

## PEMANFAATAN APLIKASI ‘ENGLISH FOR KIDS’ UNTUK MEMPERKAYA KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Imaratul Ulwiyah<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No. 10 Jember, Indonesia

<sup>1)</sup>Email: [ulwiyahimaratul85@gmail.com](mailto:ulwiyahimaratul85@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji penggunaan aplikasi ‘English for Kids’ dalam pemerolehan kosakata bahasa Inggris bagi siswa TK Ar-Risalah Kaliwining Rambipuji anak usia 5-6 tahun. Aplikasi ini disajikan dalam bentuk gambar, kuis ataupun permainan edukatif sehingga membuat proses belajar menjadi lebih komunikatif dan menyenangkan. Terdapat 20 jenis kosakata, namun hanya 4 (empat) jenis saja yang dipelajari yaitu Numbers (Angka), Colors (Warna), Family (Keluarga), dan Animals (Hewan). Metode penelitian kualitatif dipilih untuk memperoleh data yang sistematis melalui wawancara, teknik simak catat dan observasi. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil atau nilai yang diperoleh dari evaluasi yang dikerjakan siswa pada 3 fase yang menyertai yaitu Writing (merangkai kata), Find the word (mencocokkan gambar dengan kata), dan Find the picture (mencocokkan kata dengan gambar). Nilai yang diperoleh dari setiap evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan. Peningkatan tersebut disebabkan oleh penyajian materi dalam aplikasi ‘English for Kids’ yang memadukan keempat keterampilan berbahasa dan strategi pemerolehan kosakata yakni peniruan, pengalaman langsung, mengingat, dan bermain membuat belajar lebih terstruktur dan menyenangkan layaknya sedang bermain ‘game’. Keberhasilan pemerolehan kosakata tersebut juga tidak luput dari peran orang tua yang senantiasa mendampingi anak-anak selama proses pembelajaran.

**Kata kunci:** aplikasi, kosakata bahasa Inggris, anak-anak, gambar, permainan edukatif

### Abstract

*The aim of this study was to examine the use of an apps entitled ‘English for Kids’ or ‘Bahasa Inggris Untuk Anak’ to help children age 5-6 years old enrich their English vocabularies. This apps is displayed in the form of picture, quiz and educative game. There are twenty (20) different types of vocabularies, but only four types that’re used in this research. They are Numbers, Colors, Family and Animals. The qualitative research method is used in this research. The systematic analysis of textual data was obtained via interviews, note-taking, and observation. The object of the research is the score of every exercise that follow every section. The exercises in every section are Writing (arrange the random letters into a word), Find the picture (match the picture with the appropriate given word), Find the word (match a given word with the appropriate picture). Based on the score of every child, it indicated that they could learn English vocabularies easily through the apps. Best collaboration between the four (4) English skills and language strategies in the apps make it a good technique to enrich English vocabularies. The success of learning process is also supported by the presence of their parents.*

**Keywords:** application (apps), English vocabularies, children, picture, educative game

## PENDAHULUAN

Pada masa pasca pandemi ini, pembelajaran berbasis internet masih menjadi salah satu primadona di dunia pendidikan. Berbagai inovasi terkait internet dilakukan untuk mempermudah proses belajar. Guru dan murid akan merasakan keuntungan-keuntungan dari berbagai aplikasi yang dapat ditemukan

dengan bantuan internet. Kebutuhan yang tinggi akan internet menuntut para penyedia jasa berlomba menciptakan berbagai aplikasi yang dapat dipergunakan untuk mempermudah proses belajar.

Aplikasi adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna (Wikipedia). Ada jutaan

aplikasi di App store dan toko aplikasi Android yang menawarkan layanan aplikasi. Aplikasi memiliki fungsi yang tidak jauh dari tujuan diciptakannya. Yakni memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam berbagai bidang seperti dunia medis, pendidikan, teknik, dan lain sebagainya.

