

**PENGARUH MEDIA LAGU TERHADAP PENGUASAAN KOSA  
KATA BAHASA INGGRIS DI KB PERMATA BUNDA  
KECAMATAN RANTAU SELATAN**

**Rita Utami**

*Mahasiswa Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara  
No Hp: [0823-16734654](tel:0823-16734654)*

**Soybatul Aslamiah Ritonga**

*Dosen Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara  
Email: [soybatul89@stita.ac.id](mailto:soybatul89@stita.ac.id)*

**Ismi Yulizar**

*Dosen Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara  
Email: [ismiyulizar25@gmail.com](mailto:ismiyulizar25@gmail.com)*

**Abstract—Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media lagu terhadap penguasaan kosa kata bahasa inggris di KB Permata Bunda Kecamatan Rantau Selatan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif (*Quasi Experiment*) dengan sampel penelitian dengan tehnik total sampling, Kelas Kelompok Bermain sebagai kelas kontrol peneliti melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah, tanya jawab, diskusi) kegiatan pembelajaran berpusat pada guru dan kelas V B sebagai kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan Media Lagu. Pada uji regresi linier sederhana terdapat nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$ , dengan kata lain ada pengaruh media lagu (x) terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris (y). Pada uji koefisien R terdapat determinasi (R Square) sebesar 0,729. Ini berarti pengaruh variable bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 72,9 % . Pada Uji-T diperoleh nilai sig. (2-tailed) =  $0,000 < \alpha = 0,05$ . Maka dalam penelitian ini  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.. Dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan media lagu terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris pada siswa di KB. Permata Bunda Kec. Rantau Selatan.

*Keywords—Media Lagu, Kosa Kata Bahasa Inggris.*

**I. PENDAHULUAN**

Masa anak-anak adalah masa keemasan (*golden age*) masa yang paling penting bagi seseorang sebagai pijakan awal untuk bekal sepanjang hayatnya. Banyaknya ditemukan konsep dan fakta yang memberikan penjelasan bahwa periode keemasan pada masa usia dini adalah masa semua potensi anak berkembang paling cepat sehingga di masa yang akan datang masa keemasan anak tidak akan dapat diulang

kembali. Jika potensi-potensi serta bakat yang dimilikinya tidak distimulasi secara maksimal dan optimal di usia tersebut maka dampaknya dapat menghambat tahap perkembangan anak berikutnya.

Di zaman yang serba modern ini, manusia dewasa maupun anak-anak dituntut untuk mengikuti teknologi serta kemajuan zaman yang dihitung sangat pesat. Ditandai dengan munculnya berbagai perangkat elektronik yang

beragam serta rentang usia pengguna perangkat elektronik yang bertambah, serta pergaulan masa kini yang kian menuntut seorang individu harus mahir untuk mahir bercakap dalam bahasa asing, terutama bahasa Inggris. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional dan telah menjadi bahasa komunikasi yang paling penting di zaman globalisasi ini.

Dalam penggunaan bahasa Inggris di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini, perlu adanya penguasaan kosakata terlebih dahulu, artinya adalah pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Kosakata atau *vocabulary* selalu bertambah seiring dengan bertambahnya usia. Kosakata dapat berfungsi sebagai alat penyampaian pesan di setiap kegiatan berkomunikasi serta memperoleh informasi dan pengetahuan. Kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa.<sup>1</sup> Penguasaan sebuah kosakata pada dasarnya merupakan sebuah kemampuan menggunakan kosakata, baik dalam bentuk tulisan ataupun lisan.

