



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *FUNWORDS* UNTUK PEMAHAMAN KOSAKATA ANAK USIA DINI

Sari Nadhifa Al-Fahmi*, Intan Prastihastari Wijaya, Anik Lestarinigrum
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia
Corresponding author: sarinadhifa09@gmail.com

ABSTRAK

Pemahaman kosakata merupakan aspek fundamental dalam perkembangan bahasa anak usia dini dan menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas multimedia interaktif *FunWords* dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan enam tahapan: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji lapangan awal, (5) revisi produk, dan (6) uji lapangan utama. Subjek penelitian terdiri dari 10 anak usia dini di salah satu taman kanak-kanak di Kota Kediri. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli, dan tes kemampuan kosakata anak. Data dianalisis secara kuantitatif deskriptif untuk menilai validitas dan efektivitas produk. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan skor masing-masing 0,85 dan 0,8875, yang dikategorikan sangat valid. Uji coba lapangan menunjukkan peningkatan pemahaman kosakata anak dengan respons positif sebesar 85%. Temuan ini menunjukkan bahwa *FunWords* efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman kosakata dan motivasi belajar anak usia dini. Media *FunWords* direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: multimedia interaktif; *FunWords*; kosakata, anak usia dini

ABSTRACT

Vocabulary comprehension is a fundamental aspect of early childhood language development and forms the basis for other language skills. This study aims to develop and test the effectiveness of FunWords interactive multimedia in improving English vocabulary comprehension in early childhood. The research used the Research and Development (R&D) method with six stages: (1) research and information gathering, (2) planning, (3) initial product development, (4) initial field test, (5) product revision, and (6) main field test. The research subjects consisted of 10 young children in one of the kindergartens in Kediri City. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation questionnaires, and tests of children's vocabulary skills. The data were analyzed quantitatively descriptively to assess the validity and effectiveness of the product. The results of validation by material and media experts showed scores of 0.85 and 0.8875 respectively, which were categorized as very valid. The field trial showed an increase in children's vocabulary comprehension with a positive response of 85%. This finding shows that FunWords is effective as an interactive learning media that can improve vocabulary comprehension and learning motivation in early childhood. FunWords media is recommended as an innovative alternative in learning English at the early childhood education level.

Keywords: interactive multimedia; *FunWords*; vocabulary; early childhood

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami pertumbuhan pesat dalam berbagai aspek, termasuk sosial, fisik, kognitif dan bahasa (Miranti & Putri, 2021). Fase ini, yang sering dikenal sebagai "masa keemasan" (*golden age*), merupakan periode penting dalam kehidupan anak, ketika stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangannya (Fauzi, 2018). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan memberikan rangsangan yang sesuai agar anak siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya, baik melalui pembelajaran formal maupun nonformal (Latifa & Muryanti, 2022). Salah satu aspek yang membutuhkan perhatian khusus adalah kemampuan berbahasa, karena bahasa merupakan alat utama komunikasi dan interaksi sosial (Wulandari et al., 2023).

Menurut *Vygotsky* dalam *Ikhtiarani et al.* (2024), perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh interaksi sosial yang dilakukan dengan orang dewasa maupun teman sebaya. Oleh karena itu, pengembangan bahasa pada anak usia dini perlu dilakukan secara terstruktur melalui kegiatan menarik, seperti membaca cerita atau bermain peran (*Taseman et al.*, 2020). Di samping itu, pengayaan kosakata menjadi komponen penting dalam pengembangan bahasa, karena kosakata yang kaya mempermudah anak memahami konteks sosial dan berkomunikasi (*Cameron*, 2001) dalam *Qadafi* (2020).

Di era modern, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan kosakata pada anak usia dini. Kajian teori *Mayer* (2009) menjelaskan bahwa integrasi elemen visual dan audio mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Penelitian empiris menunjukkan bahwa media interaktif, seperti video, animasi, dan permainan edukatif, efektif dalam menarik perhatian anak sekaligus meningkatkan motivasi belajar (*Handayani & Rohman*, 2020). Salah satu platform yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif adalah *Microsoft PowerPoint*, yang mendukung integrasi elemen visual, audio, dan animasi (*Setyowati et al.*, 2020).