Pembelajaran menggunakan aplikasi merupakan perwujudan dari Literasi Digital. Sebagaimana diungkapkan oleh Suherdi (2021) literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya.

Aplikasi 'English for Kids' atau 'Bahasa Inggris Untuk Anak' merupakan aplikasi di bidang bahasa yang memiliki fungsi memperkenalkan dan memperkaya kosakata Bahasa Inggris. Aplikasi ini dapat digunakan oleh siapa saja tidak terkecuali anak usia dini khususnya siswa TK kelas B. Jamaris (2006) menyatakan bahwa siswa pada level ini memiliki perkembangan bahasa yang pesat antara lain: anak menggunakan kalimat dengan baik, menguasai 90 persen dari fonem dan sintaksis dan dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan.

Berdasarkan pada berbagai karakter bahasa tersebut, siswa TK kelas B dengan rentan usia 5-6 tahun dirasa cukup memenuhi syarat untuk belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Memperkenalkan bahasa asing, bahasa Inggris khususnya, akan menjadi tantangan tersendiri bagi guru maupun siswa. Hal itu disebabkan oleh perbedaan yang mendasar antara penulisan dan pelafalan kosakata bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Mempelajari bahasa Inggris akan menjadi mudah dan menyenangkan jika dalam proses mengenalnya dilakukan melalui media gambar, kuis ataupun

permainan edukatif. Karena bermain merupakan kegiatan yang membuat anak-anak merasa senang dan tidak membosankan. Sesuai dengan pernyataan Rosdiani (2012) bahwa bermain adalah aktivitas yang digunakan untuk mendapat kesenangan, keriangian atau kebahagiaan.

Pada era digital ini, kegiatan bermain sudah berbeda perwujudannya dibandingkan satu dekade lalu. Sekarang anak-anak cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain gadget daripada bermain di luar bersama teman. Dalam melakukan kebiasaan baru ini, orang tua harus lebih bijak dalam mengawasi dan menyikapinya. Orang tua dapat memberikan permainan yang edukatif agar anak tidak terimbas dampak negatif dari gadget.

'English for Kids' atau 'Bahasa Inggris Untuk Anak' merupakan aplikasi belajar bahasa Inggris yang disajikan dengan gambar maupun permainan seperti mencocokkan dan merangkai kata. Dengan menggunakan aplikasi ini anak dapat dengan mudah mengenal kosakata baru bahasa Inggris secara menyenangkan. Disamping itu, aplikasi ini juga dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak melalui kegiatan mendengarkan, merangkai dan mencocokkan kata dengan gambar. Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini akan terfokus pada 'Pemanfaatan Aplikasi 'English for Kids' Untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 tahun.

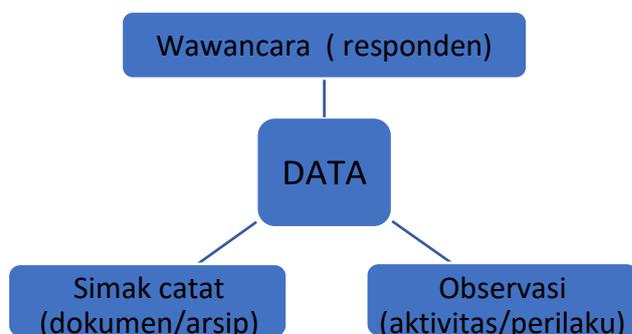
## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Khususnya penelitian kualitatif deskriptif dan terpancang. Disebut deskriptif karena peneliti menekankan catatan dengan deskripsi kalimat yang rinci, lengkap dan mendalam, yang menggambarkan situasi sebenarnya guna mendukung penyajian data (Sutopo, 2006). Kemudian, penelitian ini disebut sebagai penelitian terpancang (embedded

