

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AVO TERHADAP KEMAMPUAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS ANAK

Emiliana Fitri Widyawati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

emiliana.18041@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini belum ada pengembangan media pembelajaran AVO untuk kemampuan Bahasa Inggris pada anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran AVO kosakata Bahasa Inggris anak, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran AVO kosakata Bahasa Inggris anak, serta untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran AVO kosakata Bahasa Inggris anak. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan atau RnD (*Research and Development*). Model yang digunakan adalah ASSURE (*analyze learners, state objectives, select methods, media, and materials, utilize media and materials, require learners participation, evaluate and revise*). ASSURE menautkan penggunaan teknologi dan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran. Instrumen penelitian berbentuk lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar *pretest*, lembar *posttest*, serta lembar penilaian anak. Subjek penelitian 30 anak di TK Tunas Bangsa, Geger, Lamongan. Teknik pengambilan data berupa angket dan observasi. Hasil penilaian dari para ahli memperoleh persentase 92,5% dari ahli media, sedangkan dari ahli materi memperoleh persentase 92,5%. Hasil efektivitas produk mendapatkan nilai *Asymp. Sig = 0,00 < $\alpha = 0,05$* maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran AVO terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak.

Kata Kunci : Media Pembelajaran AVO, Berbasis Android, Kemampuan Bahasa Inggris

Abstract

*As a result of the study's difficulties, no AVO media for children's English language proficiency have been developed. The intent of this study was to measure the process of developing English vocabulary with AVO learning media for children, the feasibility of AVO learning media for children, and the effectiveness of AVO learning media for children. Development, additionally referred to as R&D (Research and Development), is the research method. ASSURE (Analyze learners, State objectives, Settle on techniques, media, and materials, Use media and materials, Require learners participation, evaluate, and revise) is the model that is employed. ASSURE connects both technology and educational media to implement learning. The instruments used for the stud's pretest, posttest, and children's assessment sheets, as well as material validation sheets, and media validation sheets. 30 kids from the Tunas Bangsa Kindergarten in Geger, Lamongan, served as the study's subjects. Ways of gathering data in the form of questionnaires and observation. The result of the assessment by experts obtained a percentage of 92,5% from media experts, while material experts obtained a percentage of 92,5%. The results of product effectiveness determine the value of *Asymp. Sig = 0,00 < $\alpha = 0,05$* , then H_1 is accepted and H_0 is rejected. Therefore, it can be concluded that there are differences before and after using AVO learning media in children's English vocabulary abilities.*

Keyword : AVO Learning Media, Based on Android, English Proficiency

PENDAHULUAN

Pendidikan di masa Revolusi Industri 4.0 mengusahakan peralihan yang mendasar dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada era ini, pendidikan

harus menggabungkan komunikasi, teknologi, serta informasi ke dalam bahan ajar. Menurut Greenstein (Permanik, 2022) pengembangan tiga kompetensi besar abad 21 merupakan tantangan pendidikan di masa Revolusi Industri 4.0 adapun tantangannya yaitu bertindak, kompetensi berpikir, serta hidup di dunia. Hal-hal yang melingkupi bertindak adalah kerja sama, komunikasi, literasi teknologi, dan literasi digital. Kreatif, kritis, dan penyelesaian masalah bagian dari kompetensi berpikir. Sementara itu, tanggung jawab sosial, inisiatif, pemahaman global, dan mengendalikan diri bagian dari kompetensi hidup di dunia. Hal ini berpengaruh pada proses pembelajaran di era revolusi 4.0, yang meliputi penguasaan alat berpikir melalui media digital. Alat berpikir melalui media digital dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran anak untuk mengembangkan keterampilan bahasa.

Keterampilan bahasa terdiri dari empat bagian, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu keterampilan bahasa reseptif dan keterampilan bahasa ekspresif. Kemampuan menyimak dan membaca merupakan aspek kemampuan bahasa reseptif, sedangkan kemampuan berbicara dan menulis merupakan aspek kemampuan bahasa ekspresif. Keterampilan bahasa ekspresif adalah kegiatan mengutarakan perasaan secara lisan maupun tulisan (Rahmawati, 2017).

Bahasa merupakan alat komunikasi dalam menyampaikan suatu informasi dalam kehidupan sehari-hari. Di lingkungan masyarakat, bahasa yang dijumpai adalah bahasa ibu, bahasa suku bangsa, bahasa nasional, dan bahasa asing. Bahasa asing merupakan bahasa ketiga yang diperoleh anak setelah bahasa ibu. Proses pemerolehan bahasa kedua terjadi ketika seorang anak belajar bahasa kedua setelah menguasai bahasa ibunya (Rosiyana, 2020). Di Indonesia, bahasa daerah dan Bahasa Indonesia adalah bahasa ibu, sedangkan bahasa kedua berupa bahasa asing. Bahasa kedua atau bahasa asing dapat didapat dari area keluarga, area masyarakat, dan area sekolah.

Bahasa kedua atau bahasa asing yang mendominasi komunikasi internasional adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris digunakan dalam komunikasi kehidupan sehari-hari, dunia pendidikan, informasi, serta teknologi. Kemudahan dalam mendapatkan informasi dalam Bahasa Inggris dapat berdampak negatif serta salah dalam memahami informasi, jika kurang menguasai Bahasa Inggris. Maka penting untuk menguasai Bahasa Inggris pada abad ini, Hal ini sesuai dengan Crystal yang menggambarkan Bahasa Inggris menjadi bahasa internasional seperti gambaran kemajuan suatu bangsa (Mutiah et al., 2020). Maka dari

itu, perlu belajar Bahasa Inggris agar masyarakat menjadi lebih kompetitif dan sebagai hasilnya meningkatkan kualitas bangsa dalam persaingan di pasar dunia serta memperoleh pengetahuan yang tidak terdapat di rumah.

