

ABSTRACT

The role of English language is dominant that can not be separated from the daily life. The aim of the research is analyse and develop the learning package of English to fulfill the needs of the young learners particularly the kindergarten students to be able to communicate well in English. The research method used research and development by Meredith D. Gall, Gall & Borg. The researcher developed a set of instructional materials that was evaluated by experts, teachers and students. A total of 42 kindergarten students from The Islamic Kindergarten Bait Al Falah Pondok Ranji Ciputat Jakarta participated in this research. Through paired t test showed sig. $0,004 < 0,05$ that is t score $15.254 > t_{(0.05;2)}$ score 6.965 meaning t hitung $15.254 > t_{table} = 6,965$ indicates that the significant difference on pre test and post test of the effectiveness of the interactive multimedia model. The results represented that not only the interactive model improve the kindergarten students English skills communication but also the students performance and motivation towards learning the language.

Keyword: English; Interactive Multimedia; Learning Strategy; Creative-Play Curriculum Model.



ABSTRAK

Peran bahasa Inggris sangat dominan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dan mengembangkan bahan belajar/ajar anak usia dini khususnya peserta didik Taman Kanak-Kanak untuk dapat berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) oleh Meredith D. Gall, Gall & Borg. Peneliti mengembangkan satu set bahan ajar yang dievaluasi oleh para ahli, pengajar dan peserta didik. Sebanyak 42 peserta didik Taman Kanak-Kanak dari Taman Kanak-Kanak Islam Bait Al Falah Pondok Ranji Ciputat Jakarta berpartisipasi dalam penelitian ini. Analisis data dilakukan Melalui uji t berpasangan menunjukkan sig. 0,004 <0,05 yaitu t skor 15,254> t (0,05; 2) skor 6,965 artinya t hitung 15,254> t tabel = 6,965 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pre test dan post test terhadap efektivitas model multimedia interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak hanya model interaktif meningkatkan komunikasi keterampilan bahasa Inggris peserta didik Taman Kanak-Kanak tetapi juga kinerja dan motivasi terhadap belajar bahasa.

Kata kunci: Bahasa Inggris; Multimedia Interaktif; Strategi Belajar; Model Kurikulum Creative-Play.