research) karena sudah menentukan fokus penelitian sebelum peneliti masuk ke lapangan studinya, (Yin dalam Sutopo, 2006) yaitu pengaruh penggunaan aplikasi 'English for Kids' atau 'Bahasa Inggris Untuk Anak' terhadap peningkatan kosakata AUD.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil atau nilai yang diperoleh dari 10 siswa usia 5-6 tahun sebagai responden. Sebelum melakukan proses belajar melalui aplikasi, peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu terhadap guru mengenai informasi kemampuan membaca siswa atau responden. Kemudian, proses belajar dan mengerjakan latihan dari setiap jenis kosakata dalam aplikasi 'English for Kids' diimplementasikan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak catat. Data diperoleh berdasarkan nilai dari 3 jenis latihan yang mengikuti setiap kosakata yaitu *Writing* (merangkai kata), *Find the word* (mencocokkan gambar dengan kata), dan *Find the picture* (mencocokkan kata dengan gambar). Selanjutnya, data tersebut akan di observasi lebih lanjut untuk memastikan tingkat validitasnya serta mendapatkan value dari hasil penelitian ini. Metode penelitian dalam memanfaatkan aplikasi 'English for Kids' untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dapat dilihat dari skema berikut:

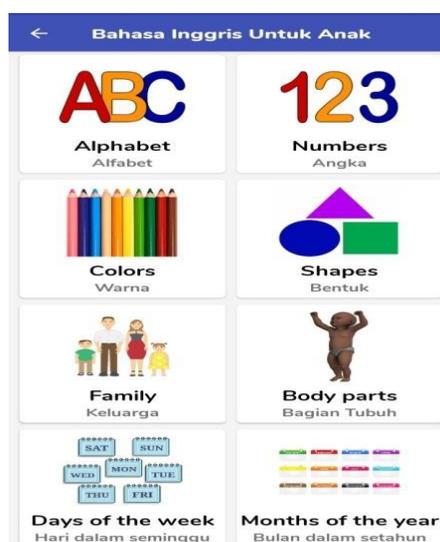


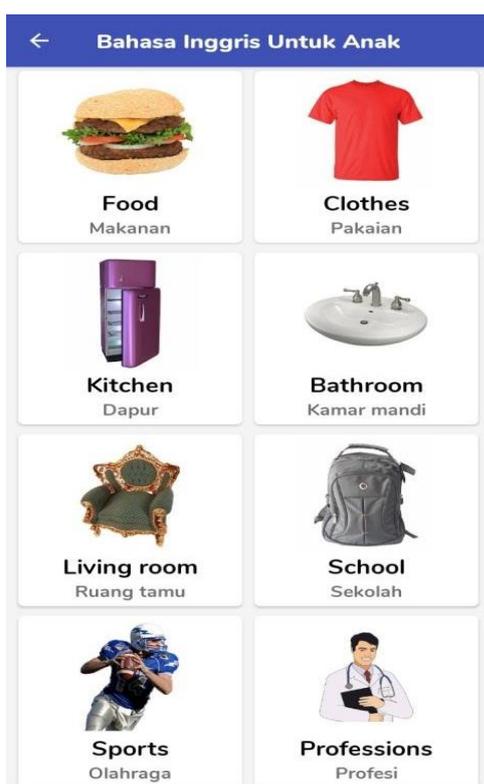
Gambar1. Teknik Validasi Data

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pemerolehan kosakata bahasa Inggris melalui aplikasi 'English for Kids' siswa harus berkolaborasi bersama orang tua atau wali murid. Hal tersebut dilakukan karena orang tua harus mengunduh aplikasi 'English for Kids' di telepon pintar (*smartphone*) terlebih dahulu. Kemudian, sosialisasi disampaikan terkait penggunaan aplikasi 'English for Kids'. Setelah orang tua sudah bisa menggunakan aplikasi ini dengan baik, maka mereka diminta untuk mengajarkan cara menggunakan aplikasi tersebut kepada siswa.