Menurut EF English Proficiency Index, Indonesia berada di posisi 81 dari 111 negara pada tahun 2022, sedangkan pada tingkat Asia, Indonesia berada di posisi 15 dari 24 negara (Education First, 2022). Dalam data tersebut negara Asia yang masuk dalam posisi kemampuan sangat tinggi adalah Singapura. Adapun negara tetangga seperti Malaysia dan Filipina berada pada posisi kemampuan tinggi, sedangkan posisi Indonesia berada pada kemampuan rendah dalam berbahasa Inggris. Maka kemampuan Bahasa Inggris di Indonesia perlu ditingkatkan untuk meningkatkan sumber daya manusia. Salah satu solusi untuk masalah ini adalah dengan memperkenalkan Bahasa Inggris sejak dini. Sekarang, anak sangat perlu diberikan pembelajaran Bahasa Inggris. Adapun materi yang dapat diajarkan kepada anak adalah *alphabet, basic greetings, colors, animals, dan familys*.

Melatar belakang hal ini, ada pembelajaran Bahasa Inggris sedini mungkin dengan harapan anak dapat menguasai Bahasa Inggris (Liyana & Kurniawan, 2019). Mengajari Bahasa Inggris dibutuhkan strategi, metode, dan media yang menarik, interaktif, serta tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Menurut Sri Lestari (dalam Uswah, 2022) ada beberapa cara mengoptimalkan kemampuan Bahasa Inggris anak, diantaranya 1) Mengenalkan kosa kata yang erat dengan anak, seperti keluarga, anggota tubuh, tumbuhan, dan hewan. 2) Mengajarkan Bahasa Inggris melalui bunyi, gerak, dan lagu, sejalan dengan penelitian Sefy & Dorlina Simatupang (2022) kegiatan bernyanyi dapat meningkatkan kosa kata anak. 3) Membacakan cerita atau dongeng berbahasa Inggris, melalui cerita bergambar anak dapat mengetahui kosa kata Bahasa Inggris. 4) Memberikan dorongan pada anak. Saat belajar Bahasa Inggris tidak perlu terburu-buru dan memarahi anak ketika salah dalam pengucapan atau penulisan. Mempelajari Bahasa Inggris dapat diulang-ulang melalui berbagai metode dan media yang menarik untuk anak.

Beberapa tahapan dalam belajar Bahasa Inggris adalah 1) *Listening* (Mendengar), tahapan ini dapat dilakukan dengan kegiatan mendongeng, bercerita, serta menonton video berbahasa Inggris. 2) *Speaking* (Berbicara), tahapan ini dapat dilakukan dengan mendorong anak untuk berbicara dalam Bahasa Inggris menggunakan kalimat sederhana ataupun penggunaan kosa kata. 3) *Reading* (Membaca), dalam tahapan ini ada dua metode umum, yaitu a) *Whole language approach*,

sebuah metode membaca bahasa secara keseluruhan. b) *Phoni*, metode belajar membaca huruf dengan mengeja satu demi satu. 4) *Writing* (Menulis), tahapan yang dapat dilatih dengan melengkapi huruf vokal pada kosakata. Tahapan ini, termasuk yang sulit dalam belajar Bahasa Inggris (Nasution, 2016).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, kompetensi Bahasa Inggris anak adalah 1) Anak dapat menyapa guru dan teman dan membalas sapaan, seperti *How's your day?, I am happy, I am sad.* 2) Anak dapat mengucapkan kembali 5 kata yang baru didengarnya. 3) Anak dapat melafalkan dan menunjuk lambang huruf dalam Bahasa Inggris. 4) Anak dapat melafalkan 10 kosakata Bahasa Inggris. 5) Anak dapat membalas percakapan sederhana.

Dalam kegiatan belajar Bahasa Inggris ada beberapa hal-hal yang perlu diperhatikan, sehingga mencapai tujuan yang diharapkan, 1) Menggunakan media pembelajaran dengan gambar, suara dan gerakan atau demonstrasi. 2) Pembuatan media pembelajaran yang melibatkan anak. 3) Membiasakan penggunaan Bahasa Inggris di dalam kelas. 4) Kegiatan bercerita dengan situasi yang sudah dikenal anak. 5) Bekerjasama dengan guru lain.

Pendekatan dan strategi yang tepat dan efektif merupakan kunci metode pembelajaran. Media pembelajaran dengan teknologi adalah salah satu hal yang digunakan, hal ini didasari pembelajaran bahasa yang lebih menarik dan keterampilan dalam aspek mendengarkan, berbicara, dan membaca lebih meningkat (Liu et al., 2019). Menggunakan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berupa permainan akan lebih menyenangkan daripada metode ceramah, karena pada hakikatnya anak bermain sambil belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Tunas Bangsa desa Geger, Lamongan ditemukan bahwa kemampuan Bahasa Inggris anak masih minim, dilihat dari anak saat membaca dan menulis kosakata Bahasa Inggris. Dari 10 anak yang ada di kelas, 7 anak masih menulis kosakata Bahasa Inggris seperti pelafalan. Sebagian dari mereka lancar dalam melafalkan *alphabet A – Z* dan beberapa kosa kata, seperti *cat, dog, red, blue, black, yellow* dan beberapa kosa kata lainnya. Sejalan pada penelitian Putu et al., (2021) pengetahuan anak-anak tentang Bahasa Inggris masih rendah. Jika hal ini berlangsung lama, akan mempengaruhi kemampuan Bahasa Inggris anak.

Kosa kata adalah perbendaharaan kata (*KBBI Online*, 2022). Kosa kata adalah bagian dari bahasa yang berupa kumpulan kata. Kosa kata adalah dasar dari

bahasa. Kosa kata menjadi bermakna bagi mereka yang belajar bahasa karena kosakata bagian dari simbol yang dasar dalam bahasa. Menurut Gleason (dalam Zubaidah, n.d.) tiga elemen bahasa yang dipelajari anak secara tidak langsung atau langsung, ketiga elemen tersebut adalah kosakata, bunyi, serta struktur.

Menurut (Keraf, 2009) kosakata dibagi dalam 3 tingkatan, periode kanak-kanak, periode remaja, dan periode dewasa. Dalam ketiga tingkatan tersebut, masa kanak-kanak penting dalam mengembangkan kosakata. Adapun cara mengembangkan kosakata sesuai tahap perkembangan anak, adalah 1) Menggunakan satu kata, dapat dilakukan dengan berbicara, tunggu, dan lihat. 2) Menggabungkan kosakata, dapat dilakukan dengan menggunakan pertanyaan pilihan, seperti *adek mau susu atau jus?*. 3) Berbicara dalam kalimat, dapat dilakukan dengan bersikap sengaja, seperti memperkenalkan dan mengulangi kosakata baru.

