



EFEKTIVITAS APLIKASI *ENGLISH FOR KIDS* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KOSAKATA BAHASA INGGRIS

Luthfia Rani Azzahra*, Vera Sholeha

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: luthfiarani4@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris pada saat ini menghambat perkembangan bahasa anak untuk berkomunikasi secara global. Salah satu kurangnya penguasaan bahasa Inggris adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media interaktif seperti aplikasi *English For Kids* diharapkan memberikan stimulasi dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris sesuai tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Populasi pada penelitian ini berjumlah 86 siswa usia 5-6 tahun. Sedangkan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 22 siswa usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain *one group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes lisan dan tes unjuk kerja. Teknik uji validitas dan uji reliabilitas yang digunakan adalah SPSS 25 for Windows dengan rumus *Cronbach's*. Uji normalitas menggunakan *shapiro-wilk* menunjukkan data berdistribusi normal. Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *English For Kids* terhadap kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* adalah 36,41%, meningkat menjadi nilai rata-rata *posttest* dengan nilai 63,59%. Perbedaan tersebut mengindikasikan adanya pengaruh positif penggunaan aplikasi *English For Kids* terhadap kemampuan anak mengenal kosakata bahasa Inggris. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *English For Kids* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: anak usia 5-6 tahun; aplikasi *English for Kids*; kosakata Bahasa Inggris

ABSTRACT

The low mastery of English vocabulary currently hampers children's language development to communicate globally. One of the reasons for the lack of English mastery is the lack of use of learning media used. The use of interactive media such as the *English For Kids* application is expected to provide stimulation in mastering English vocabulary according to the developmental stages of children aged 5-6 years. The population in this study was 86 students aged 5-6 years. While the sample used in this study was 22 students aged 5-6 years. This study used a quantitative research method with a *one group design*. Data collection techniques used oral tests and performance tests. The validity and reliability test techniques used were SPSS 25 for Windows with the *Cronbach's* formula. The normality test using *Shapiro-Wilk* showed that the data was normally distributed. Hypothesis testing used a *paired sample t-test* to determine whether there was an effect of using the *English For Kids* application on the English vocabulary of children aged 5-6 years. The results showed that the average *pretest* value was 36.41%, increasing to an average *posttest* value of 63.59%. The difference indicates a positive influence of the use of the *English For Kids* application on children's ability to recognize English vocabulary. Based on these findings, it can be concluded that the *English For Kids* application is effective in improving English vocabulary mastery in children aged 5-6 years.

Keywords: children aged 5-6 years; *English For Kids* application; English vocabulary,

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa yang sangat krusial dalam perkembangan, di mana anak mengalami percepatan pertumbuhan yang signifikan. Hainstock (Supriani et al., 2022) menyebutkan bahwa periode dari kelahiran hingga usia enam tahun dikenal sebagai masa emas (*the golden years*), yaitu masa di mana anak sangat peka terhadap berbagai rangsangan yang diterimanya. Pemberian rangsangan yang tepat kepada anak

dapat dilakukan melalui pendidikan anak usia dini. Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini (PAUD) bertujuan untuk memberikan dorongan pendidikan yang dapat mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental anak, sehingga anak siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai dengan maksimal melalui pengembangan enam aspek utama, yaitu kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial-emosional, nilai agama-moral, dan seni. Di antara aspek-aspek tersebut, bahasa merupakan salah satu yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Perkembangan bahasa memiliki peran penting dalam membantu anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh sekelompok masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan juga untuk mengidentifikasikan diri (Mailani et al., 2022). Oleh karena itu, pengenalan bahasa kepada anak sangat penting, karena bahasa menjadi sarana utama dalam proses sosialisasi anak. Salah satu bahasa yang dapat diajarkan kepada anak selain bahasa ibu adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris dapat diajarkan kepada anak guna membantu anak dalam berkomunikasi secara global dikancah internasional (Novitasari et al., 2021). Meskipun bahasa Inggris adalah bahasa asing di Indonesia, sangat penting untuk mulai mengajarkan bahasa kepada anak-anak sejak usia dini karena merupakan alat komunikasi utama di luar Indonesia dan merupakan bahasa universal yang banyak digunakan untuk komunikasi global yang sederhana. (Sukmawati et al., 2023).

