

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu aspek terpenting dalam perkembangan anak usia dini. Penguasaan bahasa memungkinkan anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar secara baik dan efektif. Anak usia 5 – 6 tahun tergolong pada tahapan pra-prasional yang mana anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasanya. Para ahli linguistik membagi dalam lima tahapan yaitu tahap *holofrastik* (1-2 tahun), tahap Kalimat Dua Kata (2-3 tahun), tahap Pengembangan Tata Bahasa (3-4 tahun), tahap Pradewasa/ Bahasa Menjelang Dewasa (4-5 tahun), tahap Kompetensi Penuh (5 tahun lebih).¹ Pada tahap perolehan bahasa anak tidak hanya memperoleh bahasa ibu saja, anak juga berkesempatan menerima bahasa kedua ketika ia berada dilingkungan sekitar seperti di sekolah yang menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa keseharian ketika belajar.

Penggunaan bahasa pertama dan kedua tergantung pada bagaimana masing-masing keluarga menerapkan. Bahasa pertama atau yang disebut dengan bahasa ibu merupakan bahasa yang digunakan pertama kali oleh anak dengan keluarganya. Sedangkan bahasa kedua merupakan bahasa asing yang diperoleh anak setelah bahasa

¹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, (Jakarta: Prenadamedia, 2016), hlm.66

pertama. Pada umumnya bahasa kedua yang digunakan ialah bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Bahasa Inggris sangat penting dipelajari, secara umum diketahui bahwa bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional pertama yang digunakan hampir di semua bidang kehidupan dunia seperti pendidikan, teknologi dan informasi, ekonomi, bisnis dan lainya. Bahasa Inggris juga telah menjadi wadah untuk menghubungkan dan mentransfer informasi ke seluruh dunia. Hal ini sedikit demi sedikit menimbulkan sebuah kasadaran bahwa bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang sangat penting di era masyarakat modern saat ini. Salah satu riset yang dilakukan oleh *Education First: English Proficiency Index* (EF EPI) tentang Indeks Kecakapan Bahasa Inggris yang membahas data meningkatnya atau menurunnya kecakapan bahasa Inggris dinegara-negara serta informasi tentang pentingnya bahasa Inggris dalam segala bidang dan korelasinya.

Hasil riset EP tahun 2017 sebelumnya menyatakan bahwa Indonesia memiliki kecakapan bahasa Inggris yang rendah. Indonesia menduduki peringkat ke 39 dari 80 negara didunia dengan skor 52,15% sedangkan di Asia Indonesia menduduki peringkat ke 10 dari 20 negara. Sedangkan, hasil riset EP tahun 2018 menyatakan bahwa kecakapan bahasa Inggris di Indonesia masih tergolong rendah bahkan Indonesia turun beberapa beringkat. Indonesia berada di nomor 51 dari 88 negara di dunia dengan skor 51,58%. Sedangkan di Asia, Indonesia berada pada urutan ke 13

dari 21 negara.² Dari data tersebut dapat disimpulkan menurunnya kecakapan bahasa Inggris di Indonesia. Jika skor Indonesia semakin menurun untuk tahun selanjutnya, ditakutkan bangsa akan mengalami ketinggalan dan dampaknya akan berimbas di masa depan generasi anak muda selanjutnya.

Riset EP juga membantu mengetahui bahwa bahasa Inggris sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat disegala bidang. Salah satu contoh, di dalam hasil penelitian EP, seiring berjalannya waktu bahasa Inggris dan inovasi saling berdampingan. Hal ini dibuktikan banyak ditemukan jurnal ilmiah yang dipublikasikan dalam bahasa Inggris. Di Indonesia sendiri juga banyak fenomena seberapa berpengaruhnya bahasa Inggris pada masyarakat saat ini.

Penggunaan bahasa asing (bahasa Inggris) sendiri sangat penting di kehidupan modern saat ini, melihat bahasa Inggris merupakan bahasa yang digunakan dalam skala internasional. Kemampuan bahasa Inggris secara khusus sangat dibutuhkan untuk berbagai tujuan salah satunya ialah untuk mencari pekerjaan atau untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi. Seperti yang ditulis oleh Alfitriani Siregar dalam *E-book* yang berjudul “Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini” yaitu Di era MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) menuntut wawasan dan ilmu pengetahuan harus luas. Kita tidak dapat bersaing tanpa memiliki wawasan yang cukup. Wawasan dan ilmu pengetahuan diperoleh dari membaca dan 80% tertulis

² First Education, *Indeks Kecakapan Bahasa Inggris EF*, (Jakarta: Jakarta, 2018) Edisi 8, Hlm: 26

dalam bahasa Inggris.³ Tak heran jika orangtua berusaha semaksimal mungkin agar anaknya memiliki kemampuan berbahasa Inggris dengan baik.

