

**EFEKTIVITAS MEDIA ROULETTE BERSUARA DALAM PENGENALAN KOSA  
KATA BAHASA INGGRIS TERHADAP ANAK USIA DINI TAMAN KANAK-  
KANAK BAITURRIDHA 2 LUBUK BUAYA**

Azura Febrian Sulma<sup>1</sup>, Elise Muryanti<sup>2</sup>, Rismareni Pransiska<sup>3</sup>, Tisna Syafnita<sup>4</sup>

Universitas Negeri Padang

e-mail : [azurafebriansulma86@gmail.com](mailto:azurafebriansulma86@gmail.com)

[elise@fip.unp.ac.id](mailto:elise@fip.unp.ac.id)

**ABSTRACT**

English language introduction to early childhood needs to be stimulated with simple basic knowledge so that it is easily understood by children. The increasingly rapid development of science and technology requires the next generation of the nation to compete both at the national and global levels, which is required to have English language skills. This makes English language introduction to early childhood important to children. Many children who experience assistance in learning English vocabulary at Baiturridha 2 Lubuk Buaya Kindergarten have not developed according to their age, as well as the lack of children's involvement in learning English using picture media. This problem shows that the introduction of English vocabulary in learning needs to be designed to be more interesting and effective for children. The type of research used is quantitative research with an experimental method. The population in this study amounted to 15 children. The research design used a one group design with a purposive sampling technique, namely sampling based on certain considerations needed for the study. Hypothesis testing in this study used a Paired Sample T-test with a significance level of 0.05. The results of this study indicate that the use of audio roulette media has an effect on introducing English vocabulary to early childhood students at Baiturridha 2 Kindergarten, Lubuk Buaya. This is evidenced by the improvement in learning outcomes seen from the pre-test and post-test scores. Furthermore, the sig value (2-tailed) is 0.000.

**Keywords:** Vocabulary, Roulette Media, Early Childhood.

**ABSTRAK**

Pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini perlu dapat stimulasi dengan pengenalan kosakata yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut generasi penerus bangsa untuk bersaing baik di tingkat nasional maupun global, yang dituntut dengan kemampuan berbahasa Inggris. Hal ini menjadikan bahasa Inggris pada anak usia dini penting untuk dikenalkan kepada anak. Banyaknya Anak yang Mengalami Kesulitan Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris di Taman kanak-kanak Baiturridha 2 lubuk buaya yang belum berkembang sesuai dengan usianya, serta kurangnya keterlibatan anak dalam pembelajaran bahasa

Inggris menggunakan media gambar. Permasalahan ini menunjukkan bahwa pengenalan kosakata bahasa Inggris dalam pembelajaran perlu dirancang agar lebih menarik dan efektif bagi anak. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi pada penelitian ini berjumlah 15 anak. Rancangan penelitian menggunakan one group design dengan teknik pengambilan sampel adalah teknik purposive sampling yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang diperlukan untuk penelitian. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji Paired Sample T-test dengan taraf signifikansi 0.05. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh dalam penggunaan Media Roulette bersuara dalam pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Terhadap Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak Baiturridha 2 Lubuk Buaya. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan hasil belajar dilihat dari nilai pre-test dan post-test. Selain itu nilai sig (2-tailed) = 0.000.

**Kata Kunci :** Kosa Kata, Media *Roulette*, Anak Usia Dini

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan fisik dan mental anak mencapai puncaknya selama masa pembentukan bayi dan anak usia dini. Perkembangan anak di masa depan sangat bergantung pada stimulasi yang mereka terima selama masa ini. Semua aspek perkembangan anak akan berkembang pesat jika distimulasi dengan tepat (Wili & Ummu, 2015). Stimulasi yang tepat selama masa awal kehidupan sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak yang sehat di masa depan.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membina perkembangan holistik anak dengan menyediakan lingkungan terstruktur

yang kondusif untuk belajar dan bermain. Termasuk dalam kategori pematangan anak ini adalah keyakinan agama dan moral mereka, serta kemampuan linguistik, kognitif, sosial, emosional, budaya, artistik, atletik, dan motorik mereka. Keenam area pertumbuhan ini merupakan dasar dan harus dipupuk sejak usia dini. Salah satu bagian penting dari pertumbuhan yang membutuhkan stimulasi dini adalah bahasa. Dalam hal berteman dan membangun koneksi, bahasa adalah rajanya. Bagi anak-anak untuk memahami dunia di sekitar mereka, bahasa adalah alat yang penting. Salah satu fungsi utama bahasa adalah memungkinkan orang mengekspresikan diri secara verbal.

