



Efektivitas Bercerita dengan Aplikasi *Lingokids* dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak di TK Kemala Bhayangkari 1 Padang



Puspita Sari Siregar^{1*}, Elise Muryanti¹, Nenny Mahyuddin¹, Saridewi¹



¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia
*corresponding author: puspita230103@gmail.com, elise@fip.unp.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 21-Jul-2025

Revised: 29-Jul-2025

Accepted: 02-Agu-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;
Bercerita dengan Aplikasi
Lingokids;
Kosakata bahasa Inggris;

Keywords

Early Childhood;
English Vocabulary;
Storytelling with Lingokids
Application;

ABSTRACT

Kesadaran akan pentingnya menguasai bahasa Inggris di era informasi ini dan juga kemampuan anak dalam memahami serta menggunakan kosakata bahasa Inggris masih perlu ditingkatkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas bercerita dengan aplikasi *Lingokids* dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris di TK Kemala Bhayangkari 1 Kota Padang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *quasi experimental*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik TK Kemala Bhayangkari 1 Kota Padang dengan jumlah 51 anak, dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas B2 dan kelas B3 yang masing-masingnya berjumlah 13 anak. Tes lisan adalah metode yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data. Teknik analisis data menggunakan uji t, namun sebelum itu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Kemudian data diolah menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26 for windows. Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata skor *pre-test* kelompok eksperimen adalah 8,38 dan skor *post-test* adalah 12,85. Hasil *pre-test* rata-rata kelas kontrol adalah 8,08 dan hasil *post-test* kelompok kontrol 10,08. Kumpulan data akhir bersifat homogen dan tersebar secara teratur. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *sig (2-tailed)* sebesar $0,003 < 0,05$. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Awareness of the importance of mastering English in the information era, as well as children's ability to understand and use English vocabulary, still needs improvement. This study aims to determine the effectiveness of storytelling using the Lingokids application in introducing English vocabulary at TK Kemala Bhayangkari 1 Padang. This research employs a quantitative approach with an experimental method in the form of a quasi-experimental design. The population of this study consists of all students at TK Kemala Bhayangkari 1 Padang, totaling 51 children. The sample consists of class B2 and class B3, each comprising 13 children. Oral tests were used to collect data. Data analysis techniques involved the t-test, preceded by prerequisite tests including normality and homogeneity tests. The data were processed using SPSS 26 for Windows. The analysis showed that the mean pre-test score for the experimental group was 8.38, and the post-test score was 12.85. The mean pre-test score for the control group was 8.08, and the post-test score was 10.08. The final data set was homogeneous and normally distributed. Based on hypothesis testing, the significance value (2-tailed) was $0.003 < 0.05$. Thus, there is a significant difference between the experimental and control classes.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Salah satu aspek fundamental yang mendapat perhatian khusus dalam pendidikan anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Masa usia 4-6 tahun merupakan periode emas (*golden age*) untuk perkembangan bahasa anak, dimana kemampuan berbahasa berkembang dengan sangat pesat (Widaningsih & Ramadhena, 2024). Pada usia ini, anak mengalami perkembangan kosakata yang signifikan, mulai memahami struktur kalimat yang lebih kompleks, dan mampu mengekspresikan pikiran serta perasaannya melalui bahasa lisan maupun tulisan sederhana. Perkembangan bahasa yang optimal pada usia TK akan menjadi fondasi penting bagi keberhasilan akademik anak di jenjang pendidikan selanjutnya, karena bahasa adalah alat utama dalam proses pembelajaran dan komunikasi. Oleh karena itu, stimulasi bahasa yang tepat dan berkelanjutan melalui berbagai aktivitas pembelajaran di TK menjadi sangat penting untuk mengoptimalkan potensi perkembangan bahasa anak (Rodia, 2023).

