



## **Pengaruh Aplikasi *English for Kids* terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini**

**Shelly Febriani<sup>1</sup>✉, Saridewi<sup>2</sup>, Rismareni Pransiska<sup>3</sup>, Resti Elma Sari<sup>4</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>(1,2,3,4)</sup>

DOI: [10.31004/obsesi.v9i5.7392](https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7392)

### **Abstrak**

Metode pengenalan kosakata masih monoton, kurang efektif, tidak menarik serta tidak memotivasi anak. Pendekatan yang digunakan belum mampu menarik minat anak-anak secara optimal, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi mereka dalam mempelajari bahasa Inggris ini, situasi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara metode pengajaran yang diterapkan dengan kebutuhan dan karakteristik belajar anak usia dini. Studi ini dimaksudkan guna mengungkapkan pengaruh penggunaan aplikasi *English for Kids* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di TK Negeri I Padang. Total sampel 28 anak, mencakup 14 anak kelas eksperimen (B4) serta 14 anak kelas kontrol (B2). Metode quasi eksperimen dengan desain pretest dan posttest dipakai diriset ini. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan serangkaian uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis guna memastikan kelayakan dan kekuatan data yang di peroleh. Temuan mengindikasikan anak-anak yang belajar menggunakan aplikasi *English for Kids* mengalami peningkatan signifikan dipenguasaan kosakata bahasa Inggris dibandingkan dengan anak yang memakai video pembelajaran dari *Youtube*. Aplikasi ini efektif sebagai media belajar interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi anak usia dini.

**Kata Kunci:** *English for Kids, kosakata bahasa inggris, anak usia dini,*

### **Abstract**

The vocabulary introduction method is still monotonous, ineffective, uninteresting, and does not motivate children. The approach used has not been able to attract children's interest optimally, resulting in their low motivation in learning English. This situation indicates a gap between the teaching method applied and the needs and learning characteristics of early childhood. This study aims to reveal the effect of using the *English for Kids* application on the introduction of English vocabulary for early childhood children in Padang State Kindergarten I. The total sample was 28 children, including 14 children in the experimental class (B4) and 14 children in the control class (B2). A quasi-experimental method with a pretest and posttest design was used in this research. In analyzing the data, the researcher used a series of normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests to ensure the feasibility and strength of the data obtained. The findings indicate that children who learned using the *English for Kids* application experienced a significant increase in English vocabulary mastery compared to children who used learning videos youtube. This application is effective as an interactive learning medium in learning English vocabulary for early childhood.

**Keywords:** *English for Kids, English language vocabulary, early childhood*

---

Copyright (c) 2025 Shelly Febriani, et al.

✉ Corresponding author:

Email Address: [shellyferbiani78561@gmail.com](mailto:shellyferbiani78561@gmail.com) (Padang, Indonesia)

Received 23 June 2025, Accepted 3 August 2025, Published 3 August 2025

---

## Pendahuluan

Bahasa adalah alat komunikasi krusial bagi manusia, sebab berguna untuk menyampaikan sekaligus memahami pikiran dan perasaan antar individu (Ramadani et al., 2023) Periode usia dini dianggap sebagai tahap paling strategis dalam mendukung tumbuh kembang kemampuan berbahasa anak. Menurut Jamaris, terdapat tiga aspek penting yang memengaruhi perkembangan bahasa anak, yaitu, a) Kosakata, yang berkembang secara signifikan seiring pertumbuhan anak dan interaksinya dengan lingkungan, b) Sintaksis (tata bahasa), di mana anak mulai mampu menggunakan kalimat yang tersusun dengan baik melalui proses mendengar dan mengamati orang-orang di sekitarnya; dan, c) Semantik, yang mencakup pemahaman anak terhadap makna kata serta penggunaan bahasa secara tepat sesuai konteks. Anak sudah dapat menggunakan kata sesuai dengan tujuannya. Anak mampu mengungkapkan kemauan, penolakan, pendapat secara tepat melalui kata kalimat (Taufiqurrahman & Suyadi, 2020). Bahasa pertama ialah didapat alamiah lewat keluarga serta lingkungan, sedang bahasa kedua dipelajari melalui pendidikan formal. Lingkungan dengan stimulasi bahasa yang beragam, misal interaksi, buku, dan lagu, memperkuat pemerolehan bahasa pada anak usia dini. Menurut (Richards & Schmidt, 2013) Bahasa asing yakni bahasa asalnya luar negeri serta dipakai jadi bahasa utama dalam sistem pendidikan maupun komunikasi resmi pemerintahan. Umumnya, bahasa asing diajarkan di sekolah sebagai salah satu mata pelajaran agar siswa mampu berinteraksi dengan penutur asing/memahami literatur yang ditulis dalam bahasa tersebut.