Bahasa Inggris dapat diajarkan kepada anak dengan memberikan empat cakupan keterampilan penguasaan bahasa Inggris, yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Empat keterampilan tersebut Dengan memperkenalkan keterampilan ini di harapkan anak dapat memahami bahasa Inggris. Empat keterampilan Bahasa Inggris yang diajarkan kepada anak tentu saja saling terkait satu sama lain (Sulistiyaningsih et al., 2023). Pengenalan bahasa Inggris pada tingkat lembaga PAUD akan berbeda saat memperkenalkan pada tingkat SD dan SMP. Pembelajaran pengenalan bahasa Inggris anak dapat memperkenalkan kosakata dasar terlebih dahulu. Indikator yang diterapkan pada penelitian ini adalah 1) menirukan beberapa kosakata bahasa Inggris, 2) menyebutkan nama benda yang diperlihatkan pada gambar, 3) menghubungkan kata dan gambar (Hidayati, 2017). Dalam hal ini pengajar harus melakukan strategi pembelajaran yang menarik bagi anak. Pemilihan metode akan sangat berpengaruh pada capaian pembelajaran anak, sehingga dapat mengoptimalkan perkembangan kemampuan berbahasa anak (Na'imah, 2022). Sebab anak akan mudah bosan karena pembelajaran yang monoton agar anak dapat berkonsentrasi dalam menerima pembelajaran. Pengajar harus menggunakan media yang interaktif bagi anak. Menggunakan media yang tepat dapat membantu anak untuk berkonsentrasi saat pembelajaran. Dikarenakan fokus anak usia dini berkisar pada 5-10 menit saja, anak akan menjadi cepat jenuh dan tidak bisa menerima stimulasi yang diberikan.

Masalah yang terjadi pada lembaga TK di daerah Pasar Kliwon menunjukkan bahwa kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara optimal. Hal ini ditunjukkan dengan adanya anak yang memiliki keterbatasan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*), anak masih mengalami kesulitan dalam mengucapkan kosakata bahasa Inggris (*pronunciation*), seperti anak kesulitan dalam membedakan pelafalan antara *table* dan 'tāb(e)l, anak juga masih belum memahami makna atau arti dari kosakata bahasa Inggris (*word meaning*). Hal ini terjadi karena anak hanya asal menyebutkan kosakata bahasa Inggris namun ketika ditanya artinya anak tidak dapat menjawab dengan tepat. Hal tersebut mengakibatkan keterampilan kecakapan berbahasa Inggris anak belum optimal. Adanya permasalahan ini disebabkan karena anak masih minim dalam pemerolehan pengenalan kosakata bahasa Inggris.

Observasi yang peneliti lakukan di suatu lembaga masih terdapat pengajar yang masih menggunakan metode yang monoton dalam memperkenalkan bahasa Inggris. Pengajar masih menggunakan media *flashcard* yang hanya berupa gambar saja. Pada saat observasi anak terlihat mudah bosan karena penggunaan media yang tidak interaktif. Pembelajaran yang dilakukan tidak terjadi dua arah, anak hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan, anak juga tidak bisa terlibat langsung dalam menggunakan media yang digunakan. Dengan demikian anak akan menjadi mudah bosan dan tidak dapat berkonsentrasi pada saat pembelajaran. Penggunaan media interaktif akan sangat membantu proses pembelajaran memperkenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak. Media interaktif yang dapat diterapkan adalah Aplikasi *English For Kids*. Aplikasi *English For Kids* merupakan aplikasi interaktif berbasis digital yang mengenalkan dan menambah kosakata bahasa Inggris (Ulwiyah, 2022). Adapun salah satu aplikasi perangkat lunak permainan bahasa Inggris yang dapat membantu anak dalam pemerolehan kosakata yaitu aplikasi *English For Kids*. Aplikasi *English For Kids* merupakan suatu aplikasi belajar bahasa Inggris yang disajikan dengan gambar maupun permainan seperti mencocokkan dan merangkai kata. Dengan menggunakan aplikasi ini anak mampu dengan mudah mengenal kosakata bahasa Inggris secara menyenangkan.

Aplikasi *English For Kids* mampu meningkatkan linguistik anak, karena pengguna aplikasi ini anak dapat mendengarkan, merangkai, dan mencocokkan kata dengan gambar. Penggunaan aplikasi ini dapat membantu anak untuk menambah kosakata bahasa Inggris, karena terdapat gambar yang menarik serta terdapat suara yang sesuai dengan kosakata bahasa Inggris. Anak akan lebih mudah mengingat kosakata yang diberikan karena melihat gambar dan suara sesuai dengan pelafalan yang benar (Rahayu et al., 2024). Selain itu, penggunaan aplikasi ini dapat melibatkan anak secara langsung. Anak dapat menekan fitur dari mulai halaman awal hingga fitur yang diinginkan anak ketika ingin mempelajari kosakata bahasa Inggris. Dengan adanya media interaktif *English For Kids* ini anak tidak mudah bosan saat mempelajari kosakata bahasa Inggris.