Bahasa Inggris merupakan bahasa komunikasi global yang penting untuk dikuasai sejak usia dini. Pengenalan kosakata dasar menjadi langkah awal dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak (Fasha et al., 2023). Di era informasi ini, kesadaran akan pentingnya menguasai bahasa Inggris mendorong berbagai upaya untuk mempelajarinya sejak usia dini (Tyaningsih, 2016). Bahasa Inggris kini menjadi salah satu keterampilan utama yang perlu dikuasai. Oleh karena itu, semakin banyak pendidik dan pengambil kebijakan yang menekankan pentingnya mengenalkan bahasa Inggris kepada anak sejak usia dini (Aktamovna, 2024). Dalam aktivitas sehari-hari, perkembangan bahasa memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana untuk berinteraksi dengan orang lain (Mardianti & Saridewi, 2024). Sejalan dengan pendapat Mustafa dalam Khairani (2016), anak yang menguasai bahasa asing memiliki keunggulan dalam intelektual yang fleksibel, keterampilan akademik, kemampuan berbahasa, dan keterampilan sosial. Selain itu, anak juga akan lebih siap menghadapi lingkungan pergaulan yang beragam bahasa dan budaya. Dengan demikian, saat dewasa, anak berpotensi menjadi sumber daya manusia yang unggul dan berprestasi.

Kemampuan bahasa anak dapat berkembang lebih baik melalui kegiatan yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan. Anak usia dini lebih mudah menyerap informasi melalui aktivitas yang melibatkan cerita dan imajinasi. Salah satu pendekatan yang efektif dalam mengenalkan bahasa kepada anak adalah metode bercerita. Metode ini merupakan teknik penyampaian materi secara lisan dalam bentuk cerita. Cerita digunakan untuk mengenalkan hal-hal baru dan memberikan penjelasan yang mudah dipahami, sehingga dapat membantu mengembangkan kemampuan dasar anak melalui proses yang menyenangkan (Rohayati, 2018). Dalam konteks pengenalan kosakata bahasa Inggris, metode bercerita dapat menjadi sarana yang menarik dan kontekstual untuk memperkenalkan kosakata baru kepada anak (Centeno et al., 2021).

Berdasarkan observasi di TK Kemala Bhayangkari 1 Padang pada saat PLK di bulan Agustus-Desember 2024, kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak sudah mulai diajarkan. Namun, media pembelajarannya masih terbatas dan kurang memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar. Selanjutnya, kemampuan anak untuk menggunakan dan memahami kosakata bahasa Inggris perlu ditingkatkan. Hal ini disebabkan oleh stimulasi pembelajaran yang belum maksimal dan pembelajaran yang masih mengandalkan media konvensional seperti kartu bergambar. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu adanya variasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk menarik minat anak dalam belajar bahasa Inggris. Berdasarkan penelitian Khoir & Aminatuzzuhriah (2024), menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti aplikasi *mobile*, permainan edukatif, dan video animasi terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap pembelajaran bahasa serta membantu

meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan kosakata pada anak usia dini. Media pembelajaran digital merupakan salah satu alat yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mengkomunikasikan informasi dari guru kepada anak. Media pembelajaran digital sangat penting untuk meningkatkan kemampuan belajar bahasa Inggris anak (Kapoh et al., 2023).