Dalam belajar bahasa asing, kosa kata merupakan aspek yang harus dipelajari. Pada kasus ini adalah belajar Bahasa Inggris. Secara umum, tujuan belajar Bahasa Inggris adalah untuk komunikasi menggunakan bahasa dengan orang lain, baik secara perkataan maupun tulisan. Tanpa kosakata yang cukup, anak akan kesulitan belajar Bahasa Inggris. Untuk mendapatkan kosa kata yang memadai dibutuhkan strategi, proses, dan metode yang beda, sesuai dengan kepribadian serta kebutuhan.

Berawal dari permasalahan yang diuraikan, solusinya adalah membuat serta mengoptimalkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Media adalah alat atau sarana komunikasi. Menurut Sanjaya (2012), media adalah sarana untuk mendapatkan informasi dari sumber kepada penerima informasi. Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu guru dan mempermudah belajar anak (Widayati & Adhe, 2020). Motivasi anak dalam belajar dapat ditingkatkan dengan media belajar yang sesuai dengan kepribadian serta kepentingan anak (Lee et al., 2015).

Media pembelajaran adalah alat pembelajaran dan penyebaran informasi yang diciptakan dan digunakan menurut teori belajar, yang digunakan dalam pembelajaran untuk memunculkan ide, pemikiran, minat, penyaluran pesan, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar yang direncanakan, bermakna, sadar, terarah, dan dapat dikendalikan (Suryani et al., 2018). Media pembelajaran memiliki beberapa jenis di antara lain media berbasis cetak, visual, audio, audio visual, serta komputer.

Peran media dalam proses belajar adalah meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pelajaran, mengurangi perkataan, memperjelas

penyajian pesan, memperagakan pengertian yang konkret dan jelas dari pengertian yang abstrak, menembus batas waktu, ruang, dan daya indera manusia, menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi dalam mengatasi sikap pasif anak, media pembelajaran dapat mengatasi karakteristik sifat anak yang berbeda-beda akibat perbedaan lingkungan, memberi keragaman dalam pembelajaran, memberikan anak-anak kesempatan untuk mengingat materi yang dipelajari, dan mempermudah tugas mengajar guru dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Dhieni et al., 2010).

Menurut Maulidiyah (2019) menggunakan media berbasis digital adalah cara menghasilkan dan menyampaikan materi menggunakan sumber berbasis digital, serta disimpan dalam bentuk digital. Mengembangkan media pembelajaran interaktif basis android memerlukan perangkat yang dapat mendukung dalam proses pengembangan. Adapun alat untuk mengembangkan media pembelajaran, diantaranya *Adobe Flash*, *Microsoft PowerPoint*, *PowerPoint iSpring Suite 10*, dan lain-lainnya. *Microsoft PowerPoint* adalah perangkat lunak yang proses pengembangannya dilakukan oleh *Microsoft Office* dalam program aplikasi *office* lainnya, *Microsoft PowerPoint* digunakan untuk presentasi dalam bentuk slide. *Microsoft PowerPoint* termasuk dalam media pembelajaran interaktif. Interaktif bersifat saling melakukan atau dua arah. Selain itu, perangkat lunak *PowerPoint* dirancang khusus untuk mempresentasikan sistem multimedia dengan cara yang menyenangkan untuk anak, perangkat lunak yang mudah dibuat, serta relatif terjangkau dalam penggunaan (Wardana, 2020).

iSpring Suite 10 adalah metode atau alat untuk mengonversi file presentasi yang terpadu dengan *Microsoft PowerPoint* menjadi bentuk *Flash*. Kemampuan untuk membuat pertanyaan dan penilaian, mengatur presentasi, merekam audio, merekam video, dan mengubah bentuk presentasi menjadi flash adalah keunggulan dari perangkat *iSpring* (Sulistiyorini & Listiadi, 2022). *iSpring Suite* bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan *layout* sederhana dan mengubah struktur yang diperlukan tanpa menggunakan bahasa pemrograman (Ramadhani et al., 2019).

Pada penelitian ini, menggunakan perangkat *PowerPoint iSpring Suite*, *Canva* dan *Website 2 APK Builder* sebagai media pembelajaran berbasis android untuk belajar kosakata Bahasa Inggris. Berdasarkan penelitian terdahulu, pembelajaran Bahasa Inggris efektif menggunakan rancangan media pembelajaran berbasis android package. Media pembelajaran ini menarik minat anak belajar Bahasa Inggris, karena

media ini memadukan unsur suara, visual, kinestetik, dan lagu (Umam, 2017).

Media pembelajaran AVO (*Alphabet dan Vocabulary*) terhadap kemampuan Bahasa Inggris anak merupakan media pembelajaran untuk belajar alfabet dan kosa kata tentang keluarga dalam Bahasa Inggris berbasis *android*. Media pembelajaran AVO berbentuk aplikasi yang dapat dipasang pada *smartphone android* yang dimiliki oleh anak maupun orangtua dan guru. Menggunakan tampilan warna pastel yang didesain sederhana, sehingga materi dapat ditampilkan secara maksimal. Dilengkapi dengan gambar pendukung dan bunyi yang sesuai dengan huruf dan kosa kata. Media pembelajaran AVO juga disertai dengan permainan, berupa melengkapi huruf dalam kosa kata yang sesuai dengan gambar. Pembuatan media ini menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan *Canva*, kemudian diubah menjadi aplikasi *android* dengan memanfaatkan *software iSpring Suite 10* serta *Website 2 APK Builder*. Aplikasi dapat digunakan di *smartphone android*.

Studi sebelumnya telah melakukan pengembangan beberapa media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Pada penelitian (Umam, 2017) hasil yang diperoleh adalah kegiatan belajar Bahasa Inggris efektif menggunakan rancangan media pembelajaran berbasis android package. Penelitian Liyana & Kurniawan (2019) memperoleh hasil penelitian berupa media *Speaking Pyramid* dapat diterapkan pada anak dengan hasil uji validitas rata-rata 4,15 dan 3,6 kategori sangat sesuai dan sesuai dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan dalam penelitian Putu et al., (2021) diperoleh hasil penelitian berupa media wayang dengan video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris anak usia dini.

