PENGARUH PERMAINAN MATCHING GAME BERBASIS VISUAL STUDIO CODE TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI KOSAKTA BAHASA INGGRIS ANAK

Syifa Salsabila Abaska[1], Rismareni Pransiska[2]
[1, 2]Universitas Negeri Padang
[1]syifaabaska@gmail.com, [2]pransiskaunp@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of development of English vocabulary comprehension skills of early childhood children, especially in recognizing, understanding meaning, and matching vocabulary with appropriate images. In addition, the use of less interactive learning media causes low motivation and involvement of children in the learning process. Therefore, innovation of learning media that is interesting and appropriate to the characteristics of early childhood is needed. This study aims to test the effect of Visual Studio Code-based matching games on the ability to understand English vocabulary of children in Hangtuah Padang Kindergarten. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method. The research subjects were 20 children in group B consisting of two classes, namely class B2 as the experimental class and class B1 as the control class, each consisting of 10 children. The data collection technique used a test consisting of 4 statement items. Data analysis was carried out through normality test, homogeneity test, and hypothesis test (independent sample t-test) with the help of SPSS version 29.0. The results of the study showed a significant difference between the ability to understand English vocabulary of children in the experimental class and the control class with a significance value of 0.004 <0.05. The average ability score of children in the experimental class experienced a higher increase than the control class after being given treatment. Thus, it can be concluded that the Visual Studio Code-based matching game is effective in improving the ability to understand English vocabulary of early childhood children.

Keywords: matching game, visual studio code, english vocabulary, early childhood

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang berkembangnya kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris anak usia dini, khususnya dalam mengenali, memahami makna, serta mencocokkan kosakata dengan gambar yang sesuai. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan rendahnya motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh permainan matching game berbasis Visual Studio Code terhadap kemampuan

memahami kosakata Bahasa Inggris anak di TK Hangtuah Padang.Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experiment) . Subjek penelitian berjumlah 20 anak kelompok B yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas B2 sebagai kelas eksperimen dan kelas B1 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang terdiri dari 4 butir item pernyataan. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (independent sample t-test) dengan bantuan SPSS versi 29.0.Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi sebesar 0,004 < 0,05. Rata-rata skor kemampuan anak pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan matching game berbasis Visual Studio Code efektif dalam meningkatkan kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris anak usia dini.

Kata kunci: permainan mencocokkan, visual studio code, kosakata bahasa inggris, pendidikan anak usia dini

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya sadar dan terencana untuk membantu manusia mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran. Salah satu jenjang pendidikan yang memiliki peran sangat fundamental adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), karena pada masa ini anak berada pada periode perkembangan yang sangat pesat, khususnya pada aspek bahasa. Anak usia dini berada dalam rentang usia 0–8 tahun dan berada pada masa golden age, yaitu masa di mana kemampuan otak anak sangat peka terhadap berbagai stimulus dari lingkungan (NAEYC dalam Amini & Aisyah, 2014). Menurut Suryana (2021), masa usia dini merupakan periode penting dalam pembentukan dasar perkembangan anak yang akan mempengaruhi tahap perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, PAUD menjadi fondasi utama dalam menanamkan kemampuan dasar anak, termasuk kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi dan berpikir.

Perkembangan bahasa anak usia dini tidak terlepas dari kemampuan alami yang telah dimiliki sejak lahir. Menurut teori nativisme yang dikemukakan oleh Noam

Chomsky, anak dibekali dengan Language Acquisition Device (LAD) yang memungkinkan mereka memperoleh bahasa secara alamiah apabila mendapatkan stimulasi yang tepat. Selain itu, Vygotsky (1978) menekankan bahwa perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan belajar. Pada usia dini, anak memiliki potensi besar untuk mempelajari lebih dari satu bahasa, termasuk bahasa kedua atau bahasa asing. Pemerolehan bahasa kedua akan lebih optimal apabila dilakukan pada masa sensitif perkembangan bahasa, karena anak mampu menyerap kosakata dan struktur bahasa secara lebih mudah dibandingkan usia selanjutnya (Santrock, 2017).

