

## Efektivitas Penggunaan Media *FunWords* Bagi Anak Usia Dini

Sari Nadhifa Al-Fahmi<sup>1</sup>, Intan Prastihastari Wijaya<sup>2</sup>  
PG PAUD, Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>12</sup>  
[sarinadhifa09@gmail.com](mailto:sarinadhifa09@gmail.com)<sup>1</sup>, [intanwijaya@unpkediri.ac.id](mailto:intanwijaya@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*This study aims to discuss the effectiveness of using FunWords media in enhancing the understanding of basic English vocabulary among young children. The method employed in this research is quasi-experimental, utilizing a pre-test and post-test design with two groups from TK Pembina Kecamatan Mojoroto: one experimental group and one control group. Data were collected through initial tests, final tests, direct observations, and analyzed using descriptive and inferential statistical techniques. It is expected that the results of this study will show that the use of FunWords media significantly improves the understanding of English vocabulary compared to conventional methods. The expected conclusion of this research is that FunWords media is effective in enhancing the understanding of basic English vocabulary among young children.*

**Keywords:** *FunWords media, English vocabulary, early childhood.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membahas efektivitas penggunaan media *FunWords* dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris sederhana pada anak usia dini. Metode dalam penelitian ini yaitu *quasi-eksperimen* diterapkan dengan desain *pre-test* dan *post-test* terhadap dua kelompok kelas di TK Pembina Kecamatan Mojoroto: satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui tes awal, tes akhir, dan observasi langsung, serta dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Diharapkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *FunWords* secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris dibandingkan dengan metode konvensional. Kesimpulan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu, media *FunWords* efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris sederhana pada anak usia dini.

**Kata Kunci:** Media *FunWords*, kosakata Bahasa Inggris, anak usia dini.

### PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan fase perkembangan penting dalam kehidupan yang mempengaruhi kualitas hidup anak di masa depan. Pada periode ini, anak mengalami pertumbuhan pesat dalam berbagai aspek, termasuk kemampuan berbahasa. Yuliani Sujiono, 2014 dalam Wasis (2022) menjelaskan bahwa anak usia dini mencakup anak yang baru lahir hingga usia 6 tahun. Periode ini sangat krusial dalam mewujudkan karakter, kepribadian, dan kemampuan intelektual anak. Tahap ini sering disebut sebagai masa "*golden age*" karena perkembangan otak anak berlangsung sangat cepat dan memerlukan rangsangan yang tepat melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, Kulsum (2021) menyimpulkan bahwa pendidikan harus dimulai sejak usia dini untuk mewujudkan generasi yang berkualitas, yaitu melalui pendidikan anak usia dini (PAUD).



Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan penting dalam membangun fondasi dasar bagi perkembangan anak (Nasution et al., 2024). Menurut Hairiyah & Mukhlis (2019), periode usia dini merupakan waktu yang tidak dapat diulang dan sangat menentukan bagi pengembangan kualitas manusia di masa mendatang. Pengembangan aspek bahasa sangat penting karena melalui bahasa, anak dapat mengerti kata-kata, kalimat, serta hubungan antara bahasa lisan dan tulisan. Namun, permasalahan yang dihadapi di lapangan adalah Bahasa Inggris kurang sering diajarkan sebagai bagian dari pengembangan keterampilan bahasa anak, karena kurangnya pengetahuan pendidik mengenai metode pembelajaran Bahasa Inggris yang efisien untuk anak (Purwanti, 2020).

Pembelajaran Bahasa Inggris di TK Pembina Kecamatan Mojoroto menunjukkan adanya masalah yang memerlukan pemecahan. Metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif dari pendidik menyebabkan anak didik tidak tertarik untuk belajar Bahasa Inggris. Selain itu, terbatasnya media pembelajaran yang inovatif dan atraktif bagi anak usia dini memperburuk situasi ini. Media yang ada saat ini sering kali tidak efektif dalam mengembangkan pemahaman pengenalan kosakata anak didik. Media pembelajaran yang efektif dan inovatif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman kosakata pada anak usia dini. Salah satu bentuk media yang akan digunakan adalah *FunWords*, sebuah multimedia interaktif dari *PowerPoint* yang dirancang untuk membuat pembelajaran kosakata lebih menarik melalui penggunaan gambar, suara, dan animasi. *FunWords* mengadopsi konsep "*fun learning*" yang menekankan cara belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak didik lebih berpartisipasi dan terlibat dalam proses belajar. Metode pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini belum pernah diterapkan sebelumnya oleh pendidik di TK Pembina Kecamatan Mojoroto.