Bahasa asing adalah bahasa yang belum dikenal oleh pembelajar bahasa (Silaen et al., 2023). Bahasa Inggris, sebagai bahasa dunia, esensial dikenalkan sedari dini. Anak-anak di usia emas (*golden age*), seperti di jenjang taman kanak-kanak, memiliki kemampuan luar biasa dalam menyerap bahasa baru, termasuk bahasa asing seperti bahasa Inggris. Menurut (Susantini & Kristiantari, 2021), Bahasa Inggris penting untuk di perkenalkan dari sejak dini karena agar dewasa nanti anak sudah mulai terbiasa dalam bahasa Inggris. Memperelajari bahasa Inggris bisa membantu pikiran untuk mengekspresikan diri mereka, anak akan memiliki banyak pilihan untuk menyuarakan pendapat mereka. Mengenalkan Bahasa Inggris ke anak usia dini hanya pengenalan secara umum seperti kosakata, angka, abjad dalam bahasa Inggris, berbagai jenis buah, hewan, dan warna. Mengajarkan bahasa Inggris ke anak dini tak gampang, sebab di usia itu cenderung lebih efektif belajar melalui aktivitas yang menyenangkan sambil bermain

Memperkenalkan Bahasa Inggris kepada anak berusia dini perlu dilakukan lewat pendekatan yang cocok dengan tahap perkembangan mereka. Pendekatan efisien dilakukan lewat media yang dikenal anak sehari-hari. Pendekatan dalam mengajarkan Bahasa Inggris kepada anak-anak usia dini memerlukan metode yang berbeda dibandingkan dengan yang digunakan untuk kelompok usia remaja atau dewasa. Pada tahap ini, pembelajaran hanya difokuskan pada pengenalan dasar bahasa (Nasution, 2016). sehingga dibutuhkan strategi yang tepat untuk membantu anak memahami dan mengingat kosakata dasar. Kosakata (vocabulary) merupakan aspek penting dalam pembelajar Bahasa Inggris bagi anak usia dini, terkhusus jenjang PAUD atau TK, karena merupakan fondasi awal dalam keterampilan berbahasa. Penguasaan kosakata perlu dikenalkan sejak dini mengingat otak anak memiliki fleksibilitas yang tinggi (Wardani & Alim, 2022).). Selain itu, pembelajaran kosakata akan lebih efektif jika disampaikan melalui media yang melibatkan pengalaman langsung anak (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021). Oleh karena itu, pendampingan serta praktik langsung dalam penggunaan bahasa sangat dibutuhkan agar anak mengembangkan kompetensi Bahasa Inggris optimal.

Media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan informasi melalui tampilan gambar, suara, maupun interaktif, hingga bisa mendukung pemahaman terkait materi. Salah satu jenis media kini makin berkembang yakni media basis teknologi informasi (IT). Media pembelajaran berbasis IT memanfaatkan TIK dibelajar-mengajar, dengan menggunakan berbagai perangkat lunak maupun perangkat keras guna merancang serta menyampaikan materi ke peserta didik. Menurut (Pollatu et al., 2022), penggunaan media berbasis IT di umur dini bermaksud mengoptimalkan efisiensi belajar secara menyeluruh. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan di TK Negeri I Padang pengenalan bahasa Inggris di usia dini mempunyai tantangan tersendiri.