Penguasaan kosakata dapat dibedakan ke dalam penguasaan yang bersifat sebagai reseptif (menerima) yaitu apabila seorang dapat memahami kata-kata melalui kegiatan membaca atau menyimak, dan produktif (menghasilkan) yaitu apabila seorang dapat menggunakan kata-kata yang dibuatnya ke dalam bentuk ujaran atau tulisan. Kosakata sangat memberikan pengaruh terhadap kemahiran berbahasa seseorang karena kosakata merupakan satu aspek yang sangat penting dalam kemampuan berbahasa.<sup>2</sup>

Mengingat pentingnya penguasaan kosakata bahasa Inggris sejak dini, pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara di sekolah KB. Permata Bunda Kecamatan Rantau Selatan dengan kesimpulan yang

menunjukkan bahwa terdapat 18 dari 30 anak yang belum memahami bahasa dalam bahasa Inggris, ini dikarenakan penguasaan kosakata anak dalam bahasa Inggris masih sangat kurang.

Selain itu anak juga tidak terbiasa mendengar dan mengucapkan kata-kata dalam bahasa Inggris dalam kegiatan sehari-hari sehingga berpengaruh terhadap kurangnya minat anak dalam mempelajari kosakata dalam bahasa Inggris, kondisi ini terjadi karena tidak didukung oleh media pembelajaran yang digunakan di sekolah KB. Permata Bunda Kecamatan Rantau Selatan dalam pengajaran kosakata dalam bahasa Inggris yang kurang menarik dan masih bersifat konvensional.

Untuk itu seorang guru pada masa ini diharapkan dan dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran bersama anak didiknya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Darman, bahwa untuk mewujudkan terbentuknya generasi emas bangsa Indonesia yang akan terjadi tahun 2045, salah satu langkah yang harus ditempuh adalah memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia menjadi lebih berkualitas yaitu dengan tenaga pendidik yang memiliki kualitas dan kreatifitas yang mumpuni agar generasi bangsa dapat terdidik dengan baik, sehingga sumber daya masyarakat Indonesia menjadi unggul di berbagai bidang namun tetap tidak melupakan kereligiusannya.<sup>3</sup>

Pembelajaran yang menyenangkan ada banyak salah satunya adalah dengan menggunakan media lagu dalam kegiatan belajar mengajar seperti yang tertulis dalam jurnal *Music students "Perceptions of experiential learning at the moot audition"* karya Helen F. Mitchell menyatakan bahwa metode musik merupakan tantangan bagi para guru agar bisa memajukan muridnya dengan cara yang menyenangkan. This presents a challenge to

<sup>1</sup> N. Eliana, 2020, *Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar*, J. Pendidik. Dasar, Vol.11, No.1, hlm.45–55.

<sup>2</sup> R. Salwa, M. Usman, dan N. Saleh, 2021, *Media Puzzle dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*, Phonologie Journal of Language and Literature, Vol.1, No.2, hlm.108–114.

<sup>3</sup> Darman, R.A., 2017, *Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 melalui Pendidikan Berkualitas*, Jurnal Edik Informatika, Vol.3, No.2, hlm. 73-87.

music educators, in designing new strategies to train music students to access professionals' tacit knowledge about music performance evaluation in a meaningful and useful way".<sup>4</sup>

Penelitian ini sejenis dengan jurnal dari Ida Vera Sophya yang bertajuk "Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu Pada Anak Usia Dini" yang membahas mengenai bagaimana cara mengajarkan Bahasa Inggris kepada anak serta pengkajian manfaat lagu sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini. Selain itu apakah pengajaran yang dilakukan memperhatikan aspek-aspek pengajaran bahasa inggris bagi usia dini seperti: pelaksanaan progam pengajaran, kegiatan belajar mengajar, kemampuan guru, dan penggunaan dan tersedianya sarana dan prasarana atau tersedianya sumber belajar lainnya.<sup>5</sup>

Lagu sebagai media dalam pembelajaran bahasa inggris dapat mencakup keempat aspek dalam bahasa inggris, diantaranya berbicara, mendengar, menulis dan membaca. Melalui lagu anak-anak berbahasa inggris, siswa dapat mengingat kosakata dengan mudah serta dapat melatih pengucapan atau *pronunciation* kosa kata bahasa inggris anak-anak. Melalui lagu, rasa antusias siswa dalam penguasaan kosa kata bahasa inggris juga dapat meningkat dikarenakan pembelajarannya akan lebih menyenangkan bagi siswa<sup>6</sup> terutama pada anak-anak di sekolah KB. Permata Bunda.

