



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 5566-5575

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Kelas B TK Tenera Hijau Banyuasin

Ambar Putri Ramadhani<sup>1✉</sup>, Ali Murtopo<sup>2</sup>, Nyimas Atika<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

email : [ambarputriramadhani9@gmail.com](mailto:ambarputriramadhani9@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwasannya di TK Tenera Hijau Banyuasin terdapat permasalahan yang terlihat yaitu kosakata Bahasa Inggris anak masih rendah. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris serta rendahnya minat dan motivasi belajar anak dalam penggunaan media kartu gambar sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris anak usia dini di kelas B TK Tenera Hijau Banyuasin. Jenis penelitian ini adalah *Pre-experimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest* (satu kelompok subjek). Dengan menggunakan jumlah sampel 17 orang anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi awal, sebelum diberi perlakuan dengan kegiatan menonton video animasi, observasi digunakan untuk mengumpulkan data pada saat treatment. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa kegiatan pengenalan kosakata bahasa Inggris, menarik garis, dan menonton video animasi. Dokumentasi berupa gambar, audio dan foto-foto untuk dijadikan sebagai bukti dari segala kegiatan yang dilakukan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil yang didapat bahwa adanya pengaruh nilai rata-rata setelah diterapkannya kegiatan treatment menggunakan media video animasi, yang dimana nilai rata-rata *pretest* (sebelum diberikan *treatment*) adalah sebesar 28,82 dan rata-rata *posttest* (setelah diberikan *treatment*) adalah sebesar 68,23. Hasil hipotesis di dapatkan setelah diberikan treatment dilakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), selanjutnya peneliti menganalisis hasil penelitian. Hasil data dalam pembuktian uji hipotesis pada kosakata bahasa Inggris diperoleh dengan  $t_{hitung} = -50.432$  dan dengan  $t_{tabel} = 0,4124$  maka dapat berpengaruh terhadap kosakata Bahasa Inggris anak atau dapat dilihat dari uji hipotesis dari sig (2-tailed)=0,000 karena nilai signifikan (probabilitas) lebih kecil dari 0,05. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Kata Kunci: *Media video animasi, kosakata bahasa Inggris, anak usia dini*

## Abstract

The background of this research is that in Tenera Hijau Banyuasin Kindergarten there are visible problems, namely the child's English vocabulary is still low. The lack of variation in the use of learning media in teaching English vocabulary and the low interest and motivation of children's learning in the use of picture card media as a medium for learning English vocabulary. This study aims to prove whether there is an effect of the use of animated video media on the English language skills of early childhood in class B TK Tenera Hijau Banyuasin. This type of research is Pre-experimental with a One Group Pretest-Posttest design (one group of subjects). By using a sample of 17 children. Data collection techniques in this study used preliminary observations, before being treated by watching animated videos, observations were used to collect data during treatment. The tests conducted in this study were in the form of activities to introduce English vocabulary, draw lines, and watch animated videos. Documentation in the form of pictures, audio and photographs to be used as evidence of all activities carried out. The data analysis techniques used in this research are validity test, reliability test, normality test, homogeneity test and hypotasis test. Based on the results obtained, there was an influence on the average score after implementing treatment activities using animated video media, where the average pretest score (before being given treatment) was 28.82 and the average posttest (after being given treatment) was 68.23. Hypothesis results were obtained after being given treatment, carrying out an initial test (pretest) and final test (posttest), then the researcher analyzed the research results. The data results in proving the hypothesis test on English language ability were obtained with  $t_{count} = -50.432$  and with  $t_{table} = 0.4124$ , so it can influence children's English language ability or can be seen from the hypothesis test of sig (2-tailed) = 0.000 because the value is significant (probability) is smaller than 0.05. So  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted.

Keywords: *Animated video media, english vocabulary, early childhood*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran anak usia dini harus mencakup semua aspek. Saat menggunakan metode ini, anda juga membutuhkan lebih banyak media agar anda tetap tertarik untuk belajar Bahasa Inggris. Misalnya dengan bernyanyi atau menonton video di aplikasi YouTube untuk mengajarkan berbagai warna, bentuk, nama buah, nama hewan, dan lainnya. Dalam hal ini, pendidik harus memiliki banyak media agar tidak bosan dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Namun pada kenyataan kemampuan bicara anak masih kurang. Hal ini terlihat dari dalam penggunaan kosa kata anak masih terbata-bata dan anak masih belum banyak mengetahui kosa kata dalam kehidupan sehari-hari, kebanyakan anak belum aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak tidak memahami kosa kata yang guru ajarkan.