Penelitian yang akan dilaksanakan di TK Pembina Kecamatan Mojoroto ini bertujuan untuk membahas efektivitas penggunaan multimedia interaktif *FunWords* dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini, khususnya untuk kosakata dasar yang sesuai untuk usia 4-5 tahun. Diharapkan dengan penggunaan *FunWords*, anak didik dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman kosakata anak dapat meningkat secara signifikan. Dengan menggunakan pendekatan multimedia interaktif seperti *FunWords*, diharapkan anak didik dapat belajar dengan pendekatan yang lebih atraktif dan menyenangkan, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan berkesan. Penelitian ini diharapkan dapat berperan dalam peningkatan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien bagi pendidikan anak usia dini.



## PEMBAHASAN

Anak usia dini adalah fase perkembangan penting yang dapat menetapkan kualitas hidup anak di masa depan. Dalam proses belajar mengajar, metode yang digunakan sangat mempengaruhi tingkat keterlibatan dan motivasi anak didik. Salah satu permasalahan signifikan dalam pendidikan anak usia dini adalah rendahnya motivasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Inggris. Selain itu, kurangnya kepercayaan diri pendidik atau calon pendidik dalam berbicara Bahasa Inggris turut memperburuk keadaan ini, yang berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini.

Masalah ini juga berdampak pada pengembangan profesional pendidik yang terhambat, karena adanya kesulitan dalam bersaing di tingkat internasional dan ketidakmampuan untuk berkomunikasi dengan efektif di hadapan khalayak internasional (Nurul Aini et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dan pengenalan Bahasa Inggris dalam konteks pendidikan anak usia dini, penggunaan hanya buku teks dapat menyebabkan anak mudah merasa bosan dan malas untuk belajar (Hendra, 2004 dalam Salam et al., 2021). Terutama bagi anak didik TK yang masih berada pada usia bermain, anak cenderung akan Merasakan kejenuhan jika kegiatan belajar dilakukan secara monoton. Hal ini menyebabkan anak didik tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan berdampak pada rendahnya kemampuan anak didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Anak didik memiliki daya fokus yang terbatas dalam proses belajar, anak didik sering kali tidak dapat fokus dan serius (Hermansyah, 2008 dalam Salam et al., 2021). Kondisi ini menyebabkan rendahnya konsentrasi anak didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik di sekolah. Sebagai tanggapan terhadap permasalahan ini, peneliti berencana untuk meningkatkan metode pengajaran yang memanfaatkan teknologi terbaru untuk mendukung pendidik dalam meningkatkan minat belajar anak didik, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Metode pengajaran yang direncanakan adalah aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis multimedia khusus untuk anak didik TK.

Penelitian yang dilakukan oleh Susantini & Kristiantari (2021) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman anak didik. Menurut Wahyudi et al. (2023), penggunaan multimedia interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, khususnya bagi anak usia dini yang mempunyai rentang konsentrasi yang terbatas. Teori konstruktivisme individu (*Individual Cognitive Constructivist*) yang dicetuskan oleh *Jean Piaget* (1977 dalam Habsy et al., 2023) berfokus pada pembangunan pengetahuan secara internal oleh individu. *Piaget* dalam Habsy et al. (2023) berpendapat bahwa lingkungan sosial tidak secara langsung memberikan pengetahuan, tetapi berfungsi untuk memicu konflik kognitif internal dalam diri individu.



Mayer (2001 dalam Suhirno et al., 2024) menyatakan bahwa audiovisual merujuk pada penggunaan suara dan gambar secara bersamaan dalam presentasi atau materi pembelajaran. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mempermudah pemahaman serta daya ingat informasi melalui penggunaan berbagai indra. Penelitian yang telah dilakukan oleh Fajri et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual berbasis aplikasi dapat meningkatkan antusiasme belajar anak usia dini. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan sesuai dengan minat serta perkembangan anak didik.