Metode pengenalan kosakata masih monoton, kurang efektif, tidak menarik serta tidak memotivasi anak. Pendekatan yang digunakan belum mampu menarik minat anak-anak secara optimal, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi mereka dalam mempelajari bahasa Inggris ini, situasi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara metode pengajaran yang diterapkan dengan kebutuhan dan karakteristik belajar anak usia dini. Akibatnya, proses pengenalan bahasa Inggris menjadi kurang menyenangkan dan tidak memberikan hasil yang diharapkan sehingga kondisi ini menegaskan perlunya evaluasi menyeluruh terhadap strategi pembelajaran yang ada, serta pengembangan pendekatan baru yang lebih interaktif, kreatif, serta cocok dengan kemajuan daya nalar anak-anak usia Taman Kanak-kanak. Hal tersebut juga dialami oleh salah satu sekolah di Desa Wekke'e dimana peserta didiknya cenderung kurang antusias dalam belajar bahasa Inggris karena pembelajaran yang kurang efektif dan menyenangkan (Ibrahim, 2025). Dengan demikian, diharapkan pengenalan bahasa Inggris dapat menjadi pengalaman edukatif memikat, efektif, serta memotivasi anak sehingga dapat membangun fondasi yang kuat untuk penguasaan bahasa Inggris di masa depan.

Menanggapi permasalahan tersebut, di era digital saat ini telah hadir berbagai aplikasi yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan untuk membantu anak usia dini mengenal Bahasa Inggris. Salah satunya adalah aplikasi *English for Kids* yang secara khusus dikembangkan untuk anak-anak, dengan fitur-fitur menarik seperti ilustrasi visual, kuis interaktif, serta aktivitas mencocokkan kata dengan gambar untuk mendukung proses pembelajaran awal. Aplikasi inovatif ini memanfaatkan keingintauan alami dan kapasitas belajar peserta didik yang diisi dengan visual menawan dan aktivitas pendidikan yang interaktif. Pada intinya, aplikasi ini menampilkan ilustrasi menarik yang menarik perhatian anak-anak dan memicu imajinasi mereka, menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan berkesan.

Terkait aplikasi *English for Kids* ini beberapa penelitian sebelumnya telah melakukan penelitian bagi anak usia dini tentang media pembelajaran. Diriset oleh Imaratul Ulwiyah (2022) berjudul "Pemanfaatan Aplikasi *English for Kids*" Guna meningkatkan jumlah kosakata Bahasa Inggris yang dikuasai oleh anak-anak pada masa perkembangan awal. Namun, penelitian kuantitatif yang secara spesifik mengevaluasi pengaruh aplikasi *English for Kids* diperkenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini di Indonesia masih sangat minim. Demikian, studi ini berupaya merespons kekosongan itu dengan menguji "Pengaruh Aplikasi *English for Kids* terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini".

## Metodologi

Riset ini adalah memakai pendekatan kuantitatif bersama desain quasi-eksperimen. Menurut (Rukminingsih & Latief, 2020) Penelitian kuasi-eksperimen dikembangkan sebagai solusi terhadap kendala dalam memperoleh kelompok kontrol yang sepenuhnya efektif dalam mengontrol pengaruh variabel eksternal terhadap jalannya eksperimen. Subjeknya 28 anak TK Negeri I Padang terbagi 2 grup: eksperimen serta kontrol. Kelompok eksperimen diperlakukan penggunaan aplikasi *English for Kids*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut.

Data primer didapat melalui pre-test serta post-test untuk melihat kompetensi anak pasca perlakuan. Teknik penilaian dilakukan dengan menyusun tes berdasarkan indikator-indikator capaian yang telah ditentukan. Setiap indikator diberikan skor oleh peneliti sesuai dengan kriteria penilaian dan pendekatan analisis yang digunakan. Instrumen penilaian disusun dalam bentuk format checklist untuk memudahkan pencatatan hasil observasi secara sistematis

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris**

Variabel	Sub Variabel	Item
Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris	1. Kemampuan menirukan bunyi dalam Bahasa Inggris.	1
	2. Kemampuan mengingat dan mengartikan.	2
	3. Menunjuk gambar yang diminta dalam Bahasa Inggris	1

(Sumber: Cameron, 2001)

Uji validitas instrumen dilakukan sebanyak 2 kali. Validitas pertama akan dilakukan oleh ahli yang mahir di bidang bahasa Inggris yang akan diteliti setelah itu baru dilakukan uji coba instrumen ke sekolah lain. Dalam melakukan uji validitas penelitian akan memakai cara komputersasi SPSS teknik korelasi *product moment*. Uji validitas menandakan seluruh item valid sebab nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $> 0,532$ ). Selanjutnya uji reliabilitas penelitian ini diukur menggunakan *Cronbach Alpha* dengan hasil 0,702. Demikian dirangkumkan data studi ini dinyatakan reliabel karena memiliki hasil  $> 0,6$ .