Di salah satu taman kanak-kanak di Kota Kediri, pembelajaran Bahasa Inggris belum berjalan secara optimal meskipun telah diterapkan sejak tahun 2022. Berdasarkan data yang tersedia, hanya sekitar 45% anak yang mampu mengenali kosakata dasar Bahasa Inggris. Metode pembelajaran konvensional yang masih digunakan, seperti ceramah, menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi dan pemahaman anak (*Fitri & Na'imah*, 2020). Kesenjangan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Inggris di kalangan anak usia dini (*Damayanti & Kristiantari*, 2022).

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang diberi nama *FunWords*. Multimedia *FunWords* dirancang menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* yang dilengkapi dengan elemen visual, audio, dan animasi menarik (*Ghatarina Umi & Karmila*, 2020). Dengan pendekatan berbasis multimedia, *FunWords* bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak didik dapat menguasai kosakata Bahasa Inggris secara lebih efektif (*Hignasari*, 2020). Multimedia *FunWords* juga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif anak didik dalam pembelajaran, mengatasi keterbatasan metode konvensional, dan mendukung prinsip pembelajaran berbasis permainan yang bermakna (*Lestarinigrum et al.*, 2024). Dalam jangka panjang, pengembangan *FunWords* diharapkan dapat membantu menghadapi tantangan globalisasi melalui peningkatan kemampuan berbahasa Inggris.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menguji seberapa efektif multimedia *FunWords* dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi elemen interaktif berbasis multimedia yang dirancang berdasarkan karakteristik perkembangan anak usia dini, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif (*Susantini & Kristiantari*, 2021). Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan, khususnya di tingkat PAUD, dengan menyediakan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di berbagai institusi. Penelitian ini berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di TK penelitian serta memberikan sumbangan ilmiah dalam kajian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Dengan pendekatan inovatif, *FunWords* dirancang untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, media ini diharapkan terus berkembang seiring kemajuan teknologi dan

kebutuhan pendidikan. Oleh karena itu, *FunWords* menjadi inovasi berkelanjutan dalam mendukung pembelajaran bahasa bagi anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metode *Research and Development (R&D)* yang memiliki tujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif bernama *FunWords*. Produk ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris anak usia dini. Model penelitian ini didasarkan pada kerangka *Borg & Gall* dalam Umar et al. (2023), yang dikenal sebagai pendekatan sistematis untuk menciptakan dan menguji produk pendidikan melalui berbagai tahap uji coba dan revisi. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan dengan rancangan bertahap yang mencakup enam tahap utama: (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk awal produk; (4) pengujian lapangan awal; (5) revisi produk utama; dan (6) pengujian lapangan utama. Proses ini melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Untuk memperjelas alur kegiatan penelitian yang dilaksanakan, berikut disajikan bagan tahapan metode pengembangan berdasarkan model Borg & Gall:



Gambar 1. Tahapan Metode Pengembangan Model Borg & Gall

Subjek dalam penelitian ini berfokus pada anak didik kelompok A di salah satu taman kanak-kanak di Kota Kediri, dengan rentang usia empat hingga lima tahun. Sebanyak sepuluh anak didik dipilih untuk mengikuti uji coba utama. Instrumen yang digunakan dirancang untuk mengevaluasi efektivitas multimedia *FunWords*. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji oleh ahli media dan ahli materi menggunakan skala *Likert*. Gulo & Harefa (2022) menyatakan bahwa angket berbasis skala *Likert* memudahkan analisis data kuantitatif dan memberikan wawasan terukur tentang penerimaan produk. Selanjutnya, penilaian validitas dilakukan dengan indeks Aiken sebagaimana dikutip Anggraini et al. (2020) bahwa formula Aiken's V digunakan untuk menghitung validitas setiap item berdasarkan penilaian para ahli. Hasil perhitungan validasi dengan indeks Aiken dinyatakan valid jika nilai lebih besar dari 0,3 (Anggraini et al., 2020). Penilaian terhadap instrumen dilakukan menggunakan skala *Likert* dengan rentang skor 1 hingga 5, yang dirancang untuk mengevaluasi kesesuaian dan relevansi setiap item dengan tujuan pembelajaran.