Dalam penelitian ini media audio visual yang digunakan adalah video pembelajaran.

Video digunakan karena memiliki berbagai kelebihan seperti : untuk menambah pengalaman belajar anak, video juga dapat menarik minat anak sehingga mereka akan lebih memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru.

Peneliti ingin memfokuskan mengembangkan kemampuan berbicara anak menggunakan media audio visual. Dikarenakan pada zaman seperti sekarang anak lebih tertarik menggunakan handphone daripada melihat dan membaca buku, disini peneliti menyajikan pembelajaran bagi anak melalui media audio visual berupa video sehingga anak bisa bermain sambil belajar dan diakhir video akan diberikan tugas kepada anak apakah anak paham terhadap tugas tersebut, jika paham anak akan bisa menyebutkan kata melalui video.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Tenera Hijau Banyuasin, kemampuan bicara dalam Bahasa Inggris anak usia dini masih belum maksimal, terlihat dari banyak anak yang belum aktif ketika guru menanyakan kabar atau pelajaran kepada mereka dan saat mereka berbicara banyak kosa kata yang belum mereka ketahui sehingga penyampaian kepada guru dan teman pun tidak terlalu jelas. Sehingga peneliti tertarik untuk memilih judul "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Kelas B TK Tenera Hijau Banyuasin".

## METODE PENELITIAN

### Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (Pengukuran).

### Jenis Penelitian

Jenis di dalam penelitian ini yaitu *Pre-Eksperimental*. *Pre-experimental* merupakan rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji.

### Populasi dan Sampel

#### Populasi

Dalam hal ini populasi digunakan sebagai sumber data dan objek yang ada didalam populasi disebut sebagai kelompok populasi. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh anak di TK Tenera Hijau Banyuasin.

#### Sampel

Pengambilan anggota sampel dari populasi untuk penelitian ini yaitu Purposive

samping biasanya seorang peneliti bisa memberikan penilaian terhadap siapa yang berpartisipasi didalam penelitian agar data yang diperoleh nantinya lebih efektif tersebut. Sampelnya adalah kelas B2 dengan jumlah anak 17 anak. Dimana terdapat anak 11 laki-laki dan 6 anak perempuan.

#### Teknik Pengumpulan Data

##### Observasi

Teknik ini digunakan untuk mengamati keberhasilan terhadap media yang diberikan kepada anak di dalam observasi ini peneliti terlibat langsung dengan kegiatan peserta didik yang sedang diamati sebagai sumber penelitian. Dapat ditarik kesimpulan bahwa observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yang berguna untuk menyempurnakan penelitian agar mencapai hasil yang maksimal.

##### Tes

Alat ukur yang akan digunakan dalam tehnik penilaian tes ini adalah sebuah pertanyaan yang akan ditanyakan mengenai hal-hal yang telah dirancang sebelumnya. Teknik penilaian tes ini digunakan peneliti untuk mengetahui perbandingan anak yang dapat memahami apa yang dijelaskan dan sebaliknya.

##### Dokumentasi

Salah satu untuk menjadi bukti dalam penelitian ini adalah adanya dokumentasi agar bukti dalam penelitian ini dapat valid agar dapat mengukur informasi yang benar dalam penelitian ini.

##### Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif merupakan suatu pengukuran atau pengukuran yang dapat digunakan dalam penelitian dan dapat dihitung dalam satuan tertentu atau dinyatakan dengan angka. Analisis ini meliputi pengolahan data, pengorganisasian data, dan pencarian hasil. Untuk menganalisis data pengaruh media video animasi terhadap kosa kata bahasa Inggris anak, teknik ini digunakan untuk mencari perbedaan kosa kata bahasa Inggris anak kelas B sebelum dan sesudah diberi treatment dengan tes video animasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan oleh peneliti adalah *uji-t*. Untuk melakukan *uji-t* populasi harus berdistribusi normal. Sebelum instrumen penelitian digunakan, peneliti terlebih dahulu memvalidasi instrumen yang telah dibuat dengan pakar para ahli. Setelah di cek kevalidan, instrument siap digunakan untuk penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 07 Juni sampai dengan 26 Juni 2023 dalam 17 kali pertemuan dengan melakukan kegiatan *pre-test* 5 hari, *post-test* 5 hari dan *treatment* 7 hari untuk membantu peneliti menyelesaikan permasalahan yang ada dengan lebih mudah. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap kosa kata Bahasa Inggris anak. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah ditetapkan.

