



Pengaruh Media Berbasis Aplikasi *Sway* terhadap Perkembangan Bahasa Inggris Anak

Yasifa Arkanasya Ummayah¹
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini¹

email: yasifaarkanasya12345@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya pengembangan pengajaran bahasa Inggris yang dilakukan oleh guru dan kurangnya guru dalam memvariasikan media pembelajaran dalam pengajaran berbahasa Inggris untuk anak usia dini sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media berbasis aplikasi *sway* terhadap perkembangan bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Ranah Pesisir. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasi eksperimen*. Teknik pengumpulan data digunakan adalah lembar observasi, kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*) dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 22.00 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data terdistribusi normal serta homogen. Pada uji hipotesis dengan *independent sample t-test* nilai *sig (2-tailed)* $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa media berbasis aplikasi *sway* terbukti berpengaruh terhadap perkembangan bahasa Inggris anak.

Kata Kunci : Aplikasi *sway*, bahasa Inggris

Abstract

This research is motivated by the low level of development of English language teaching carried out by teachers and the lack of teachers in varying learning media in English language teaching for early childhood so the aim of this research is to determine the influence of sway application-based media on children's English language development in Kindergarten. -Children of Our Hope in the Coastal Realm. This research uses a quantitative approach in the form of a quasi experiment. The data collection technique used was an observation sheet, then the data was processed using a difference test (t-test) using the SPSS 22.00 for Windows application. The research results show that the data is normally distributed and homogeneous. In hypothesis testing with the independent sample t-test, the sig (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$. It can be concluded that sway application-based media has proven to have an influence on children's English language development

Keywords : Sway application, English

jjjkhki

PENDAHULUAN

Usia dini adalah tahap awal dari proses perkembangan yang terjadi pada

anak. Pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat yang disebut juga dengan masa keemasan

(*Golden age*). masa keemasan (*Golden age*) adalah masa dimana anak mengalami periode peka atau *sensitif* untuk mendapatkan rangsangan.

Menurut Amalia, Rahmawati, and Farida (2019) mengemukakan bahwa perkembangan pada anak meliputi beberapa aspek seperti fisik dan motorik, kognitif, Bahasa, seni dan sosial emosional. Masing-masing aspek perkembangan ini saling bekerja satu sama lain pada anak. Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan manusia terutama dalam berkomunikasi satu sama lainnya.

Dalam penelitian ini perkembangan yang akan dibahas adalah aspek perkembangan Bahasa. Teori behavioristik yang dikemukakan oleh B.F.Skinner menyatakan bahwa pengondisian melalui dorongan dan tiruan adalah bagaimana Bahasa dipelajari (Williams 2002). Aspek perkembangan bahasa pada anak harus berjalan dengan optimal karena bahasa memiliki peran yang sangat penting bagi anak. Bahasa merupakan alat komunikasi yang disampaikan secara verbal maupun non-verbal untuk menyampaikan maksud dan tujuan. Perkembangan bahasa pada anak akan sangat terlihat Ketika anak sudah mulai berbicara.

Hurlock (1978) mengemukakan bahwa pada anak usia awal merupakan usia yang sangat tepat untuk mengajarkan anak dalam menggunakan bahasa asing. Periode

sensitif dalam perkembangan bahasa anak dimulai ketika anak berusia 2-7 tahun. Oleh sebab itu, pada usia ini anak perlu diberikan stimulasi perkembangan bahasa asing dengan baik karena sebagai model bagi anak untuk menghadapi era globalisasi.

Pada era globalisasi di samping menguasai bahasa ibu, anak usia dini juga perlu dalam menguasai bahasa asing, bahasa asing tersebut misalnya yang bisa dikenalkan kepada anak adalah bahasa Inggris. Dimana bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional saat ini yang banyak digunakan oleh berbagai negara didunia guna sebagai sarana informasi dan alat komunikasi global. Menurut Santrok (2007) anak lebih cepat belajar bahasa asing daripada orang dewasa. Oleh karena itu, pentingnya mengajarkan kepada anak untuk berbahasa Inggris sejak dini, karena anak lebih cepat belajar pada usia memasuki Taman Kanak-kanak.