Penelitian ini mengintegrasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengoptimalkan pengembangan multimedia *FunWords*. Data kualitatif dari observasi langsung dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi masukan perbaikan produk, didukung oleh dokumentasi foto dan video untuk memvalidasi keabsahan data melalui triangulasi. Sementara itu, analisis data kuantitatif difokuskan pada mengukur efektivitas multimedia *FunWords* dalam meningkatkan pemahaman kosakata anak, melibatkan uji coba terbatas dengan lima anak didik dan uji coba utama dengan sepuluh anak didik di TK tersebut.

FunWords dirancang berdasarkan teori pembelajaran multimedia Mayer (2009) dalam Handayani & Rohman (2020), yang menekankan pentingnya integrasi elemen visual dan audio dalam meningkatkan pemahaman anak didik. Selain itu, teori Vygotsky (1978) dalam Ikhtiarani et al. (2024) tentang pentingnya interaksi sosial menjadi dasar pengembangan elemen interaktif dalam media ini. Elemen- elemen tersebut dirancang untuk mendukung kolaborasi antara anak didik dan guru, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan turut serta dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk anak usia dini. *FunWords* diharapkan dapat menjadi referensi dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dan menjadi model untuk pengembangan produk serupa di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan awal penelitian melibatkan observasi dan wawancara guna mengidentifikasi potensi serta kendala dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bagi anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi, metode pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode konvensional, yaitu menggunakan metode ceramah dan penggunaan buku teks sederhana. Hal ini menyebabkan anak didik mudah merasa bosan karena minimnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, pendekatan yang digunakan belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik belajar anak usia dini yang lebih cenderung aktif dan memerlukan stimulasi visual serta auditori. Akibatnya, banyak anak didik yang kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan belum sepenuhnya efektif dalam membantu anak didik mengenali kosakata Bahasa Inggris dengan baik.

Guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang tersedia masih kurang interaktif sehingga kurang mampu menarik perhatian anak didik secara optimal. Penggunaan media yang minim interaksi membuat anak kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga pemahaman anak terhadap kosakata Bahasa Inggris menjadi terbatas. Data hasil observasi menunjukkan bahwa hanya sekitar 45% anak didik yang mampu mengenali kosakata dasar, seperti nama warna, jenis buah-buahan, atau nama hewan. Rendahnya persentase ini mencerminkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif agar anak didik lebih termotivasi serta mampu menyerap materi dengan lebih baik.

Menurut Yani & Muryanti (2023) kesadaran akan pentingnya penguasaan Bahasa Inggris pada era digital saat ini telah mendorong berbagai upaya untuk mempelajari bahasa sejak usia dini. Dengan meningkatnya kesadaran ini, pendidik perlu mencari metode pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris pada anak usia dini. Penelitian oleh Arumsari, Arifin, & Rusnalasari (2017) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan

menggunakan kegiatan yang bervariasi serta media seperti *flashcard*, permainan edukatif, dan lagu terbukti efektif dalam membantu siswa melafalkan, mengingat, dan memahami kosakata. Dengan metode yang lebih interaktif seperti ini, anak didik dapat lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan media *Bingo Game* dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar Bahasa Inggris karena menyediakan elemen visual dan interaktif yang lebih menarik (Widyahening, 2020).

Sebagai solusi atas kendala tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dinamakan *FunWords*. Multimedia *FunWords* dirancang untuk membantu anak didik mengenal kosakata Bahasa Inggris melalui kombinasi elemen visual, audio, dan animasi yang menarik. Kosakata yang diajarkan mencakup tema-tema dasar seperti warna, buah-buahan, anggota tubuh, dan hewan yang relevan dengan tahap perkembangan anak usia dini. Dengan pendekatan ini, anak didik menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari kosakata baru. Selain itu, penggunaan elemen interaktif memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Proses pengembangan *FunWords* diawali dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui diskusi bersama guru dan ahli materi untuk memastikan kesesuaian konten dengan kurikulum serta kebutuhan anak didik. Desain media dikembangkan menggunakan perangkat lunak PowerPoint, dengan setiap elemen dalam *FunWords* disusun secara sistematis agar anak didik dapat belajar secara bertahap sesuai dengan tingkat pemahamannya. Selain itu, fitur animasi dan suara dalam *FunWords* dirancang untuk meningkatkan daya tarik serta efektivitas pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan anak didik untuk lebih fokus dan terlibat secara aktif dalam mengenal kosakata Bahasa Inggris.