Belajar bahasa Inggris tak hanya saat anak – anak masuk sekolah dasar atau saat remaja saja namun pada saat anak – anak masih di TK. Perolehan bahasa sebelum usia 5 tahun pada anak mirip dengan perkembangan bahasa pertama dalam proses dan kecakapannya (Bialystok & Hakuta, dikutip dalam Lessow-Hurley).⁴ Tidak hanya anak mempelajari bahasa dengan lebih mudah dibandingkan dengan orang dewasa, anak akan menerima pengetahuan produksi fonetik dalam tingkat yang hampir mendekati cara pengucapan bahasa asli, sedangkan orang dewasa yang belajar bahasa kedua terlihat berbicara dengan aksen tertentu (Bruer, Gass&Selinker, Lessow-Hurley, Schacter dalam Beverly Otto).

Pendapat diatas selaras dengan teori *Second Language* terbaru yang menyebutkan bahwa semakin dini anak belajar bahasa asing semakin cepat mereka menguasainya karena alasan kemampuan *short and long term memory* yang lebih baik.⁵ Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak TK tentu berbeda. Metode dan materi yang digunakanpun berbeda. Guru harus mempertimbangkan kontek pembelajaran

³ Alfi Siregar, *Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini*, (Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli, 2018), hlm.4

⁴ Beverly Otto, *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*, (Jakarta: Panedamedia Grup, 2015), hal 92, Edisi ketiga

⁵ *Ibid*, hal: 6

anak. Hal ini juga didukung oleh Myles dalam Jurnal International yang berjudul

English Teaching Methodologies for Early Childhood Education :⁶

When the ETP (English Teaching Process) aims at teaching English as a Second Language (ESL), it should be taken into account the route and the rate of the student's progress. The route is the nature of the stages students go through in the acquisition process, not taking into account the mother tongue or the context of their learning, and the rate in the speed of the language's learning.

Artinya:

Ketika ETP (Proses Pengajaran Bahasa Inggris) bertujuan mengajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (ESL), harus diperhitungkan rute dan tingkat kemajuan siswa. Rute adalah sifat tahapan yang dilalui siswa dalam proses akuisisi, tidak memperhitungkan bahasa ibu atau konteks pembelajaran mereka, dan laju dalam kecepatan pembelajaran bahasa.

Bahasa Inggris anak usia dini hanya bersifat meniru secara verbal, anak tidak diharuskan bisa dan lancar menulis bahasa Inggris karena harus menyesuaikan pada tahap perkembangan anak usia dini. Materi yang digunakan pun harus bersifat umum atau mudah didapatkan disekitar anak seperti *Greeting, Labeling, Introduce, Song to Teach, Part Of the Body* dan lainnya. Berdasarkan hal ini, peneliti mengambil materi yang cocok yaitu *part of the body* agar lebih mudah dipahami dan dibayangkan karna

