

Efektivitas Media Kartu Berpasangan dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Anak di Taman Kanak-kanak

Sonya Sucia Lestari¹, Elise Muryanti²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Email: Sonyasucialestari07@gmail.com¹ elisemuryanti@yahoo.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa efektif media kartu berpasangan dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi I Bukit Tandang, Kabupaten Solok. Sampel penelitian sebanyak 20 anak yang di mana 10 sampel kelas eksperimen dan 10 sampel kelas kontrol. Metode yang dipakai yaitu metode kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperiment*. Pengelolaan data memakai bantuan dari SPSS 21.0 *for windows*. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dipakai ialah tes perbuatan serta tes dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu berpasangan efektif dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Dilihat dari kelas eksperimen yang menggunakan kartu berpasangan mendapatkan nilai lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang memakai media *flashcard*. Hasil dari penelitian terlihat bahwa variasi data *N-gain* untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media kartu berpasangan dan kelas kontrol menggunakan media *flashcard* adalah *homogeny*. Kemudian berdasarkan tabel diketahui nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,027 < 0,05$, terdapatnya perbedaan yang signifikan antara penggunaan media kartu berpasangan dan kelas kontrol menggunakan media *flashcard* sebesar 4,56 sehingga tingkat perbedaannya tergolong tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara penggunaan media kartu berpasangan dengan perlakuan yang diberikan oleh guru dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini.

Kata Kunci: *Media Kartu Berpasangan, Bahasa Inggris, Anak Usia Dini*

Abstract

This study aims to see how effective paired card media is in introducing children's English vocabulary at Pertiwi I Kindergarten Bukit Tandang, Solok Regency. The research sample consisted of 20 children, of which 10 were the experimental class and 10 were the control class. The method used is a quantitative method with a Quasi Experimental approach. Data management using the help of SPSS 21.0 for windows. In this study, the data collection techniques used were action tests and documentation tests. The results showed that the paired card media was effective in introducing English vocabulary to early childhood. Judging from the experimental class that uses paired cards, it gets a higher score than the control class that uses flashcard media. The results of the study show that the variation of the *N-gain* data for the experimental class using paired card media and the control class using flashcard media is homogeneous. Then based on the table, it is known that the value of sig (2-tailed) is $0.027 < 0.05$, there is a significant difference between the use of paired card media and the control class using flashcard media of 4.56 so that the level of difference is quite high. Thus, it can be concluded that there is a significant difference in effectiveness between the use of paired card media and the treatment given by the teacher in the introduction of early childhood English vocabulary.

Keywords: *Paired Card Media, English, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan mengekspresikan perilaku secara spontan (Masitoh, dkk. 2005:1.14). Anak Usia Dini merupakan anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental yang pesat. Pertumbuhan dan perkembangan sudah dimulai sejak *prenata*, yaitu sejak dalam kandungan (Suyanto. 2005:).

Aspek perkembangan anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Masa *golden age* inilah perlu diberikan stimulasi perkembangan yang baik dalam berbagai aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak yaitu perkembangan bahasa. Bahasa adalah alat komunikasi yang disampaikan secara verbal maupun nonverbal untuk menyampaikan maksud dan tujuan. Bahasa merupakan ungkapan pikiran setiap individu agar dapat berkomunikasi melalui menyimak, berbicara, menulis, serta membaca (Anggraini & Priyanto dalam Yulsofriend et al., 2019). Dalam pertumbuhan dan perkembangan bahasa anak harus diberikan stimulasi di masa periode sensitive.

Periode sensitive dalam perkembangan bahasa anak dimulai ketika anak berusia 2-7 tahun. Daya ingat anak pada usia ini sudah maksimal maka dari itu lebih baik untuk memperkenalkan bahasa (Muryanti & Herman, 2019). Oleh sebab itu, perlu diberikan stimulasi perkembangan bahasa asing dengan baik karena sebagai role model bagi anak-anak untuk menghadapi era globalisasi.

Salah satu upaya guru dalam mempersiapkan anak menghadapi era globalisasi pada saat sekarang ini yaitu dengan mengenalkan Bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak. Bahasa Inggris menjadi bahasa internasional yang digunakan hampir di segala bidang kehidupan di era globalisasi. Hal ini disebabkan Bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk masyarakat modern sekarang karena penguasaan terhadap Bahasa Inggris memudahkan seseorang untuk memperluas pergaulan di dunia internasional. Diera revolusi industry 4.0 ini negara kita harus mampu melahirkan generasi cendekia yang mampu bersaing di dunia. Untuk dapat bersaing di taraf internasional kita harus dapat berkomunikasi secara internasional pula. Dengan adanya pembelajaran bahasa inggris diharapkan mampu memupuk benih-benih generasi yang kompeten.