Keseluruhan data yang diperoleh oleh peneliti sudah di uji dimana ada uji validitas, setiap item pertanyaan dinyatakan valid dimana bahwa  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% yaitu 0,553. Hasil perhitungan instrumen yang diujikan diperoleh  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka  $r_{hitung} > r_{tabel}$  jadi dapat disimpulkan bahwa indikator yang akan digunakan untuk penelitian valid. sehingga indikator tersebut dapat digunakan untuk melakukan observasi akhir (posttest).

Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa 10 butir amatan dapat dijadikan sebagai indikator penilaian dalam penelitian yang akan dilakukan, karena 10 butir amatan tersebut dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Kemudian pada uji Reliabilitas hasil yang diperoleh yaitu perhitungan uji reabilitas diatas bahwasannya memiliki hasil uji validitas dengan nilai Cronchbach's Alpha sebesar  $0,885 > 0,6$ , dengan hasil ini berarti instrument yang akan digunakan dalam pengambilan data pada penelitian ini reliable dan memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai alat ukur dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Setelah data dinyatakan reliable kemudian peneliti melakukan uji normalitas dimana pada uji normalitas data pada pretest dan posttest datanya berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal maka dilakukannya Uji Homogenitas, Hasil dari Uji homogenitas pada kelas B yaitu  $F_{hitung} > \text{nilai signifikan}$  ( $0,173 > 0,05$ ) artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan dinyatakan bersifat homogenitas.

Dari keseluruhan uji data dan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti uji yang menentukan ada atau tidak nya pengaruh media video animasi terhadap Pengenalan Kosa Kata bahasa Inggris anak usia dini di kelas B yaitu dilakukan uji Hipotesis dimana dasar pengambilan keputusan pada uji-t adalah jika nilai  $\text{sig. (2 tailed)} < 0,05$  maka terdapat pengaruh yang signifikan. Adapun hasil yang didapat pada uji-t adalah  $0,000 < 0,05$ . Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan pos-test. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada pengaruh metode media video animasi terhadap pengenalan kosa kata bahasa Inggris anak usia dini di kelas B TK Tenera Hijau

Banyuasin.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah eksploratif apakah ada "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Kelas B TK Tenera Hijau Banyuasin". Pada tahap awal dari penelitian ini adalah mengetahui terlebih dahulu tentang pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak dengan memberikan tes awal (*pretest*), setelah itu diberikan *treatment* menggunakan media video animasi, kemudian dilakukan tes akhir (*posttest*).

Selanjutnya peneliti akan menguraikan hasil penelitian yang dilakukan. Hal ini terlihat dari perbandingan antara hasil pre-test secara keseluruhan dengan hasil rata-rata 28,8235, sedangkan hasil dari post-test memperoleh rata-rata 68,2353 yang berarti nilai rata-rata setelah diberi *treatment* pada kegiatan media video animasi dapat berpengaruh terhadap pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini, yang dapat dilihat pada uji hipotesis dengan menggunakan uji t, hasil yang didapat yaitu  $\text{sig. (2-tailed)} = 0,000$  karena nilai signifikan (probabilitas) kurang dari 0,05. Jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil deskripsi data yang telah dijelaskan terlihat bahwa dengan melakukan kegiatan media video animasi dapat membantu pendidik dalam meningkatkan pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak. Sejalan dengan teori Johari dkk, Adapun kelebihan penggunaan video animasi dalam pembelajaran yaitu dapat mempermudah dalam menyajikan informasi mengenai kosakata Bahasa Inggris, selain itu juga mampu menarik perhatian anak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Menurut Valentina dan Sujana mengatakan bahwa penggunaan video animasi dinilai sangat tepat digunakan pada pembelajaran anak usia dini karena anak lebih tertarik dengan bentuk yang variative dari video animasi, baik dari segi gambar, pewarnaan ataupun tampilan.