Faktor pendukung penelitian oleh Fajri et al. (2022) ini meliputi kemudahan dalam penyusunan media dengan memanfaatkan aplikasi yang sangat menarik. Media pembelajaran ini mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Dengan cara ini, minat belajar anak dapat berkembang, yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar anak didik. Humaida & Suyadi (2021) menyatakan bahwa penerapan multimedia interaktif yang mengandung elemen *audio-visual* bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang dapat meningkatkan minat anak didik terhadap pembelajaran. Abidin (dalam Nasution et al., 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, seperti multimedia interaktif, permainan edukatif, dan visualisasi kreatif, dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi anak didik dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan materi dengan cara yang dapat merangsang pikiran anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan tujuan pendidikan dapat dicapai dengan optimal. Bahan ajar berbasis teknologi turut berperan dalam menjadikan proses ini lebih menarik dan efektif, serta meningkatkan keterlibatan anak didik (Zahwa & Syafi'i, 2022). Selain itu, Utomo (2023) menyimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran interaktif yang inovatif adalah langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital. Dengan media interaktif, pengalaman belajar menjadi lebih menarik, mendalam, dan partisipatif bagi anak didik. Terkait dengan pembelajaran kosakata yang mengkaji pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap kosakata anak didik, penelitian yang dilakukan oleh Gading et al. (2019) di TK Nurul Huda menunjukkan bahwa penggunaan media gambar memiliki pengaruh penting terhadap peningkatan proses pembelajaran mengenalkan kosakata dasar pada anak didik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, Fadhlurahman (2021) menyimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia, sebagai salah satu bentuk media audiovisual, dapat memengaruhi kemampuan berbahasa anak, termasuk kemampuan berbicara dan peningkatan kosakata anak didik.

Peneliti menggunakan media *PowerPoint* yang memuat pengenalan kosakata dan permainan kosakata dalam Bahasa Inggris untuk anak usia dini



yang disebut *FunWords*. Dengan memanfaatkan berbagai media seperti gambar, suara, dan animasi, *FunWords* menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian oleh Juannita & Mahyuddin (2022) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan pemahaman bahasa pada anak usia dini. Pendekatan ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang diuraikan oleh Piaget (1977) dalam Habsy et al. (2023) yang menyatakan bahwa anak didik belajar dengan cara membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan.

Dengan menggunakan *FunWords*, anak didik dapat belajar menggunakan pendekatan yang lebih aktif dan terlibat pada kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman tentang kosakata baru. Teori belajar yang mendasari penggunaan multimedia interaktif dengan PowerPoint adalah teori belajar multimedia menurut Mayer (2009) dalam Mulia (2019). Mayer (2009) dalam Mulia (2019) mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran akan meningkat jika berbagai media untuk penyampaian pembelajaran dirancang dan digabungkan secara inheren. Penggunaan *FunWords* sejalan dengan prinsip-prinsip ini, di mana anak didik diberikan kesempatan untuk melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan kosakata baru secara bersamaan.

Selain itu, teori motivasi yang dikemukakan oleh Permanik (2022) tentang motivasi intrinsik juga relevan. *FunWords* dirancang untuk memotivasi anak didik secara intrinsik dengan membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan memuaskan. Hal ini penting karena motivasi intrinsik telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Permanik (2022), dapat disusun sebuah teori baru tentang penggunaan media interaktif dalam proses belajar bahasa bagi anak usia dini. Teori ini menyatakan bahwa "Penggunaan multimedia interaktif yang menyatukan aspek visual, audio, dan interaktif dapat meningkatkan dorongan motivasi dan pemahaman bahasa pada anak usia dini secara signifikan". Teori ini memodifikasi teori Mayer tentang belajar multimedia dengan menambahkan elemen interaktif yang khusus dirancang untuk anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan solusi praktis bagi masalah rendahnya motivasi dan keterlibatan anak didik dalam pembelajaran bahasa, tetapi juga memperkaya literatur ilmiah dengan teori baru yang relevan dan aplikatif dalam pendidikan anak usia dini. Juannita & Mahyuddin (2022) menemukan bahwa video pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini.

Peneliti menggunakan media PowerPoint yang memuat pengenalan kosakata dan permainan kosakata dalam Bahasa Inggris untuk anak usia dini yang disebut *FunWords*. *FunWords* khusus dirancang untuk anak usia dini berumur 4-5 tahun dengan memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris dasar dan sederhana. *FunWords* memanfaatkan gambar berwarna cerah dan



menarik untuk mendukung pembelajaran kosakata sederhana. Setiap kosakata yang diperkenalkan disertai dengan gambar yang jelas dan mudah dikenali, seperti gambar "apple," "cat," atau "ball". Dengan gambar yang menarik dan berwarna-warni, anak didik diharapkan dapat lebih mudah mengingat dan memahami kosakata yang diajarkan.