Pengumpulan data dalam studi ini dilakukan melalui dua teknik, yaitu observasi dan tes. Untuk menganalisis hasilnya, digunakan *uji independent sample t-test* yang bertujuan mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pasca perlakuan. Sebelum pengujian tersebut dilakukan, terlebih dahulu diuji normalitas distribusi data serta kesamaan varians melalui uji homogenitas guna memastikan validitas syarat uji statistik parametrik.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggambarkan penggunaan aplikasi *English for kids* berpengaruh secara signifikan terhadap kenaikan kompetensi pengenalan bahasa Inggris anak usia dini. Anak-anak yang mengikuti pembelajaran melalui aplikasi English for Kids menunjukkan peningkatan kosakata Bahasa Inggris yang lebih mencolok dibandingkan dengan peserta yang menggunakan media video. Temuan ini diperoleh dari perbandingan skor pre-test dan post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, seperti yang ditampilkan pada tabel 2.

Tabel 2. Output Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas kontrol			
Nama	Pre-test	Posttest	Selisih	Nama	Pretest	Posttest	Selisih
Jumlah	106	196	89	Jumlah	96	152	56
Rata-rata	7,57	14,00	6.35	Rata -rata	6,28	10,85	4,64

Berdasarkan tabel 2 bisa diamati perbedaan temuan sesudah perlakuan di tiap kelas. Di kelas eksperimen, data pre-test meningkat dari 106 menjadi 196 setelah perlakuan. Di kelas kontrol, data pre-test meningkat dari 96 menjadi 152 setelah perlakuan. Hasil penelitian kedua kelas sama-sama meningkat, tapi skor eksperimen lebih tinggi dibanding kontrol.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas guna menyelidiki apakah datanya berdistribusi normal atau tak normal. Data dianggap berdistribusi normal bila signifikansinya senilai  $> 0,05$ . Berbanding terbalik, bila signifikansinya senilai  $< 0,05$ , bisa dikatakan datanya dianggap tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas ini diperbantukan aplikasi SPSS 26.0. Adapun perolehan pengujian normalitas yang dihasilkan pada gambar 1.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest_eksperimen	.180	14	.200 <sup>*</sup>	.923	14	.241
posttest_eksperimen	.187	14	.197	.882	14	.062
pretest_kontrol	.244	14	.023	.892	14	.087
posttest_kontrol	.183	14	.200 <sup>*</sup>	.881	14	.059

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

Gambar 1. Output Pengujian Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Merujuk tabel, Nilai sig. Shapiro-Wilk kelas eksperimen (pre-test 0,241; post-test 0,062) dan Kolmogorov-Smirnov dikontrol (pre-test 0,023; post-test 0,200). Dari ukuran kriteria uji normalitas data berdistribusi normal karena sig > 0,05.

Tahapan lebih lanjut dalam uji prasyarat ialah menguji homogenitasnya, yang bertujuan guna menyelidiki apakah dua atau lebih kelompok sampelnya bervariasi yang sama. Pada konteks penelitian, pengujian homogenitas dilaksanakan memanfaatkan SPSS 26.0 for Windows. Pengujian dilakukan terhadap data perolehan *post-test* dari kelas eksperimen yang diberi perlakuan mempergunakan aplikasi *English for kids*, serta kelas kontrol yang mempergunakan video pembelajaran. Pengambilan keputusan didasarkan pada skor signifikansinya, yaitu bila signifikansinya < 0,05 datanya dianggap tidak homogen, sedangkan bila signifikansinya > 0,05 bisa dikatakan datanya dianggap homogen. Hasil dari uji homogenitas ditampilkan dalam bentuk gambar 3. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,427 (> 0,05), sehingga data dinyatakan homogen.