<sup>4</sup> Mitchell, H. F, 2018, *Music students' perceptions of experiential learning at the moot audition. Music Education Research*, Vol.20, No.3, hlm.277–288.

<sup>5</sup> Sopya, I. V, 2018, *Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu Pada Anak Usia Dini. ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, Vol.1, No.1, hlm.1.

<sup>6</sup> Gracia Elizabeth Simatupang, dkk, 2022, *Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Lagu Bahasa Inggris di Kelas 4 SD Swasta GKPS 2 Pematang Siantar*, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol.2, No.1, hlm. 16-25.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian "Pengaruh Media Lagu terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di KB. Permata Bunda Kecamatan Rantau Selatan."

## II. LANDASAN TEORI

### A. Penguasaann Kosakata Bahasa Inggris

Salah satu aspek pengembangan pada pendidikan anak usia dini adalah bahasa. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi untuk berbicara dan menyampaikan ide atau pendapat kepada orang lain.<sup>7</sup> Untuk menciptakan komunikasi yang sukses membutuhkan kemampuan untuk memperkaya diri sendiri dengan berbagai pengetahuan bahasa.

Perkembangan merupakan proses peningkatan yang mengacu pada perubahan kualitatif organisme dikarenakan terjadi karena pertumbuhan dan proses belajar. Bahasa adalah sesuatu yang perlu ditingkatkan oleh anak-anak untuk komunikasinya. perkembangan bahasa anak usia dini merupakan proses peningkatan kemampuan berkomunikasi anak dikarenakan kematangan usia, dan proses belajar anak. Tahap perkembangan bahasa anak dimulai dari usia 0 hingga 5 tahun.<sup>8</sup>

Kosakata atau perbendaharaan kata menurut Hurlock dalam Rizka, merupakan bagian dari perkembangan berbicara anak sehingga pada pengenalan kosakata dibutuhkan pemahaman tentang arti dan bunyi.<sup>9</sup> Pengembangan kosakata salah satu tugas dari perkembangan bicara anak. Sebelum anak mampu mengucapkan atau belum mengetahui suatu kata yang akan dia bicarakan anak akan mengganti kata tersebut dengan bahasa pengganti seperti suatu isyarat, namun seiring berjalanya waktu dengan pemberian stimulus secara terus menerus maka jumlah kosakata anak akan meningkat.

<sup>7</sup> *ibid*

<sup>8</sup> Ahmad, S, 2012, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hlm. 5

<sup>9</sup> *Ibid*, 12

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penguasaan berasal dari kata kuasa, penguasaan merupakan pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan, kepandaian, dan sebagainya. Kosakata atau *vocabulary* dalam bahasa Inggris, secara umum dapat didefinisikan sebagai pengetahuan tentang kata dan maknanya.<sup>10</sup> Kosakata juga merupakan salah satu karakteristik bahasa yang harus dipelajari atau dikuasai siswa ketika mempelajari bahasa asing. Karena tidak mungkin untuk berkomunikasi dengan orang lain jika seseorang tidak memiliki penguasaan kosakata yang cukup dalam pikirannya. Seseorang tidak dapat berbicara, memahami, membaca, atau menulis bahasa asing kecuali ia mengetahui sejumlah besar kata.

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional, sebagai bahasa yang diajarkan dan dikuasai secara luas oleh banyak negara maju di dunia. Suatu negara yang telah menguasai bahasa Inggris dapat disimpulkan bahwa negara tersebut telah memasuki era globalisasi, artinya negara yang telah menguasai bahasa Inggris dapat dengan mudah menjalin hubungan internasional dengan negara lain, sehingga banyak negara yang berlomba-lomba mengajarkan bahasa Inggris kepada masyarakatnya, maka dari itu pada era globalisasi seperti sekarang ini sangatlah diperlukan untuk mempelajari bahasa Inggris sejak usia dini, seperti yang dikatakan Hurlock dalam bukunya dengan judul perkembangan anak bahwasanya pembelajaran bahasa asing sebaiknya dilakukan sejak dini, dikarenakan jika anak belajar bahasa asing dengan benar dan anak merasa senang maka pengucapan bahasa asing anak akan sama dengan berbicara seperti dengan bahasa ibu, apabila pembelajaran bahasa asing dilakukan pada saat anak sekolah menengah maka