Peneliti memilih aplikasi interaktif *English For Kids* sebagai media untuk mengkaji efektivitasnya dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak, karena

masih sedikit penelitian yang membahas penggunaan aplikasi ini untuk mengenalkan kosakata pada anak usia 5-6 tahun. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media interaktif digital dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada suatu lembaga di daerah Pasar Kliwon Surakarta pada rentang waktu Oktober 2024 hingga Desember 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *Quasi Eksperimen Design* dengan metode *One Group Pretest-Posttest Design*. *One Group Pretest-Posttest Design* merupakan desain penelitian yang melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. Menurut (Sugiyono, 2020) desain *One Group Pretest-Posttest Design* ini mencakup pemberian *pretest* sebelum perlakuan (*treatment*), sehingga hasil yang diperoleh dapat dibandingkan dengan kondisi setelah perlakuan, yang menjadikan hasil penelitian lebih akurat. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 86 siswa berusia 5-6 tahun. Adapun sampel yang digunakan berjumlah 22 siswa, yang dipilih menggunakan teknik *random sampling* dengan kriteria usia 5-6 tahun, sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes, yaitu tes unjuk kerja dan tes lisan. Teknik uji validitas yang digunakan adalah dengan *expert judgment* atau pendapat ahli. Analisis data dengan statistik parametrik yang memerlukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji hipotesis dengan bantuan SPSS 25 *for windows*. Penelitian ini untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi *English For Kids* terhadap mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Data yang diperoleh terdiri dari hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data *pretest* dan *posttest* mencakup nilai minimum, nilai maksimum, selisih antara nilai tertinggi dan terendah (*range*), nilai rata-rata (*mean*), serta simpangan baku (standar deviasi). Hasil analisis data tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Deskripsi Data
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	22	7	13	20	347	15.77	1.950
Posttest	22	9	23	32	606	27.55	2.304
Valid N (listwise)	22						

Hasil data yang terdapat pada tabel 1 menunjukkan jumlah data pada *pretest* dan *posttest* memiliki jumlah yang sama yaitu 22. Hal tersebut menyata jumlah data valid, sehingga data dikatakan sah untuk tahap berikutnya. Pada hasil *pretest* data

menunjukkan nilai minimum adalah 13 dan nilai maksimum adalah 20, hal ini berarti bahwa kosakata yang dimiliki anak masih pada tahapan mulai berkembang. Tahapan mulai berkembang yang ditunjukkan anak ketika menirukan pengucapan kosakata bahasa Inggris masih dengan arahan guru. Tahap mulai berkembang juga ditunjukkan anak ketika anak masih bingung ketika ditanya arti kosakata bahasa Inggris. Anak masih sulit dalam membedakan arti kosakata satu dengan yang lainnya melalui gambar. Anak juga masih belum mengetahui bahwa pengucapan kosakata bahasa Inggris dengan tulisannya berbeda. Dilihat dari data *pretest* secara keseluruhan kosakata yang dimiliki anak masih dalam tahapan belum berkembang dan mulai berkembang, dengan bantuan atau arahan guru dalam melakukan tindakan sesuai dengan indikator. Pelaksanaan perlakuan atau *treatment* media interaktif aplikasi *English For Kids* dapat meningkatkan nilai minimum dan maksimum data *posttest*. Hasil data *posttest* menunjukkan nilai minimum 23 dan nilai maksimum 32. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak sudah mampu berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, menunjukkan terdapat perbedaan yang positif antara *mean* sebelum dan sesudah pelaksanaan *treatment*.

Tabel 2. Presentase Nilai Rata-Rata

	Jumlah Anak	Jumlah Item	Rentang Skala	Jumlah Keseluruhan	Presentase
Pretest	22	8	4	347	36,41%
Posttest	22	8	4	606	63,59%

Tabel 2 memperlihatkan rata-rata nilai keseluruhan indikator pada *pretest* dan *posttest* meningkat sebesar 27,18%. Peningkatan ini menggambarkan adanya perubahan positif yang diukur berdasarkan rentang skala penilaian indikator, yaitu skala 1-4. Angka 1 menyatakan belum berkembang, angka 2 menyatakan mulai berkembang, angka 3 menyatakan berkembang sesuai harapan, dan angka 4 menyatakan berkembang sesuai harapan.