Produk awal multimedia *FunWords* kemudian divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media untuk memastikan kesesuaian konten, desain, dan keamanan media. Validasi ini dilakukan dengan mengevaluasi aspek seperti kesesuaian konten dengan kurikulum, daya tarik visual, keterbacaan teks, dan kemudahan navigasi. Multimedia *FunWords* juga dinilai dari aspek keamanannya guna memastikan bahwa media sesuai untuk digunakan oleh anak usia dini. Apabila terdapat kekurangan berdasarkan kriteria yang ditetapkan, maka dilakukan revisi guna meningkatkan kualitas media. Hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media disajikan pada tabel 1 dan tabel 2 sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan lebih lanjut.

Materi pembelajaran yang dinilai mencakup beberapa aspek penting, yaitu: (1) Materi kosakata sesuai dengan tujuan pembelajaran sesuai perkembangan anak; (2) Guru mudah membacakan informasi materi kepada anak; (3) Petunjuk penggunaan materi jelas dan mudah diikuti langkah-langkahnya; (4) Kosakata yang dipilih sesuai dengan kemampuan pemahaman anak usia dini; (5) Teks dan tampilan materi mudah dibaca oleh guru saat mengajar; (6) Gambar dan audio mendukung pemahaman anak, meskipun anak belum dapat membaca; (7) Informasi kosakata akurat dan sesuai untuk anak usia dini; (8) Materi memungkinkan interaksi yang baik antara guru dan anak; (9) Materi dapat melibatkan anak secara aktif dengan bantuan guru; (10) Materi mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Butir	Penilaian Ahli Materi		Nilai	Keterangan
	Ahli 1	Ahli 2		
1	5	3	0.75	Valid
2	5	4	0.875	Valid
3	5	4	0.875	Valid
4	5	4	0.875	Valid
5	5	4	0.875	Valid
6	5	5	1	Valid
7	5	4	0.875	Valid
8	4	4	0.75	Valid
9	4	4	0.75	Valid
10	5	4	0.875	Valid

Media pembelajaran yang dinilai mencakup beberapa aspek penting, yaitu: (1) Desain visual menarik dan sesuai dengan usia anak didik; (2) Warna yang digunakan atraktif dan menarik perhatian anak didik; (3) Tata letak, *font*, dan elemen visual konsisten di seluruh aplikasi; (4) Tampilan antarmuka jelas dan mudah dipahami oleh anak didik; (5) Anak didik dapat menavigasi setiap fitur *FunWords* dengan mudah; (6) Animasi menarik dan membantu pemahaman anak didik terhadap materi; (7) Audio dan musik sesuai untuk anak usia dini dan mendukung pembelajaran; (8) Media *FunWords* secara keseluruhan menarik bagi anak didik; (9) Konten aman dan sesuai dengan usia anak, tanpa elemen yang tidak pantas; (10) Media berjalan dengan lancar tanpa gangguan teknis saat digunakan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Butir	Penilaian Ahli Media		Nilai	Keterangan
	Ahli 1	Ahli 2		
1	5	5	1	Valid
2	5	4	0,875	Valid
3	5	4	0,875	Valid
4	4	5	0,875	Valid
5	4	4	0,75	Valid
6	5	5	1	Valid
7	5	4	0,875	Valid
8	4	5	0,875	Valid
9	5	5	1	Valid
10	4	4	0,75	Valid

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, *FunWords* dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Penilaian ahli materi menunjukkan sebagian besar nilai di atas 0,75, yang mengindikasikan bahwa konten telah sesuai dengan standar pembelajaran. Namun, terdapat saran untuk menyesuaikan tujuan pembelajaran (TP) dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar lebih selaras dengan materi yang disampaikan. Penyesuaian ini bertujuan untuk memastikan keterpaduan antara materi yang diajarkan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, efektivitas *FunWords* dalam

mendukung pemahaman anak didik terhadap kosakata Bahasa Inggris dapat lebih optimal.