Aplikasi ini memiliki 20 jenis kosakata yaitu Alphabet (Huruf), Numbers (Angka), Colors (Warna), Shapes (Bentuk), Family (Keluarga), Body parts (Bagian tubuh), Days of the week (Hari dalam seminggu), Months of the year (Bulan dalam setahun), Fruits (Buah-buahan), Vegetables (Sayuran), Animals (Hewan), Birds (Burung), Food (Makanan), Clothes (Pakaian), Kitchen (Dapur), Bathroom (Kamar mandi), Living room (Ruang tamu), School (Sekolah), Sports (Olahraga), dan Professions (Profesi).



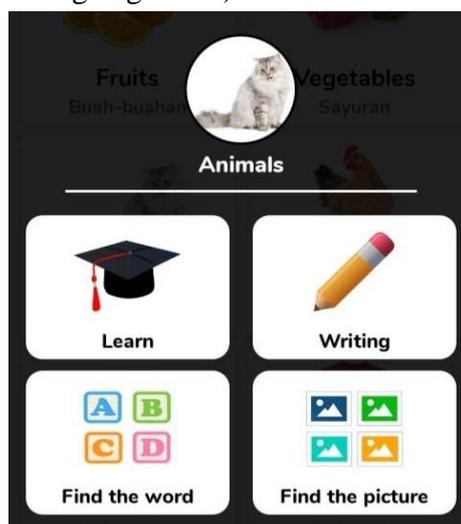


Gambar 2. Display Aplikasi 'English for Kids'

Berdasarkan dari 20 jenis kosakata yang disajikan dalam aplikasi 'English for Kids', hanya 4 jenis kosakata yang dipilih untuk menjadi materi proses pembelajaran yaitu *Numbers* (Angka), *Colors* (Warna), *Family* (Keluarga), dan *Animals* (Hewan). Pemilihan materi disesuaikan dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam menyerap materi yang masih baru. Apalagi

materi yang diberikan bukanlah materi yang familiar bagi mereka, melainkan sesuatu yang baru mereka dengar dan tahu.

Hasil dari proses penguasaan kosakata melalui aplikasi 'English for Kids' menunjukkan hasil yang membanggakan bagi anak usia 5-6 tahun. Mayoritas dari responden atau siswa terpilih dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan sangat baik. Mereka mampu melewati 4 (empat) tahap belajar hingga beberapa latihan yang mengikuti seperti *Learn* (Belajar), *Writing* (Merangkai kata), *Find the word* (Mencocokkan gambar dengan kata), dan *Find the picture* (Mencocokkan kata dengan gambar).



Gambar 3. Empat Tahapan 'Learning Sections'

Belajar bahasa Inggris menggunakan aplikasi akan berbeda dibandingkan belajar secara tradisional, selain menyenangkan ada beberapa keuntungan yang diberikan. Hossain (2018) menyatakan beberapa keuntungan tersebut antara lain:

1. *Smartphone* dan aplikasi yang ada di dalamnya mudah dibawa kemana-mana
2. Siswa tidak harus membawa buku dan alat tulis
3. Mereka bisa belajar kapanpun dan dimanapun

4. Mereka bisa belajar ilmu bahasa yang berbeda dari perangkat yang sama secara mandiri
5. Mereka tidak harus membayar berulang untuk menginstal dan menggunakan suatu aplikasi
6. Aplikasi belajar tersebut bisa menemani mereka selama 24 jam.