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
kemampuan kosakata bahasa inggris	Based on Mean	.650	1	26	.427
	Based on Median	.558	1	26	.462
	Based on Median and with adjusted df	.558	1	22.087	.463
	Based on trimmed mean	.645	1	26	.429

Gambar 3. Output pengujian homogenitas

Sesudah diperoleh hasil datanya berdistribusi normal serta memiliki sifat homogen, dapat dibuktikan melalui pengujian sebelumnya, bisa dikatakan tahap analisis berikutnya adalah mengujian hipotesisnya, yang dalam hal ini menggunakan *uji-t*. Jenis uji hipotesis yang diterapkan di sini ialah pengujian statistik parametrik, yaitu Independent *sample t-test*. Pengujian tersebut guna mengidentifikasi adakah perbedaan secara signifikan antara dua kelompok yang diteliti, yaitu mereka yang mendapat pembelajaran dengan aplikasi *English for Kids* serta mereka yang tidak mendapat pembelajaran serupa. Artinya bisa dikatakan, uji ini bertujuan guna menyelidiki pengaruh perlakuan yang diberikan melalui memperbandingkan perolehan *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol dengan statistik

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	.650	.427	4.124	26	.000	3.143	.762	1.576	4.709
	Equal variances not assumed			4.124	25.924	.000	3.143	.762	1.576	4.710

Gambar 4. Output pengujian nilai T

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan pengenalan kosakata bahasa Inggris antara eksperimen dan kontrol pada umur 5-6 tahun. Kelas eksperimen pakai aplikasi *English for Kids*, sementara kelas kontrol memakai video pembelajaran dari *YouTube*. Hasilnya, penguasaan kosakata di kelas eksperimen lebih tinggi. Dikontrol, skor pre-test adalah 96 (rata-rata 6,28) dan meningkat menjadi 152 (rata-rata 10,82) setelah perlakuan. Di kelas eksperimen, skor pre-test sebesar 106 (rata-rata 7,57) naik menjadi 196 (rata-rata 14,00) usai perlakuan.

Temuan penelitian mengindikasikan pemakaian aplikasi English for Kids memberikan hasil yang positif dan signifikan terhadap penguasaan kosakata anak usia dini, dibandingkan dengan metode konvensional melalui video pembelajaran. Hasil ini selaras dengan penelitian (Kim et al. 2021) dimana aplikasi edukatif interaktif mengalami efek rata-rata +0,31 SD terhadap literasi dan keterampilan akademik anak usia prasekolah. Selain itu, temuan (Hori et al. 2025) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi iPad untuk pembelajaran bahasa Inggris memberikan dampak yang lebih besar pada penguasaan tata bahasa dan kepuasan siswa dibanding dengan buku digital yang mana hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini.

Bahasa menjadi komponen krusial dalam tahapan tumbuh kembang anak usia dini, karena selain sebagai bentuk ekspresi diri, bahasa juga merupakan media utama dalam berkomunikasi antar individu, sebab takhanya guna mengungkapkan, tapi juga mengerti pikiran dan perasaan sesama (Ramadani et al., 2023). Menurut Abdul Chaer, 2 pembelajar bahasa, yakni pertama (bahasa ibu) dan kedua. Bahasa pertama didapatkan alamiah melalui lingkungan keluarga, tetapi anak juga perlu dikenalkan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris seiring dengan globalisasi dan tuntutan komunikasi lintas budaya. Pengenalan Bahasa Inggris bagi anak-anak pada tahap usia dini umumnya diawali melalui pembelajaran kosakata sebagai fondasi dasar berbahasa. Menurut (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021) Pengalaman langsung menjadi pendekatan penting dalam memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris melalui beragam jenis media yang menarik bagi anak. Seperti aplikasi *flashcard* digital berbasis Android juga terbukti memudahkan penguasaan kosakata bahasa Inggris bagi anak usia dini dengan kemudahan pengoperasian dan daya ingat yang meningkat (Yanuarti et al., 2023).