Ahli media juga memberikan penilaian di atas 0,75 pada setiap aspek yang dinilai, yang menunjukkan bahwa tampilan dan fitur dalam *FunWords* telah memenuhi standar media pembelajaran interaktif. Beberapa saran perbaikan yang diberikan mencakup penambahan tanda petik pada kata asing, tombol navigasi keluar, serta variasi efek musik di setiap menu guna meningkatkan daya tarik bagi anak didik. Perbaikan ini dilakukan untuk memastikan bahwa *FunWords* tidak hanya fungsional tetapi juga menarik bagi pengguna. Dengan adanya validasi ini, *FunWords* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Tampilan awal multimedia *FunWords*, yang memuat beranda, menu informasi, serta profil pengembang, dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Beranda, Menu Informasi, dan Profil Pengembang Multimedia *Funwords*

Pada *slide* berikutnya, disajikan tampilan menu pilihan antara kegiatan belajar atau bermain, serta tampilan materi yang mendukung kedua aktivitas tersebut. Tampilan tersebut sebagaimana diperlihatkan pada Gambar 2, menunjukkan antarmuka yang memungkinkan pengguna memilih jenis aktivitas sesuai kebutuhan, serta mengakses materi pembelajaran dan permainan secara terpadu dan interaktif.



Gambar 2. Tampilan Menu materi belajar dan permainan multimedia *FunWords*

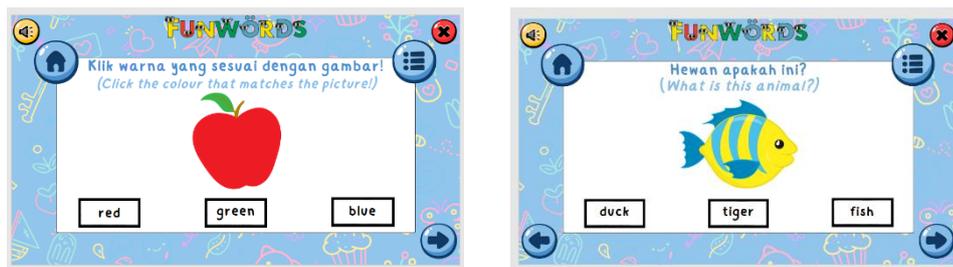
Selanjutnya, tampilan materi yang disajikan dalam multimedia *FunWords* memuat kosakata dasar dalam Bahasa Inggris yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Materi tersebut disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan ilustrasi visual serta audio pelafalan guna mendukung pemahaman dan meningkatkan daya ingat anak

didik. Penyajian yang interaktif dan menarik memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif. Adapun ilustrasi beberapa tampilan materi multimedia *FunWords* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Materi multimedia *FunWords*

Selain menyajikan materi pembelajaran, multimedia *FunWords* juga dilengkapi dengan fitur permainan interaktif yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman anak terhadap kosakata yang telah dipelajari. Permainan ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini, sehingga tetap edukatif namun tetap menyenangkan. Melalui aktivitas bermain, anak didik dapat belajar secara aktif dan tidak merasa terbebani. Adapun tampilan fitur permainan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan permainan interaktif dalam multimedia *FunWords*

Setelah dinyatakan layak melalui tahap validasi, *FunWords* diuji coba dalam dua tahapan, yakni uji coba awal dengan lima anak dan uji coba utama dengan sepuluh anak di TK ini. Kegiatan dimulai dengan guru membuka pembelajaran, mengajak anak bernyanyi lagu berbahasa Inggris, mengenalkan kosakata, dan menjelaskan cara menggunakan *FunWords*. Anak didik kemudian mencoba *FunWords* secara bergantian, dengan bimbingan guru. Di akhir sesi, guru mengisi lembar penilaian untuk mengevaluasi efektivitas dan daya tarik media. Hasil uji coba awal yang meliputi respons anak dan penilaian guru disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Awal *FunWords*

No.	Nama	Unsur yang Dinilai						Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	DF	1	0	1	0	1	1	4
2	KN	1	1	1	1	1	1	6
3	ZR	1	1	1	1	1	1	6
4	AZ	1	1	1	0	1	1	5
5	UW	1	0	0	1	0	1	3
Jumlah skor								24
Persentase								80%