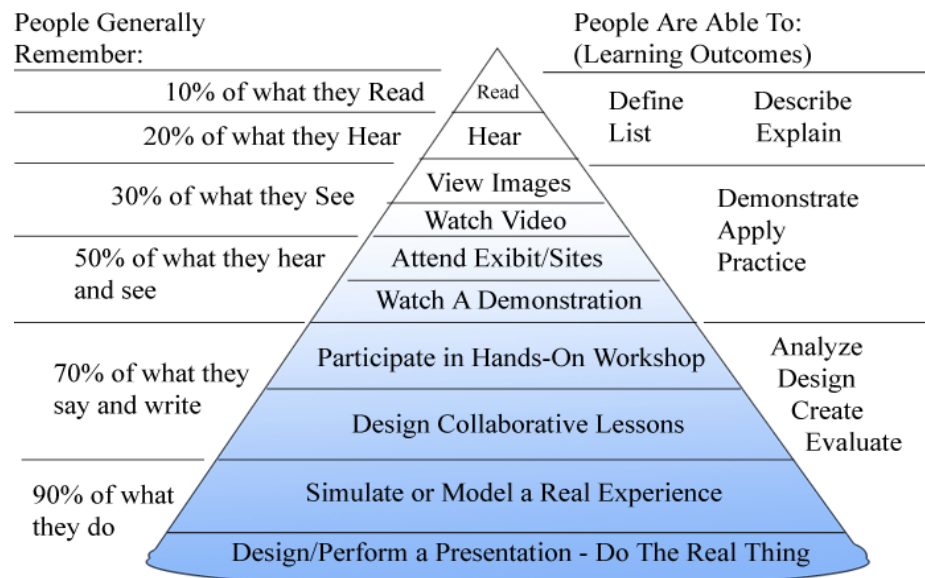
⁶ Maria de las Mercedes Gonzalez, Aller Rodriguez, *English Teaching Methodologies for Early Childhood Education*, (Spanyol: Universitas de Granada, 2016), Volume 2, No 1, hlm: 7

keberadaanya yang nyata pada diri anak. Anak pasti mengerti apa itu mata, hidung, bibir, tangan, kaki dengan ini akan mempermudah mereka memahaminya..

Belajar yang mudah dan menyenangkan biasanya tergantung bagaimana sikap guru dan faktor pendukung lain seperti media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai solusi untuk menunjang kesuksesan pembelajaran. Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, jika melihat dari sifatnya media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu media auditif, media visual dan media audio visual.

Media pembelajaran akan menarik jika media tersebut dapat didengar, dilihat dan anak juga dapat berpartisipasi didalamnya. Pelibatan media pembelajaran secara aktif dengan anak akan menghasilkan *output* pengalaman belajar yang lebih baik. Peranan media pembelajaran dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa ,Edgare Dale menggambarkan kedalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*).⁷

⁷ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Pranadamedia Group, 2012), hlm 65



Dale's Cone of Experience

Gambar 1.1 Dale's Cone Of Experience

Kerucut pengalaman diatas memberikan gambaran bahwa semakin konkret siswa mempelajari contohnya melalui pengalaman langsung maka semakin banyak pengalaman yang didapat. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal maka semakin sedikit pengalaman yang didapat.

Media pembelajaran seperti ini biasanya membutuhkan multimedia sebagai bantuan agar dapat menciptakan media yang dapat memberikan tiga sifat sekaligus. Media pembelajaran melalui bantuan multimedia dianggap menarik karena didalamnya terdapat berbagai media lain seperti foto, suara/lagu, video, *slide* dan

lainnya. Hal ini diharapkan anak akan lebih aktif dan saling berinteraksi dengan baik saat belajar dan akan memberikan pengalaman belajar yang baik pula.

Multimedia menurut Wina Sanjaya memiliki dua bentuk yaitu multimedia linier dan interaktif. Multimedia linier lebih bersifat berurutan atau sekuensial. Penggunaan media ini harus menyesuaikan urutan tahap demi tahap sesuai dengan pengemasan materi yang telah ditentukan. Sedangkan multimedia interaktif lebih kearah dimana pengguna dapat memilih pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan.⁸ Pengguna tidak harus menggunakan sesuai dengan urutan atau tahap.

Pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif membutuhkan aplikasi untuk menciptakannya. Aplikasi mudah dan umum yang digunakan biasanya *powerpoint* atau *adobe flash*. Mengingat pengoprasian *adobe flash* lebih rumit maka solusinya ialah menggunakan *powerpoint*. *Powerpoint* merupakan suatu aplikasi *Microsoft Office* yang berfungsi sebagai aplikasi untuk presentasi. Tak hanya itu, aplikasi ini juga terdapat *figure - figure* yang mampu menciptakan sebuah media pembelajaran multimedia interaktif pula.

Penggunaan media pembelajaran interaktif ini tak hanya digunakan pada tingkat sekolah dasar saja melainkan pada TK juga. Peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian awal bahwa di TK Kartini sudah seringkali memakai multimedia untuk media pembelajaran. Dampak positif penggunaan multimedia di

⁸ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2012), hlm.224

TK Kartini sendiri selain mempermudah guru untuk mengajar, pembelajaran dikelas akan lebih efektif dan menyenangkan untuk anak, rata – rata anak akan terlihat lebih antusias ketika belajar menggunakan multimedia. Penggunaan multimedia ini dirasa akan memiliki efek yang baik dalam perkembangan belajar anak melihat berbagai unsur media yang ada seperti *text*, audio, foto/gambar, video, *slide*, animasi dan lainnya. Agar media ini dapat digunakan sekolah juga harus memiliki fasilitas yang memadai.