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran penting dalam kehidupan global saat ini. Fromkin et al. (2011) menyatakan bahwa bahasa Inggris merupakan lingua franca dunia yang digunakan sebagai alat komunikasi lintas negara. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini menjadi sangat penting, khususnya pada aspek memahami kosakata sebagai dasar keterampilan berbahasa. Susanto (2011) menyebutkan bahwa bahasa merupakan alat untuk berpikir, mengekspresikan diri, dan berkomunikasi. Kemampuan memahami kosakata bahasa Inggris akan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan berbahasa secara bertahap. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa pengenalan kosakata bahasa Inggris sejak dini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak secara signifikan (Magdalena, 2021; Parapat, 2024).

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Hangtuah Padang, ditemukan bahwa kemampuan anak dalam memahami kosakata Bahasa Inggris masih belum berkembang secara optimal. Anak-anak cenderung lebih fasih menggunakan bahasa Indonesia, tetapi mengalami kesulitan dalam mengenali, mengingat, dan memahami kosakata Bahasa Inggris. Proses pembelajaran yang berlangsung masih bersifat konvensional, kurang melibatkan anak secara aktif, dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi perkembangan bahasa

anak dan praktik pembelajaran yang diterapkan di lapangan.

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini seharusnya disesuaikan dengan karakteristik anak yang senang belajar melalui bermain. Menurut Rahmawati (2012), bermain merupakan aktivitas utama anak yang dapat mendukung perkembangan berbagai aspek, termasuk bahasa. Permainan edukatif merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat digunakan adalah matching game, yaitu permainan mencocokkan gambar dengan kata yang dapat membantu anak memahami hubungan antara visual dan kosakata. Penelitian menunjukkan bahwa permainan mencocokkan dapat meningkatkan pemahaman kosakata anak melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung (Hulu & Telaumbanua, 2022).

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital dan audiovisual menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2020), media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman anak karena mampu menyajikan informasi secara lebih konkret dan menarik. Penggunaan permainan matching game berbasis Visual Studio Code memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang interaktif, responsif, dan menarik secara visual. Media berbasis teknologi interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak usia dini (Wulandari, 2020). Dengan memanfaatkan media ini, anak diharapkan tidak hanya mampu mengenali kosakata bahasa Inggris, tetapi juga memahami maknanya melalui hubungan antara kata dan gambar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata bahasa Inggris. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Matching Game Berbasis Visual Studio Code terhadap Kemampuan Memahami Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di TK Hangtuah Padang."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Menurut Sugiyono (2021), penelitian kuantitatif berlandaskan filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan analisis data bersifat statistik guna menguji hipotesis. Metode quasi eksperimen dipilih karena peneliti tidak melakukan pengacakan (non-random assignment) dalam penentuan kelompok eksperimen dan kontrol (Anantasia,2025).

Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan permainan matching game berbasis Visual Studio Code, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional berupa flashcard.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Hangtuah Padang tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 20 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling (Firmansyah, 2022), sehingga diperoleh kelas B2 sebagai kelompok eksperimen dan kelas B1 sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 10 anak.

Instrumen penelitian berupa tes kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris yang disusun berdasarkan indikator perkembangan anak. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test. Instrumen telah diuji validitasnya menggunakan korelasi Product Moment dan reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach dengan hasil sebesar 0,918 (>0,6), sehingga dinyatakan reliabel.

Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test dengan bantuan SPSS versi 29.0. Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan (pre-test, treatment sebanyak tiga kali, dan post-test), serta tahap analisis data dan penarikan kesimpulan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan matching game berbasis Visual Studio Code terhadap kemampuan memahami kosakata

Bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak Hangtuah Padang. Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan beberapa kali pertemuan yang meliputi satu kali pre-test, tiga kali treatment pada kelas eksperimen menggunakan media permainan matching game berbasis Visual Studio Code, serta satu kali post-test pada kedua kelas. Pre-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam memahami kosakata Bahasa Inggris, sedangkan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan setelah diberikan perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris anak pada kedua kelas, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pre-test, serta lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa penggunaan permainan matching game berbasis Visual Studio Code lebih efektif dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Media ini menghadirkan pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas mencocokkan kata dengan gambar, anak lebih mudah memahami makna kosakata dan mengingatnya dengan lebih cepat. Hasil ini juga diperkuat oleh data pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dengan nilai signifikansi 0,004 < 0,05 setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan matching game berbasis Visual Studio Code.

Tabel 1 Output Nilai Rata-Rata Pre-test dan Post-test

Kelas eksperimen			
Nama	pretest	posttest	selisih
Jumlah	77	147	70
Rata-rata	7,7	14,7	7

Kelas kontrol			
Nama	pretest	posttest	selisih
Jumlah	74	96	22
Rata-rata	7,4	9,6	2,2

Setelah proses pengumpulan data selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat analisis untuk menentukan kelayakan data sebelum dianalisis menggunakan statistik parametrik. Oleh karena itu, dilakukan

uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, sedangkan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 29.0 for Windows. Hasil analisis uji normalitas selanjutnya disajikan dalam bentuk gambar pada bagian berikut.

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest A (Kontrol)	.155	10	.200*	.969	10	.886
	posttest A (kontrol)	.290	10	.017	.828	10	.032
	pretest B (Ekperimen)	.166	10	.200*	.946	10	.627
	posttest B (Ekperimen)	.224	10	.168	.911	10	.287

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

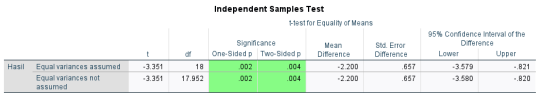
Berdasarkan hasil uji normalitas yang diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 29.0 for Windows, diperoleh nilai signifikansi pada data pre-test dan post-test baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria uji normalitas, apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test dalam penelitian ini berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan statistik parametrik.

Setelah data memenuhi asumsi normalitas, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji independent sample t-test, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,004 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan permainan matching game berbasis Visual Studio Code terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris anak usia dini dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional.

Hasil uji hipotesis data penelitian selanjutnya disajikan dalam gambar pada bagian berikut.

Tabel Uji Independent Sample Test



Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means						
				Significance				95% Confidence Interval of the Difference
		t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	-3.351	18	.002	.004	-2.200	.657	-3.579	-.821
	Equal variances not assumed	-3.351	17.952	.002	.004	-2.200	.657	-3.580	-.820

Kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima, sedangkan jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test, diperoleh bahwa nilai rata-rata pre-test pada kelas eksperimen sebesar 7,7000 dan pada kelas kontrol sebesar 7,4000. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sama dan masih berada pada tahap rendah dalam memahami kosakata Bahasa Inggris. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen meningkat menjadi 14,7000, sedangkan pada kelas kontrol hanya mencapai 9,6000.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selisih rata-rata ini menandakan bahwa penggunaan permainan matching game berbasis Visual Studio Code memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan penggunaan media konvensional berupa flashcard.

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004 < 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan permainan matching game berbasis Visual Studio Code terhadap kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya peningkatan kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris anak pada kelas eksperimen di Taman Kanak-kanak Hangtuah Padang. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata pre-test sebesar 7,7000 menunjukkan bahwa kemampuan anak masih rendah, dimana anak belum mampu mengenali, memahami, dan mencocokkan kosakata Bahasa Inggris dengan baik. Anak juga masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan kosakata berdasarkan gambar yang ditunjukkan oleh guru.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan matching game berbasis Visual Studio Code, terjadi peningkatan yang signifikan

pada hasil post-test dengan rata-rata sebesar 14,7000. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris anak usia dini.