Hasil Uji Prasyarat

Analisis data hasil penelitian ini menggunakan uji statistik parametrik yang memerlukan uji prasyarat dan uji normalitas. Uji normalitas yang diterapkan dalam penelitian ini adalah uji *shapiro-wilk* untuk menentukan apakah data berdistribusi normal. Data dianggap normal jika nilai signifikansi uji normalitas $p \geq 0,05$. Hasil dari uji normalitas *shapiro-wilk* disajikan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Uji Normality Shapiro-Wilk

Test of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.245	22	.001	.924	22	.094
Posttest	.160	22	.147	.945	22	.253

Tabel 3 menunjukkan bahwa data *pretest* dan data *posttest* pada penelitian kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $p \geq 0,05$ yaitu sebesar 0,094 dan 0,253.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji hipotesis *paired sample test*. Pengambilan keputusan didasarkan pada tingkat signifikansi $\leq 0,05$. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak dari penggunaan media interaktif *Aplikasi English For Kids* terhadap kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal kosakata bahasa Inggris. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *paired sample test*, dan pengambilan keputusan berdasarkan kriteria berikut:

- Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

H_0 : Tidak ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif *Aplikasi English For Kids* terhadap kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun.

H_a : Ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif *Aplikasi English For Kids* terhadap kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun. Hasil uji hipotesis terkait dengan pengaruh media terhadap kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun disajikan dalam tabel 4 berikut:

Tabel 4. Uji Hipotesis Paired Sample Test

Paired Samples Test								
95% Confidence Interval Of the Difference								
	Mean	Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2- tailed)
Pair 1	-11.773	1.602	.341	-12.483	-11.063	-34.479	21	.000
Pretest								
Posttest								

Tabel 4 menunjukan hasil nilai signifikansi pada *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar $0,00 \leq 0,05$, yang berarti **H_a** diterima dan **H_0** ditolak. Uji hipotesis menyatakan bahwa

Ha diterima yang menunjukkan pada level 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan *aplikasi English For Kids* terhadap kemampuan anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *English For Kids* efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal kosakata bahasa Inggris.

Pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini merupakan waktu yang sangat ideal, karena pada usia ini anak berada dalam masa emas (*golden age*), di mana perkembangan dan pertumbuhannya sangat pesat. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh (Rijkiyani et al., 2022) yang menyatakan bahwa pada usia dini, kemampuan kognitif anak untuk menyerap pengetahuan berada pada puncaknya, karena otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang maksimal. Selain itu, menurut Montessori, anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap yang sensitif terhadap perkembangan kemampuan bahasa. Sehingga masa peka (*sensitive periods*) terhadap kemampuan bahasa adalah masa yang tepat untuk memberikan pengenalan bahasa pada anak, sebab pada masa ini anak sudah bisa menyerap bunyi, kata dan tata bahasa. Anak dapat diberikan stimulasi bahasa untuk memahami bahasa menggunakan kosakata yang bermakna, sehingga selanjutnya anak menguasai pembentukan kalimat dengan struktur yang lebih kompleks Elizabeth, (2008) (dalam Muarifah Ngewa & Kamariah Hasis, 2020). Pemberian stimulasi yang tepat pada masa ini agar anak memperoleh kemampuan mengenal kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris Kemampuan berbahasa asing yang dimiliki anak diharapkan dapat menjadi alat untuk berkomunikasi dan memberikan pengalaman yang berwawasan untuk mewujudkan pengetahuan hidup berdampingan dengan masyarakat global (Farinda & Camila, 2021). Pemberian stimulasi yang tepat pada masa ini agar anak memperoleh kemampuan mengenal kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan suatu kemampuan dalam diri seseorang untuk menguasai dan mendalami bahasa Inggris. Kosakata atau vocabulary merupakan kunci penting bagi siapa saja yang ingin menguasai bahasa tertentu Sementara abjad dan ejaan adalah pondasi dasar dari vocabulary. Tanpa adanya penguasaan kosakata yang baik seseorang akan mendapatkan kesulitan dalam mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Kosakata adalah komponen kebahasaan yang paling penting. Tanpa memiliki kosakata yang baik seseorang tidak bisa menggunakan bahasa. Kosakata sangat berperan krusial dalam menggunakan bahasa baik secara lisan maupun secara tulisan. Richards dan Renandya (Nurhalimah et al., 2020) menegaskan bahwa kosakata adalah komponen ini dalam kecakapan berbahasa (*language proficiency*) yang menjadi dasar semua keterampilan berbahasa yakni listening, speaking, reading, writing. Penguasaan kosakata membantu seseorang untuk melakukan tujuan berkomunikasi dengan baik. Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang dalam penggunaan kata yang dimilikinya secara tepat baik secara lisan maupun tulisan.