pengucapan bahasa asing dalam logat asli mereka.<sup>11</sup>

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional dan telah menjadi bahasa komunikasi yang paling signifikan di zaman globalisasi saat ini.<sup>12</sup> Melihat perkembangan saat ini, bahasa Inggris sekarang menjadi satu-satunya bahasa yang dapat menjangkau seluruh dunia dengan tujuan agar anak-anak dapat bersaing di dunia global saat mereka tumbuh dewasa.

## B. Media Lagu

Kata “media” adalah bentuk jamak dari medium, yang berasal dari bahasa Latin “medius”, yang berarti “tengah”. Dalam bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang”. Dalam bahasa Arab disebut „wasail” bentuk jamak dari ‘wasilah’ yakni sinonim dari al-wast yang artinya juga tengah kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara (wasilah).<sup>13</sup>

Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) dan penerima pesan dan juga merupakan segala bentuk perantara yang dipergunakan untuk berkomunikasi. Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.<sup>14</sup>

<sup>11</sup>Ibid, 16

<sup>12</sup> Munthe, E. J. B., Simamora, M. A., Herman, Napitupulu, F. D., and Saragi, C. N., 2022, *An analysis of contextual meaning in Batak Toba songs lyric by Putri Silitonga: A case on semantics*. American Journal of Research in Humanities and Social Sciences, Vol.4, No.2, hlm.12-23.

<sup>13</sup>Trisanti Dewi Anggraini dan Endro Wahyuno, 2015, *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Dadu terhadap Kemampuan Berhitung pada Anak Tuna Grahita Kelas I*, Jurnal Pengembangan dan Penelitian Luar Biasa, Vol. 2 No. 1, hlm.22-26.

<sup>14</sup>Fatria.F, 2017, *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*,

<sup>10</sup>H.Sinaga, H. Herman, dan Pasaribu.E, 2020.*The Effect of Anagram Game on Students’ Vocabulary Achievement at Grade Eight of SMP Negeri 8 Pematangsiantar*.Journal of English Educational Study, Vol.3, No.1, hlm. 51-60.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), pendapat lain mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.<sup>15</sup> Penggunaan media pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar di kelas akan membantu siswa untuk memahami materi dengan jauh lebih mudah diterima sehingga besar kemungkinan tujuan pembelajaran akan di dapatkan siswa menjadi lebih maksimal.<sup>16</sup>

Berikut manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas :<sup>17</sup>

1. Pembelajaran terasa lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar.
2. Materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga murid tidak cepat bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Kegiatan yang dilakukan tidak hanya mendengar penjelasan tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Lagu mempunyai arti hal atau sesuatu yang berkaitan dengan indera pendengaran. Secara fisiologis, pendengaran adalah suatu proses gelombang-gelombang suara masuk melalui telinga bagian luar, terus ke gendang telinga, kemudian dirubah menjadi getaran mekanik di bagian tengah telinga, selanjutnya

berubah menjadi rangsangan syaraf, dan diteruskan ke otak.<sup>18</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menyebutkan bahwa lagu adalah ragam suara yang berirama seperti dalam berbicara, bernyanyi, membaca, dan kegiatan lainnya. Lagu berhubungan dengan mendengar. Yaitu mendengarkan bunyi suara, yang berkaitan dengan indra pendengaran.<sup>19</sup> Jadi lagu termasuk media audio yang digunakan sebagai alat bantu menyampaikan pembelajaran, agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Lagu adalah sumber bahasa otentik hampir tidak ada batasan waktu untuk menggunakan media lagu di dalam kelas ini berarti siswa dapat menggunakan lagu kapan pun mereka mau dan selama yang mereka inginkan, bahkan di dalam kelas maupun di luar kelas. Penggunaan media lagu dalam pembelajaran harus direncanakan terlebih dahulu, karena lirik lagu yang dinyanyikan haruslah sesuai dan memiliki pesan berupa materi pembelajaran yang ingin disampaikan.<sup>20</sup> Media lagu ini dapat dijadikan alat bantu untuk berbagai macam keterampilan berbahasa.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di KB Permata Bunda Lingkungan Simpang Tiga Gg. Prima Kelurahan Padang Pasir Kecamatan Rantau Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei

Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol.2, No.1, hlm.94-109

<sup>15</sup>Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020, *Strategi Belajar Mengajar*, PT.Rhineka Cipta, hlm.121.

<sup>16</sup>Nur Fajri, dkk, 2023, *Paradigma Pendidikan Praktis dalam Pembelajaran Seni Musik Untuk Anak di Sekolah Dasar*, PT. Nasya Expanding Management, Pekalongan, hlm. 58.

<sup>17</sup> Hamidulloh Ibda, 2017, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang : Konsep Dan Aplikasi*, CV. Pilar Nusantara, Semarang, hlm. 36.

<sup>18</sup> Adriyati May Nggiri, 2014, *Keefektifan Penggunaan Media Lagu Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XSma Negeri 1 Muntilan Magelang*, Universitas Negeri Yogyakarta, Magelang, hlm. 19-20.

<sup>19</sup>*Ibid*, 21.

<sup>20</sup> Aeni, A.N., Aulia, C.R., Fauziah, L.N.E dan Fernando, Y, 2022, *Pengembangan Lagu "Malaikatku" sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, Vol. 6, No.3.

sampai dengan September pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi diartikan sebagai keseluruhan subjek atau objek penelitian. Menurut Sugiyono, Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek-obyek atau subyek-subyek yang mempunyai ciri-ciri dan sifat-sifat yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>21</sup>Jadi yang dimaksud dengan populasi bukan hanya manusia saja, tetapi juga benda dan benda lainnya.

Populasi bukan sekedar jumlah yang terdapat pada objek atau subjek yang diteliti, namun mencakup seluruh ciri-ciri atau sifat-sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh Siswa di KB. Permata Bunda Kecamatan Rantau Selatan yang berjumlah 30 orang.

Menurut Sugiyono, sampel adalah sebagian dari populasi.<sup>22</sup> Apabila populasinya besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari segala sesuatu yang ada dalam populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diterapkan pada populasi. Sebab sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif.

Dalam pengambilan sampel, jika subjeknya kurang dari 100, sebaiknya diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Namun apabila jumlah subjek lebih dari 100 orang, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%.<sup>23</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Sampling Jenuh* yaitu dimana semua anggota populasi dijadikan

sampel.<sup>24</sup> sampel yang diambil oleh peneliti yaitu seluruh siswa KB. Permata Bunda Kecamatan Rantau Selatan.

## C. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan mendeskripsikan dan menguji kebenaran yang telah ditetapkan hipotesa.<sup>25</sup> Jenis penelitian ini adalah Quasi eksperimen yang dimaksudkan untuk melihat pengaruh suatu perlakuan.

Penelitian ini dikatakan eksperimen semu karena peneliti tidak mengendalikan seluruh variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan percobaan. Eksperimen semu adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkendali.<sup>26</sup> Eksperimen semu dipilih untuk mengetahui sebab-sebab yang mungkin terjadi antara variabel independen dengan variabel dependen.

## D. Istrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data, sehingga pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih akurat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah penanganannya.<sup>27</sup> instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang lebih spesifik

<sup>24</sup>*ibid*, 10

<sup>25</sup>Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, CV, Bandung, hlm. 23.

<sup>26</sup>*ibid*

<sup>27</sup> Johariah, 2019, *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika materi Pecahan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe Jigsaw*, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 1, No. 1, hlm. 20-33.