Media yang digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran di kelas mempunyai dampak yang besar terhadap anak. Jika guru menggunakan media yang menarik, anak akan merasa tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran di kelas atau tidak akan merasa jenuh ataupun bosan. Dalam mengenalkan kosakata dalam Bahasa Inggris pada anak, akan lebih mudah di mengerti dan di pahami oleh anak dengan menggunakan media video animasi sangat efektif dan sangat tepat karena basisnya yang berupa gambar dan suara, sehingga bisa mempermudah guru dalam mendesainnya. Tujuan utama dari penggunaan media video animasi ini agar anak tidak jenuh karena melihat sebelum menggunakan media ini anak terlihat tidak semangat dalam proses belajar mengajarnya.

Ketika mengenalkan Bahasa Inggris, anak diberi kesempatan untuk melihat gambar-

gambar yang disediakan dan dibutuhkannya sebuah media yang menarik. Pada penelitian yang dilakukan, peneliti hanya menggunakan media video animasi, dikarenakan media ini adalah hal yang baru bagi anak kelompok B di TK Tenera Hijau Banyuasin, maka anak begitu antusias sehingga peneliti kesulitan untuk mengkondisikan kelas, sehingga guru kelas ikut membantu peneliti dalam mengkondisikan kelas agar anak-anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Peneliti melihat pada anak di kelas B TK Tenera Hijau Banyuasin bahwa anak lebih aktif, mudah menangkap kosa kata Bahasa Inggris yang dijelaskan dengan cepat, dan lebih antusias. Hal tersebut dikarenakan anak sangat tertarik dan senang melihat animasi bergerak.

Beberapa pendapat para ahli tentang media video animasi diantaranya sebagai berikut : Menurut Rusman video animasi merupakan salah satu bentuk dari media audio visual. Video merupakan gambar gerak yang diikuti dengan suara yang membentuk satu kesatuan yang disusun menjadi sebuah alur dengan pesan-pesan guna mencapai tujuan yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.

Faris mengemukakan bahwasannya video animasi merupakan media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi. Secara umum media video animasi merupakan pergerakan tampilan sebuah objek sehingga dapat berubah posisi pada tanggung waktu (timeline) tertentu sehingga mampu menciptakan ilusi gambar gerak dan pada dasarnya animasi merupakan objek agar lebih tampak dinamis. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat peneliti tarik kesimpulan bahwasannya penggunaan media video animasi untuk pengenalan kosa kata bahasa Inggris anak dalam proses pembelajaran ini dapat memberikan pengaruh yang positif dalam hal pembelajaran, sehingga anak tidak merasa bosan pada saat kegiatan pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, kegiatan media video animasi dapat digunakan untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris anak usia dini setelah dilakukan treatment kepada anak dinyatakan terdapat pengaruh yang sangat tinggi dari kegiatan menonton video animasi terhadap kosa kata bahasa Inggris anak usia dini, pernyataan ini dapat dilihat dari hasil nilai tes akhir (*post test*) yaitu nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Perbandingan antara hasil keseluruhan pretest yang di dapat nilai tertinggi 38, nilai terendah 22 dan rata-rata nilai 28.82 sedangkan hasil dari posttest memperoleh nilai tertinggi 80, nilai terendah 60 dan rata-rata nilai 68,24 dan berdasarkan hasil data dalam

pembuktian uji hipotesis pada metode eksperimen hujan pelangi diperoleh dengan thitung = -50,432 dan dengan ttabel = 0,4124 maka dapat berpengaruh terhadap kosa kata anak, atau dapat dilihat dari uji hipotesis dari sig (2-tailed)=0,000 karena nilai signifikan (*probalitas*) lebih kecil dari 0,05. Maka Ho ditolak dan Ha diterima.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adi Prasetowo. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press. Hal 302.
- Ahmad Jazuly. 2014. *Pendidikan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini*. Didaktika. 10 (2). Hal 34.
- Ahmad Susanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Hal 1
- Alfani Nurul Istiqlal. 2021. *Gangguan Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Pada Anak Usia 6 Tahun*. 2(2). Hal 209-210.
- Andini Dwi Arumsari, dkk. 2017. *Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Kec Sukolilo Surabaya*. Jurnal PG. PAUD Trunojoyo. Vol 4 no 2. Hal 82-170.
- Arikunto Suharsimi, 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta), Hlm 168
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Asiyah, dkk. 2017. *Pengembangan materi Ajar Audio Visual*, Bengkulu : Vanda, hal.4
- Azhar Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada. Hal 67.
- Bromley, K.D, 1992, *Language Arts: Exploring Connections (2nd ed)*, Boston: Allyn and Bacon, hal. 5.
- Daryanto. 2011. *Model Pembelajaran*. Bandung : PT Sastra Tutorial Nurani Sejahtera. Hal 79.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. Hal 93.
- Della Khoiriyah Mashuri. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Untuk SD Kelas V*. Jurnal JPGSD. Vol 8. No 5. Hal 893.
- Duwi Priyanto, 2009. *SPSS untuk Analisis Korelasi, dan Multivariate*, (Yogyakarta: Gava Media), Hlm 167
- Eddy Roflin, dkk. 2021. *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*. (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management). Hlm 2
- Ella, N. 2012. *Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Gerak dan Lagu*. Upi : Bandung.