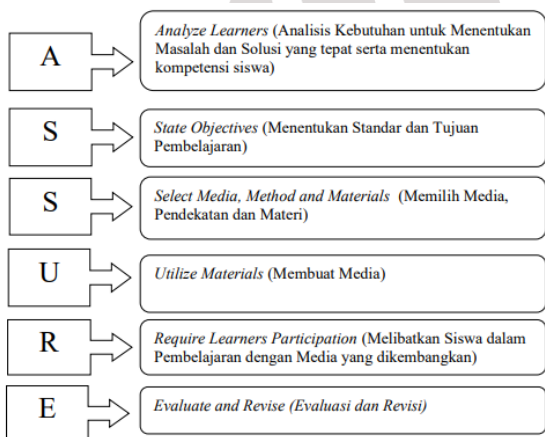
Berdasarkan paparan di atas, maka diambil rumusan masalah penelitian ini, sebagai berikut 1) Bagaimana proses pengembangan dari media pembelajaran AVO terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak?, 2) Apakah media pembelajaran AVO layak digunakan terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak?, 3) Apakah media pembelajaran AVO terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak efektif digunakan ?.

Adapun tujuan dari penelitian ini, yakni 1) Untuk mengetahui proses pengembangan dari media pembelajaran AVO terhadap kemampuan kosa kata Bahasa Inggris anak, 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran AVO terhadap kemampuan Bahasa Inggris Anak, 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran AVO terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak.

METODE

Penelitian ini, menggunakan jenis penelitian *research and development (RnD)* atau pengembangan. Menurut Sugiyono (2020) penelitian pengembangan adalah tata cara sistematis yang diaplikasikan untuk merancang, membuat, memvalidasi produk yang sudah dibuat. Produk yang dibuat pada penelitian ini, berupa media pembelajaran AVO terhadap kemampuan kosa kata Bahasa Inggris anak.

Menggunakan model pengembangan ASSURE. Model pengembangan ASSURE dipilih karena mengarah pada teknologi, media, serta desain pembelajaran guna menghasilkan suatu produk (Andriani & Wahyudi, 2016). Ada 6 tahapan model pengembangan ASSURE, yaitu; 1) *analyze learners*, 2) *state objectives*, 3) *settle on techniques, media, and materials*, 4) *use media and materials*, 5) *require learners participation*, 6) *evaluate and revise*.



Gambar 1. Model Pengembangan ASSURE (Heinich et al., 2001).

Tahapan ASSURE :

1. *Analyze Learners* (Analisa anak), untuk memahami karakteristik anak meliputi usia, kemampuan akademik, dan motivasi. Analisis dilakukan melalui observasi dengan anak, permasalahan anak menjadi dasar untuk tahap analisis. Pada tahap ini, diketahui kemampuan anak dalam berbahasa Inggris masih kurang, dan dalam pembelajaran Bahasa Inggris guru tidak menggunakan media. Sehingga dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak yang sesuai dengan karakteristik anak.
2. *State Objectives* (Menyatakan tujuan), untuk menentukan tujuan pembelajaran yang ditargetkan akan dicapai. Pada tahap ini tujuan yang akan dicapai adalah

meningkatnya kemampuan Bahasa Inggris anak dengan media pembelajaran yang menarik.

3. *Settle on techniques, Media, & Materials* (Menentukan metode, media, dan materi), untuk menentukan, memodifikasi serta merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Pada tahap ini metode yang digunakan adalah demonstrasi menggunakan media pembelajaran AVO dengan materi alfabet, kosakata keluarga dalam Bahasa Inggris serta permainan. Media pembelajaran AVO dirancang menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan *Canva*, kemudian diubah menjadi aplikasi *android* dengan memanfaatkan *software iSpring Suite 10* serta *Website 2 APK Builder*. Pada penelitian ini menggunakan treatment berupa lagu dan media pembelajaran AVO, dengan penjelasan sebagai berikut a) *Treatment I*, memperkenalkan ABC dengan lagu dan media pembelajaran AVO. b) *Treatment II*, memperkenalkan kosakata *family, parents, father, mother* dengan lagu dan media pembelajaran AVO. c) *Treatment III*, memperkenalkan kosakata *son/boy, daughter, brother, sister* dengan media pembelajaran AVO. d) *Treatment IV*, memperkenalkan kosakata *grandparents, grandfather, grandmother* dengan media pembelajaran AVO. e) *Treatment V*, memperkenalkan kosakata *uncle, aunt, cousin* dengan media pembelajaran AVO.
4. *Use Media & Materials* (Menggunakan media dan bahan), untuk pembuatan serta pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini, mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* yang disesuaikan pada karakteristik anak. Media pembelajaran AVO dirancang menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan *Canva*, kemudian diubah menjadi aplikasi *android* dengan memanfaatkan *software iSpring Suite 10* dan *Website 2 APK Builder*. Media ini berisi materi alfabet, kosa kata tentang keluarga dalam Bahasa Inggris serta permainan. Menggunakan tampilan warna pastel yang didesain sederhana, sehingga materi dapat ditampilkan secara maksimal. Dilengkapi dengan gambar pendukung dan bunyi yang sesuai dengan huruf, dan kosakata. Media pembelajaran AVO juga disertai dengan

kuis, berupa melengkapi huruf dalam kosa kata yang sesuai dengan gambar. Aplikasi dapat digunakan di *smartphone android*.

5. *Require Learners Participation* (Partisipasi anak), untuk uji coba media pembelajaran yang melibatkan 30 anak TK Tunas Bangsa, Geger. Sebelum melakukan uji coba, anak diberikan soal tes sebelum penggunaan media pembelajaran AVO. Langkah selanjutnya anak melakukan uji coba menggunakan media pembelajaran AVO, dalam kegiatan ini guru menilai kualitas media yang dikembangkan. Dari hasil penilaian dijadikan sebagai bahan merevisi produk. Setelah uji coba menggunakan media pembelajaran AVO, anak diberikan soal tes guna mengetahui pemahaman anak dan evaluasi.
6. *Evaluate & Revise* (Evaluasi serta revisi), untuk mengkaji kelayakan serta keefektifan dan melaksanakan revisi produk berdasarkan evaluasi ketika media dilakukan pengujicobaan. Uji coba pengguna dilakukan di TK Tunas Bangsa Geger dengan 30 anak dan 1 guru. Uji validasi materi dan media dilakukan oleh guru TK Tunas Bangsa, Geger dan dosen PGPAUD UNESA. Kriteria valid dianalisis berdasarkan hasil evaluasi validator menggunakan lembar validasi ahli. Pengembangan produk akhir media menciptakan hasil akhir revisi produk setelah diujicobakan di TK Tunas Bangsa, Geger Lamongan.