Penggunaan media PowerPoint interaktif telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan kosakata anak-anak usia dini, seperti yang ditemukan pada studi di TK Negeri Pembina Kota Pariaman (Monica & Muryanti, 2023). Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan pesan dan materi ajar kepada siswa dengan cara yang menarik dan mudah dipahami (Purwani et al., 2019) Media yang efektif sangat diperlukan oleh pendidik maupun anak didik karena dapat mempermudah penyampaian materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Umumnya, media yang digunakan oleh pendidik umumnya dikelompokkan menjadi tiga bentuk, yaitu media yang menampilkan informasi secara visual, media berbasis suara, serta media audiovisual yang menggabungkan keduanya, yang kesemuanya berperan dalam membantu anak memahami konsep-konsep pembelajaran dengan melibatkan berbagai indera. Kemajuan teknologi di era saat ini telah mendorong integrasi media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) dalam proses kegiatan belajar mengajar menjadi salah satu bentuk media yang semakin populer digunakan dalam dunia pendidikan.

Menurut Telussa et al. (2023) Media pembelajaran berbasis IT merujuk pemanfaatan TIK dalam menyampaikan materi pelajaran kepada anak. Anak usia dini cenderung memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi, sehingga pembelajaran dengan media berbasis IT, seperti aplikasi interaktif atau permainan edukatif, dapat membikin pembelajar jadi menyenangkan dan memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif. (Lee dan Aspiranti, 2023) menjelaskan bahwa aplikasi yang menggabungkan berbagai bentuk stimulus seperti audio, visual, dan permainan (multimodal) mampu memberikan peningkatan kosakata yang lebih signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran pasif seperti penggunaan kartu bergambar (*flashcard*). Konsep tersebut sejalan dengan strategi yang diusung oleh aplikasi English for Kids, yakni aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan ilustrasi visual, kuis, serta fitur suara untuk meningkatkan pemerolehan kosakata secara menyenangkan.

Aplikasi 'English for Kids' merupakan media pembelajaran bahasa yang bertujuan memperkenalkan dan memperkaya kosakata Bahasa Inggris melalui gambar dan permainan interaktif seperti mencocokkan serta menyusun kata (Ulwiyah, 2022). Penguasaan kosakata meningkat karena dukungan orang tua dan anak, serta aplikasi ini memfasilitasi peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui strategi pembelajaran kosakata yang dirancang secara sistematis.

Berdasarkan hasil penelitian pada kedua kelas sama-sama terdapat peningkatan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini, namun peningkatan tersebut lebih signifikan terjadi pada kelompok eksperimen. Kelompok yang belajar melalui aplikasi *English for Kids* memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan video pembelajaran dari *YouTube*. Perbedaan ini dikarenakan pada penggunaan aplikasi anak mendengarkan suara dan menebak suara, menebak gambar dan surai ini melibatkan kontribusi anak dalam proses permainannya, berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan nonton video pembelajaran, guru hanya memperlihatkan video tanpa adanya keterlibatan anak di dalamnya. Maka dirangkumkan aplikasi *English for kids* bisa digunakan tuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada usia dini berdasarkan pada hasil data, ada signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris antara kedua kelompok. Hingga mencerminkan aplikasi *English for kids* berpengaruh dengan proses pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik usia 5-6 tahun di TK Negeri I Padang. Sejalan dengan teori yang ada bahwa bermain bisa memperluas kosakata Bahasa Inggris anak lewat alami seperti bahasa ibunya.

## Simpulan

Berdasar temuan dan uraian menunjukkan adanya pengaruh positif aplikasi *English for Kids* terhadap kompetensi kosakata bahasa inggris anak di TK Negeri I Padang. Hasil tersebut dapat menjadi acuan bagi guru untuk menggunakan aplikasi *English for Kids* sebagai sarana alternatif saat kegiatan belajar guna memperkaya kosa-kata Bahasa Inggris anak. Aplikasi ini mampu menarik perhatian anak melalui tampilan visual dan audio yang interaktif, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi anak untuk belajar. Oleh karena itu, penggunaan media digital seperti aplikasi English for Kids dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini, khususnya dalam hal pengenalan kosakata.