Sebuah aplikasi belajar bahasa Inggris harus mengutamakan pemerolehan bahasa yang menekankan terhadap 4 (empat) keterampilan berbahasa yaitu mendengar, membaca, menulis dan berbicara. Dilansir dari 'Literasi Nusantara' alasan mengapa keempat keterampilan berbahasa tersebut perlu dimiliki anak sejak usia sekolah:

#### 1. Mendengar (menyimak)

Menyimak adalah keterampilan berbahasa dimana seseorang perlu memusatkan perhatian dan mencerna informasi yang ada. Untuk melatih kemampuan mendengar, anak perlu sering mendengarkan diskusi dan pembicaraan yang dibawakan orang lain. Setelah mendengar minta anak untuk menjelaskan dan mengulang informasi yang baru saja didengar. Dengan sering berlatih menyimak, maka kemampuan anak dalam memahami informasi akan semakin terasah.

#### 2. Berbicara

Cara berkomunikasi yang paling mudah adalah berbicara. Dengan berbicara, anda dapat menyampaikan ide dan informasi pada orang lain. Oleh karena itu, kemampuan berbicara dan mengutarakan ide juga perlu dilatih sejak kecil. Untuk latihan sehari-hari, anak bisa dilatih untuk menyampaikan perasaan yang dia rasakan. Jika anak terlihat kesal, tanyakan pada anak apa yang membuat perasaannya seperti itu dan bagaimana mengatasinya. Semakin sering anak-anak dilatih mengungkapkan perasaannya lewat

kata-kata, kemampuan berbicaranya juga akan semakin baik.

#### 3. Membaca

Di antara keempat keterampilan berbahasa, membaca adalah keterampilan yang paling banyak menjadi perhatian orang tua. Berbagai cara dilakukan para orang tua agar anaknya mampu membaca sejak dini. Namun, keterampilan membaca bukan hanya sekedar mampu mengerti rangkaian kata yang ada di buku melainkan melatih otak untuk berusaha mencerna dan mengingat informasi tersebut. Ketika suatu saat dibutuhkan, kita bisa menggunakan informasi tersebut untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

#### 4. Menulis

Menulis adalah kegiatan mendokumentasikan informasi ke dalam sarana menulis. Dengan berkembangnya media menulis saat ini, anak juga perlu memiliki kemampuan menulis di atas kertas maupun menulis dalam bentuk surat elektronik maupun media sosial lainnya. Agar bisa menulis dengan baik, ajarkan kepada anak untuk menulis huruf dengan benar serta menggunakan kalimat sederhana yang mudah dipahami baik oleh diri sendiri maupun orang lain. Dengan banyak membaca berbagai jenis bacaan, anak akan terlatih untuk menggunakan berbagai kalimat yang efisien.

Disamping telah menerapkan keempat keterampilan berbahasa, aplikasi 'English for Kids' juga disajikan dengan mengakomodasi strategi anak memperoleh bahasa yang disampaikan oleh Iskandarwassid (2008) yaitu peniruan, pengalaman langsung, mengingat, dan bermain. Selanjutnya akan dibahas bagaimana setiap tahap pemerolehan kosakata dalam aplikasi 'English for Kids' dapat mengimplementasikan keempat

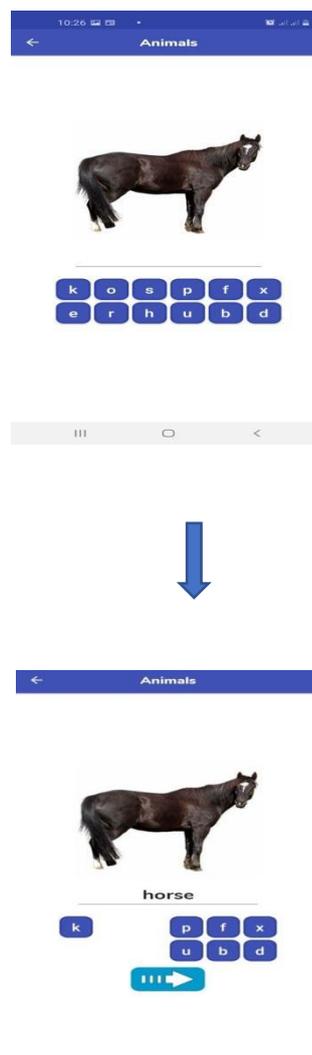
keterampilan bahasa sekaligus strategi pemerolehan bahasa.