Data kuantitatif digunakan pada penelitian ini. Data kuantitatif didapat dari angket untuk menilai kelayakan media pembelajaran AVO kosa kata Bahasa Inggris serta hasil observasi anak. Populasi pada penelitian ini, yaitu anak di TK Tunas Bangsa, Geger Lamongan yang berusia 5 – 6 tahun. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan berjumlah 30 anak dari TK Tunas Bangsa Geger, Lamongan dengan kriteria belum pernah menggunakan media pembelajaran AVO. Teknik pengambilan data berupa angket, dan observasi. Angket diberikan kepada ahli materi dan ahli media, sedangkan untuk mengetahui kemampuan anak maka digunakan lembar observasi.

Uji validitas dalam penelitian ini mempergunakan validasi isi. *Content validity* atau validitas isi adalah menilai apakah butir-butir instrumen/pertanyaan yang tersusun dalam lembar validasi/kuesioner termasuk semua materi yang akan dinilai (Budiastuti & Bandur, 2018). Dalam hal ini,

angket dan lembar observasi akan dilakukan penilaian validasi oleh para ahli. Apabila hasil penilaian sudah valid, maka angket penelitian layak diuji cobakan.

Uji reliabilitas akan dilakukan uji coba sebanyak satu kali di TK Lestari, Sugio. *Alpha Cronbach* digunakan pada pengukuran dalam bentuk kuesioner atau angket atau *rating scale* (Arikunto, 2006). Berikut ini merupakan rumus *Alpha Cronbach* :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

Catatan :

- r_{11} : reliabilitas yang dicari pada instrumen
- k : jumlah poin pertanyaan pada instrumen
- $\sum \sigma_b^2$: jumlah varian item
- $\sigma^2 t$: jumlah varian total

Penelitian ini menggunakan koefisien reliabilitas pada rentang nol sampai satu. Semakin tinggi koefisien reliabilitas yang mendekati angka satu, maka instrumen dinyatakan reliabel. Berikut tabel koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* :

Tabel 1. Koefisien Reliabilitas *Alpha Cronbach*

Interval Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,00 – 0,20	Tidak Reliabel
0,20 – 0,40	Kurang Reliabel
0,40 – 0,60	Cukup Reliabel
0,60 – 0,80	Reliabel
0,80 – 1,00	Sangat Reliabel

Teknik analisis data kuantitatif berasal dari ahli materi serta ahli media dari proses menilai angket kelayakan media pembelajaran. *Skala likert* digunakan untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris. Opsi penilaian jawaban *skala likert*, yaitu :

Tabel 2. *Skala Likert*

No	Nilai	Simbol	Catatan
1	1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	2	TS	Tidak Setuju
3	3	S	Setuju
4	4	SS	Sangat Setuju

Sumber : Riduwan (2009)

Menghitung penilaian kelayakan media pembelajaran AVO kosakata Bahasa Inggris, menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Catatan :

P : Perseratus kelayakan

f : Frekuensi

n : nilai ideal

Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran AVO kosakata Bahasa Inggris apakah layak digunakan atau tidak. Dibawah ini tabel kriteria kelayakan, yaitu :

Tabel 3. Tingkat Kelayakan Kriteria Produk

Perseratus	Interpretasi	Catatan
0% - 21%	Sangat Kurang	Tidak Valid
21% - 41%	Kurang	Kurang Valid
41% - 61%	Cukup Baik	Cukup Valid
61% - 81%	Baik	Valid
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid

Sumber : Riduwan & Afdon (2013)

Media pembelajaran AVO kosa kata Bahasa Inggris dinamakan layak apabila hasil persentase didapat pada tabel diatas yaitu 81% - 100% dengan interpretasi sangat baik.

Untuk mengetahui analisis data kuantitatif dari hasil mengujicobakan di lapangan dalam mengetahui keefektifan media pembelajaran AVO kosa kata Bahasa Inggris, maka dilakukan perbandingan sebelum serta sesudah anak mempergunakan media pembelajaran ini, adapun rumusnya yaitu :

$$O_1 \times O_2$$

Catatan :

O₁ : Sebelum diberikan perlakuan

O₂ : Sesudah diberikan perlakuan

X : Treatment yang diperlukan

Teknik analisis data mengetahui keefektifan media pembelajaran AVO menggunakan Teknik non parametrik melalui uji *Wilcoxon signed rank test* (Maghfira et al., 2019). Hal ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran AVO.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media AVO berbasis android terhadap kemampuan kosa kata Bahasa Inggris anak sesuai dengan model pengembangan ASSURE (*Analyze learners, State objectives, Settle on techniques, Media, and materials, Use media and materials, Require learners participation, Evaluate and revise*). Kemudian dibawah ini, merupakan penjelasan tahapan pengembangan ASSURE :

1. *Analyze learners* (Analisis)

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan observasi di beberapa TK di wilayah Lamongan, untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang ada serta mencari solusi dari permasalahan yang ada. Pada tahap ini, diketahui kemampuan anak dalam berbahasa Inggris masih kurang, dan dalam pembelajaran Bahasa Inggris guru tidak menggunakan media.

Dari permasalahan diatas, perlu adanya pengembangan media Bahasa Inggris yang menarik dan mudah digunakan untuk anak. Dari permasalahan tersebut, mendasari peneliti untuk membuat media pembelajaran berbasis android yang menarik serta dapat mengembangkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak. Media pembelajaran android dipilih, karena mudah digunakan, dan bisa digunakan di mana saja dan kapan saja. Selain sebagai media pembelajaran, media ini juga bisa menjadi media hiburan untuk anak.

2. *State objectives* (Menyatakan tujuan)

Pada tahap menyatakan tujuan ini, peneliti menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatnya kemampuan Bahasa Inggris anak dengan media pembelajaran yang menarik. Media ini terdiri dari alfabet, kosakata, dan permainan yang dapat menstimulasi kosakata Bahasa Inggris anak.