<sup>21</sup>*ibid*

<sup>22</sup>*ibid*

<sup>23</sup>Arikunto dalam T. Atmoko, 2015, *Standar Operasional dan Prosedur (SOP) dan Akuntabilitas*, Unpad, Bandung, hlm 9

dibandingkan dengan teknik pengumpulan data lainnya.<sup>28</sup>

Adapun terkait pedoman penilaian mengacu pada Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu dengan mengukur langsung melalui pemberian angka atau lambang bintang, yaitu :

- Nilai 1 atau Belum Berkembang (BB)

Peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan skor 50-59 (\*).

- Nilai 2 atau Mulai Berkembang (MB)

Peserta didik sudah mulai memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator namun belum konsisten dengan skor 60-69 (\*\*).

- Nilai 3 atau Berkembangan Sesuai Harapan (BSH)

Peserta didik sudah memperlihatkan tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan sudah konsisten dengan skor 70-79 (\*\*\*)

- Nilai 4 atau Berkembang Sangat Baik (BSB)

Peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten dengan skor 80-100 (\*\*\*\*).<sup>29</sup>

Dari hasil pencapaian skor yang diperoleh, kemudian dimasukkan ke dalam rumus untuk dihitung persentasenya.

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

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi yang dicari

N = Number of Case/ Skor Total

<sup>28</sup>Muhammad Ilyas Ismail, 2020, *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, Rajagrafindo Persada, Depok, hlm. 25.

<sup>29</sup> Munardi dan Nanimirianwati, 2013, *Modul Penilaian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, Pnfi Provinsi Bengkulu, Bengkulu, hlm.96

#### IV. HASIL PENELITIAN

Peneliti mengamati siswa di KB.Permata Bunda untuk mengidentifikasi permasalahan.Observasi ini menunjukkan beberapa permasalahan yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti tidak hanya mengamati di kelas tetapi juga mewawancarai guru dan siswa untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang proses belajar mengajar. Ada beberapa permasalahan yang harus diselesaikan di kelas.Permasalahan tersebut terdapat pada model yang digunakan dalam menyampaikan bahan ajar.

Di zaman yang serba modern ini, manusia dewasa maupun anak-anak dituntut untuk mengikuti teknologi serta kemajuan zaman yang terhitung sangat pesat kian menuntut seorang individu harus mahir bercakap dalam bahasa asing, terutama bahasa Inggris. Dalam penelitian ini peneliti mempunyai dua kelas yaitu kelas kontrol pada kelas B dan kelas eksperimen pada kelas A, dimana sebelum peneliti memulai terlebih dahulu dilakukan pengujian keabsahan data lembar observasi yang akan digunakan nantinya. Uji validitas ini dilakukan pada kelas B dengan jumlah Indikator awal sebanyak 16butir. Setelah dilakukan validitas, terdapat 3 soal dengan  $r$  hitung  $< r$  tabel yang berarti butir tersebut tidak valid dan 13 butir dengan  $r$  hitung  $> r$  tabel yang berarti valid.

##### 1. Kelas Eksperimen

Pada hari pertama, peneliti melakukan observasisebagai pre-test dan mengisi lembar observasi sebanyak 13 butir selama satu jam untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan berbicara siswa.Setelah observasi selesai di jam selanjutnya peneliti memperkenalkan lagu *one and one* dan *part of body* agar siswa dapat mengenal dan terbiasa dengan lagu tersebut.Pada hari kedua peneliti menjelaskan secara mengenalkan kembali secara mendalam mengenai lagu yang sudah dikenalkan di hari pertamadengan mulai memperagakan arti dari dari lagu tersebut agar mudah untuk diingat sehingga anak-anak dapat menyanyikan dan bergerak dimanapun mereka berada.Pada hari

terakhir, peneliti melakukan observasi dengan mengisi lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa inggris anak di KB, Permata Bunda Kec.Rantau Selatan setelah belajar menggunakan media lagu.