Pada tahap 'Learn' siswa bisa mendengar, membaca simbol dan menirukan pelafalan dari setiap kosakata. Terdapat 15 sampai 20 kosakata dari setiap jenis kosakata. Setelah mendengar pelafalan dari sebuah kata, siswa bisa menirukan pelafalan tersebut agar tepat dalam pengucapannya. Selain daripada itu, siswa dapat sekaligus mengingat kosakata berdasarkan gambar yang diberikan yang mana mereka mengalami langsung proses pemerolehan kosakata. Siswa dapat melanjutkan ke kosakata berikutnya dengan klik tanda navigasi arah kanan. Jika ingin mendengar kosakata sebelumnya bisa klik tanda navigasi arah kiri. Sedangkan untuk mengulang pelafalan kosakata, siswa dapat klik tanda pengeras suara yang berada di tengah. Berikut tampilan dari layar 'Learn' :



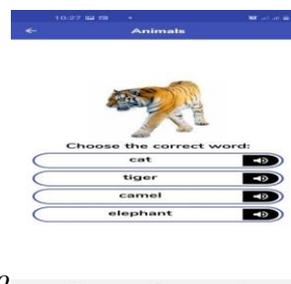
Gambar 4. Learn Section of Animals

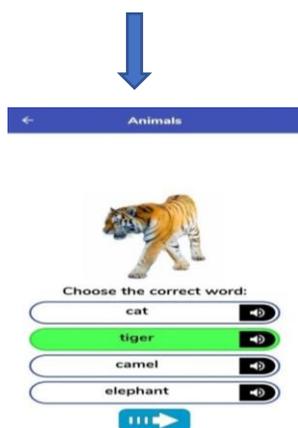
Tahap selanjutnya adalah 'Writing'. Pada tahap ini, siswa akan mendapati beberapa huruf yang tersusun tidak beraturan atau acak. Selanjutnya siswa diminta untuk merangkai huruf-huruf tersebut menjadi sebuah kata yang benar. Susunan kata yang benar dapat diperoleh dengan mengingat dari tahap sebelumnya yaitu 'learn'. Untuk mengetahui kosakata selanjutnya siswa bisa klik tanda navigasi ke kanan. Berikut adalah tampilan layar untuk 'Writing' :



Gambar 5. 'Writing' Section

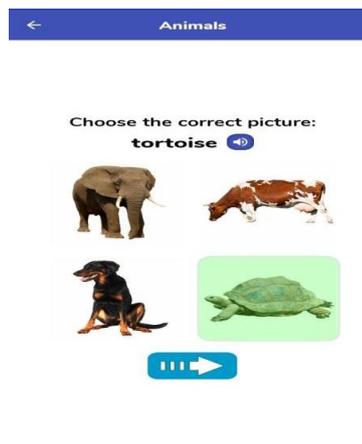
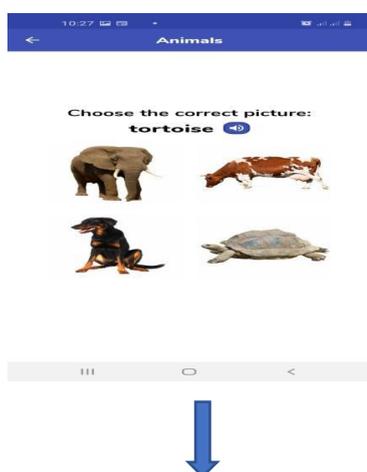
Pada tahap selanjutnya adalah *Find the word* yaitu mencocokkan gambar dengan empat pilihan kosakata. Siswa harus memilih kata yang sesuai dengan gambar yang diberikan. Jika siswa memilih kata yang sesuai, maka kolom kosakata tersebut akan berwarna hijau. Sedangkan kolom akan berwarna merah jika siswa memilih kosakata yang tidak sesuai gambar. Siswa bisa klik tanda navigasi ke kanan untuk melanjutkan kosakata selanjutnya. Tampilan layar untuk *Find the word* adalah sebagai berikut:





Gambar 6. Find The Word Section

Tahapan terakhir adalah *Find the picture* yaitu Mencocokkan kata dengan gambar. Pada tahap ini siswa akan diberi sebuah gambar yang mana harus dicocokkan dengan keempat pilihan kosakata. Tahap ini masih sama dengan tahap sebelumnya. Jika siswa memilih kosakata yang sesuai dengan pelafalan yang diucapkan maka gambar yang sesuai akan berwarna hijau dan siswa bisa melanjutkan kosakata berikutnya dengan klik tombol navigasi kanan. Berikut adalah tampilan layar untuk 'Find the picture' :



Gambar 7. Find The Picture Section

Berdasarkan proses pemerolehan kosakata melalui aplikasi 'English for Kids' ini, dapat diketahui bahwa aplikasi ini menggabungkan antara keempat keterampilan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis dengan keempat strategi pemerolehan bahasa yaitu peniruan, pengalaman langsung, mengingat, dan bermain. Kolaborasi bagus antara keduanya membuat aplikasi ini menjadi sangat mudah untuk dipelajari oleh siapapun, tidak terkecuali siswa TK usia 5-6 tahun.

Kemudahan yang diberikan sebuah aplikasi seperti 'English for Kids' dengan pendekatan modern terhadap pemerolehan suatu bahasa yang dibangun sejak usia dini akan memberikan hasil signifikan terhadap penguasaan kosakata. Selain itu, dengan memanfaatkan aneka kapasitas bawaan sejak lahir yang beraneka ragam dalam interaksinya dengan pengalaman dunia fisik dan social mengindikasikan bahwa proses belajar menjadi lebih menarik dan memperoleh pengetahuan yang mendalam. Sehingga sesuai dengan pernyataan Guan, Nan (2018) bahwa belajar dengan cara yang inovatif membuat belajar bahasa yang sifatnya abstrak dan membosankan menjadi lebih menarik dan menghidupkan suasana serta lebih komunikatif.

Berdasarkan tindakan yang diimplementasikan melalui aplikasi 'English for Kids', hasil yang diperoleh mengindikasikan bahwa dari 10 siswa yang semula hanya mengetahui beberapa

kosakata dari *Numbers* (Angka), *Colors* (Warna), *Family* (Keluarga), dan *Animals* (Hewan) mengalami peningkatan penguasaan kosakata secara signifikan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari table berikut

Tabel 1. Persentase Penguasaan Kosakata

Jenis kosakata	Sangat mampu		Kurang mampu	
	Persentase (%)	Frekwensi	Persentase (%)	Frekwensi
<i>Numbers</i>	80	8	20	2
<i>Colors</i>	100	10	0	0
<i>Family</i>	90	9	10	1
<i>Animals</i>	70	7	30	3

Tabel penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui aplikasi 'English for Kids' di atas menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelum melakukan pembelajaran melalui aplikasi tersebut, kemampuan siswa mengenal kosakata bahasa Inggris masih sangat lemah. Peningkatan tersebut disebabkan oleh penyajian materi dalam aplikasi 'English for Kids' yang memadukan keempat keterampilan berbahasa dan strategi pemerolehan kosakata yakni peniruan, pengalaman langsung, mengingat, dan bermain membuat belajar lebih terstruktur dan menyenangkan layaknya sedang bermain 'game'. Keberhasilan pemerolehan kosakata tersebut juga tidak luput dari peran orang tua yang senantiasa mendampingi anak-anak selama proses pembelajaran.