Fasilitas atau alat – alat yang digunakan harus dimiliki oleh sekolah karena jika sekolah tidak memilikinya maka media ini tidak akan bisa digunakan. Komputer/Laptop, layar, LCD/Proyektor, Sound merupakan alat yang harus dimiliki sekolah jika ingin menggunakan media berbasis multimedia ini. Sekolah TK Kartini merupakan salah satu sekolah dimana mereka sering menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dan TK ini juga memiliki jam khusus untuk melatih bahasa asing peserta didiknya. Kepala yayasan TK Kartini mengungkapkan bahwa pembelajaran bahasa inggris sangat penting bagi masa depan anak. Jika anak tidak dikenalkan sejak dini mereka akan tertinggal dimasa depan, dan para guru serta wali murid tidak mau jika anak – anak tidak mampu bahkan tidak mengenal bahasa inggris. Para guru berharap bahwa hal ini akan menjadi bekal untuk anak kelak hari ketika masuk pada jenjang yang lebih tinggi.

Lembaga Pendidikan Taman Kanak – kanak Kartini yang berlokasi di Jl. Jeruk, Gg. 3 Perumnas Kamal memiliki program pembelajaran bahasa inggris dan arab. Pembelajaran tersebut termasuk pelajaran mulok. Yayasan beranggapan bahwa bahasa inggris dan arab penting untuk diajarkan sejak usia dini agar anak memiliki bekal dimasa yang akan datang. Hampir setiap hari pembelajaran di TK menggunakan media pembelajaran. Media juga digunakan ketika proses pengenalan bahasa inggris dan arab disetiap hari sabtu selama kurang lebih 45 menit. Pengenalan bahasa Inggris dan Arab ini tidak langsung pada saat itu juga namun bergilir. Hari sabtu minggu pertama guru mengenalkan bahasa inggris lalu sabtu minggu kedua ganti bahasa arab begitu seterusnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari sabtu tanggal 12 April 2019, bahwa pembelajaran bahasa inggris dilakukan selama 2 minggu sekali, tepatnya hari setiap hari sabtu. Pembelajaran dilaksanakan dengan durasi waktu selama kurang lebih 45 menit. Pengajar seringkali menggunakan media guna meningkatkan minat dan antusias anak. Selain itu anak dapat lebih fokus saat pembelajaran ketika menggunakan media. Media yang digunakan oleh pengajar seringkali menggunakan media 2 dimensi/ gambar.

Media pembelajaran bahasa inggris di TK Kartini biasanya menggunakan papan bergambar anggota tubuh . Guru menggunakan metode demonstrasi untuk menjelaskannya. Anak duduk memperhatikan dan mengikuti ucapan yang diucapkan

guru dengan melihat gambar yang tertempel di sebuah papan. Guru juga menggunakan metode bernyanyi ketika anak sudah mulai bosan. Guru mengajarkan pembelajaran bahasa Inggris dengan bantuan media papan bergambar anggota tubuh. Durasi waktu pembelajaran berlangsung selama kurang lebih 30 menit. Waktu tersebut tidak mungkin anak bisa selamanya fokus dan tenang, di TK Kartini selama pembelajaran bahasa Inggris anak mampu bertahan sekitar kurang lebih 3-4 menit untuk berkonsentrasi selebihnya anak mampu bertahan lebih lama 10 menit bahkan lebih jika saat bernyanyi atau kuis kecil-kecilan. Anak lebih berminat jika dipertontonkan sebuah video dan menirukannya, dari pada saat guru menjelaskan dengan media papan bergambar. Fokus dan konsentrasi dari anak adalah inti dari masalah saat pembelajaran bahasa Inggris, maka dari itu perlu adanya suatu media pengembangan agar dapat mengembangkan fungsi dari media itu sendiri.