3. *Settle on techniques, media, and materials* (Menentukan metode, media, dan materi)

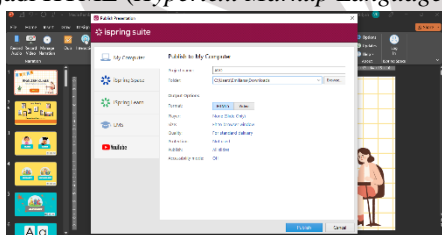
Pada tahap ini, peneliti memilih media baru, yaitu media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran AVO dirancang menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan *Canva*, kemudian diubah menjadi aplikasi *android* dengan memanfaatkan *software iSpring Suite 10* dan *Website 2 APK Builder*. Media pembelajaran AVO berisi materi alfabet, kosakata keluarga dalam Bahasa Inggris serta permainan. Penelitian ini menggunakan treatment berupa lagu dan

media pembelajaran AVO. Setelah itu, peneliti menyusun instrumen penilaian berupa lembar validasi ahli untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran AVO.

4. *Use media and materials* (Menggunakan media dan bahan)

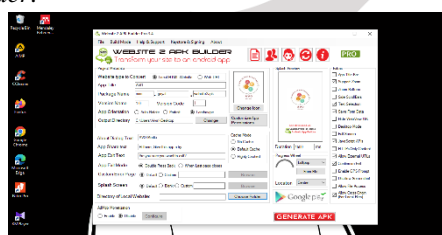
Pada tahap ini, peneliti menggunakan media pembelajaran android. Media ini berupa materi audio visual yang digunakan untuk anak pada lingkup Bahasa Inggris. Tahapan selanjutnya, peneliti membuat media sesuai dengan rancangan di *Microsoft PowerPoint* dan *Canva*. *Microsoft PowerPoint* digunakan untuk merancang media pembelajaran AVO, sedangkan *Canva* digunakan untuk ilustrasi/gambar. Kemudian melakukan proses *dubbing* untuk penambahan audio dalam media pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti menggunakan *software iSpring Suite 10* dan *Website 2 APK Builder* untuk proses merubah media menjadi bentuk aplikasi android. Pada tahapan ini, aplikasi *iSpring Suite 10* digunakan untuk mengubah media *PowerPoint* menjadi HTML (*Hypertext Markup Language*).



Gambar 1, Tahapan HTML

Kemudian pada tahap ini mengubah HTML menjadi aplikasi android dengan *Website 2 APK Builder*.



Gambar 2. Tahapan merubah HTML menjadi android

Berikut merupakan media pembelajaran AVO berbasis aplikasi android :

Pembuka pada media pembelajaran AVO sebagai tampilan awal setelah direvisi. Pada tampilan awal dilengkapi tombol “start” kemudian dilanjutkan ke menu utama.

Halaman menu utama terdiri dari dua pilihan kegiatan, yaitu *learn* dan *games*. Jika anak memilih “*learn*” maka anak akan melanjutkan pada kegiatan mengenal alphabet dan kosakata Bahasa

Inggris keluarga. Sedangkan, jika memilih “*games*” anak akan melanjutkan pada permainan. Pada menu ini juga dilengkapi beberapa tombol yang dapat digunakan, seperti tombol digunakan untuk kembali ke menu utama, informasi, dan keluar dari permainan.



Gambar 3. Halaman menu AVO

Halaman “*learn*” terdiri dari dua pilihan materi, yaitu *alphabet* dan *vocabulary*. Pada halaman ini, dilengkapi dengan audio yang memudahkan anak untuk melafalkan *alphabet* dan kosakata *family* dengan tepat. Pada halaman ini, terdapat permainan yang dapat digunakan untuk mengetahui seberapa paham anak dalam kosakata Bahasa Inggris *family* dengan melengkapi huruf yang hilang.

Validator kemudian melakukan uji kelayakan, setelah media dan desain telah dibuat. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran AVO layak digunakan. Berikut hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media :

Tabel 4. Hasil Perolehan Persentase Validasi Ahli

Validator	Persentase	Keterangan
Ahli Materi	92,5%	Sangat Valid
Ahli Media	92,5%	Sangat Valid

Temuan rata-rata dari kedua validasi ahli dari tabel di atas adalah:

$$\frac{\text{Rata - rata hasil persentase}}{\text{jumlah indikator}} = \frac{92,5 + 92,5}{2} = 92,5\%$$

Berdasarkan temuan nilai keseluruhan validasi ahli yang sudah dipaparkan di atas, didapatkan nilai sebesar 92,5% yang berada pada selang 81% - 100% yang sesuai dengan range persentase kategori tingkat penilaian (Riduwan & Afdon, 2013). Hasil penilaian validator terhadap media pembelajaran AVO terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak dalam kategori sangat baik atau sangat valid.

5. *Require learners participation* (Partisipasi anak)

Pada tahap ini, anak dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan uji coba dengan melibatkan 30 anak TK Tunas Bangsa, Geger untuk memanfaatkan media

pembelajaran AVO. Proses uji coba diawali dengan *pretest*, kemudian pemberian *treatment*, serta *posttest* untuk mengukur kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak. Kegiatan pemberian *pretest* dan *posttest* guna mengetahui perbedaan setelah pemberian *treatment*. Sebelum melakukan *pretest* dan *posttest*, instrumen diuji cobakan di TK Lestari menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Variabel dapat dinyatakan reliabel jika nilai koefisien *Cronbach's Alpha* $\geq 0,6$. Dibawah ini hasil dari uji reliabilitas

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.750	7

Berasas temuan uji reliabilitas yang dilakukan, menunjukkan bahwa seluruh instrumen mempunyai nilai koefisien *Cronbach's Alpha* 0,75. Hal ini dapat diartikan bahwa instrumen yang digunakan sebagai lembar observasi dinyatakan reliabel, karena nilai 0,75 lebih besar dari 0,6. Untuk keperluan penelitian digunakan skala penilaian, nilai 1 diartikan sebagai belum berkembang (BB), nilai 2 diartikan sebagai mulai berkembang (MB), nilai 3 diartikan sebagai berkembang sesuai harapan (BSH), serta nilai 4 diartikan sebagai berkembang sangat baik (BSB).