Anak perlu dikenalkan Bahasa Inggris lebih awal (Hammerby, 1982:256). Karena pada usia dini otak anak masih praktis dan fleksibel, sehingga proses penyerapan bahasa lebih mulus dan daya penyerapan bahasa pada anak berfungsi secara otomatis, karena pada usia yang lebih tua otak akan lebih keras, lambat dan kurang bisa menerima rangsangan bahasa, karena otak lebih siap dengan tugas yang lain (Ekonomi, 2007:3).

Hal yang terpenting dalam mengembangkan Bahasa Inggris pada anak ialah dengan cara mengenalkan kosakata. Kosakata sangat dibutuhkan dalam mempelajari keterampilan bahasa karena tanpa kosakata yang mencukupi seseorang tidak dapat berbicara dan berkomunikasi dalam bahasa inggris (Utami, 2018).

Dengan penguasaan kosakata Bahasa Inggris, anak akan lebih mudah dalam mempelajari Bahasa Inggris. Kosakata yang dikenalkan ke anak dapat dimulai dengan hal yang sangat dekat dengan kehidupan anak misalnya: nama-nama bagian tubuh, nama buah-buahan, nama-nama hewan, dan lain-lain. Oleh karena itu sangat dibutuhkan perhatian terhadap pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak. Salah satu cara yang bisa digunakan dalam mengenalkan kosa kata Bahasa Inggris pada anak usia dini salah satunya menggunakan media yang dapat menarik minat dan perhatian anak.

Guru mempunyai tanggung jawab yang bukan hanya sekedar mengajarkan Bahasa Inggris tetapi juga harus mempersiapkan segala sesuatu hal sebelum

melaksanakan pembelajaran. Seperti yang kita ketahui kesiapan media dalam pembelajaran sangat mempengaruhi lancarnya pelaksanaan proses pembelajaran. Agar tujuan pelaksanaan tercapai dan terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, guru dapat menggunakan media yang menarik dan bervariasi. Pada proses pembelajaran Bahasa Inggris guru memerlukan pendekatan yang tepat dan efektif. Untuk itu, maka penggunaan media dan metode dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya pembelajaran secara optimal.

Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana prasarana pengajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini membantu guru menciptakan situasi kelas menjadi hidup. Media juga membantu guru memberikan materi dan membantu peserta didik memahami materi yang diberikan (Sukarno, 2008). Salah satu media yang digunakan dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris yaitu media visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat berupa gambar. Media visual sangat sering digunakan dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini, dimana proses belajar anak usia dini dengan pembelajaran yang konkret. Penggunaan media visual dapat membantu memahami dalam proses abstrak yang sulit dibayangkan dalam pikiran (Perry dalam Udayanti, 2021).

Metode permainan kartu berpasangan menurut Hamdani (2009:83) adalah metode pembelajaran yang menitik beratkan pada gambar sebagai media penanaman konsep tertentu. Gambar-gambar yang disajikan atau diberikan menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran karena anak akan belajar dengan cara memahami suatu konsep dengan cara mendiskripsikan dan menceritakan gambar yang diberikan berdasarkan ide/ gagasan. Dalam proses pembelajarannya penggunaan media gambar dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif, kreatif dan menemukan sendiri dengan bantuan guru pada materi yang dipelajari. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih hidup dan tidak membosankan, tentunya dengan diawali penjelasan yang dilengkapi dengan media gambar. Permainan kartu berpasangan merupakan metode dan media menyenangkan yang digunakan untuk menanamkan suatu konsep melalui gambar.

Permainan kartu berpasangan menurut Malik (2008) dalam kaitannya dalam pembelajaran adalah suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan yang terdiri atas kartu-kartu bergambar untuk menyampaikan informasi berupa kosakata Bahasa Inggris. Hal ini dimungkinkan karena kartu berpasangan sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan memberikan rangsangan pada anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar. Semakin lama atau pada saat anak mengulang-ulang permainan, tanpa mereka sadari mereka telah mengulang-ulang proses belajar dan akhirnya pengetahuan dan wawasan mereka pun bertambah.