## 2. Kelas Kontrol

Pada hari pertama, peneliti melakukan observasi dan mengisi lembar observasi sebanyak tiga belas butir puluh soal selama satu jam untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan berbicara siswa. Pada pertemuan berikutnya, peneliti menjelaskan materi tentang kosakata bahasa inggris dengan melakukan penyebutan satu persatu kata untuk dihafal. Untuk pertemuan terakhir peneliti Peneliti melakukan observasi kembali kepada siswa seraya mengisi lembar observasi.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media lagu terlihat siswa terlihat kesulitan dalam mengetahui beberapa kosakata dalam bahasa inggrisserta tidak adanya berbicara pengulangan di kelas. Namun setelah diberikan treatment menggunakan media lagu, siswa lebih banyak mengulang lagu dan lebih mengetahui kosakata bahasa inggris.

Berdasarkan data, Berdasarkan perhitungan nilai berdasar hasil observasi peneliti dengan menggunakan uji Dependent Sample T-Test diperoleh nilai sig. (2-tailed) =  $0,00 < \alpha = 0,05$ . Jadi dalam penelitian ini  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan kata lain terdapat pengaruh media lagu terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris di KB. Permata Bunda Kec. Rantau Selatan.

## V. KESIMPULAN

Pada Uji Realibilitas diketahui nilai Cronbach's Alpha  $0,907 > 0,349$  (r table) maka disimpulkan bahwa indikator pada lembar observasi dinyatakan reliable atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian. Pada Uji Normalitas menunjukkan nilai sig.  $0,200$

$> 0,05$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Pada uji homogenitas berdasarkan perhitungan diketahui bahwa nilai sig.  $0,387 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa varians data pada siswa kelas A dan B adalah homogen. Pada uji regresi linier sederhana terdapat nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$ , dengan kata lain ada pengaruh media lagu (x) terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris (y). Pada uji koefisien R terdapat determinasi (R Square) sebesar  $0,729$ . Ini berarti pengaruh variable bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar  $72,9\%$ . Pada Uji-T diperoleh nilai sig. (2-tailed) =  $0,000 < \alpha = 0,05$ . Maka dalam penelitian ini  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.. Dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan media lagu terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris pada siswa di KB. Permata Bunda Kec. Rantau Selatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriyati May Nggiri, 2014, *Keefektifan Penggunaan Media Lagu Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Muntilan Magelang*, Universitas Negeri Yogyakarta, Magelang.
- Aeni, A.N., Aulia, C.R., Fauziah, L.N.E dan Fernando, Y, 2022, *Pengembangan Lagu "Malaikatku" sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, Vol. 6, No.3.
- Ahmad, S, 2012, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Anggraini, Trisanti Dewi dan Endro Wahyuno, 2015, *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Dadu terhadap Kemampuan Berhitung pada Anak Tuna Grahita Kelas 1*, Jurnal Pengembangan dan Penelitian Luar Biasa, Vol. 2 No. 1.