Karena kita adalah makhluk sosial yang saling bergantung, kemampuan berkomunikasi secara verbal sangat penting bagi interaksi manusia.

Isna (2019) berpendapat bahwa perkembangan bahasa pada anak usia dini sangatlah penting. Kosakata anak tumbuh seiring dengan usia kronologisnya. Kemampuan anak untuk mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis berkembang seiring dengan kematangan fisik dan otaknya. Perkembangan bahasa anak usia dini bergantung pada masukan dari lingkungan terdekatnya, seperti interaksi dengan anggota keluarga dan teman sebaya di rumah serta dengan guru TK.

Kosakata dan konsep dasar merupakan fondasi pengajaran bahasa Inggris pada anak usia dini, yang memungkinkan anak-anak memahami bahasa dengan relatif mudah. Untuk mengimbangi laju kemajuan teknologi yang terus meningkat, generasi Amerika berikutnya perlu mampu berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Inggris agar mereka dapat bersaing di tingkat nasional dan internasional. Oleh karena itu, penting untuk mulai mengajarkan bahasa Inggris kepada anak usia dini

(Na'imah 2022). Oleh karena itu, penting untuk mulai mengajarkan kata dan frasa bahasa Inggris kepada anak-anak sejak usia dini agar mereka dapat membangun dasar yang kuat untuk kesuksesan akademis mereka di masa depan. Kata-kata seperti "fruits" dan "animals" adalah contoh kosakata sehari-hari yang digunakan anak-anak.

Perkembangan keterampilan linguistik anak-anak berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis sangat bergantung pada kosakata mereka. Oleh karena itu, mengajarkan kata-kata baru dalam bahasa Inggris kepada anak-anak membutuhkan perhatian khusus, salah satunya adalah penggunaan materi pendidikan yang menarik.

Pengetahuan tentang cara membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efisien diperlukan untuk menyediakan media pembelajaran bahasa Inggris kepada anak-anak yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Rizki Safira, 2020). Permainan roda putar (Roulette) adalah cara yang menyenangkan untuk mengajarkan kata-kata baru dalam bahasa Inggris kepada anak-anak sambil bermain rolet. Roda rolet didefinisikan sebagai benda melingkar yang dapat diputar

(Kharirunnisa, 2017). Gagasan di balik media yang menghibur dan interaktif untuk pendidikan anak-anak mendasari terciptanya roda rolet. Kemampuan media untuk meningkatkan daya ingat dan kemampuan kognitif anak-anak merupakan nilai tambah yang besar. Kurangnya keterlibatan media atau gambar dalam pembelajaran bahasa Inggris dan kurangnya perkembangan keterampilan bahasa Inggris anak yang sesuai usia diidentifikasi sebagai masalah di TK Baituridha 2 Lubuk Buaya.

Masalah ini menyoroti perlunya pendekatan yang lebih interaktif dan efektif untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris baru kepada anak-anak. Namun, materi pembelajaran masih kurang dimanfaatkan dalam metode ini.

## **B. Metode Penelitian**

TK Baituridha 2 di Lubuk Buaya merupakan lokasi penelitian eksperimental yang mendasari penelitian ini. Tujuan dari desain pra-tes-pasca-tes satu kelompok dalam penelitian pra-eksperimen ini adalah untuk menentukan bagaimana suatu perlakuan tertentu memengaruhi gejala pada kelompok tertentu.

Penelitian ini membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan metodologi pre-tes-post-tes satu kelompok (Sugiyono, 2022), dimana tes diberikan sebanyak dua kali: Tes yang diberikan sebelum menerima perlakuan disebut pre-test (O1), yang diberikan pada kelompok eksperimen, setelah pre-test, penulis memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media Roulette bersuara untuk pengenalan kosa kata bahasa Inggris anak (X). Pada tahap akhir, penulis memberikan pos-test (O2) yaitu tes yang dilakukan setelah di beri perlakuan.

Populasi adalah segala keseluruhan individu yang berada di wilayah penelitian. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh anak yang ada di Taman Kanak-Kanak Baituridha 2 Lubuk Buaya yang berjumlah 15 anak. Populasi.