- Harras, K. A. & Bachari, A. D. 2009. *Dasar-dasar psikolinguistik*. Bandung: UPI Press.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta : PT Luxima Metro Media.
- Irfan. 2015. *Pengaruh Audio Visual Terhadap Pegenalan Huruf Pada Anak Usia 5-6 di TPK TO ERAN BATU Desa Batetangnga Keamanan Kecamatan Binuang Kabupaten Palewali Mandar*. Hal 1.
- Johari, dkk. 2014. *Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Journal of Mechanical Engineering Education. Hal 1.
- Johani Dimiyanti, 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group). Hlm 53-56
- Lestari, Ikmala Yunita. 2012. *Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Media Kartu Gambar (Flash Card) Pada Kelompok B di RA Barokah Klodran Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012*. Naskah Publikasi.
- Luhulima. Dkk. 2017. *Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu*. Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran. 3(2). Hal 110-120.
- Miftahul Jannah. 2019. *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di PAUD Terpadu Teratai UNM Makassar*. Jurnal Instruksional. Vol 1. No 1. Hal 25.
- Miranti, dkk. 2015. *Penggunaan Media Lagu Anak-Anak Dalam Mengembangkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa di PAUD*. Faktor Jurnal Pendidikan. Vol 2. No 2.
- Miratul, dkk. 2021. *Pemanfaatan YouTube Channel Cocomelon Sebagai Media Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak*. Al Hikmah : Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic. Vol 5 No 1.
- Monks, F.J, Knoers, & Haditono, S.R, 1889, *Psikologi Perkembangan*, Gadjah Mada University Press, hal. 11.
- Muhammad Afadi. Dkk. *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang UNISSULA Press. Hal 22.
- Muhammad Ridwan Apriansyah. Dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Hal 356.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasinya Dalam Pendidikan*. Bandung, alfabeta. Hal 147.
- Noni Marlianingsih. 2016. *Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (animasi) pada PAUD*. Jurnal Ilmiah kependidikan. Vol 3. No 2. Hal 133-140
- Noni Marlianingsih. 2016. *Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual*

- (animasi) pada PAUD. Jurnal Ilmiah kependidikan. Vol 3. No 2. Hal 133-140
- Nurul Idayani. 2013. *Pengaruh Penggunaan Media VCD Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*. PRODI PGPAUD Universitas Muhammadiyah Kendari. Hal 1.
- Nyimas Atika, dkk. 2020. "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Bicara Anak Usia 5-6 Tahun". Jurnal Ilmiah Multidisiplin. Hal 1
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. Hal 21.
- Putri Anisa. 2022. *Efektivitas Video Animasi Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini*. Hal 1.
- Putu Jery Radita Ponza. Dkk. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech. Universitas Pendidikan Gamesha. Vol 6. No 1.
- Ramdani, P. 2021. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Rusniah, 2016, *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhun Tahun Pelajaran 2015/2016*, Jurnal Bimbingan Konseling, hal. 116.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm 109
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta. Hlm 148-205
- Suriasumantri, Jujun S. 2017. *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer CETAKAN KE 22*. Pustaka Sinar Harapan: Jakarta.
- Syahrum. Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Bandung : Citapustaka Media). Hal 141.
- V. Wiratna Sujarwei. 2014. *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis dan mudah dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru. Hlm 39.
- Valentina, N.P.D & Sujana, I. W. 2021. *Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha. Vol 9. No 2. Hal 233.
- Wayan. Ahid. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Model Role Playing (bermain Peran)*. Jurnal riset golden age paud UHO. Vol 2. No 2.
- Widyasari, F. E. 2016. *Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Metode Multiple Intelligences : Studi Kasus di Sekolah Internasional*. Jurnal Edutama. Vol 3. No 1.
- Yuliani Nurani Sujiono. 2013. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks. Hal 6.