Data ini digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk sebelum diterapkan dalam skala yang lebih luas. Penyempurnaan dilakukan guna memastikan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan anak didik. Keterangan unsur yang dinilai adalah: (a) Anak didik menunjukkan ketertarikan dalam menggunakan multimedia interaktif *FunWords*; (b) Anak didik mampu memahami materi kosakata yang disampaikan; (c) Anak didik dapat mengikuti alur penggunaan dan memanfaatkan fitur multimedia interaktif *FunWords* dengan baik; (d) Anak didik mampu mempertahankan konsentrasi selama proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *FunWords*; (e) Anak didik berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan yang ada dalam multimedia interaktif *FunWords*; (f) Anak didik menunjukkan kepuasan melalui ekspresi dan respons positif.

Pelaksanaan uji coba utama dilakukan dengan melibatkan anak didik dalam kegiatan belajar dan bermain menggunakan multimedia *FunWords*. Dalam proses ini, guru dan peneliti melaksanakan uji coba pada kelompok A yang terdiri atas 10 anak. Setiap anak didik diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan *FunWords* guna mengamati respons serta tingkat pemahaman anak didik terhadap kosakata yang diajarkan. Guru berperan dalam membimbing anak didik selama sesi pembelajaran, sedangkan peneliti mencatat perkembangan serta kendala yang muncul selama penggunaan media. Hasil dari uji coba ini digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memastikan efektivitas *FunWords* dalam meningkatkan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Adapun hasil dari uji coba penggunaan *FunWords* disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Utama *FunWords*

No.	Nama	Unsur yang Dinilai						Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	DF	1	1	1	1	0	1	5
2	KN	1	1	1	1	1	1	6
3	ZR	1	1	1	1	1	1	6
4	AZ	1	1	1	1	1	1	6
5	UW	1	0	1	1	0	1	4
6	RH	1	1	1	0	1	1	5
7	KY	1	1	1	1	0	1	5
8	FD	1	1	1	0	1	1	5
9	DN	1	1	1	1	1	1	6
10	AV	1	0	1	0	1	1	4
Jumlah skor								52
Persentase								86.66%

Berdasarkan skala *Guttman*, angka 1 menunjukkan setuju dan angka 0 menunjukkan tidak setuju. Hasil uji coba utama yang tersaji dalam tabel 4 menghasilkan skor 0,8666 dari nilai maksimal 1, atau setara dengan 86,66%, Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia *FunWords* dinilai efektif sebagai media pembelajaran. Selama pelaksanaan uji coba, anak didik menunjukkan respons yang sangat positif, terlihat antusias, aktif, dan tertarik dalam kegiatan belajar dan bermain menggunakan multimedia *FunWords*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia *FunWords* efektif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan penelitian Al-Fahmi & Wijaya (2024), multimedia interaktif *FunWords* efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata anak secara signifikan. Namun, karena penelitian tersebut bersifat konseptual, diperlukan pembuktian melalui

uji coba nyata. Penelitian ini bertujuan memperkuat temuan tersebut dengan hasil uji coba langsung. Multimedia *FunWords* dikembangkan menggunakan prinsip pembelajaran multimedia yang mengintegrasikan elemen visual dan audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Pendekatan *fun learning* juga diterapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, meningkatkan motivasi, dan retensi anak, sebagaimana dikemukakan oleh Asmawadi (2021).

FunWords dirancang untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris anak usia dini dengan menggunakan pendekatan multisensoris. Media *FunWords* mencakup kategori kosakata dasar, seperti warna, anggota tubuh, hewan, dan buah-buahan, serta mengintegrasikan elemen visual, audio, dan animasi interaktif. Fitur-fitur ini memungkinkan anak didik untuk belajar dengan metode yang menyenangkan, dengan pendampingan guru atau orang tua. Selama proses pembelajaran, *FunWords* terbukti mampu meningkatkan motivasi anak didik, menjaga fokus anak didik terhadap materi, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

(Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya, seperti penelitian Hanifah & Widayarsi (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan retensi anak terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penelitian Damayanti & Kristiantari (2022) menunjukkan bahwa elemen interaktif dalam media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan anak. Namun demikian, *FunWords* tidak terlepas dari beberapa kelemahan, salah satunya yaitu ketergantungan pada perangkat teknologi, yang dapat menjadi kendala di sekolah dengan fasilitas terbatas. Hal ini sejalan dengan temuan Oktapiani et al. (2021) yang menyatakan bahwa keterbatasan perangkat teknologi sering kali menjadi hambatan dalam penerapan multimedia interaktif. Selain itu, cakupan kosakata yang masih terbatas memerlukan pengembangan lebih lanjut untuk mencakup variasi materi yang lebih luas.)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *FunWords* sebagai multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Anak didik terlihat lebih antusias dan terlibat aktif selama proses pembelajaran menggunakan media ini. Hal ini memperkuat temuan Hanifah & Widayarsi (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan retensi anak terhadap materi pembelajaran. Kegiatan yang bersifat interaktif, visual yang menarik, serta adanya unsur permainan dalam *FunWords* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Selain meningkatkan motivasi, *FunWords* juga terbukti meningkatkan keterlibatan dan fokus anak didik dalam kegiatan belajar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Damayanti & Kristiantari (2022), yang menyebutkan bahwa elemen interaktif dalam media pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi anak dalam kelas. Dengan fitur-fitur seperti suara, gambar bergerak, dan respons langsung terhadap jawaban anak, media ini menciptakan lingkungan belajar yang merangsang atensi dan memperkuat pemahaman kosakata. Keunggulan ini menjadi poin penting dalam mendesain media digital yang ramah anak dan efektif secara pedagogis.

Penggunaan *FunWords* tidak lepas dari beberapa kelemahan. Salah satu kendala yang dihadapi adalah ketergantungan terhadap perangkat teknologi seperti laptop atau tablet, yang mungkin tidak tersedia di semua sekolah, terutama di daerah dengan keterbatasan sarana dan prasarana. Keterbatasan ini senada dengan temuan Oktapiani et al. (2021), yang menyoroti bahwa hambatan utama dalam penerapan multimedia interaktif adalah akses terhadap teknologi. Selain itu, media ini masih memiliki cakupan kosakata yang terbatas dan perlu pengembangan lebih lanjut agar mencakup berbagai tema dan tingkat kesulitan sesuai perkembangan usia anak. Oleh karena itu, penelitian

lanjutan direkomendasikan untuk memperluas konten *FunWords* sekaligus mengevaluasi efektivitasnya dalam konteks dan populasi yang lebih beragam.

Keberhasilan implementasi *FunWords* juga didukung oleh antusiasme tinggi guru dan peserta didik. Guru menunjukkan minat besar terhadap teknologi pembelajaran ini karena mampu memperkaya metode pengajaran dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Sementara itu, peserta didik menikmati pengalaman belajar melalui tayangan visual yang menarik, audio, dan permainan kosakata interaktif yang menyenangkan. Temuan ini konsisten dengan studi Danielson et al. (2019), yang menemukan bahwa media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini secara signifikan mendukung pertumbuhan kosakata dengan bantuan dukungan visual dan *screen-based pedagogical supports*.

Implementasi teknologi pendidikan masih menghadapi tantangan, seperti keterbatasan perangkat digital di sejumlah sekolah dan disparitas kompetensi guru dalam penggunaan media digital. Neuman et al. (2020) menekankan bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada desain pedagogis, kualitas konten, serta adanya dukungan orang dewasa dalam konteks pembelajaran digital. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut terhadap *FunWords* sebaiknya difokuskan pada peningkatan akses teknologi di lembaga pendidikan dan pelatihan berbasis praktik bagi guru, agar implementasi media ini dapat berjalan optimal dan merata di berbagai konteks pendidikan anak usia dini. (pendidikan.)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, Multimedia Interaktif *FunWords* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan, dengan skor rata-rata 0,8875 dari ahli media dan 0,85 dari ahli materi, lebih tinggi dari batas minimal 0,3. Peningkatan pemahaman kosakata juga terbukti signifikan, dari rata-rata 60% sebelum penggunaan media menjadi 80% setelah penggunaan, dengan peningkatan sebesar 20%. Selain itu, keterlibatan aktif anak meningkat dari 80% pada uji coba awal menjadi 86,66% pada uji coba utama, yang menunjukkan bahwa *FunWords* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar pendidik memanfaatkan media interaktif seperti *FunWords* dalam proses pembelajaran, terutama untuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Penggunaan teknologi yang dirancang sesuai karakteristik anak dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Selain itu, pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk memperluas cakupan materi kosakata, menambahkan variasi aktivitas, dan meningkatkan kompatibilitas perangkat, agar media ini dapat diakses secara lebih luas di berbagai kondisi satuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., Khumaedi, M., & Widowati, T. (2020). Validity and reliability contents of independence assessment instruments of basic beauty students for class X SMK. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 9(1), 40–46. <https://doi.org/10.15294/jere.v9i1.42558>.
- Damayanti, K. D., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Multimedia interaktif berbasis aplikasi android dalam pengenalan bahasa inggris dasar siswa kelas VI. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 81–89. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.46132>.
- Danielson, K., Wong, K. M., & Neuman, S. B. (2019). Vocabulary in educational media for preschoolers: a content analysis of word selection and screen-based