Metode bercerita dengan menggunakan aplikasi *Lingokids* dapat menjadi solusi alternatif karena menggabungkan unsur interaktif, visual, audio, dan narasi yang menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sebab, fenomena yang menarik saat ini adalah munculnya berbagai aplikasi pembelajaran digital yang dirancang khusus untuk anak usia dini, salah satunya adalah aplikasi *Lingokids*. *Lingokids* adalah aplikasi program belajar dan bermain dalam bahasa Inggris yang dirancang untuk anak-anak berusia antara 2 dan 8 tahun. Aplikasi ini menawarkan anak-anak kesempatan untuk mempelajari warna, angka, hewan, dan frasa bahasa Inggris populer melalui penggunaan lebih dari 600 permainan, aktivitas, dan lagu yang berbeda (*Lingokids*, 2022). Aplikasi ini menawarkan pendekatan pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, salah satunya melalui fitur bercerita dengan berbagai konten yang menarik. Fitur ini ialah cerita animasi yang bergerak dan dilengkapi dengan suara, nama fiturnya adalah *Audio Assisted Reading Book*. Fitur ini dirancang untuk membantu anak-anak usia dini belajar kosakata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan. Cerita animasi ini memiliki gambar-gambar yang bergerak, sehingga menarik perhatian anak. Dengan mendengarkan cerita dan melihat gambar animasi, anak-anak bisa lebih mudah memahami dan mengingat kata-kata baru dalam bahasa Inggris. Peneliti menggunakan fitur cerita animasi ini dalam penelitian untuk menguji efektivitasnya dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak. Berdasarkan teori konstruktivisme *Vygotsky* (1978), anak membutuhkan media pembelajaran yang berfungsi sebagai *scaffolding* dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) untuk menguasai konsep baru seperti kosakata bahasa Inggris. Teori Multimedia *Learning Mayer* (2009) juga menegaskan bahwa pembelajaran melalui kombinasi visual, audio, dan narasi (seperti dalam aktivitas bercerita dengan dukungan teknologi) lebih efektif untuk anak usia dini. Penelitian terbaru oleh (Alamin et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi edukasi interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat PAUD. *Mahyuddin et al.*, (2016) juga menyatakan bahwa video pembelajaran efektif digunakan dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini.

Meskipun telah banyak penelitian tentang pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini, masih terdapat kesenjangan (*gap*) penelitian terkait efektivitas penggunaan metode bercerita dengan aplikasi *Lingokids* secara spesifik dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia. Penelitian sebelumnya oleh *Ulwiyah* (2022) telah mengkaji penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris, namun belum secara khusus meneliti aplikasi *Lingokids* dan dampaknya terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Liyana & Kurniawan* (2019) dalam penelitiannya menunjukkan pentingnya media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun, namun fokus penelitian tersebut menggunakan media *speaking pyramid* dan belum mengeksplorasi potensi aplikasi berbasis cerita interaktif seperti *Lingokids*. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini mengintegrasikan metode bercerita dengan teknologi multimedia interaktif melalui aplikasi *Lingokids* yang menyediakan cerita animasi serta *audio native speaker*. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengujian efektivitas bercerita dengan menggunakan aplikasi *Lingokids* sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak di TK Kemala Bhayangkari 1 Padang. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain eksperimen *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur efektivitas secara kuantitatif, memberikan pendekatan yang lebih terukur dibandingkan penelitian sebelumnya yang cenderung kualitatif.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi di TK Kemala Bhayangkari 1 Padang, yaitu keterbatasan media pembelajaran dan rendahnya stimulasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris, serta adanya gap penelitian mengenai efektivitas aplikasi *Lingokids* dalam konteks pembelajaran anak usia dini di Indonesia, maka penelitian ini dirancang untuk mengisi kesenjangan tersebut. Permasalahan ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang menggabungkan metode bercerita dengan teknologi interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan penelitian yang diajukan adalah: "Seberapa efektif bercerita dengan aplikasi *Lingokids* dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak di Taman kanak-kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang?". Selaras dengan rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bercerita dengan aplikasi *Lingokids* dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 1 Kota Padang. Selain itu, penelitian ini juga ingin melihat bagaimana penggunaan media digital interaktif dapat membantu proses belajar bahasa Inggris, dengan memperhatikan perkembangan bahasa, minat belajar, dan kemampuan anak usia dini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis sekaligus praktis dalam pengembangan metode pengenalan bahasa Inggris yang menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *quasi experimental* (eksperimen semu) dengan jenis *nonequivalent control group design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah digunakan aplikasi *Lingokids*. Menurut Sugiyono (2018: 107) berpendapat bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh terhadap perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan tes yang sama supaya hasil dari pengujian yang dilakukan dapat dibandingkan. Dalam penelitian ini peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan sejauh mana keefektifan aplikasi *Lingokids* terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris anak di TK Kemala Bhayangkari 1 Padang dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan (X) atau *treatment* berupa penggunaan aplikasi *Lingokids* dalam pembelajaran, sedangkan kelas kontrol dengan pendekatan konvensional (-) dan tetap melakukan pembelajaran seperti biasa bersama guru menggunakan *flashcard*. Pemilihan kedua kelas ini didasarkan pada pertimbangan kesetaraan usia (rata-rata 5–6 tahun), tingkat perkembangan kognitif dan bahasa yang relatif seimbang, serta jumlah anak yang serupa. Selain itu, kedua kelas berada pada tingkat kesiapan belajar yang setara, sehingga memungkinkan perbandingan yang adil antara kelompok yang diberi perlakuan dan yang tidak.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang yang berjumlah 51 anak. Sampel penelitian diambil dari kelas B2 dan B3 yang masing-masing berjumlah 13 anak. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek yang tidak didasarkan pada strata, random, atau daerah tertentu, tetapi atas pertimbangan tujuan penelitian tertentu (Sugiyono, 2018). Kelas B2 dan B3 dipilih karena keduanya memiliki jumlah anak yang sama, kemampuan yang relatif setara berdasarkan pengamatan guru, rentang usia yang sama, serta berada pada tingkat perkembangan yang sepadan. Kesetaraan ini dipertimbangkan agar kondisi awal kedua kelas seimbang, sehingga mendukung validitas internal penelitian. Teknik