- Atmoko, T, 2015, Standar Operasional dan Prosedur (SOP) dan Akuntabilitas, Unpad, Bandung
- Darman, R.A, 2017, *Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 melalui Pendidikan Berkualitas*, Jurnal Edik Informatika, Vol.3, No.2.
- Djamarah, Syaiful Bahari dan Azwan Zain, 2020, *Strategi Belajar Mengajar*, PT.Rhineka Cipta.
- Dr. Yuniastuti, SH., M.Pd., Miftakhuddin, S.Pd., M.Pd., Muhammad Khoiron, S.Pd., M.Pd., 2021, *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*, Scopindo Media Pustaka, Surabaya.
- F, Fatria, 2017, *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive dalam Pembelajaran Bahasa Indoneisa*, Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol.2, No.1.
- Fajri, Nur, dkk, 2023, *Paradigma Pendidikan Praktis dalam Pembelajaran Seni Musik Untuk Anak di Sekolah Dasar*, PT. Nasya Expanding Management, Pekalongan.
- Hamidulloh, Ibda, 2017, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang : Konsep Dan Aplikasi*, CV. Pilar Nusantara, Semarang.
- Haryati, Sri dan Zakir, 2017, Pengaruh Metode Pembelajaran Croosword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru, Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi, Vol. 5, No. 1.
- Hoy, Yam Jin dan Ruhiyat Taufik, 2021, Hipotesis Penelitian Kuantitaif, Jurnal Ilmu Administrasi, Vol. 3 No. 2.
- Irawan.R, dan Surjono, H.D, 2018, *Pengembangan e-learning berbasis moodle dalam peningkatan pemahaman lagu pada pembelajaran bahasa inggris*, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol.5 No.1.
- Ismail, Muhammad Ilyas, 2020, *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, Rajagrafindo Persada, Depok.
- Jannah, Miftahul, 2016, *Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangannya dalam Islam*, Jurnal Psikoislamedia, Vol. 1, No. 1.
- Johariah, 2019, *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika materi Pecahan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe Jigsaw*, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 1, No. 1.
- M, Yamin, 2017, *Metode Pembelajaran Bahasa Inggris di Tingkat Dasar(PGSD)*, Universitas Syiah Kuala Jurnal Pesona Dasar, Vol.1, No.5.
- Mitchell, H. F, 2018, *Music students' perceptions of experiential learning at the moot audition. Music Education Research*, Vol.20, No.3.
- Munardi dan Nanimirianwati, 2013, *Modul Penilain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, Pnfi Provinsi Bengkulu, Bengkulu,).
- Munthe, E. J. B., Simamora, M. A., Herman, Napitupulu, F. D., and Saragi, C. N, 2022, *An analysis of contextual meaning in Batak Toba songs lyric by Putri Silitonga: A case on semantics*, American Journal of Research in Humanities and Social Sciences, Vol. 4, No.2.
- N. Eliana, 2020, *Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar*, J. Pendidik. Dasar, Vol.11, No.1.

## Vol. II Edisi I Oktober2023 –Maret 2024

- Nasution, Sangkot, 2017, Variabel Penelitian, *Jurnal Tarbiyah Uinsu*, Vol. 5, No. 2.
- Noor, Wahyuni, 2014, *Uji Validitas dan Reliabilitas*, Binus University.
- Pertalola, Maretta dan Nova Yulia, 2019, *Efektifitas Media Lagu Bahasa Jepang Terhadap Penguasaan Goi Siswa kelas X SMAN 05 Padang*, *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, Vol.2, No.2.
- Prayudha, Joko dan Aziz Abdul Malik, 2021, *Penerapan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di TK Negeri Pembina Lebong*, *Sistema Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 1.
- R, Wahyuningtyas dan Sulasmono, B.S, 2020, *Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.2, No.1.
- Rifayanti, Dewi, 2013, *A Portrait of Teaching Vocabulary Through Song to Young Learners*, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Salwa, R, M. Usman, dan N. Saleh, 2021, *Media Puzzle dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*, *Phonologie Journal of Language and Literature*, Vol.1, No.2.
- Sanjaya, Wina, 2015, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*, Kencana, Jakarta.
- Satria dan Rita, 2021, *Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia*, *Jurnal Ilmiah M. Progress*, Vol. 11 No. 1.
- Simatupang, Gracia Elizabeth, dkk, 2022, *Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Lagu Bahasa Inggris di Kelas 4 SD Swasta GKPS 2 Pematang Siantar*, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol.2, No.1.
- Sinaga, H, H. Herman, dan Pasaribu.E, 2020. *The Effect of Anagram Game on Students' Vocabulary Achievement at Grade Eight of SMP Negeri 8 Pematangsiantar*.*Journal of English Educational Study*, Vol.3, No.1.
- Sufiani. S,dkk, 2022, *Internalisasi Nilai Pendidikan Agama Islam dalam Pembelajaran di Raudhatul Athfal*, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.3, No.2.
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, CV, Bandung.
- V, Sopya.I, 2018, *Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu Pada Anak Usia Dini. ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, Vol.1, No.1.
- V, Wiratna Sujarweni, 2014, *Metode Penelitian Lengkap Praktis dan Mudah Dipahami*, Pustaka Baru Press, Yogyakarta.