Pengenalan bahasa Inggris untuk anak usia dini dikenalkan pada konsep sederhana dan memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak usia dini dimulai dalam mengenalkan beberapa kosakata bahasa Inggris yang sederhana yang berada di sekitar anak, misalnya yaitu macam-macam warna, bagian tubuh, peralatan sekolah dan lain sebagainya yang mudah diingat oleh anak.

Pada saat ini perkembangan teknologi sangatlah berperan penting dalam era globalisasi, terutama pada kurikulum yang ada di Taman Kanak-kanak yang sekarang banyak menggunakan teknologi yang canggih guna untuk menarik minat anak dan perhatian anak. Salah satu media yang bisa digunakan untuk memotivasi anak dalam pengembangan bahasa Inggris anak adalah menggunakan media *audio visual*.

Media *audio visual* adalah media gabungan antara *audio* dan *visual* yang dibuat sendiri seperti sebuah *slide* yang digabungkan dengan *audio* yang memiliki unsur suara, gambar yang dapat dilihat, rekaman *video* dan sebagainya. Contoh media *audio visual* yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan media berbasis aplikasi *sway*. Menurut Huda (2017) aplikasi *sway* merupakan aplikasi berbasis internet yang menggunakan berbagai fitur-fitur presentasi yang dapat menggabungkan teks, gambar, *video* dan suara. Dalam menggunakan aplikasi *sway* kita dapat membuat animasi pembelajaran menggunakan metode bercerita yang menarik guna untuk menarik minat dan perhatian anak. Anak akan tertarik dan mengikuti pembelajaran sampai selesai, sehingga anak mampu menceritakan kembali, mengulang kosakata dan menemukan kosakata yang mana tidak dipahami oleh anak.

Pada awal observasi yang dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Ranah Pesisir, diperoleh informasi bahwa pengajaran bahasa Inggris kepada anak belum berkembang dilakukan oleh guru. Guru belum menggunakan media pengajaran berbahasa Inggris yang bervariasi. Ada faktor penting yang menjadikan media yang digunakan oleh guru belum bervariasi adalah seperti guru belum mampu menggunakan media berbasis *IT* dengan baik.

Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris anak, maka guru perlu menggunakan media dan strategi pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah menggunakan media berbasis aplikasi *sway* yang diharapkan mampu digunakan oleh guru karena memiliki banyak keunggulan dan mampu memudahkan guru dalam mengajarkan bahasa Inggris yang baik dan benar kepada anak, serta anak mampu mengembangkan bahasa Inggrisnya dengan menggunakan cara yang menarik minat anak dalam berbahasa Inggris.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait dengan pengaruh media berbasis aplikasi *sway* terhadap pengembangan bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Ranah Pesisir.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen Design*). Dengan membandingkan satu kelas eksperimen diberikan treatment dan kelas kontrol diberi treatment yang berbeda (Arikunto 2006). Didalam penelitian ini menggunakan Taman Kanak-kanak Harapan Kita sebagai populasi dalam penelitian, dan sampel penelitian adalah kelas B1 sebagai kelas kontrol dan B2 sebagai kelas eksperimen yang masing-masing kelas berisi 15 orang anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan sudah divalidasi sebelumnya oleh ahli dibidang bahasa, kemudian diuji cobakan di Taman Kanak-kanak, dan mendapatkan hasil dari pengolahan data menggunakan aplikasi *SPSS 22.0 for windows* bahwa instrumen yang dirancang mampu digunakan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : (1) Uji Normalitas, uji statistik yang digunakan untuk mengolah data untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak . (2) Uji Homogenitas, uji yang bertujuan untuk memastikan semua jumlah populasi diukur adalah homogen. (3) Uji Hipotesis, yang bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan media berbasis aplikasi *sway* (

variabel bebas) terhadap pengembangan bahasa Inggris anak (variabel terkait). Pada pengujian analisis data peneliti menggunakan bantuan *SPSS 22.0 for windows*. Taraf signifikansi yang digunakan adalah sebesar 0.05. Yang dimana apabila *sig. (2-tailed) < 0.05* maka H_a diterima dan H_o ditolak, yang artinya terdapat pengaruh. Dan apabila *sig. (2-tailed) > 0.05*, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan aplikasi *sway* terhadap pengembangan bahasa Inggris anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah anak usia dini di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Ranah Pesisir yaitu di kelas B1 dan B2. Kelas B1 sebanyak 15 orang, dan B2 sebanyak 15 orang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media berbasis aplikasi *sway* terhadap pengembangan bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Harapan Kita.