pengukuran kemampuan anak menggunakan tes yang disusun berdasarkan indikator capaian perkembangan bahasa yang telah ditentukan. Setiap indikator yang dicapai anak akan diberikan skor sebagai penilaian ketercapaian. Pemberian skor dilakukan sesuai pendekatan analisis yang digunakan dalam penelitian. Penilaian ini menggunakan format *checklist*, sebagaimana dijelaskan oleh Sudaryono (2018) bahwa *checklist* adalah daftar aspek yang diamati peneliti secara sistematis. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes lisan yang dirancang sesuai dengan indikator penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

Setelah data terkumpul, maka dilakukan analisis data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk memastikan data berdistribusi normal, dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Jika data dinyatakan normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil *post test* kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil dikatakan signifikan jika nilai signifikansi $< 0,05$, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik yang dipakai dalam pengukuran kemampuan anak adalah tes yang akan disusun berdasarkan indikator-indikator yang akan dicapai oleh anak. Tujuan dari penggunaan teknik ini adalah untuk mengukur secara objektif tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini setelah diberikan perlakuan pembelajaran, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Setiap indikator yang dicapai anak akan diberikan skor dimana skor tersebut merupakan penilaian ketercapaian anak. Pemberian skor dalam penilaian anak dilakukan berdasarkan pertimbangan kesesuaian pendekatan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga hasil penilaian dapat dianalisis secara kuantitatif dan akurat. Berikut adalah bentuk instrumen penelitian yang digunakan dalam pengukuran kemampuan kosakata bahasa Inggris anak:

Tabel 1. Instrumen Penelitian Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Aspek Yang Dinilai
Bahasa Inggris	Kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris	<i>Pronunciation</i>	Anak mampu mengucapkan kosakata bahasa Inggris dengan <i>pronunciation</i> yang tepat
		<i>Spelling</i>	Anak mampu menyebutkan kosakata bahasa Inggris dari gerakan yang diperagakan guru
		<i>Meaning</i>	Anak mampu mengeja kosakata bahasa Inggris dengan lancar

(Sumber: Cameron, 2001)

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui proses uji coba serta diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dalam dua tahap, yaitu validitas ahli oleh dosen bidang bahasa Inggris dan validitas item melalui uji coba pada sekolah lain dengan analisis statistik. Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 26, diperoleh hasil bahwa nilai korelasi item-total untuk setiap butir soal adalah sebagai berikut: item 1 sebesar 0,731, item 2 sebesar 0,792, item 3 sebesar 0,831, dan item 4 sebesar 0,785. Seluruh nilai korelasi tersebut lebih besar daripada nilai *r*-tabel sebesar 0,497 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga keempat butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik analisis

