsi hubungan antar variabel, karenanya kerangka berpikir dikemukakan dalam bentuk konsepsi untuk “menyatakan/konsepsikan hubungan antara variable (bebas dan terikat) berdasarkan teori, postulat, asumsi yang ada. Susun (kalau bisa) suatu model/diagram yang menyatakan alur hubungan variabel”.⁴¹ Maka kerangka berpikir yang baik “akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variable yang akan diteliti”.⁴²

Pada umumnya, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional sehingga anak kurang berkembang dengan baik, hal ini disebabkan karena pembelajaran yang hanya dilaksanakan dengan menggunakan metode menebak gambar tanpa ada variasi metode lain, sehingga anak jenuh dan kurang berminat dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris anak diperlukan metode yang menyenangkan, karena pada dasarnya bahasa Inggris sering dikenalkan

⁴¹Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah Makalah-Skripsi-Tesis-Disertasi*, (Bandung: Sinar Baru, 1988), hal. 14.

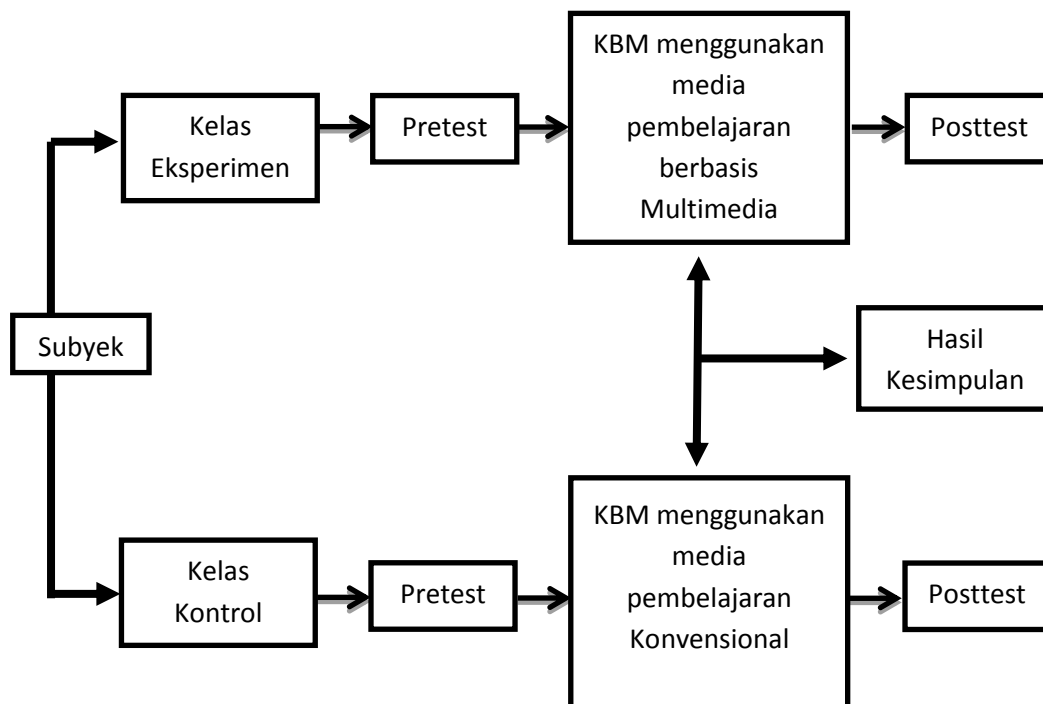
⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 91.

melalui metode yang membosankan yang pada akhirnya berimplikasi pada stigma bahwa bahasa Inggris itu sulit meskipun sudah dipelajari sejak di lembaga PAUD sampai dengan Sekolah Menengah Atas, dan bahkan sampai pada Perguruan Tinggi.

Sebagai suatu bentuk komunikasi, kegiatan belajar mengajar memerlukan suatu media pengantar informasi. Media tersebut dikenal dengan media pembelajaran. Media ini berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan juga untuk meningkatkan perhatian anak sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran banyak macamnya seiring dengan berkembangnya IT dalam dunia pendidikan, maka media pembelajaran dengan memanfaatkan komputer sudah banyak dikembangkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam rangka mengenalkan kosakata bahasa Inggris anak adalah melalui multimedia yang berisi video lagu atau video animasi bahkan bisa juga menggunakan film animasi. Pada saat pembelajaran berlangsung, anak diminta memperhatikan dan menirukan.

Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia mempunyai kontribusi dalam upaya meningkatkan kosakata bahasa Inggris bagi anak usia 5-6 tahun.

Hubungan variabel media pembelajaran berbasis multimedia dan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun ini, dapat dikemukakan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar: 2.1: Hubungan antar Variabel

Kerangka berfikir eksperimen dapat dinyatakan sebagai berikut :

$$\begin{array}{ccc}
 O_1 & x & O_2 \\
 \hline
 O_3 & & O_4
 \end{array}$$