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen. Berdasarkan banyak desain dalam penelitian maka peneliti ingin menggunakan penelitian *quasi eksperimen*. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober 2023 - 13 Oktober 2023. Penelitian ini dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat oleh peneliti.

Berdasarkan hasil rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dilakukan pengumpulan data tentang pengaruh media berbasis aplikasi *sway* terhadap pengembangan bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Harapan Kita. Dalam penelitian ini dilakukan lima kali pertemuan, terdiri dari satu kali *pre-test*, tiga kali *treatment* dan satu kali *post-test*.

Hasil frekuensi yang didapatkan pada kelas kontrol rata-rata skor sebelum diberikan *treatment* sebesar 5,69. dan rata-rata skor sebelum diberikan *treatment* untuk kelas eksperimen sebesar 7,5. Dan untuk hasil frekuensi yang didapatkan setelah diberikan *treatment* didapatkan hasil untuk kelas kontrol rata-rata sebesar 11,31. dan kelas eksperimen rata-rata sebesar 14,13.

Tabel 1. Tabel Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
No.	Pre-test	Post-test	Selisih	No.	Pre-test	Post-test	Selisih
1.	5	14	9	1.	7	13	6
2.	8	15	7	2.	5	13	8
3.	9	16	7	3.	6	11	5
4.	7	14	7	4.	4	10	6
5.	7	15	8	5.	5	11	6
6.	6	14	8	6.	5	10	5
7.	8	13	5	7.	4	12	8
8.	9	16	7	8.	6	11	5
9.	9	14	5	9.	6	12	6
10.	7	14	7	10.	4	12	8
11.	7	16	9	11.	6	13	7
12.	8	15	7	12.	6	12	6
13.	10	14	4	13.	7	12	5
14.	5	15	10	14.	5	11	6
15.	7	13	6	15.	7	10	3
Jumlah	112	218	106	Jumlah	83	173	90
Rata-rata	7,5	14,13	7,06	Rata-rata	5,69	11,31	6

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama meningkat tetapi kelas eksperimen lebih tinggi skor frekuensinya dari pada kelas kontrol.

Selanjutnya untuk dapat menarik kesimpulan dari hasil penelitian ini maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t, dimana sebelum melakukan uji t terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian. Pada uji normalitas data harus berdistribusi normal, jika data tidak berdistribusi normal maka uji t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dapat dikatakan normal apabila taraf signifikasinya > 0.05 . sedangkan apabila taraf signifikasinya < 0.05 maka distribusinya dikatakan tidak normal. Pada penelitian ini dibantu dengan menggunakan *SPSS 22.0 for Windows*. Hasil perhitungan normalitas *pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Uji Normalitas Pre-test

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Pre-test kelas eksperimen	.174	15	.200*	.941	15	.389
Pre-test kelas kontrol	.203	15	.095	.889	15	.064

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diperoleh hasil pre-test pada kelas eksperimen adalah 15

anak dan kelas kontrol 15 anak. Nilai Shapiro-Wilk untuk kelas eksperimen adalah 0,389 dan untuk kelas kontrol adalah 0,064. Kemudian berdasarkan perhitungan diatas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dapat disimpulkan bahwa rata-rata berdistribusi normal karena $sig > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas dilanjutkan dengan melakukan uji Homogenitas terhadap nilai *pre-test* yang menggunakan uji *One Way Anova*, yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan termasuk homogen atau tidak. Hasil perhitungan uji homogenitas *pre-test* kedua kelas dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 3. Uji Homogenitas *Pre-test*