Peneliti menyadari beberapa kesulitan anak dalam termasuk berkonstrasi saat pembelajaran bahasa Inggris, maka dari itu peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris yang berawal dari papan bergambar berkembang menjadi media multimedia interaktif berbasis *powerpoint*. Peneliti menggunakan *powerpoint* karna para guru di TK dirasa telah mampu mengoperasikan alat – alat seperti laptop dan komputer serta mampu menggunakan *software* dari *Ms.Office* salah satunya *powerpoint*. Pengembangan media ini diharapkan mampu mengatasi kesulitan anak saat berkonsentrasi ketika pembelajaran bahasa Inggris.

Pembelajaran bahasa inggris yang artinya mengajarkan bahasa asing untuk anak sangat tidak mudah. Memerlukan teknik dan metode yang sesuai. Selain materi yang mudah dipahami, penggunaan media pembelajaran juga sangat berpengaruh. Sebagaimana kesulitan pembelajaran bahasa inggris di TK Kartini tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* pada Materi Anggota Tubuh (*part of the body*) dalam Bahasa Inggris Berbasis *Microsoft Office Powerpoint* pada di TK Kartini Kamal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemerolehan bahasa kedua (bahasa Inggris) materi anggota tubuh (*parts of the body*) pada anak usia 5-6 tahun masih kesulitan dalam memfokuskan diri ketika guru menjelaskan dengan media papan bergambar.
2. Penggunaan media yang bersifat visual (gambar dan teks) memberikan dampak cepat bosan pada anak ketika pembelajaran bahasa Inggris.
3. Media pembelajaran yang digunakan untuk materi anggota tubuh dalam bahasa Inggris di TK Kartini masih menggunakan demonstrasi sederhana dari papan bergambar dengan anak melihat lalu menirukannya tanpa ada *feedback* atau pengalaman langsung.

C. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian dan pengembangan ini ialah :

1. Pembelajaran bahasa asing (Bahasa Inggris) pada materi anggota tubuh (*part of the body*)
2. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *microsoft powerpoint*.
3. Penggunaan media multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* untuk mengajarkan pembelajaran Bahasa Inggris
4. Fokus pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia 5 – 6 tahun

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa saja kebutuhan dalam mengembangkan media multimedia interaktif berbasis *powerpoint* terhadap materi anggota tubuh (*parts of the body*) pada pembelajaran bahasa Inggris?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi anggota tubuh (*parts of the body*) pada pembelajaran bahasa inggris berbasis *microsoft office powerpoint* yang layak?

E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian dan pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kebutuhan dalam mengembangkan media multimedia interaktif berbasis *powerpoint* terhadap materi pembelajaran anggota tubuh dalam bahasa Inggris.
2. Untuk mengetahui kelayakan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi anggota tubuh (*part of the body*) dalam pembelajaran bahasa inggris berbasis *microsoft office powerpoint*.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan produk media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan *Microsoft Office Powerpoint*. Program *powerpoint* ini dipilih karena merupakan salah satu program yang umum dan mudah untuk digunakan. Dengan menggunakan program ini peneliti atau guru dapat membuat media interaktif dengan berbagai *figure*, *icon*, *template* dan animasi dengan berbagai format. Cara penggunaannya yang mudah dan dapat produksi sendiri sesuai dengan perkembangan anak di sekolah membuatnya lebih praktis digunakan oleh guru.

Spesifikasi produk pengembangan ini ditujukan pada anak usia dini usia lima sampai dengan enam tahun. Program media pembelajaran ini akan memuat materi

khusus yaitu anggota tubuh dalam bahasa Inggris. Media pembelajaran ini akan memuat 3 sub tema utama yaitu bagian tubuh bagian atas (sekitar kepala), tubuh bagian tengah dan tubuh bagian bawah. Tubuh bagian atas atau sekitar kepala dibagi menjadi 11 (mata, hidung, bibir, gigi, lidah, rambut, alis, telinga, pipi, dagu, jidat), bagian tengah akan dibagi menjadi 8 yaitu bahu, dada, punggung, lengan, jari tangan, siku, perut, kuku) dan bagian bawah akan dibagi menjadi 6 yaitu kaki bagian atas/ paha, kaki bagian bawah/ betis, lutut, telapak kaki, tumit, jari kaki. Konten akan disesuaikan dengan sub tema semisal sub tema mata, isi pembahasan akan ditampilkan gambar mata disertai dengan audio/ dubbing pengucapan kata “mata” dalam bahasa Indonesia dan inggris, animasi dan text berbahasa inggris serta tak lupa dengan terjemahannya dalam bahasa Indonesia. *Slide* terakhir akan ditunjukkan sebuah pertanyaan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran.

