

**PENGARUH MEDIA ANIFONE TERHADAP PENGENALAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS PADA ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI
PEMBINA TIGO NAGARI KABUPATEN PASAMAN**

Nur Afni Oktafia¹, Elise Muryanti², Rismareni Pransiska³, Saridewi⁴

Universitas Negeri Padang

e-mail : noktavia334@gmail.com

elise@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

English language introduction to early childhood needs to be stimulated by introducing simple vocabulary so that it is easy for children to understand. 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 experience difficulties in learning English vocabulary at the Pembina Tigo Nagari State Kindergarten, Pasaman Regency, which has not developed according to their age, as well as the lack of children's involvement in learning English using interesting media. This problem indicates 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 40 children. The research design used a quasi-experimental with a purposive sampling technique, namely sampling based on certain considerations needed for the research. 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 ANIFONE media has an effect on introducing English vocabulary to early childhood students at Pembina Tigo Nagari State Kindergarten. This is evidenced by the increase in learning outcomes seen from the pre-test and post-test scores. In addition, the sig value (2-tailed) = 0.005.

Keywords: Vocabulary, ANIFONE 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 Negeri Pembina Tigo Nagari Kabupaten Pasaman yang belum berkembang sesuai dengan usianya, serta kurangnya keterlibatan anak dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media yang menarik. 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 40 anak. Rancangan penelitian menggunakan quasi eksperimen 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 ANIFONE dalam pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Terhadap Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Tigo Nagari. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan hasil belajar dilihat dari nilai pre-test dan post-test. Selain itu nilai sig (2-tailed)= 0.005.

Kata Kunci: Kosa Kata, Media ANIFONE, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Dalam era globalisasi yang berkembang pesat, penguasaan bahasa Inggris sejak usia dini menjadi kebutuhan esensial karena perannya sebagai bahasa internasional yang memfasilitasi akses ilmu pengetahuan, teknologi, dan interaksi lintas budaya. Sebagaimana ditegaskan oleh Sari dkk. (2024), bahasa Inggris memiliki peran krusial dalam komunikasi, pendidikan, serta bisnis global akibat kemajuan teknologi. Penguasaan dini ini membentuk anak menjadi sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif secara nasional maupun

internasional, meningkatkan peluang karir, pendidikan tinggi, dan wawasan global. Selain itu, pengenalan bahasa Inggris memanfaatkan plastisitas otak anak pada masa keemasan (*the golden age*) yang memungkinkan akuisisi bahasa lebih cepat, daya kognitif superior, serta kemampuan sosial yang lebih baik (Karenina, 2023).

Pengenalan kosakata bahasa Inggris khususnya penting dilakukan pada usia 5–6 tahun ketika anak memiliki kemampuan mengingat yang luar biasa. Menurut Indah dan Muryanti (2023), pengenalan bahasa asing

di usia dini bukan hanya sebagai dasar kemampuan berbahasa, tetapi juga sebagai pondasi untuk memperkaya penguasaan bahasa secara menyeluruh. Jazuli (2016) dalam Hasibuan dkk. (2021) menyatakan bahwa materi kosakata bahasa Inggris perlu dikenalkan sejak dini agar anak lebih mudah mengembangkan kemampuan bahasa Inggris ketika memasuki Sekolah Dasar atau tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Masa keemasan otak anak memungkinkan mereka menyerap bahasa baru secara alami dan cepat, yang tidak hanya memperkuat fungsi kognitif dan daya ingat, tetapi juga melatih kepekaan pelafalan serta membangun rasa percaya diri anak dalam berkomunikasi.

Media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai jembatan untuk mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret, sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang sulit. Maharani dkk. (2024) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana

komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan tidak monoton. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar siswa, membantu keberhasilan proses belajar, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan efisien. Dengan penggunaan media yang tepat, siswa dapat lebih aktif, termotivasi, dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan pengamatan awal di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Tigo Nagari Pasaman, ditemukan beberapa permasalahan mendasar yaitu kurangnya perhatian anak karena strategi dan media yang digunakan kurang menarik, bahkan tidak ada media pendukung dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris. Guru cenderung hanya menggunakan metode bernyanyi padahal terdapat banyak media pembelajaran yang lebih menarik untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak.

Kurangnya keterlibatan media atau gambar dalam pembelajaran bahasa Inggris dan

kurangnya perkembangan keterampilan bahasa Inggris anak yang sesuai usia diidentifikasi sebagai masalah di TK Negeri Pembina Tigo Nagari Pasaman. 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 pembelajaran yang diterapkan saat ini.