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan *SPSS 22.0 for Windows* dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,294, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni $0,294 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi dua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

Jika sudah melakukan analisis data untuk *pre-test* selanjutnya adalah analisis data post-test. Dilakukan juga uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 4. Uji Normalitas *Post-test*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Post-test kelas eksperimen	.238	15	.022	.887	15	.061
Post-test kelas kontrol	.203	15	.095	.889	15	.064

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diperoleh hasil post-test pada kelas eksperimen adalah 15 anak dan kelas kontrol 15 anak. Nilai *Shapiro-Wilk* untuk kelas eksperimen adalah 0,061 dan untuk kelas kontrol adalah 0,064. Kemudian berdasarkan perhitungan diatas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dapat disimpulkan bahwa rata-rata berdistribusi normal karena memiliki $sig > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Test of Homogeneity of Variances

Hasil anak

Levene Statistik	df1	df2	Sig.
1.145	1	28	.294

Tabel 5. Uji Homogenitas *Post-test*

Test of Homogeneity of Variances

Hasil anak

Levene Statistik	df1	df2	Sig.
.118	1	28	.734

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan *SPSS 22.0 for Windows* dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,734, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni $0,734 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi dua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas

tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas diketahui bahwa data dari kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki varians homogen, maka dapat dilanjutkan dengan melakukan pengujian hipotesis. Pada penelitian ini digunakan uji parametrik, yaitu *independent sampel t-test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dari kedua kelas.

Tabel 6. Hasil Pengujian Hipotesis *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil anak	B1	15	14.53	.990	.256
	B2	15	11.53	1.060	.274

Berdasarkan tabel diatas diketahui rata-rata (*mean*) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 14,53 dan kelas kontrol 11,53. Berikutnya untuk mengetahui perbedaan pada kedua kelas tersebut bermakna (signifikan atau tidak), dilakukan penafsiran pengujian *Independent sampel t-test* yang diketahui bahwa nilai signifikansi (*sig*) pada *levene's test of variansce* adalah sebesar $0,734 > 0,05$.

Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel diatas

diketahui nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh media berbasis aplikasi *sway* terhadap pengembangan kosakata bahasa Inggris anak.

Adapun hasil penelitian yang peneliti peroleh dari hasil tes dan observasi adalah tentang pengaruh media berbasis dengan aplikasi *sway* terhadap pengembangan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Ranah Pesisir sangat berpengaruh dan menarik perhatian anak sehingga anak lebih semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan metode eksperimen dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak sesuai dengan teori Behaviorist yang dikemukakan oleh B.F. Skinner menyatakan bahwa pengkondisian melalui dorongan dan tiruan adalah bagaimana bahasa dipelajari (Williams 2002). Dengan metode eksperimen bercerita menggunakan aplikasi *sway* anak dapat mempelajari berbagai hal dengan senang hati. Selain itu, aplikasi *sway* memiliki banyak manfaat dalam perkembangan anak terutama dalam kecerdasan anak agar lebih siap menuju pendidikan selanjutnya.

Menurut Wahyuni and Pransiska (2019) Pendidikan anak usia dini

merupakan bagian terpenting dalam perkembangan anak. Perkembangan kecerdasan anak mencakup juga tentang bahasa, dimana bahasa sangat penting digunakan dalam kehidupan. Bahasa merupakan kumpulan bunyi yang menyatu membentuk kata, frase, dan kalimat, termasuk simbol-simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Anak usia dini merupakan anak generasi Z, yang harus mampu menggunakan komputer dan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari saat memasuki revolusi industri 4.0. Komputer dan teknologi informasi dapat dijadikan sebagai media dalam upaya membantu anak untuk meningkatkan kemampuan berbahasanya, termasuk mempelajari bahasa lainnya (Muryanti 2020).

Aplikasi *sway* merupakan alat presentasi yang dikembangkan dan dimainkan secara online di laman *sway.com*, menurut Huda (2017) Tautan bersama dapat digunakan untuk mendistribusikan hasil presentasi kepada penerima. Kreator dapat memilih dari berbagai desain template presentasi di situs web *sway.com*. Pengguna harus terlebih dahulu mendaftarkan akun dengan *outlook.com* dan menggunakan alamat email untuk mengakses berbagai layanan di *sway.com*.