Media akan memiliki beberapa/ puluhan *slide*, pertama tentu akan muncul sebuah menu dimana terdapat pilihan topik pembelajaran yang telah dijelaskan diatas. Slide kedua akan memasuki tahap lebih rinci dari ketiga sub tema anggota tubuh (kepala, badan bagian bawah), pada *slide* kedua ini akan berisikan seluruh bagian dari sub tema misal, pada sub tema bagian kepala, *slide* kedua ini akan menampilkan semua sub sub tema yang ada. Setiap gambar dapat diklik, semisal pada sub sub tema mata, gambar mata dapat diklik dan setelah itu gambar mata akan muncul lagi dengan tambahan tulisan serta *dubbing* kata “mata” dalam bahasa

Indonesia dan inggris. Slide ketiga, berisikan sub tema selanjutnya sama seperti dengan slide kedua, slide akan disuguhkan pilihan sub sub tema tubuh bagian bawah.

Sub tema dan sub sub tema akan dibahas satu persatu dan akan ditambahi beberapa animasi bergerak, suara/*dubbing* (bahasa Indonesia dan bahasa inggris) agar dapat memahami lebih baik, dan juga tak lupa dengan kata atau tulisan berbahasa inggris dan Indonesia. Setiap sub tema akan menghabiskan waktu kurang lebih 3 - 5 menit tergantung dari bagaimana kehendak si pengajar atau pengguna. *Slide* selanjutnya akan mengikuti sesuai dengan urutan topik. Isi dan penjelasan juga hampir sama dengan *slide* awal pembahasan. Apabila pengguna ingin kembali ke menu awal untuk memilih topik, pengguna cukup dengan tekan *icon* “*back to the start*” maka *slide* akan kembali ke menu utama yang berisikan topik.

G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau disebut dengan R&D (*research and development*) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengujikan produk tersebut.⁹ Penelitian ini banyak dikembangkan diberbagai ilmu seperti ilmu alam, teknik dan ilmu social seperti manajemen, psikologi, pendidikan dan sosiologi. RnD perlu dilakukan karena metode ini digunakan untuk menghasilkan produk-produk yang dibutuhkan oleh masyarakat.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 297

Penelitian dan pengembangan pada industri seperti transportasi, elektronik, obat-obatan hampir 4% biaya digunakan dalam untuk kepentingan RnD, sedangkan dalam industri pendidikan penyediaan dana masih sekitar 1% dari biaya pendidikan secara keseluruhan (Borg and Gall dalam Sugiyono) .¹⁰ Maka dari itu kemajuan dalam bidang pendidikan seringkali tertinggal jauh dengan industri. Penelitian dan pengembangan sendiri menghasilkan produk tak hanya berbentuk *hardware* (buku, modul, dan peralatan pengembangan yang lainnya) namun bisa berbentuk *software* seperti program komputer untuk pengolahan data, evaluasi dan lainnya. Maka dari itu penelitian dan pengembangan ini sangat penting dilakukan dengan tujuan agar dapat meningkatkan dan mengembangkan mutu sebuah produk yang dibutuhkan dalam suatu industri.

H. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Berikut manfaat penelitian dan pengembangan secara teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan data atau informasi dan sebagai acuan teoritis kepada berbagai pihak yang berkompeten dalam penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif anak usia dini serta dapat mendukung teori penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan mata kuliah media pembelajaran.

¹⁰ *Ibid.*

2. Manfaat Praktis Penelitian dan Pengembangan

a. Peserta didik

- 1) Diharapkan bagi peserta didik memperoleh pengalaman belajar.
- 2) Memahami saat kegiatan pembelajaran bahasa *Inggris*.
- 3) Serta mampu meningkatkan motivasi atau semangat belajar.

b. Guru

- 1) Guru diharapkan akan memperoleh pengalaman saat mengajarkan kepada peserta didik.
- 2) Mampu memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran bagi peserta didik.
- 3) Serta dapat meningkatkan mutu pembelajaran bagi peserta didik.

c. Peneliti

- 1) Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai tambahan bahan atau kajian terobosan dalam pengembangan media pembelajaran.
- 2) Dapat menjadi acuan bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.