Kartu berpasangan terbuat dari kertas tebal yang berukuran kecil yang digunakan untuk bermain dimana setiap kartu dibagi menjadi dua bagian setiap bidang berisikan gambar dan kosakata Bahasa Inggris tiap kartunya. Kartu berpasangan ini dibatasi oleh garis tengah yang dirancang terdapat ruas kanan dan ruas kiri, yang dari tiap ruas memiliki gambar dan kosakata yang berbeda (Ningsih dan Rochmawati, 2014). Permainan kartu berpasangan umumnya dimainkan oleh 2-4 orang. Cara bermain kartu berpasangan adalah dengan meletakkan kartu terakhir sebagai kartu pembuka terlebih dahulu, kemudian diikuti oleh pemain lain dengan menyambung kartu dengan gambar yang sesuai sehingga membentuk suatu pola yang tidak terputus.

METODE

Penelitian ini dirancang untuk melihat apakah penggunaan media kartu berpasangan dapat digunakan untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif pada pendekatan *quasi eksperiment* yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Pertiwi I Bukit Tandang, Kabupaten Solok, pada tanggal 18 Juli - 30 Juli 2022.

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh murid di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Bukit Tandang yang terbagi menjadi 2 kelas yakni kelas B1 serta B2. dimana kelas B1 kelas kontrol dengan jumlah 10 anak serta B2 untuk kelas eksperimen dengan jumlah 10 anak.

Pengambilan data dilakukan untuk mengetahui masalah yang akan diteliti untuk mengetahui efektivitas media kartu beerpasangan dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak dengan memfokuskan hal yang sama dari hasil belajar pada kedua kelas. Perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen dengan kegiatan pembelajaran pada anak. metode yang digunakan berupa tes perbuatan dan dokumentasi yang dimana untuk melihat seberapa besar efektivitas penggunaan media kartu berpasangan dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.

Alat ukur untuk mengetahui kemajuan kosakata dalam anak, penelitian memakai alat penilaian yang akan dicapai oleh anak. untuk skor pada masing-masing indikator ditentukan oleh perkembangan kosakata, khususnya pada bahasa Inggris anak usia dini.

Pada penelitian ini dilakukan beberapa tahapan tes untuk menganalisis data. Tahap pertama menggunakan instrumen validasi penelitian pada bidang ahli bahasa Inggris anak, kemudian melakukan tahap tes instrument penelitian untuk melihat bagaimana dengan instrument penelitian apakah sudah valid dan reliabel. Selanjutnya analisis data yang akan dilakukan dengan beberapa tes yaitu : normalitas dan homogenitas untuk mengetahui lebih jelas data yang didapat apakah distribusi normal serta sifat *homogeny*, dan hipotesis serta *effect size* guna tahu apakah tingkat signifikan serta juga berpengaruh besar dalam menggunakan media kartu domino untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dalam 10 kali, masing-masing terdiri dari lima pertemuan disetiap kelas. Kelas kontrol menggunakan media *flashcard* dengan guru kelas masing-masing dan kelas eksperimen menggunakan media kartu berpasangan dengan peneliti langsung. Pada jurnal tes awal serta tes akhir pada kelas eksperimen serta kontrol ialah seperti berikut:

Tabel 1. Perbandingan antara tes awal dan akhir pada kelas eksperimen dan kontrol

	Kelas eksperimen				Kelas kontrol		
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Jumlah	101	137	36	Jumlah	93	118	25
Rata-rata	10,1	13,7	3,6	Rata-rata	9,3	11,8	2,5

Bertujuan mengetahui apa saja data penelitian distribusi normal, maka dilakukan test normalitas. Tes ini digunakan sebagai salah satu syarat untuk diikuti sebelum melanjutkan tes. Setiap data yang dikatakan normal apabila mendapatkan nilai signifikan <0,05. Dikatakan distribusi normal apabila mendapatkan nilai signifikan <0,05. Pengetesan data dalam penelitian tersebut memakai bantuan *SPSS 21.0*

Bisa diketahui pada tabel dibawah jumlah tes normalitas data penelitian menggunakan *SPSS 21.0*

**Tabel 2. Tes Normalitas
Tests of Normality**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk
-------	---------------------------------	--------------

		Statisti c	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pre-test eks	,278	10	,027	,881	10	,134
Hasil	Post test eks	,263	10	,048	,855	10	,066
belaj	Pre-test	,346	10	,001	,730	10	,002
ar	kontrol						
	Post test	,238	10	,114	,877	10	,120
	Kontrol						