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diambil dari keseluruhan obyek penelitian dan dianggap mewakili keseluruhan populasi yang ada (Sugiyono, 2016). Untuk itu sampel yang digunakan 47 dalam penelitian ini sebanyak 15 anak. Dengan teknik pengambilan sampel Sampling purposive yang

mana pengambilan sampel diambil melalui pertimbangan tertentu seperti tingkat kemampuan serta kehadiran anak. Sampel diambil karena peneliti menganggap bahwa seorang tersebut akan memudahkan peneliti untuk mengambil informasi yang diperlukan.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 1. Uji normalitas

Untuk memastikan bahwa data di setiap kelompok kelas dalam uji pretes-postes satu kelompok mengikuti distribusi normal, uji-t harus dilakukan sebelum uji-t itu sendiri. Nilai signifikansi (Sig) yang lebih tinggi dari 0,05 menunjukkan bahwa data mengikuti distribusi normal. Di sisi lain, kita dapat mengatakan bahwa data tidak mengikuti distribusi normal jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Menggunakan SPSS for Windows 23, uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk digunakan untuk menentukan apakah data terdistribusi normal dalam penelitian ini. Hasil uji normalitas kelas uji pretes-postes satu kelompok untuk data pre-test dan post-test.

**Tabel 1. Uji normalitas menggunakan**

**SPPSS**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest P.Kosakata	.168	15	.200	.910	15	.138
Posttest P.Kosakata	.189	15	.157	.890	15	.067

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data pada tabel, terdapat lima belas mahasiswa yang terdaftar di kelas Desain Pretes-Posttest Satu Kelompok. Nilai sig Kolmogorov-Smirnov sebelum dan sesudah tes masing-masing adalah 0,200 dan 157. Karena nilai sig lebih besar dari 0,05, kita dapat menyimpulkan bahwa rata-rata mengikuti distribusi normal dari perhitungan nilai sig Kolmogorov-Smirnov sebelumnya. Dengan nilai sig 0,200 untuk hasil belajar sebelum tes dan 157 untuk hasil belajar setelah tes, kita dapat menyimpulkan bahwa data mengikuti distribusi normal.

#### 2. Uji Homogenitas

Uji normalitas merupakan prasyarat pertama dari dua prasyarat; uji homogenitas merupakan prasyarat kedua. Untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas Desain Pretes-Posttest Satu Kelompok, uji homogenitas sangat membantu. Data penelitian dianggap berasal dari varian homogen jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dan tidak dianggap berasal dari varian homogen jika nilai signifikansi kurang dari 0,05.

Di sini, kami menerapkan Uji Levene untuk menentukan homogenitas.

**Tabel 2 Uji homogenitas menggunakan SPSS**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretest Posttest Based on Mean	1.303	1	28	.263
Based on Median	1.136	1	28	.296
Based on Median and with adjusted df	1.136	1	27.536	.296
Based on trimmed mean	1.351	1	28	.255

Data dapat dikatakan homogen jika nilai signifikansinya lebih tinggi dari 0,05, yaitu  $2,63 > 0,05$ , berdasarkan tabel uji yang dihasilkan oleh SPSS 23.0.

### 3. Uji Hipotesis

Uji normalitas merupakan prasyarat pertama dari dua prasyarat; uji homogenitas merupakan prasyarat kedua. Untuk mengetahui apakah data berasal dari desain pretes-postes satu kelompok, uji homogenitas sangat membantu. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, data penelitian dinyatakan berasal dari varian homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data dinyatakan tidak berasal dari varian homogen. Uji Levene versi SPSS for Windows 23 digunakan dalam uji

homogenitas ini. Penilaian hasil uji homogenitas.

**Tabel 3. Hasil Pengujian hipotesis menggunakan SPSS**

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	15	18.20	1.699	.439
Kelas	15	1.00	.000 <sup>a</sup>	.000

a. t cannot be computed because the standard deviation is 0.

Pada kelompok pertama, rata-rata N-gain antara pretes dan posttes adalah 18,20, seperti yang terlihat pada data di atas. Tabel berikut menampilkan selisih antara pretes dan posttes, beserta skor gain-nya:

**Tabel 4 Hasil Uji T menggunakan One Sample T-Test**

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Nilai	41.494	14	.000	18.200	17.26	19.14

Tabel sebelumnya menunjukkan bahwa pada tingkat signifikansi 0,05, tabel

uji satu sampel independen menunjukkan nilai signifikansi sig. 0,000 untuk kesamaan varians pada kolom sig. (2-tailed). Data N-gain untuk kelas B homogen dan memiliki varians satu. Nilai 0,000 pada kolom sig. (2-tailed) lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, berdasarkan nilai signifikansi tersebut. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa siswa TK Baiturridha 2 mempelajari kosakata bahasa Inggris baru melalui media rolet audio.

#### 4. Uji Effect size

Uji effect size untuk mengetahui seberapa besar pengaruh atau efek antara satu variabel ke variabel lain. Disini peneliti menggunakan uji effect size untuk mengetahui seberapa besar efek media

roulette bersuara pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini dengan menggunakan rumus Cohen's. Berikut ini pencarian uji effect size yang peneliti dilakukan.