Gambar yang menarik dan berwarna-warni ini dirancang untuk menarik perhatian anak didik dan membantu anak didik mengaitkan kata-kata dengan objek yang familier. Dengan visual yang berwarna-warni dan representatif, anak didik dapat lebih mudah mengingat kosakata dan mengasosiasikannya dengan benda nyata. Fitur audio interaktif dalam *FunWords* memberikan pelafalan yang jelas dan mudah dipahami untuk setiap kosakata. Anak didik dapat mendengar pengucapan kata secara langsung dan mengikuti contoh kalimat sederhana seperti "This is a ball" atau "The cat runs". Hal ini membantu anak didik tidak hanya memahami kata-kata, tetapi juga cara penggunaannya dalam kalimat sederhana.

Audio ini dirancang untuk mendukung pengembangan keterampilan mendengar dan berbicara anak, dengan pelafalan yang sesuai dengan tingkat usia anak. Animasi yang akan diperlihatkan dalam multimedia interaktif *FunWords* adalah kosakata dalam konteks aksi yang sederhana. Misalnya, animasi yang menunjukkan sebuah apel yang digigit atau kucing yang berlari. Efek visual ini membantu anak didik memahami makna kata dengan cara yang menyenangkan dan memvisualisasikan kata-kata dalam tindakan. Selain itu, efek suara seperti "meow" untuk kucing atau "crunch" untuk apel menambah kesenangan dan keterlibatan selama pembelajaran. Di samping itu, fitur interaktif dalam *FunWords* akan dirancang untuk mengikutsertakan anak didik berperan aktif dalam kegiatan belajar.

Aktivitas sederhana seperti mencocokkan gambar dengan kosakata yang tepat atau memilih kata yang benar dari pilihan yang tersedia memungkinkan anak didik untuk berpartisipasi secara langsung. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan minat dalam pembelajaran, tetapi juga mendukung memperkuat pemahaman anak didik tentang kosakata yang diajarkan. Setiap latihan disertai dengan umpan balik langsung yang memberikan dorongan positif dan membantu anak didik memahami kesalahannya. Misalnya, jika anak didik memilih gambar yang salah, anak didik akan mendapatkan petunjuk atau klarifikasi yang membimbing anak didik menuju jawaban yang benar. Umpan balik ini memberikan motivasi tambahan dan membantu memperbaiki pemahaman kosakata anak didik secara efektif.

Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, *FunWords* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris sederhana pada anak usia dini. Elemen gambar dan audio yang menarik membantu anak didik memperkuat memori visual dan auditori anak didik, memudahkan anak didik dalam mengingat dan menggunakan kosakata baru. Penyajian kosakata dalam konteks visual dan animasi juga mendukung



pemahaman kontekstual, membantu anak didik menggunakan kata-kata dalam kalimat yang sesuai. Dalam hal ini, menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Monica et al. (2023) ditemukan perbedaan penting dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris antara anak didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penerapan media *PowerPoint* interaktif sangat efisien dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris. Pengaruh media *PowerPoint* interaktif pada pengenalan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Pariaman ditunjukkan dengan nilai  $d = 1,64$ , yang berdasarkan patokan pengukuran uji *effect size*, nilai  $> 0,8$  masuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *FunWords* sebagai media *PowerPoint* interaktif, memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap pengenalan kosakata Bahasa Inggris. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Monica et al. (2023) ini menyajikan fondasi yang kuat untuk penggunaan media interaktif dalam pembelajaran mengenalkan Bahasa Inggris pada anak usia dini, menunjukkan potensi *FunWords* untuk meningkatkan keterampilan bahasa anak didik secara relevan.

Dengan kata lain, penelitian ini juga menunjukkan bahwa ketertarikan anak didik terhadap media *PowerPoint* interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan video animasi di *YouTube* yang diterapkan di kelas kontrol. Anak didik menunjukkan minat yang lebih besar terhadap media *PowerPoint* interaktif karena media tersebut merupakan pengalaman baru yang menarik, sedangkan video animasi di *YouTube* sudah merupakan bagian dari kegiatan literasi sehari-hari anak didik. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti *FunWords* dapat menarik perhatian anak didik lebih baik dibandingkan metode yang sudah umum digunakan. Dengan ketertarikan yang lebih tinggi, anak didik akan lebih termotivasi untuk belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *FunWords*, sebagai media konsep *PowerPoint* interaktif yang akan digunakan, efisien untuk memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris kepada anak usia dini. Dengan mengintegrasikan elemen visual, audio, dan animasi, *FunWords* tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 4-5 tahun. Sehingga, penggunaan *FunWords* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis multimedia diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk Mengembangkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris untuk anak usia dini, sesuai dengan teori dan temuan penelitian yang ada.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif *FunWords* berbasis *PowerPoint* diharapkan dapat mengembangkan pemahaman pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Dengan mengintegrasikan