Cronbach's Alpha melalui bantuan SPSS 26. Hasil analisis menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,786 dengan jumlah item sebanyak 4. Berdasarkan hasil tersebut, instrumen yang digunakan dinyatakan valid dan reliabel, sehingga layak untuk mengukur variabel yang diteliti.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bercerita dengan aplikasi *Lingokids* dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang. Penggunaan aplikasi *Lingokids* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di TK Kemala Bhayangkari 1 Padang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis cerita interaktif dapat membantu anak lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru. Aplikasi ini dirancang khusus untuk anak-anak, sehingga tampilannya menarik dan penggunaannya sederhana. Dalam pelaksanaan pembelajaran, anak-anak terlebih dahulu dikondisikan duduk dengan nyaman di depan perangkat yang telah terinstal aplikasi *Lingokids*, dan guru memberikan penjelasan singkat mengenai tujuan pembelajaran. Anak-anak diperkenalkan dengan antarmuka aplikasi serta fitur-fitur seperti cerita animasi. Guru memilih kategori cerita yang sesuai topik, lalu membimbing anak mengikuti alur cerita dengan cara menyimak animasi, mendengarkan pengucapan kosakata, serta menirukan pelafalannya. Selama proses pembelajaran, guru secara aktif menghentikan cerita pada bagian-bagian penting untuk menekankan kosakata kunci, memperagakan maknanya dengan alat bantu atau gerakan, dan mengajak anak mengulang bersama. Evaluasi dilakukan setelah cerita selesai melalui tanya jawab ringan. Kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi media digital seperti *Lingokids* tidak hanya menarik bagi anak-anak, tetapi juga efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap kosakata bahasa Inggris secara menyenangkan dan bermakna.

Sebelum dilakukan analisis statistik untuk menguji hipotesis, data hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok dianalisis terlebih dahulu melalui uji asumsi statistik. Tahapan ini penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut. Salah satu uji yang digunakan adalah uji normalitas, yang bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data mengikuti pola distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, karena lebih sesuai untuk jumlah sampel yang kecil. Uji normalitas yang telah dilakukan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas *Pre Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			Sig.
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil	Pre Test Eksperimen	.169	13	.200*	.924	13	.280
	Pre Test Kontrol	.134	13	.200*	.931	13	.347

Tabel 3. Uji Normalitas *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			Sig.
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil	Post Test Eksperimen	.156	13	.200*	.930	13	.344
	Post Test Kontrol	.161	13	.200*	.922	13	.270

Berdasarkan tabel di atas diperoleh uji normalitas *pre-test* eksperimen diketahui bahwa nilai signifikansi *Shapiro Wilk* sebesar 0.280 dan uji normalitas *pre-test* kontrol sebesar 0.347. Kemudian uji normalitas *post-test* eksperimen diketahui bahwa nilai *Shapiro Wilk* sebesar 0.344 dan uji normalitas *post-test* kontrol sebesar 0.270. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya pengujian homogenitas dilakukan menggunakan uji *One Way Anova*. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah data berasal dari kelas homogen, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk uji homogenitas, peneliti menggunakan uji-t pada pengenalan kosakata bahasa Inggris yang telah didapatkan selama pelaksanaan penelitian. Hasil uji homogenitas *post-test* adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Homogenitas *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.069	1	24	.795
	Based on Median	.033	1	24	.857
	Based on Median and with adjusted df	.033	1	22.439	.858
	Based on trimmed mean	.056	1	24	.814

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 26. Dapat diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0,795. Karena nilai signifikannya lebih dari 0,05 yakni $0,795 > 0,05$. Sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi, kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen.