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas tersaji pada tabel diatas yang memperlihatkan jika total data (N) dalam kelas kontrol serta uji coba masing-masing sebanyak 10 Nilai sig Kolmogorov-Smirnov bagi kelas uji coba pada tes bagian awal dan akhir adalah 0,027 serta 0,048. Bagi kelas kontrol pada tes bagian awal dan akhir adalah 0,001 dan 0,114. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas apabila nilai signifikan >0,05 jadi data dapat dibidang distribusi normal dibanding apabila nilai signifikan <0,05 jadi data dapat dibidang bukan distribusi normal. Berdasarkan data pengujian normalitas peneliti lakukan diperoleh nilai signifikan kelas uji coba dalam test awal serta test akhir adalah 0,027 serta 0,048. Untuk kelas kontrol pada *pre-test* serta *post-test* ialah 0,001 dan 0,114. Hasil signifikan nilai tersebut > dari 0,05. Daripada hasil pengujian normal itu bisa ditarik kesimpulan jika data tes awal serta akhir kelas uji coba maupun kontrol berdistribusi dengan normal.

Tes homogenitas dilakukan setelah melakukan tes normalitas agar mengetahui apakah data tersebut bersifat homogen ataupun tidak berhomogen. Pada tes homogenitas akan menggunakan bantuan dari SPSS 21.0. Tahap ini digunakan untuk melihat apakah data bersifat homogen dari kelas kontrol dan eksperimen. Tes homogenitas dilakukan oleh peneliti dengan data dari *gain skor* pengembangan kosakata Bahasa Inggris anak, data tersebut diperoleh dari hasil test awal serta test akhir pada kelas kontrol serta uji coba.

Berikut ini tabel hasil dalam tes homogenitas pada data penelitian yang menggunakan SPSS 21.0 :

Tabel 3. Tes Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances
Gainscore

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.155	1	18	.159

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas data di atas dapat dilihat bahwa besar signifikansinya adalah 0,159. Adapun kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas adalah apabila nilai signifikan > 0,05 maka data bersifat homogen, sedangkan jika nilai signifikan < 0,05 maka data tidak bersifat homogen. Data uji homogenitas di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,159 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh bersifat homogen.

Tahap setelah melakukan tes normalitas dan homogenitas adalah tes hipotesis. Adapun tes hipotesis yang peneliti lakukan dengan bantuan SPSS 21 dengan metode tes statistik pragmatik, yaitu *independent samplet-test*. Sebagai kriteria guna tahu apa terdapat pembeda antara kelas kontrol serta kelas eksperimen. Dibawah merupakan tabel dari hasil test hipotesis data penelitian:

Tabel 4. Independent Sample Test menggunakan SPSS 21.0
Independent Samples Test

	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
nilai varianses assumed Equal	2.155	.159	2.400	18	.027	1.10000	.45826	.13724	2.06276
Equal varianses not assumed			2.400	16.302	.029	1.10000	.45826	.13000	2.07000

Berdasarkan tabel *test independent samples test* dapat di ambil kesimpulan bahwa pada nilai *sig. Levene's Test for Equality of Variances* 0.159. Berdasarkan nilai yang dihasilkan bisa tarik kesimpulan jika nilai tersebut signifikannya sebanyak $0,159 > 0,05$ dan dinyatakan homogen. Adapun pada test-t melihatkan *sig. (2-tailed)* 0,027, bila nilai *sig (2-tailed)* $< 0,05$ sehingga dikatakan ada pengaruh yang memiliki nilai signifikan, dibandingkan jika nilai *sig. (2-tailed)* $> 0,05$ jadi dikatakan bukan memiliki nilai signifikan. Hasil melibatkan nilai *sig. (2-tailed)* $0,027 < 0,05$ maka bisa ditarik kesimpulan memiliki nilai signifikan.

Tahap selanjutnya untuk mengetahui efektifitas media kartu berpasangan dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak yaitu melalui tahap tes *effect size* menggunakan tahap *cohen's d*. dalam tes *effect size* pada rumus *cohen's d* mendapatkan hasil diperoleh nilai $d=4,56$. Sesuai dengan kriteria pengukuran uji *effect size* bahwa nilai $d > 1,00$ tergolong pada kategori tinggi atau kuat. Berdasarkan hasil tes *effect size* dapat disimpulkan penggunaan media kartu berpasangan efektif dipakai untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak.

Penelitian ini dapat melihat bagaimana efektifitas penerapan media kartu berpasangan dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris. Anak yang diteliti dalam penelitian ini usia antara 5 – 6 tahun. Kelas yang digunakan terdapat dua kelas yakni kelas kontrol serta kelas eksperimen. Kelas kontrol melakukan pembelajaran dengan media *flashcard* bisa diajarkan dari guru kelas dan belajar menggunakan media kartu berpasangan pada kelas uji coba dilakukan oleh peneliti.