Tabel 6. Hasil Pretest Posttest

Nama	Pretest	Posttest
Anin	15	27
Aazil	20	27
Adit	20	27
Aldi	13	26
Alex	10	25
Arsy	17	26
Athif	9	25
Ayra	14	26
Azka	18	27
Azriel	20	27
Azzalea	21	27
Batistan	13	26
Belva	15	27
Clara	17	26
Cleo	16	26
Dinda	17	27
Dzarina	17	27
Faaz	10	25
Gadis	12	26
Ghani	17	27
Gischa	15	25

Haris	16	26
Ilham	14	25
Kanaya	15	26
Mahes	13	26
Nazda	16	27
Olivia	9	25
Reina	16	26
Safa	13	26
Thalita	22	28

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tabel diatas menunjukkan bahwa tidak adanya penurunan nilai anak sesudah diberikan *treatment*. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran AVO data *pretest* dan *posttest* perlu diuji. Sebelum melakukan pengolahan data, peneliti menyusun hipotesis. Dalam penelitian ini, hipotesisnya adalah :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran AVO kosa kata Bahasa Inggris pada anak di TK Tunas Bangsa, Geger Lamongan.

H_1 : Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran AVO kosa kata Bahasa Inggris pada anak di TK Tunas Bangsa, Geger Lamongan.

Hasil analisis untuk menarik kesimpulan menggunakan uji Wilcoxon dengan SPSS 25.

Tabel 7. Uji Wilcoxon Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-4.793 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Sumber : Output data IBM SPSS 25

Beralaskan *output* diatas, dapat diketahui bahwa uji Wilcoxon mendapatkan *Asymp.sig.* = $0,00 < \alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara keduanya, sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran AVO kosa kata Bahasa Inggris pada anak di TK Tunas Bangsa, Geger. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran AVO berdampak pada kosa kata Bahasa Inggris pada anak di TK Tunas Bangsa, Geger.

6. *Evaluate, revise* (Evaluasi serta revisi)

Evaluasi serta revisi merupakan tahap perbaikan setelah kegiatan yang dilakukan

terlaksana. Pada tahap ini, peneliti mendapat masukan untuk meningkatkan kualitas audio dan menambah materi kosakata. Dari uji coba produk, dapat diketahui bahwa media pembelajaran AVO diterima oleh anak. Anak merasa senang menggunakan media yang mudah digunakan. Antusias anak terlihat ketika uji coba produk media pembelajaran AVO, beberapa kali guru harus mengkondisikan suasana kelas agar tetap berjalan kondusif. Pada kegiatan uji coba, peneliti tidak menggunakan *smartphone* sebagai mana mestinya dikarenakan kurangnya jumlah *smartphone*. Pada kegiatan ini, peneliti menggunakan laptop, lcd proyektor, dan soundsystem. Selain itu, guru juga mengulangi kosakata dan arti Bahasa Indonesia, agar anak lebih mudah untuk mengikuti dan memahami. Dari beberapa kosakata yang ada, anak familiar dengan kosakata *family*, *mother*, dan *father*. Sedangkan kata yang sukar anak ucapkan adalah *parents*, *grandparents*, *aunt*, dan *cousin*. Media pembelajaran AVO terhadap kemampuan Bahasa Inggris anak memiliki beberapa tahap pengembangan, layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris, dan efektif digunakan untuk anak.

Pembahasan

Media pembelajaran AVO merupakan produk yang diperoleh dari penelitian ini. Media pembelajaran ini dapat digunakan di *smartphone* maupun laptop dan AVO yang bertujuan untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak. Adapun media pembelajaran AVO berisi materi *alphabet*, *vocabulary family*, dan *games*. Penelitian pengembangan ini didasari oleh kurangnya media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Inggris di TK. Penelitian ini sejalan dengan pernyataan (Lee et al., 2015) Motivasi anak dalam belajar dapat ditingkatkan ditingkatkan dengan media belajar yang sesuai dengan kepribadian serta kepentingan anak

Ketertarikan anak pada pemecahan masalah, daya Tarik terhadap visual media, serta pengetahuan akan kemajuan teknologi dapat distimulasi dengan pembelajaran yang berlangsung menggunakan media permainan edukatif berbasis android (Hooshyar et al., 2021). Sejalan dengan Hooshyar et al. (2021), Maulidiyah (2019) pada penelitiannya menggunakan media berbasis digital adalah cara menghasilkan dan menyampaikan materi menggunakan sumber berbasis digital, serta disimpan dalam bentuk digital. *Smartphone* maupun laptop dapat digunakan dalam mengakses media pembelajaran AVO.

Penelitian pengembangan ini mempunyai dua tahapan validasi, validasi ahli materi dan ahli media. Proses ini dilakukan oleh dosen jurusan PGPAUD Universitas Negeri Surabaya, dan guru TK Tunas Bangsa, Geger. Penilaian materi mendapatkan persentase akhir 92,5% dengan kategori sangat baik atau sangat valid. Penilaian media mendapatkan persentase akhir 92,5% dengan kategori sangat baik atau sangat valid. Kegiatan validasi ini sesuai dengan pernyataan yaitu, validasi merupakan kegiatan untuk pengujian produk yang sedang dikembangkan untuk mendapatkan hasil yang akurat terhadap produk tersebut (Tegeh, 2014). Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran AVO dapat dinyatakan sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di TK.

Proses uji coba diawali dengan pemberian *pretest*, kemudian pemberian *treatment*, serta pemberian *posttest* untuk mengukur kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak. Kegiatan pemberian *pretest* dan *posttest* guna mengetahui perbedaan setelah pemberian *treatment*. Pada kegiatan *pretest* dan *posttest*, anak mencoba menggunakan media pembelajaran AVO secara bergantian, kemudian menggunakan lembar kegiatan untuk mengetahui seberapa paham anak pada materi kosakata *family* dengan kegiatan menghubungkan gambar dengan kosakata dan melengkapi huruf yang hilang. Untuk mengetahui kemampuan anak dalam menerjemahkan dan menulis kosakata, guru membacakan kosakata Bahasa Inggris, kemudian anak menulis dan menerjemahkannya. Anak bersama-sama melafalkan kosakata, kemudian dikelompokkan dalam kelompok kecil sesuai dengan kemampuan anak.

Pemberian *treatment* dilakukan sebanyak lima kali. Hasil dari penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran AVO terhadap kosa kata Bahasa Inggris pada anak di TK Tunas Bangsa, Geger. Hasil ini didasari dari uji Wilcoxon yang mendapatkan nilai $Asymp.sig. = 0,00 < \alpha = 0.05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu, dapat dikatakan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran AVO kosa kata Bahasa Inggris pada anak di TK Tunas Bangsa, Geger.