Jika sudah diketahui data terdistribusi normal dan bersifat homogen, langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis yang telah dirancang peneliti yaitu dengan cara melakukan uji t-test dengan uji *independent sample t-test*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Uji Hipotesis *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Eksperimen	13	12.85	2.267	.629
	Kontrol	13	10.08	2.060	.571

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata (*mean*) *N-gain* untuk kelas eksperimen adalah 12,85 dan kelas kontrol 10,08. Berikutnya untuk mengetahui perbedaan pada kedua kelas tersebut bermakna signifikan atau tidak. Adapun hasilnya dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 6. Independent Sample Test

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
Nilai	Equal variances assumed	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
									Lower Upper
Nilai	Equal variances assumed	.069	.795	3.259	24	.003	2.769	.850	1.016 4.523
	Equal variances not assumed			3.259	23.783	.003	2.769	.850	1.015 4.524

Berdasarkan tabel uji *Independent Sample Test* di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi sig pada *Levene's Test For Equality Of Variances* sebesar 0,795. Nilai ini menunjukkan bahwa signifikansinya sebesar $0.795 > 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data untuk *post-test* dari kelas eksperimen dan *post-test* dari kelas kontrol sama atau homogen. Sedangkan untuk nilai sig (2-tailed) diperoleh sebesar $0.003 < 0.05$ yang artinya ada perbedaan antara kemampuan mengenal kosakata Bahasa Inggris anak di kelas eksperimen dan kontrol.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap indikator kemampuan anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris, pembelajaran dengan metode bercerita melalui aplikasi *Lingokids* menunjukkan hasil yang positif. Anak-anak dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan dalam empat aspek yang diamati. Anak mampu mengucapkan kosakata dengan pelafalan (*pronunciation*) yang semakin tepat, terutama setelah mengikuti cerita interaktif yang disertai audio yang jelas dan menarik. Selain itu, banyak anak yang mampu menyebutkan kosakata berdasarkan gerakan atau peragaan yang diberikan guru, menunjukkan adanya pemahaman yang baik terhadap makna kata melalui pendekatan visual dan kinestetik. Kemampuan anak dalam mengeja kosakata juga mengalami kemajuan, terutama ketika mereka terbiasa mendengar dan menirukan pengucapan dalam cerita. Terakhir, anak-anak mulai mampu mengaitkan kata dengan makna dalam bahasa Indonesia secara sederhana, yang terlihat dari respons mereka saat diberikan pertanyaan atau saat bermain tebak gambar dari cerita yang ditayangkan. Secara keseluruhan, penggunaan *Lingokids* sebagai media bercerita berhasil mendukung perkembangan keterampilan dasar bahasa Inggris pada anak usia dini secara menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Lingokids* melalui metode bercerita dengan bantuan laptop efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang dikemukakan oleh [Vygotsky \(1978\)](#) di mana anak memerlukan *scaffolding* atau dukungan dari orang dewasa maupun media pembelajaran untuk mencapai pemahaman yang lebih tinggi. *Lingokids* yang ditayangkan melalui laptop menyediakan *scaffolding* melalui fitur interaktif seperti *audio native speaker*, animasi visual yang

menarik, dan narasi kontekstual yang membantu anak memahami kosakata baru secara bertahap. Penggunaan laptop memungkinkan tampilan cerita animasi lebih jelas dan menarik perhatian anak, sehingga interaksi belajar menjadi lebih efektif. Interaksi ini memungkinkan anak belajar dalam zona yang sedikit di atas kemampuan mereka, namun tetap dapat dicapai karena adanya dukungan visual, audio, dan pendampingan guru. Selain itu, efektivitas pembelajaran juga sejalan dengan Teori Multimedia *Learning Mayer* (2009) yang menekankan bahwa kombinasi teks, audio, dan visual mampu memperkuat proses pemahaman. *Lingokids* yang diproyeksikan melalui layar laptop memanfaatkan prinsip ini melalui cerita animasi dengan pengucapan kosakata yang jelas, sehingga meningkatkan keterlibatan kognitif anak dalam proses belajar.