## Ucapan Terima Kasih

Saya ucapkan terimakasih kepada Ibu Saridewi, M.Pd. yang merupakan Dosen Pembimbing yang dengan sangat sabat senantiasa memberi segala saran serta kritikan yang bernilai untuk peneliti agar dapat menyempurnakan penelitian ini. Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada ibu Dr. Rismareni Pransiska, SS., M.Pd., dan Resti Elma Sari, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan tambahan ilmu yang sangat berart. Selain itu, Saya juga menyampaikan terima kasih terhadap seluruh guru yang sudah mengizinkan dan memberi kesempatan melaksanakan penelitian ini. Kepada keluarga tercinta Ayah, Ibu, yang senantiasa mendoakan, mendukung secara moral dan material, serta memotivias untuk penulis.

## Daftar Pustaka

- Hori, R., Fujii, M., Toguchi, T. (2025). Impact of an EFL Digital Application on Learning, Satisfaction, and Persistence in Elementary School Children. *Early Childhood Educ J*, 53(1), 1851-1862. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01653-5>
- Ibrahim, M. (2025). Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Dasar bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Fun Learning di Desa Wekke'e. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (J-AbMas)*, 1(1), 44-57. <https://doi.org/10.69623/j-abmas.v1i1.63>
- Kim, J., Gilbert, J., Yu, Q., & Gale, C. (2021). Measures matter: A meta-analysis of the effects of educational apps on preschool to grade 3 children's literacy and math skills. *Aera Open*, 7(1), <https://doi.org/10.1177/23328584211004183> .
- Lee, S. H., & Aspiranti, K. B. (2023). Using multimodal educational apps to increase the vocabulary of children with and without reading difficulties. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 36(1), 100579. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2023.100579>
- Monica, S. Z., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Media Power Point Interaktif dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4657-4664 .

- Nasution, S. (2016). Pentingnya pendidikan Bahasa Inggris pada anak usia dini. *Warta Dharmawangsa*, 50(1). <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i50.198>.
- Pollatu, D., Karesina, D. M., Toegiyo, E. F., Kowarin, S., & Ba ragain, S. (2022). Teknik Evaluasi Pembelajaran di Era Digital. *DIDAXEI*, 3(2), 469-483.
- Ramadani, S., Hsb, L. A., Maharani, A., Nabillah, R., Mutmainna, S., & Wahyuni, S. (2023). Perkembangan Bahasa dan Komunikasi Pada Anak Tahap Awal. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(6), 740-753. <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/737/701>
- Ramadhini, H. T., Rosidah, L., & Khosiah, S. (2022). Hubungan Game Edukasi Bahasa Inggris Terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 153-160. <https://dx.doi.org/10.30870/jppaud.v9i2.15415>
- Richards, J. C., & Schmidt, R. W. (2013). *Longman dictionary of language teaching and applied linguistics*. Routledge.
- Rukminingsih, G. A., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, 53(9).
- Silaen, R. R., Seventiana, I., Purba, C. F., Simbolon, D. W., Sianturi, M., Tobing, S. M. L., Herman, H., Gultom, B. T., & Simamora, B. A. (2023). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Descriptive Text di Kelas 5 SD Negeri 122377 Pematangsiantar. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 2(3), 94-105. <https://doi.org/10.47668/join.v2i3.977>
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439-448. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Taufiqurrahman, S., & Suyadi, S. (2020). Analisis aspek perkembangan bahasa anak usia dasar dalam proses pembelajaran. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 8(2). <https://dx.doi.org/10.22373/pjp.v8i2.6234>
- Telussa, J., Walakula, J., Damo, A., Muskitta, A., & Abrahams, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *DIDAXEI*, 4(1), 466-488. <https://core.ac.uk/download/pdf/586374426.pdf>
- 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>
- Wardani, E. A., & Alim, M. L. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Games Ball di Kelompok Bermain Nurul Falah Desa Teratak. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 183-199.
- Yanuarti, R., Al-Faruq, H. A., & Ramadhani, C. B. (2023). Flashcard Digital Berbasis Android Kosa Kata Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Abdimas PHB Vol*, 6(4) . <https://ejournal.poltekharber.ac.id/index.php/abdimas/article/download/6054/pdf>