Pemerolehan bahasa melalui aplikasi 'English for Kids' dalam penelitian ini sebagai perwujudan literasi digital, dirasa lebih inovatif dibandingkan 2 (dua) penelitian terdahulu yang terkesan kurang efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris. Penelitian pertama berjudul 'Pengembangan Media *Busy Book* Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Metode bercerita' oleh Ayu Sari, AP. Penelitian tersebut terfokus pada produk *Busy Book* bukan terhadap penguasaan bahasa Inggris. Selanjutnya, penelitian kedua yang berjudul 'Efektivitas Video Animasi

Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini' oleh Annisa dan Muryanti. Pada penelitian kedua ini segmen umur anak tidak spesifik disebutkan sehingga akan menjadi sulit untuk melakukan proses pembelajaran melalui video yang notabene terus berjalan tanpa bisa diulang. Pemerolehan bahasa asing tidak menjadi efektif ketika dalam prosesnya anak-anak sulit mengingat kosakata yang telah didengar.

Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan aplikasi 'English for Kids' ini bisa diimplementasikan terhadap siswa di jenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu Sekolah Dasar. Ketika anak usia SD telah menguasai kosakata dengan baik dan benar, maka akan mudah bagi mereka untuk membuat kalimat yang terstruktur dan bermakna. Selain daripada itu, guru akan dimudahkan mengajari siswa untuk menguasai kosakata bahasa Inggris.

## KESIMPULAN

Pembelajaran menggunakan aplikasi merupakan perwujudan dari Literasi Digital. Aplikasi 'English for Kids' atau 'Bahasa Inggris Untuk Anak' merupakan aplikasi di bidang bahasa yang memiliki fungsi memperkenalkan dan memperkaya kosakata Bahasa Inggris. Dengan menggunakan aplikasi ini anak dapat dengan mudah mengenal kosakata baru bahasa Inggris secara menyenangkan. Sebuah aplikasi belajar bahasa Inggris harus mengutamakan pemerolehan bahasa yang menekankan terhadap 4 (empat) keterampilan berbahasa yaitu mendengar, membaca, menulis dan berbicara. Anak usia 5-6 tahun menjadi responden untuk melakukan proses belajar berbasis aplikasi karena dirasa tepat berdasarkan karakteristik bahasa yang mereka miliki.

Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan hasil dari proses belajar yang didukung bantuan orang tua dan siswa. Selain itu, keberhasilan juga ditunjang oleh perpaduan antara keempat

keterampilan berbahasa dan strategi pemerolehan kosakata yang terdapat dalam aplikasi 'English for Kids' yakni peniruan, pengalaman langsung, mengingat, dan bermain membuat belajar lebih terstruktur dan menyenangkan layaknya sedang bermain 'game'.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu berjalannya program penelitian ini. Pihak pertama adalah lembaga pendidikan TK AR-RISALAH Kaliwing Rambipuji yang telah berkenan meluangkan waktu dan memberikan tempat untuk melakukan penelitian ini. Kedua adalah siswa dan orang tua atau wali murid yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Semoga semua yang kita lakukan bermanfaat untuk semua dimasa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

Aplikasi "English for Kids" (Bahasa Inggris untuk Anak.

Carmelita, W. (2021). *4 Keterampilan Berbahasa Dasar yang Penting Dikuasai Anak*. (Online), <https://bestariedu.com>

Guan, Nan, et al. (2018). On the Advantages of Computer Multimedia-aided English Teaching. *Procedia Computer Science* 131: 727-732.

Hossain, M. (2018). Exploiting Smartphones and Apps for Language Learning: A case study with the EFL Learners in a Bangladeshi University. *Review of Public Administration and Management* 6 : 241.

<https://id.m.wikipedia.org>-Definisi aplikasi

Iskandarwassid, DS. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.

Rosdiani, D. (2012). *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

Suherdi, D. (2021). *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*. Deli Serdang: Cattleya Darmaya Fortuna.

Sutopo, H.B. (2006). *Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: UNS Press.