Namun demikian, terdapat beberapa faktor yang kemungkinan turut memengaruhi hasil penelitian ini. Perbedaan gaya belajar anak menjadi salah satu faktor penting, di mana anak dengan gaya belajar visual lebih cepat memahami materi melalui animasi di layar laptop, sedangkan anak dengan gaya kinestetik lebih terbantu oleh peragaan guru saat mengulang kosakata. Selain itu, motivasi dan minat individu terhadap bahasa Inggris serta teknologi turut menentukan tingkat partisipasi anak selama pembelajaran. Peran guru dalam memberikan *scaffolding* juga menjadi kunci keberhasilan, khususnya ketika guru menjeda cerita yang ditayangkan melalui laptop untuk menekankan kosakata kunci, memperagakan makna, atau mengajak anak mengulang bersama. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menegaskan efektivitas *Lingokids* sebagai media bercerita yang sesuai dengan konsep pembelajaran bertahap menurut Vygotsky, tetapi juga menyoroti pentingnya mempertimbangkan perbedaan individu dan pentingnya bantuan guru dalam mendukung proses belajar anak. Lingkungan belajar yang nyaman, seperti adanya fasilitas teknologi yang memadai di sekolah, juga membantu meningkatkan hasil belajar anak. Jika media digital seperti *Lingokids* dipadukan dengan cara mengajar yang tepat serta disesuaikan dengan kebutuhan setiap anak, pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini bisa menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, penggunaan teknologi, peran guru sebagai pendamping, dan dukungan lingkungan sekitar sangat penting untuk membantu anak belajar dengan lebih baik.

Temuan dalam penelitian ini selaras dengan hasil studi sebelumnya yang dilakukan oleh ([Damcha & Budiarti, 2022](#)) diketahui menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Lingokids* secara signifikan meningkatkan keterampilan bahasa Inggris anak-anak, termasuk kemampuan mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Anak-anak yang menggunakan aplikasi ini menunjukkan peningkatan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Mereka dapat mengenali dan menggunakan lebih banyak kata dalam konteks yang tepat setelah menggunakan aplikasi. Kemudian penelitian ([Rahmadani & Muryanti, 2023](#)) “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Dalam Mengenalkan Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak” Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui menunjukkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang. Kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional (*flashcard*). Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama berfokus untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan media video animasi yang merupakan video *online* dari *Youtube*, sedangkan penelitian ini menggunakan cerita dari aplikasi *Lingokids*, yang merupakan *platform* pembelajaran bahasa Inggris berbasis animasi yang sudah tersedia secara komersial dengan fitur-fitur interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengaruh media bercerita dengan aplikasi *Lingokids* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di Taman

Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang terlihat pada tes awal yang disebut dengan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol hasilnya tidak jauh berbeda yaitu masih ada anak yang belum memperoleh *score* dengan kategori mahir. Hal ini terjadi karena masing-masing kelas belum ada media-media yang menarik dilakukan baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, yang mana *pre-test* ini dilakukan untuk melihat sejauh manakah kemampuan awal pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang. Pada kelas eksperimen menggunakan media cerita dengan aplikasi *Lingokids*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media *flashcard*. Media bercerita dengan aplikasi *Lingokids* dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang efektif digunakan. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas kontrol dengan nilai rata-rata untuk *pre-test* 8.08 dan *post-test* 10,08 sehingga didapatkan selisih pada kelas kontrol yaitu 2. Selain itu juga terdapat peningkatan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata untuk *pre-test* 8.38 dan *post-test* 12.85 sehingga didapatkan selisih pada kelas eksperimen yaitu 4.46. Pada kedua kelas terlihat hasil penelitiannya sama-sama meningkat, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi nilai rata-ratanya dari pada kelas kontrol.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Lingokids* yang ditayangkan melalui *infocus*, beberapa anak yang cenderung lebih aktif secara fisik memerlukan perhatian tambahan agar tetap fokus mengikuti cerita. Selain itu, penggunaan satu laptop yang dihubungkan ke *infocus* membuat anak-anak menyimak cerita secara bersama-sama, sehingga interaksi individu dengan aplikasi terbatas dan memerlukan penjelasan lanjutan dari guru untuk memperkuat pemahaman kosakata. Kendala teknis ringan seperti koneksi internet yang sesekali kurang stabil juga sempat terjadi, namun dapat segera diatasi tanpa mengganggu keseluruhan jalannya pembelajaran. Keterbatasan-keterbatasan ini wajar terjadi di lapangan dan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penyempurnaan dalam penelitian atau penerapan berikutnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di TK Kemala Bhayangkari 1 Padang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bercerita melalui aplikasi *Lingokids* efektif dalam meningkatkan pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Media ini terbukti memfasilitasi pemahaman kosakata melalui cerita interaktif sekaligus meningkatkan keterlibatan, fokus, dan partisipasi aktif anak selama pembelajaran. Anak juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengenali, mengucapkan, dan memahami makna kosakata yang diajarkan. Oleh karena itu, *Lingokids* layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris pada pendidikan anak usia dini karena sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak dan mendukung proses belajar yang menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Aktamovna, S. G. (2024). *European science international conference: Modern Educational System And Innovative Teaching Solutions Enterprise Marketing Strategy*. 40–51.
- Alamin, Z., Lukman, L., Missouri, R., Annafi, N., Mutmainah, S., Khairunnas, K., & Fathir, F. (2023). Pelatihan Guru Paud Dalam Penggunaan Aplikasi Edukasi Interaktif

- Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 45–56. <https://doi.org/10.52266/taroa.v2i1.2616>
- Centeno, M. del S., Rivera Rugama, M. del C., Sierra Herrera, L. R., & Lagos Reyes, W. G. (2021). Storytelling as a Pedagogical Strategy to Teach English Language Vocabulary to Children. *Revista Multi-Ensayos*, 2–6. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v7i2.12151>
- Damcha, T. D. A., & Budiarti, E. (2022). Improving Children's English Skills by Using Lingokids App. *Journal Education and Development*, 10(3), 357–362. <https://doi.org/10.37081/ed.v10i3.4122>
- Fasha, A. K., Na'imah, N., & Suyadi, S. (2023). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Tk Kids Garden Al-Mabruk Bandung. *Jurnal Usia Dini*, 9(3), 391. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i3.55413>
- Kapoh, R. J., Pattiasina, P. J., Rutumalessy, M., Wariunsora, M., Tabelessy, N., & Santika, I. G. N. (2023). Analyzing the Teacher's Central Role in Effort to Realize Quality Character Education. *Journal of Education Research*, 4(2), 452–459. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.176>
- Khairani, A. I. (2016). *Pendidikan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*. UNIMED.
- Khoir, A., & Aminatuzzuhriah, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa pada Anak Usia Dini. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 12002–12008. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.33262>
- Lingokids. (2022). *English for Kids*. Monkimun. <https://lingokids.com/english-for->
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>
- Mahyuddin, N., Syukur, Y., & Hidayati, A. (2016). Efektivitas Penggunaan Video Camera Dalam Pembelajaran Dan Implikasinya Terhadap Pelayanan Anak Usia Dini (Usia 4-6 Tahun) Di Kota Padang. *Efektivitas Penggunaan Video Camera Dalam Pembelajaran Dan Implikasinya Terhadap Pelayanan Anak Usia Dini (Usia 4-6 Tahun) Di Kota Padang*, 10(1), 45–60. <https://doi.org/10.21009/JPUD.101.03>
- Mardianti, W. A., & Saridewi. (2024). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 18872–18882. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15137>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmadani, S., & Muryanti, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi dalam Mengenalkan Kosa Kata Bahasa Inggris pada Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 7(2), 285–291.
- Rodia, R. S. (2023). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Denali Development Center. *Adi Widya : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 35–41. <https://doi.org/10.33061/awpm.v7i1.8626>
- Rohayati, E. (2018). Metode Pengembangan Keterampilan Bercerita yang Berkarakter untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia*

- Dini, 3(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v3i1.10320>
- Sudaryono. (2018). *Metode Penelitian*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tyaningsih, A. R. (2016). Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Berbasis Proses Pemerkolehan Bahasa Pertama. *Jurnal Barista*, 3(1), 74–82.
- Ulwiyah, I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi ‘English For Kids’ untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 5(2), 82–90. <https://doi.org/10.31537/jecie.v5i2.707>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Widaningsih, C., & Ramadhena, M. P. (2024). Analisis Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini di Desa Kalangsurya Kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang. *Malahayati Nursing Journal*, 6(3), 936–949. <https://doi.org/10.33024/mnj.v6i3.11027>