B. Metode Penelitian

Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Tigo Nagari Kabupaten Pasaman merupakan lokasi penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *quashy eksperimental* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2020) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian ini tidak memungkinkan hanya terdapat beberapa kelas control saja atau bahkan digunakan

data yang ada. Oleh karena itu harus ada pembandingan untuk melihat ketetapan variable yang akan dilakukan eksternal baik dari segi Internal maupun seginya dengan batasan-batasan tertentu.

Sampel pada penelitian ini adalah kelompok B1 dan B2. Kelompok B2 digunakan sebagai kelas kontrol dengan 10 anak dan kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dengan 10 anak, dengan mempertimbangkan homogenitas, yaitu anak-anak seusia, keterampilan anak-anak pada tingkat yang sama, latar belakang yang sama, pembelajaran, pengajaran yang sama. Keahlian, dan rekomendasi dari guru kedua kelompok serta kepala sekolah Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Tigo Nagari Kabupaten Pasaman.

Pada tanggal 4-16 Mei 2026, telah dilaksanakan penelitian di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Tigo Nagari Kabupaten Pasaman. Observasi dilakukan oleh peneliti sebagai awal dari proses penelitian dengan peninjauan lokasi penelitian. Pengambilan data dilakukan untuk mengetahui masalah yang akan

diteliti guna mengetahui pengaruh media ANIFONE dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak dengan memperhatikan hal yang sama dari hasil belajar pada kedua kelas. Perlakuan (X) diberikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media ANIFONE. Metode yang digunakan berupa tes perbuatan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media ANIFONE dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak.

Untuk mengukur perkembangan bahasa Inggris anak, peneliti menggunakan alat penilaian yang mencakup indikator yang akan dicapai anak. Dimana skor masing-masing indikator ditentukan oleh perkembangan kosakata khususnya bahasa Inggris anak.

Teknik analisis dilakukan dengan bantuan SPSS 25.0. untuk melakukan uji normalitas, homogenitas, hipotesis, serta uji effect size. Uji normalitas memiliki tujuan untuk melihat apakah data diperoleh dalam proses penelitian berdistribusi wajar atau tidak (Susanti & Syofriend, 2021) Bagi

(Usmadi, 2020) uji homogenitas berguna untuk menguji informasi atau data apakah informasi dan data tersebut homogeny. Sedangkan, uji hipotesis adalah pendapat sementara yang menguji tentang satu atau lebih dari populasi yang dibuktikan kebenarannya lewat uji hipotesis itu sendiri (Mufarriqoh, 2020).

Hipotesis awal dalam penelitian ini berupa:

H0 = Tidak adanya pengaruh media ANIFONE terhadap mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Tigo Nagari Kabupaten Pasaman.

Ha = Adanya pengaruh media ANIFONE dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Tigo Nagari Kabupaten Pasaman.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu: tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap penyelesaian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai prasyarat untuk melakukan uji-t. Sebaran data dikatakan normal apabila $\text{sig} > 0,05$, apabila $\text{sig} < 0,05$ maka dianggap tidak normal. Menguji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk menggunakan SPSS 25 for windows. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-Test Eksperimen	.245	10	.090	.892	10	.177
	Post-Test Eksperimen	.253	10	.070	.876	10	.118
	Pre-Test Kontrol	.195	10	.200	.871	10	.102
	Post-Test Kontrol	.300	10	.011	.875	10	.113

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah (N) pada kelas eksperimen 10 anak dan kelas kontrol 10 anak. Nilai sig Shapiro-Wilk untuk pre-test dan post-test kelas eksperimen yaitu 0,177 dan 0,118. Berdasarkan data uji normalitas perhitungan dengan menggunakan Shapiro-Wilk data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki $\text{sig} > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan

bahwa data pre-test dan post test berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Levene's Test yang bertujuan untuk mengetahui apakah varians data nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas merupakan salah satu asumsi yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji perbedaan menggunakan Independent Samples t-test. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen, dan jika Sig. $< 0,05$ maka data tidak homogen. Hasil uji perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.879	1	18	.361
Based on Median	.679	1	18	.421
Based on Median and with adjusted df	.679	1	17.841	.421
Based on trimmed mean	.882	1	18	.360

Hasil pengujian menunjukkan nilai Levene Statistic sebesar 0,879 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,361. Karena nilai signifikansi 0,361

$> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Artinya, tidak terdapat perbedaan varians antara data nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kata lain, varians data kedua kelompok dinyatakan homogen.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu independent sample t-test, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang diteliti.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Post-Test Eksperimen	10	18.20	1.687	.533
	Post-Test Kontrol	10	16.00	1.333	.422

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa rata-rata (mean) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 19,20 dan kelas kontrol 16. Berikut hasil uji untuk menentukan apakah perbedaan pada kedua kelas bermakna signifikan atau tidak. Adapun hasil uji dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4. Independent Sampel Test

Independent Samples Test	
	t-test for Equality of Means

		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	3.236	18	.005	2.200	.680	.772	3.628
	Equal variances not assumed	3.236	17.090	.005	2.200	.680	.766	3.634

Tabel 5. Uji Levene's

Homogeneity of Variance Test			
		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Nilai	Equal variances assumed	.879	.361

Berdasarkan tabel diatas hasil uji Levene's Test menunjukkan nilai F sebesar 0,879 dengan nilai signifikansi sebesar 0,361. Karena nilai signifikansi 0,361 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data nilai post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau tidak berbeda secara signifikan.