Aspek penguasaan kosakata bahasa Inggris menurut (Brewster et al., 2002) adalah penekanan penguasaan kosakata bahasa Inggris bagian *form* berkaitan dengan mendengarkan dan mengulang apa yang didengar, mendengarkan informasi fonologis

spesifik, bunyi huruf vocal dan konsonan, banyaknya suku kata dan pola tekanan dalam kosakata. Bagian *pronunciation*, hal yang perlu dipelajari adalah terkait pelafalan atau pengucapan kosakata. Penguasaan kosakata seseorang dapat dikatakan baik apabila mampu melafalkan kosakata dengan benar. *Word meaning* ditekankan pada bagian makna kosakata dan hubungannya dengan konsep kosakata yang lain. Salah satu hal yang menentukan seseorang dikatakan menguasai kosakata adalah kemampuannya dalam memahami makna atau arti dari kosakata. Pada bagian *usage* adalah ditekankan pada penggunaan kosakata terkait. Apabila seseorang mampu melafalkan dan menyebutkan arti dari suatu kosakata, namun belum mampu untuk menyusun kosakata tersebut dalam penggunaan yang tepat, maka penguasaan kosakata yang dimilikinya masih dikatakan kurang, karena itulah *usage* dikatakan sebagai indikator pelengkap dalam penguasaan kosakata. Maka dari itu, penyampaian pembelajaran kosakata bahasa Inggris harus menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar anak dapat memahami kosakata bahasa Inggris dengan baik.

Aplikasi *English For Kids* merupakan media interaktif digital berbentuk aplikasi untuk belajar bahasa Inggris yang ditampilkan dalam bentuk gambar maupun permainan seperti mencocokkan gambar, dan merangkai kata. Penggunaan aplikasi ini menjadikan anak mudah untuk menambah kosakata baru dalam bahasa Inggris. Selain itu, penggunaan aplikasi *English For Kids* ini juga meningkatkan kemampuan linguistik anak, karena dengan menggunakan media aplikasi ini anak bisa merangkai, mendengarkan, dan mencocokkan kata dengan gambar (Uluwiyah, 2022). Fitur yang terdapat pada aplikasi ini dapat membantu anak mengenal kosakata bahasa Inggris dalam bentuk visual, audio, dan audiovisual. Dengan menggunakan media visual memiliki banyak kelebihan, antara lain mempermudah proses belajar, memberikan pengalaman yang lebih nyata (mengubah *abstract* menjadi konkret), mengaktifkan semua indera anak, menarik perhatian dan minat anak, serta menjembatani dunia teori dengan realita (Faujiah et al., 2022). Sejalan dengan itu, dengan menggunakan media audio, dan audiovisual dapat membantu anak untuk mendengarkan langsung pengucapan kosakata bahasa Inggris yang ditampilkan dalam aplikasi menjadi lebih nyata. Hal tersebut mendorong anak melakukan pengucapan bahasa Inggris dengan benar. Adanya media visual atau gambar yang terdapat dalam aplikasi *English For Kids* juga membantu anak agar mengingat kosakata bahasa Inggris beserta artinya menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan aplikasi *English For Kids* membantu anak menjadi lebih fokus saat menggunakan media visual untuk memperkenalkan kosakata bahasa Inggris. Menggunakan media bergambar dapat membantu anak untuk mengingat kosakata dengan gambar asli. Sejalan dengan ini teori (Khotimah et al., 2020) yang menyatakan media gambar menjadikan pembelajaran lebih efektif, hal tersebut disebabkan anak sekarang lebih tertarik dengan media gambar yang lucu dan menarik minat anak. Karena fungsi utama media bergambar adalah untuk menampilkan gambar konkret dari sesuatu yang tidak dapat dilihat. Sehingga nampak jelas dan memberikan pemahaman atau meningkatkan persepsi seseorang. Sedangkan dalam menggunakan media audio anak menjadi mudah memahami bagaimana pengucapan kosakata bahasa Inggris