PENUTUP

Simpulan

Model pengembangan pada penelitian ini adalah ASSURE dan ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran AVO untuk meningkatkan keterampilan kosa kata Bahasa Inggris anak mudah digunakan dan

mengaplikasikan tampilan warna pastel yang didesain sederhana, sehingga materi dapat ditampilkan secara maksimal. Dilengkapi dengan gambar pendukung dan bunyi yang sesuai dengan huruf dan kosa kata. Media pembelajaran AVO juga disertai dengan permainan, berupa melengkapi huruf vokal dalam kosakata yang sesuai dengan gambar. Pembuatan media ini menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan *Canva*, kemudian diubah menjadi aplikasi *android* dengan memanfaatkan aplikasi *iSpring Suite 10* dan *Website 2 APK Builder*. Aplikasi dapat digunakan di *smartphone android* serta laptop. Media ini layak digunakan sebagai media belajar kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Dari kedua validasi, media pembelajaran AVO mendapatkan rata-rata persentase 92,5%. Media pembelajaran AVO terhadap kosa kata Bahasa Inggris pada anak di TK Tunas Bangsa, Geger terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak. Hasil ini didasari dari uji Wilcoxon yang mendapatkan nilai $Asymp.sig. = 0,00 < \alpha = 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu, dapat dikatakan terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran AVO kosa kata Bahasa Inggris pada anak di TK Tunas Bangsa, Geger. Menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar.

Saran

Media pembelajaran AVO dapat dikembangkan dengan materi kosakata yang lebih beragam serta inovasi media dengan menambahkan berbagai fitur serta permainan untuk meningkatkan kosakata pada anak. Selain itu, panduan pendampingan orangtua dan batasan waktu penggunaan *smartphone* disediakan untuk media pembelajaran AVO, sesuai dengan usia anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, M. R., & Wahyudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 Sdn Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). Validitas dan Reliabilitas Penelitian. In *Binus*. Mitra Wacana Media. www.mitravacanamedia.com
- Dhieni, N., Fridani, L., Yarmi, G., Muis, A., & Kustianty, N. (2010). *Metode Pengembangan*

- Bahasa*. Universitas Terbuka.
- Education First. (2022). *EF EPI Indeks Kecakapan Bahas Inggris EF*. www.ef.com/epi
- Hooshyar, D., Malva, L., Yang, Y., Pedaste, M., Wang, M., & Lim, H. (2021). *An adaptive educational computer game: Effects on students' knowledge and learning attitude in computational thinking*. 114. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106575>
- KBBI Online. (2022). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/membaca>
- Keraf, G. (2009). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Gramedia Pustaka Umum.
- Lee, E. W., Shon, J. G., & Kim, Y. (2015). Design and Implementation of English Learning Application for Early Childhood. *Indian Journal of Science and Technology*, 8(S7), 679. <https://doi.org/10.17485/ijst/2015/v8is7/70472>
- Liu, E., Liu, C., Yang, Y., Guo, S., & Cai, S. (2019). Design and Implementation of an Augmented Reality Application with an English Learning Lesson. *Proceedings of 2018 IEEE International Conference on Teaching, Assessment, and Learning for Engineering, TALE 2018, December*, 494–499. <https://doi.org/10.1109/TALE.2018.8615384>
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). *Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5 – 6 Tahun*. 3(1), 225–232. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>
- Maghfira, R., Ardina, T., & Triwiyanti. (2019). *Wilcoxon Test, Dependent Test And Independent Test*. June. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34721.07525>
- Maulidiyah, E. C. (2019). *Pengaruh Media Computer Assisted Instruction (CAI) Terhadap Kemampuan Konsep Lambang Bilangan Anak Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Surabaya Silviana*. *Jurnal PAUD Teratai* Vol, 8(3).
- Mutiah, S. D., Nakhriyah, M., HR, N. H., Hidayat, D. N., & Farida. (2020). *The Readiness of Teaching English to Young Learners in Indonesia*. *Jurnal BASICEDU*, 4(4), 1201–1211.
- Nasution, S. (2016). *Pentingnya Pendidikan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini*. *Warta*, 50(1), 15–19.
- Permanik, I. (2022). *Penerapan Powerpoint Interaktif Dalam Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Anak (Penelitian Deskriptif Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Bany Radhiyya Banjaran Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2021-2022)*. Al-Ibanah, 7(1). <https://doi.org/10.54801/iba.v7i1.80>
- Putu, N., Oktapiani, G., Asril, N. M., Gede, D., & Wirabrata, F. (2021). *Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dengan Media Wayang Melalui Video Pembelajaran*. 9, 285–293.
- Rakhmawati, N. I. (2017). *Metode Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak*. Unesa University Press.

- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). *Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring Di Sma Wisuda Kota Pontianak*. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i1.1194>
- Riduwan. (2009). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Riduwan, & Afdon. (2013). *Rumus dan Data Dalam Statistika*. Alfabeta.
- Rosiyana, R. (2020). *Pengajaran Bahasa Dan Pemerolehan Bahasa Kedua Dalam Pembelajaran Bipa (Bahasa Indonesia Penutur Asing)*. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 4(3), 374–382. <https://doi.org/10.33369/jik.v4i3.13839>
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana.
- Sefy, S. A. S., & Dorlina Simatupang, N. (2022). *Pengaruh Aktivitas Bernyanyi Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di TK Kurnia Putra*. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 239–247. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1896>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyorini, S., & Listiadi, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116–2126. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Umam, M. C. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Android Package Di Paud Permata Bunda Bawen 2016*.
- Uswah. (2022). *Dosen UM Surabaya: Begini Cara Ajarkan Bahasa Inggris pada Anak Sejak Dini*. *UM Surabaya*. https://www.um-surabaya.ac.id/homepage/news_article?slug=dosen-um-surabaya-begini-cara-ajarkan-bahasa-inggris-pada-anak-sejak-dini#
- Wardana, A. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Tema Tanah Airku untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini (JP2KG)*, 1(November), 159–168.
- Widayati, S., & Adhe, K. R. (2020). *Media Pembelajaran Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zubaidah, E. (n.d.). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Pendidikan Dasardan Prasekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