elemen gambar, suara, dan animasi, *FunWords* dirancang untuk mewujudkan pengalaman belajar yang atraktif dan interaktif, yang diharapkan dapat memperkuat memori visual dan auditori anak didik. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar, yang berpotensi lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, *FunWords* dirancang untuk memenuhi kebutuhan anak usia dini yang memiliki rentang perhatian singkat, menjadikannya alat yang diharapkan dapat mendukung pendidikan anak usia dini secara efektif. Berdasarkan konsep yang ada, *FunWords* diharapkan dapat menjadi solusi yang bermanfaat dalam memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris dan mendukung pengembangan keterampilan bahasa anak didik secara menyeluruh.

Untuk mengoptimalkan efektivitas *FunWords*, disarankan agar dilakukan uji coba dan evaluasi menyeluruh terhadap media ini. Memberikan pelatihan kepada pendidik tentang penggunaan *FunWords* akan membantu memaksimalkan manfaatnya dalam proses pembelajaran. Selain itu, integrasi *FunWords* dalam kurikulum pendidikan anak usia dini dapat memperkuat penggunaannya. Penelitian lebih lanjut juga penting untuk menilai dampak jangka panjang dan membandingkan efektivitas *FunWords* dengan metode pembelajaran lain.

## DAFTAR RUJUKAN

- Fadhlurahman, A. R. (2021). Implementasi Multimedia Interaktif Pengenalan Alphabet Berbahasa Inggris Menggunakan Augmented Reality Untuk Tk/Ra Mardhotillah. *Jurnal Multi Media Dan IT*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.46961/jommit.v5i1.342>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Gading, I. K., Magta, M., & Pebrianti, F. (2019). Pengaruh Metode Suku Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 270. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21417>
- Habsy, B. A., Zakirah, A., Rahmah, M. A., & Nafisah, C. A. (2023). Implementasi Teori Kognitif dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran bagi Peserta Didik. *Tsaqofah*, 4(1), 326–342. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2182>
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Humaida, R. T., & Suyadi. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad:*



- Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87.  
<https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3007–3012. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>
- Kulsum, U. (2021). Psikologi belajar pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(2), 185–199.
- Monica, S. Z., Muryanti, E., Pendidikan, G., Usia, A., & Padang, U. N. (2023). Efektivitas Media Power Point Interaktif dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman. 7(2012), 4657–4664.
- Mulia, H. R. (2019). Pembelajaran Berbasis Multimedia: Upaya Memahami Keberagaman Gaya Belajar Anak. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(2), 144. <https://doi.org/10.25078/jpm.v5i2.857>
- Nasution, F., Tanjung, K. H., Rahayu, A. H., Sari, I. P., & Yulianti, N. (2024). Peran Keterampilan Dasar Mengajar Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 4(1), 113–120. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v4i1.4613>
- Nurul Aini, A., Salim, H., & Anesty Mashudi, E. (2023). Kepercayaan Diri Calon Pendidik AUD dalam Berbicara Bahasa Inggris pada Kegiatan English Credential Camp. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 321–334. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.216>
- Permanik, I. (2022). Penerapan Powerpoint Interaktif Dalam Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Bany Radhiyya Banjaran. 7(1).
- Purwanti, R. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Melalui Metode Gerak dan Lagu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 91–105. <https://doi.org/10.33369/jip.5.2>
- Salam, A., Widiatsih, A., Jazuly, A., & Makmuri, M. (2021). Pemanfaatan Media Interaktif Dalam Pengenalan Perkembangan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk B. *Journal of Education Technology and Inovation*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.31537/jeti.v3i1.586>
- Suhirno, Manggalastawa, & Rahmawati, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sd N 1 Ternadi Kudus Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Analisis Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(1), 32–39.
- 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. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar.



- Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 88–100.
- Wahyudi, Yahya, M. D., Jenuri, J., Susilo, C. B., Suwama, D. M., & Veza, O. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2910>
- Wasis, S. (2022). *Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. 09.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>