### **PEMBAHASAN**

Data dikumpulkan mengenai kemandirian media rolet audio dalam memberikan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini di TK Baiturridha 2, Lubuk Buaya, berdasarkan deskripsi masalah dan tujuan penelitian. Desain Pretest-Posttest Kelas Satu Kelompok adalah satu-satunya sampel yang digunakan untuk pengumpulan data ini. Lima instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dari tes pra dan pasca; berikut adalah kriteria untuk mengevaluasi setiap

instrumen: Empat, Sangat Baik; Tiga, Sangat Baik; Dua, Sangat Baik; Satu, Tidak Sangat Baik.

Kegiatan penelitian menghasilkan peningkatan keterampilan pengenalan kata anak-anak. Hal ini terbukti pada tahap awal ketika anak-anak masih belajar cara mengucapkan kata-kata dalam bahasa Inggris dan menafsirkan apa yang mereka dengar. Meskipun demikian, anak-anak menunjukkan kemahiran dalam pengucapan dan interpretasi pada ujian berikutnya. Bahwa media roulette ini berfungsi untuk mengajarkan anak-anak kata-kata baru dalam bahasa Inggris sudah jelas. Penelitian tentang kemandirian pengajaran kosakata bahasa Inggris

kepada anak-anak usia dini di TK Baiturridha 2 Lubuk Buaya telah menunjukkan hasil yang menjanjikan. Misalnya, di kelas B, di mana siswa memiliki skor total pra-tes 225 dan skor pasca-tes 273, peneliti mengamati peningkatan 48,80 persen dalam perolehan kosakata setelah intervensi.

Temuan penelitian menunjukkan peningkatan yang lebih besar setelah perlakuan. Uji hipotesis menghasilkan hasil signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 d 0,05, yang nilainya kurang dari 0,05. Singkatnya, media roulette suara dan latihan membangun kosakata yang ditawarkan kepada Kelas B tidak bisa lebih berbeda dalam hal kemandiriannya. Lebih lanjut, nilai  $d = 2,35$  diperoleh dari uji

ukuran efek menggunakan pendekatan d Cohen, yang dinilai tinggi menurut persyaratan. Dengan demikian, media Roulette memiliki pengaruh dalam pelajaran kosakata bahasa Inggris yang diajarkan kepada anak-anak TK di Baiturridha 2 Lubuk Buaya.

#### **E. Kesimpulan**

Analisis data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Roulette berpengaruh terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini kelas B. Kelas B memiliki skor rata-rata pretes yang lebih tinggi, yaitu 15,00 dan skor postes sebesar 18,20. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media roulette untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini efektif, berdasarkan hasil uji effect size ( $d = 2,35$ , yang termasuk dalam kategori tinggi pada tabel uji d Cohen, yaitu 97%). TK Lubuk Buaya Baiturridha 2.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Susanto. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Beberapa Aspek*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Alfisyahri, M. (2019). *Pengembangan Alarm Gempa Bumi Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA Kelas XII Materi Listrik Dinamis (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.
- Alkaaf, F. (2017). Perspectives of learners and teachers on implementing the storytelling strategy as a way to develop story writing skills among middle school students. *Cogent Education*, 4(1), 1-23.
- Ammelia, D. R., & Mariati, P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Musik Berbahasa Inggris untuk Mengembangkan Vocabulary Siswa Kelas V SD Tri Guna Bhakti Surabaya. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 587-591
- Arguningrum, Fantra Anggun. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Padakelompok B Tk Aisiyahbustanul Atfal Ngasem Colomadu Karanganyartahun Ajaran 2015/2016*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016.
- Firdaus. Muthiara & Elise Muryanti. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris *Jurnal Tambusai, Untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini: Pendidikan*

- <https://doi.org/10.11648/J.ljics.20170205> Vol. 4, No. 2.
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (1). 62-69
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mesiono, M., Vanni, S. O., & Zairina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dwi Utama Deli Serdang. *Jurnal Raudhah*, 8(1)
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Vokyaakarta: Gramasurya.
- Paramita, dkk. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif. Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen*. Sukobodo: WIDYA GAMA Press.
- Pujiani, T. & Almustaflikhah, N. (2022). The development of animation videos for teaching english integrated skills for young learners. *LEAD (Language. Education and Development)*, 1(2), 9-17
- Purwaningsih & Purwandari. (2020), *Implementing Thematic Songs In Seaching Vocabullary Skills To Elementary Students In Taman Baca Masyarakat Kodi Gunung Cunil Banyumas: Penerapan Lagu-Lagu Bertema Dalam Didaktika. Pengajaran. Lingua*  
<https://doi.org/10.24036/1d.V1111.8097>  
11(2), 216-222.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.