Pada saat pre-test, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami kosakata Bahasa Inggris. Namun setelah dilakukan treatment, terlihat bahwa anak lebih mudah memahami materi yang diberikan. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan bersifat interaktif, menampilkan gambar dan kosakata secara langsung, serta melibatkan anak dalam aktivitas mencocokkan, sehingga membuat anak lebih tertarik, fokus, dan aktif dalam pembelajaran.

Kemampuan anak setelah post-test menunjukkan bahwa anak sudah mampu mengenali kosakata Bahasa Inggris, mencocokkan kata dengan gambar yang sesuai, memahami makna kosakata, serta menjawab pertanyaan sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan matching game mampu membantu anak dalam memahami kosakata secara lebih efektif.

Secara teoretis, hasil penelitian ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan bahwa anak belajar melalui bermain. Penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang berada pada tahap praoperasional, sehingga membutuhkan media konkret untuk memahami konsep.

Penggunaan permainan matching game berbasis Visual Studio Code juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung (Vygotsky, 1978). Dalam kegiatan ini, anak terlibat langsung dalam proses mencocokkan kata dengan gambar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan matching game berbasis Visual Studio Code mampu meningkatkan kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris

anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan signifikan antara hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol. Media ini terbukti efektif karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan penelitian, seperti keterbatasan perangkat dan kondisi kelas yang menyebabkan anak harus menunggu giliran. Selain itu, kendala teknis seperti jaringan internet juga sempat terjadi. Oleh karena itu, diperlukan dukungan sarana dan prasarana serta kesiapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan matching game berbasis Visual Studio Code berpengaruh signifikan terhadap kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris anak usia dini di TK Hangtuah Padang. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004 < 0,05, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak, khususnya pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media matching game. Anak menjadi lebih mampu mengenali, memahami, dan mencocokkan kosakata Bahasa Inggris dengan gambar yang sesuai. Selain itu, anak juga mampu menjawab pertanyaan sederhana serta mengingat kosakata dengan lebih cepat dan tepat.

Peningkatan ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan bersifat interaktif, menarik, serta melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar melalui kegiatan bermain. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan dengan penggunaan media konvensional seperti flashcard yang cenderung pasif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan matching game berbasis Visual Studio Code efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan

kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris anak usia dini. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi penelitian quasi eksperimen. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, *3*(1), 47-56.

Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat anak usia dini. *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*, *65*, 1-43.

Cameron, L. (2001). Teaching Languages To Learners. University Young Cambridge Press. Https://Doi.Org/10.1017/Cbo9780511733109

Chandra, W. E. ., & Eliza, D. (2020). Pengaruh Permainan Magic Card terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2),820. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2460

Creswell, J. W. (2014). Reseach Design: Pendekatan, Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta: Pustaka pelajar.

Daulay, S. ., & Pransiska, R. (2022). Permasalahan Guru Taman Kanak-kanak Dalam Mengenalkan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal), 3(2), 79–87. https://doi.org/10.37216/aura.v3i2.719

Khoirunnisa, K., Hartati, M., Putri, R. Y., & Rahmaningtyas, A. (2025). Peningkatan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Melalui Kegiatan Game Flash Card pada TK B Tunas Melati. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, *5*(1), 1174-1183.

Lestari, D., & Muryanti. (2023). Efektivitas media kartu berpasangan dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris anak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 45–52.

Pransiska, R. (2020). Program bilingualisme bahasa Inggris pada pendidikan anak usia dini. Jurnal Serambi Ilmu (JSI), 21(1), 35–47. https://doi.org/10.32672/jsi.v21i1.1097

Qadafi, M. (2021). Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 422-430.

Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Thibodeau, P., Levy, I., & de Lemos, M. (2021). Exploring mental representation with a memory matching game. In *Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science Society* (Vol. 43, No. 43).

Zannatunnisya, Z., Parapat, A., Harahap, A. S., & Rambe, A. (2024). *Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini: Integrasi Nilai Spiritual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.