- pedagogical supports. *Journal of Children and Media*, 13(3), 345–362. <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1585892>.
- Fauzi. (2018). Hakikat pendidikan bagi anak usia dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 15(3), 386–402. <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>.
- Fitri, M., & Na'imah, N. (2020). Faktor yang mempengaruhi perkembangan moral pada anak usia dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6500>
- Ghatarina Umi, M., & Karmila, M. (2020). Pendidikan keterampilan hidup (life skill) anak usia dini selama masa pandemi covid-19 di lingkungan keluarga. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 53. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i2.15473>.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Handayani, E. P., & Rohman, A. (2020). Paradigma bahagia itu mencerdaskan ikhtiar membangun kemerdekaan belajar anak usia dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(3), 265. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.3.265-276.2020>
- Hanifah, H., & Widayari, C. (2023). Buku ajar happy thinking: Alternatif untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2721–2732. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4258>.
- Hignasari, L. V. (2020). Analisis peluang usaha pembuatan alat permainan edukatif anak selama masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Vastuwidya*, 3(2), 14–22. <https://doi.org/10.47532/jiv.v3i2.209>.
- Ikhtiarani, V., Amalyani, R., & Ramadhanty, E. N. (2024). Stimulasi melatih perkembangan bahasa anak melalui metode bercerita. *Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 37–42. <https://doi.org/10.37985/c6847t66>.
- Latifa, B., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas penggunaan media lapbook dalam mengenalkan kosakata bahasa inggris pada anak di taman kanak-kanak. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 29–41. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i1.2115>
- Lestarinigrum, A., Dwiyantri, L., Wijaya, I. P., & Selfia, D.. (2024). Pra literasi sebagai implementasi metode bermain untuk anak usia dini. 4, 7069–7081. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8700>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). *Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. *Innovative, Journal of Social Science Research*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Neuman, S. B., Samudra, P., Wong, K. M., & Kaefer, T. (2020). Scaffolding attention and partial word learning through interactive coviewing of educational media: An eye-tracking study with low-income preschoolers. *Journal of Educational Psychology*, 112(6), 1100–1110. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/edu0000428>
- Oktapiani, N. P. G., Asril, N. M., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Upaya meningkatkan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini dengan media wayang melalui video pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 285. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37466>
- Qadafi, M. (2020). Pembelajaran bahasa inggris pada anak di sangkhom islam wittaya school saat pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 422. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.591>
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh penggunaan

- multimedia interaktif pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Jurnal Intersections*, 5(2). <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553>
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media flashcard berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>.
- Taseman, Purwani, W. A., Safaruddin, Erfansyah, N. F., Pangastuti, R., Dachlan, A. M. & Khozain, N. (2020). Meeting standards through integrated curriculum: point of view. *IJORER International Journal of Recent Educational Research*, 1(1), 58–62. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v1i1.11>
- Umar, U., Purwanto, M. B., & Al Firdaus, M. M. (2023). Research and development: as the primary alternative to educational research design frameworks. *JELL (Journal of English Language and Literature) STIBA-IEC Jakarta*, 8(01), 73–82. <https://doi.org/10.37110/jell.v8i01.172>.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>