Berdasarkan hasil uji Equal variances assumed, diperoleh nilai t-hitung sebesar 3,236 dengan derajat kebebasan sebesar 18 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,005. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar anak. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar anak yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan diterima.

4. Uji Pengaruh

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa, dilakukan perhitungan ukuran efek (effect size) menggunakan *Eta Squared* (η^2). Perhitungan effect size dilakukan karena uji signifikansi hanya menunjukkan ada atau tidaknya perbedaan, sedangkan effect size menunjukkan besarnya kekuatan perbedaan tersebut.

Hasil uji dapat di lihat di tabel berikut:

Tabel 6. Uji Pengaruh

Measures of Association		
	Eta	Eta Squared
Nilai * Kelas	.606	.368

Berdasarkan Tabel Measures of Association, diperoleh nilai Eta Squared sebesar 0,368 atau 36,8%. Menurut kriteria Cohen (1988), nilai η^2 sebesar 0,01 menunjukkan efek kecil,

0,06 menunjukkan efek sedang, dan 0,14 menunjukkan efek besar. Karena nilai Eta Squared yang diperoleh sebesar 0,368 lebih besar dari 0,14, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ANIFONE memiliki pengaruh yang besar terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Tigo Nagari Kabupaten Pasaman.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ANIFONE berpengaruh terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Tigo Nagari Kabupaten Pasaman. Perbandingan rata-rata pada kedua kelas menunjukkan bahwa penggunaan media ANIFONE lebih tinggi dari kelas kontrol dengan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 18,2 dan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 16.

Berdasarkan nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,005 < 0,05$. Eta Squared sebesar 0,368 atau 36,8%, disimpulkan termasuk dalam kategori tinggi, dengan demikian penggunaan media ANIFONE dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak di

Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Tigo Nagari Pasaman efektif digunakan.

Pembahasan

Salah satu aspek yang harus dikembangkan untuk anak usia dini ialah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa berhubungan dengan kemampuan menyimak, mendengar, menuliskan, menyebutkan, serta memahami kosakata dan struktur kalimat sederhana, khususnya dalam konteks pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini. Anak usia 5-6 tahun, anak merupakan pada masa golden age atau masa keemasan untuk menyerap bahasa kedua dalam secara alami melalui pengalaman yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitriani, dkk (2022) konsep pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini berlandaskan pada prinsip belajar sambil bermain dan berinteraksi secara alami.

Mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak dapat dimulai dari hal yang sederhana yang dekat dengan lingkungan sehari-hari anak (Latifa & Muryanti, 2022:33). Menurut Mellwain dalam (Pamungkas & Amin,

2021:182) mengenalkan bahasa Inggris pada anak dapat dimulai dari pengetahuan dasar yang dekat dengan kehidupan anak. Hal ini akan membuat anak lebih mudah untuk memahami dan menguasai konsep dasar bahasa Inggris. Kosakata Bahasa Inggris yang dikenalkan pada anak harus menarik dan menyenangkan, maka diperlukan media pembelajaran untuk menciptakan kegiatan yang menyenangkan dan menarik bagi anak dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan dan menggunakan media yang menarik agar dapat membangkitkan daya tarik anak dalam belajar seperti media ANIFONE.

Media ANIFONE sejalan dengan teori Cameron karena dapat mendukung proses belajar kosakata bahasa Inggris secara menyenangkan dan efektif melalui pengulangan lisan dan asosiasi visual dalam menggunakan media. Media belajar yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif sangat esensial supaya anak lebih gampang menyerap kosakata dengan rasa yang senang (Fitriani et al., 2022).

Millington (2011) mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan suasana yang gembira (enjoyment) ketika digunakan dalam proses pengenalan bahasa Inggris kepada anak. Selain itu, menurut Suryana dalam (Firdaus dan Muryanti, 2020) memperkenalkan atau mengajarkan kosakata bahasa Inggris pada anak dapat dilakukan dengan berbagai metode dan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mendukung kelancaran jalannya proses belajar agar lebih efektif dan optimal (Fadilah dkk., 2023). Sejalan dengan pendapat Hardiyanti et al (2018) dan Marini (2015) dengan menggunakan media permainan dapat memudahkan anak dalam memahami kosakata bahasa Inggris dan materi pembelajaran yang disampaikan guru

Pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak dapat meningkat melalui belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan anak mengenalkan kosakata bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, kegiatan pembelajaran menggunakan media ANIFONE disusun dengan berbagai aktivitas dan stimulasi sesuai tema pembelajaran.