dengan baik. Hal ini sejalan dengan teori (Harisa et al., 2022) yang menyatakan bahwa media audio merupakan media yang dapat digunakan sebagai media pengajaran yang di dalamnya mengandung pesan di dalam bentuk audirif yang berguna untuk dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan juga kemauan yang di miliki sehingga akan terjadi suatu proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pada penelitian ini anak menjadi lebih mudah mengingat kosakata bahasa Inggris dengan bantuan media visual dan media audio.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *English For Kids* memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun untuk mengenal kosakata bahasa Inggris. Hasil yang diperoleh dari penerapan perlakuan atau *treatment* menunjukkan bahwa anak dapat lebih mudah mengingat kosakata bahasa Inggris ketika menggunakan media visual dan auditory. Hal ini menunjukkan kemampuan anak terkait pemahaman terhadap kosakata bahasa Inggris terkait symbol dan bunyi huruf dapat meningkat. Kelebihan penggunaan aplikasi *English For Kids* adalah dapat diunduh di ponsel tanpa adanya biaya dan dapat diakses oleh semua jenjang umur. Aplikasi ini merupakan media interaktif yang dapat menampilkan *visual* dan *auditory* dengan design dan tema yang menyenangkan, sehingga anak antusias mempelajari, berkonsentrasi, dan fokus terhadap pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini menganalisis mengenai media pembelajaran interaktif *visual* dan *auditory* Aplikasi *English For Kids* terhadap kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5 hingga 6 tahun. Berdasarkan hasil analisis data, media pembelajaran interaktif Aplikasi *English For Kids* terbukti efektif diterapkan pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya pada aspek bahasa terkait pengenalan kosakata bahasa Inggris. Hasil *pretest* yang dilaksanakan memperoleh rata-rata nilai sebesar 36,41% dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 63,59%. Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa H_a diterima yang menunjukkan pada level 0,000, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif dari penggunaan media interaktif Aplikasi *English For Kids* terhadap kemampuan anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *English For Kids* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). The primary English teacher's guide. *Reading and Writing*, 110.
- Farinda, F. U., & Camila, S. N. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia serta Tantangan di Era Revolusi Society 5.0. *Prosiding Samasta*, 297–305.
- Harisa, A., Ubaidillah, A., Alam, M., & Rachmawati, U. (2022). Efektivitas Media Audio dalam Mengenalkan Gerakan Sholat pada Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 2(02), 120–134. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v2i02.835>

- Hidayati, N. N. (2017). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 67–86. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.6>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Muarifah Ngewa, H., & Kamariah Hasis, P. (2020). Pendekatan Model Pembelajaran Montessori pada Pendidikan Anak Usia Dini. *EDUCHILD: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din*, 3(1), 809–820.
- Na'imah, N. (2022). Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>
- Novitasari, Y., Prastyo, D., Iftitah, S. L., Reswari, A., & Fauziddin, M. (2021). Media Daur Ulang (Recycle System) dalam Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1323–1330. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1209>
- Nurhalimah, Romdanih, & Nurhasanah. (2020). Upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris melalui penggunaan media kartu gambar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 72–78.
- Rahayu, Y., Dinamika, S. G., & Nasution, M. M. (2024). Pelatihan Ibu-ibu Perwiritan dalam Penggunaan Aplikasi English for Kids untuk Belajar Bahasa Inggris Anak Usia Dini. 4(1), 26–32. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2517>
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905–4912. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2986>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukmawati, A., Rohmah, D. F., & Sabriana, J. A. N. (2023). Urgensi Mengenalkan Bahasa Inggris Anak Usia Dini Dalam Menyongsong Pendidikan Abad 21. *Jurnal Pendidikan*. <https://journal.penerbitjurnal.com/index.php/educational/article/view/49%0Ahttps://journal.penerbitjurnal.com/index.php/educational/article/download/49/41>
- Sulistiyarningsih, R., Ardianingsih, A., & Mardayanti, M. (2023). Analisis Pemahaman Bahasa Inggris: Pengantar Pembelajaran. *Jurnal Karya Ilmiah Multidisiplin (JURKIM)*, 3(3), 164–181. <https://doi.org/10.31849/jurkim.v3i3.14672>
- Ulwiyah, I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi ‘English For Kids’ untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 5(2), 82–90. <https://doi.org/10.31537/jecie.v5i2.707>