Tahap pertama yang dilakukan untuk dapat tahu kemajuan kosakata Bahasa Inggris yang dipahami oleh anak yaitu dalam melakukan tes awal sebelum dilakukan *treatment*. Tes awal dilaksanakan dalam kelas eksperimen serta kelas kontrol. Perolehan perbandingan skor tes awal pada kemajuan kosakata Bahasa Inggris anak yaitu kelas kontrol 93 serta kelas eksperimen 101. Tahap berikutnya memberi *treatment* pada kelas uji coba serta kelas kontrol, kelas kontrol menggunakan *flashcard* sementara kelas eksperimen menggunakan media kartu berpasangan. Setelah melakukan perlakuan maka tahap selanjutnya adalah tes akhir. Hasil dari tes akhir yang peneliti peroleh yaitu kelas kontrol 118 sedangkan kelas eksperimen 137,

berdasarkan hasil perbandingan tes awal serta test akhir kelas eksperimen serta kelas kontrol, terdapat kenaikan skor kelas eksperimen 36 dan kelas kontrol terdapat kenaikan sebesar 25. Hasil menunjukkan bahwa terdapat penambahan dan perkembangan kosakata Bahasa Inggris anak di masing-masing kelas, akan tetapi dari kenaikan yang mendapatkan hasil lebih tinggi di kelas eksperimen. Hasil menunjukkan penggunaan media kartu berpasangan efektif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak.

Media permainan kartu berpasangan merupakan media pembelajaran untuk menarik minat dan perhatian anak dalam belajar kosakata Bahasa Inggris. Pembelajaran menggunakan kartu berpasangan ini dilatar belakangi oleh strategi belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif belajar dan terampil dalam Bahasa Inggris dengan menghubungkan masing-masing kartu berpasangan. Kartu berpasangan yang berisi hal-hal yang berkaitan dengan kosakata Bahasa Inggris yang disertai dengan gambar. Pada permainan ini setiap kartunya yang mempunyai dua bagian yang harus di kaitkan dengan bagian pada kartu lainnya yang dicocokkan dengan gambar dan kosakata.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan berdasarkan hasil nilai kelas eksperimen ditemukan nilai lebih tinggi memiliki rata-rata 13,7 yang menggunakan media kartu berpasangan dengan kelas kontrol memiliki rata-rata 11,8 yang menggunakan media *Flashcard*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang didapat yaitu nilai sig (2-tailed) adalah sebesar 0,159 berdasarkan tabel t $0,159 > 0,05$, dengan demikian disimpulkan bahwa media kartu berpasangan efektif dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Bukit Tandang Kabupaten Solok.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. (2016). *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Christianti, Martha. 2012. *Profesionalisme Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, Volume 1, Edisi 1.
- Ekonomi, M.F Sri,. 2007. *Bahasa inggris untuk anak usia dini*. Banjarmasin-jogjakarta: PBS FKIP Unlam-Ircisod.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Game Edukasi Belajar Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4 (2), 1216-1227. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.588>
- Hammerly, Hector. 1982. *Synthesis in Second Language Teaching*. Blane: second Language
- Ginnis, Paul. (2009). *Trik & Taktik Mengajar*. Jakarta: PT. Indeks. hl. 116.
- Hotimah, E. (2010). *Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut,04(01),10–18. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/download/30/30>
- Julianti, Natosha & Dewi. (2018). *Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Kelurahan Indralaya Raya*. Jurnal keperawatan pangkal pinang, 1 (1), 54-59.
- Masitoh. 2005. *Pendekata Pembelajaran Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: DirjenDiktiDepdiknas.
- Muryanti, E., & Herman, Y. (2019). Introducing English Vocabularies To Children By Joli-Joli Play. *Elp (Journal Of English Language Pedagogy)*, 4(2), 27-33. <https://doi.org/10.36665/elp.v4i2.195>

- Rahayu Fitriyah Ningsih, Rochmawati. 2014. *"Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian"*. Jurnal Pendidikan Akuntansi, Vol.2, No.2.,h.2
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan Nasional.
- Sukarno. (2012). Teaching English to Young Learners and Factors to Consider in Designing The Materials. Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, 5(1), 57–73. <https://doi.org/10.21831/jep.v5i1.603>
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Udayanti, L. M. (2021). Media Visual "POSTER BERGAMBAR" dalam Pembelajaran Bahasa Inggris unPenggunaantuk Anak Usia Dini. 12(2). <https://ejournal.stkip-amlapura.ac.id>
- Yulsyofriend, Anggraini,V., & Rozi, N. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Yaa Bunayya, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 76. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/4414>