Pendekatan tersebut bertujuan untuk mengenal dan melatih anak untuk mengucapkan, mengartikan dan menyusun huruf menjadi sebuah kosakata.

Hasil pengukuran menggunakan 5 instrumen pernyataan yang menilai aspek pengenalan bahasa inggris anak, yaitu: (1) Anak mampu mengucapkan kosakata animals bahasa Inggris dengan pengucapan yang tepat; (2) Anak mampu mengulang kembali kosakata animals yang didengar; (3) Anak mampu mengeja kosakata animals bahasa Inggris dengan lancar; (4) Anak mampu menunjukkan gambar sesuai dengan kosakata animals bahasa Inggris yang disebutkan guru; (5) Anak mampu mengertikan kosakata animals bahasa Inggris. Saat pre-test, baik kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan tingkat pengenalan kosakata bahasa inggris yang seimbang. Tetapi, setelah pembelajaran di lakukan, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan pada kelas eksperimen di banding kelas kontrol. Anak-anak kelas eksperimen terlihat lebih antusias dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media ANIFONE efektif

terhadap pengenalan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini.

Penelitian ini memiliki beberapa keunggulan yang memperkuat validitas dan hasilnya. Menggunakan media ANIFONE sebagai perantara dalam pembelajaran yang inovatif, visual, bermain langsung, bentuk yang dekat dengan anak, menarik minat anak, sejalan dengan temuan Salsabila dan Pransiska (2025) yang menyatakan bahwa media yang bersifat manipulatif dan menarik secara visual terbukti signifikan dalam meningkatkan antusiasme anak sehingga penguasaan kosakata bahasa Inggris menjadi lebih efektif. Media ANIFONE juga mendorong anak untuk berfikir bagaimana menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kosakata bahasa inggris hewan, sehingga melatih aspek kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216-1227
- Fitriani, dkk. (2022). Strategi Belajar Sambil Bermain dalam Mengenalkan Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Fitriani, L., Fatimah, D. D. S., & Novitasari, S. (2022). Perancangan media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa inggris untuk pendidikan anak usia dini (paud) berbasis android. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 537-546.
- Hardiyanti, Y., Husain, M.S., (2018). Perancangan Media Pengenalan Warna kAmak Usia Dini. *Jurnal Imajinasi*, 2(2), 43
<http://g/10.26858/Iv2i29553>
- Hasibuan, Humaidah Br, Zulkipli Nasution, and Miftahul Zannah. "Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Menggunakan Media Audio Visual Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Babussalam." *Jurnal Raudhah* 9, no. 1 (March 8, 2021).
<https://doi.org/10.30829/rauda>
[h.v9i1.943](https://doi.org/10.30829/rauda).
- Karenina, N. (2023). The importance of English learning at an early age. *Dharmakayana*, 21(1), 1-10.

- Latifa, B., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Lapbook Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 6(1), 29:41
- Maharani, A.S., Nasuha, S.U., & Maulida, S. R. (2024) Media pembelajaran sebagai alternatif meningkatkan gairah belajar. *Journal BIONatural*, 11(1), 76-83.
<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio>
- Marini, K. K. P. dan N. M. A (2015). Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelompok B3. *E-Journal PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha: Jurusan PGPAUD*, 3(1), 4.
<https://doi.org/10.23887/Paud.V2i1.3239>
- Millington, NT.(2011). Using Song Effectively to Teach English to Young Learner. *Language Education In Asia*, Vol 2 Issue 1 page 134-141
- Mufarriqoh, Z. 2020. *Statistika Pendidikan*. CV Jakad Media Publishing, Surabaya.
- Pamungkas, Z. B., & Amin, R. F, (2021). Peran Pendidikan Bahasa Inggris Untuk Anak Di Usia "Golden Age". *Islamic Elementary School (IES)*, 2(1), 171-195.
- Sari, N. N. K., Maulida, Z. P., & Salmawati, A. (2024). Pentingnya bahasa Inggris pada era globalisasi. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3685-3692.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*
- Susanti, W. & Yulsofyend. (2021). Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus di RA Islam Bakti 99 Nairatul Jannah Padang. *Early Childhood. Jurnal Pendidikan*. 5. 194-204.
<https://journal.umtas.ac.id/index.php/journal>
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Volume 7 (1). ISSN: 2655-4875.
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.