Oleh karena itu, media berbasis aplikasi *sway* dapat mengembangkan

kosakata bahasa Inggris anak dengan baik. Dengan menggunakan aplikasi *IT* terbaru dan memiliki banyak fitur didalamnya dapat menarik minat anak dalam mengembangkan kosakata bahasa Inggris anak.

Dalam pengajaran di Taman Kanak-kanak Harapan Kita peneliti menemukan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Yang peneliti rasakan manfaatnya sangat besar dengan menggunakan media *sway* ini, antara lain yaitu: 1) pembuatannya mudah karena ada template desain; 2) hasil dari kreasi kita setelah didesain menjadi lebih menarik; 3) dapat memuat informasi yang banyak. Dibandingkan dengan pengajaran menggunakan aplikasi *power point*.

Dengan menggunakan aplikasi *sway* dapat menarik minat belajar anak, yang mana anak cenderung lebih menyukai hal-hal baru untuk menarik minat anak. Tujuan mengajarkan bahasa Inggris pada anak dengan menggunakan aplikasi *sway* diantaranya, memberikan kemampuan pengembangan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini melalui media berbasis aplikasi *sway*, pengembangan kemampuan keterampilan berpikir luwes dengan tampilan gambar *audio-visual*. Pengembangan kemampuan keterampilan berpikir rasional dengan melihat langsung tampilan gambar, dan pengembangan kemampuan memerinci atau mengelaborasi

dengan menyaksikan tampilan dalam pengembangan kosakata bahasa Inggris (Maretsya, Kurnia, and Sholihah 2013).

Penggunaan media berbasis aplikasi *sway* sangat cocok digunakan kepada anak dalam mengembangkan kosakata bahasa Inggris. Kegiatan ini dimulai dengan anak mengenali benda-benda di sekitar anak yang terdapat didalam aplikasi *sway* tersebut, anak sudah mampu menyebutkan nama benda dalam bahasa Indonesia dan ada beberapa anak yang sudah mampu menyebutkan nama benda dalam bahasa Inggris, anak mampu menyebutkan beberapa kosakata yang sudah diperlihatkan dalam cerita beserta artinya, anak mampu menunjukkan gambar dan mengulang kembali dari kosakata bahasa Inggris yang diminta di dalam aplikasi *sway* . Setelah anak mengenal kosakata bahasa Inggris yang diberikan peneliti merujuk pada seluruh instrumen penelitian. Setelah instrumen tersebut dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan karena aplikasi *sway* dalam mengembangkan kosakata bahasa Inggris yang diberikan berdasarkan karakteristik anak.

Pada saat penelitian perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait dalam pengembangan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini adalah kelas eksperimen menggunakan aplikasi *sway*. Sedangkan pada kelompok kontrol yaitu menggunakan

aplikasi PowerPoint yang mana aplikasi ini terkesan monoton dan kurangnya variasi templet yang menarik minat anak serta perlu mempunyai keterampilan khusus untuk menuangkan ide yang baik pada desain program yang dibuat agar gampang dicerna.

SIMPULAN

Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* didapatkan rata-rata *gain score* kelas eksperimen 14,53 sedangkan rata-rata *gain score* kelas kontrol 11,53. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh media berbasis aplikasi *sway* terhadap pengembangan kosakata bahasa Inggris anak.

Kedepannya diharapkan dapat membantu guru dan peneliti selanjutnya dalam mendapatkan pengetahuan tentang pengembangan kosakata bahasa Inggris pada anak dengan media berbasis aplikasi *sway*

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, Eka Rizki, Amalia Rahmawati, and Salma Farida. 2019. "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode Ber cerita." *Ikhac* 1(1):1–12.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. "2010 Prosedur

- Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.”
Jakarta: Rhineka Cipta.
- Huda, Khoirul. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Ips Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis Di Smp Negeri 8 Madiun.” *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 5(2):125–42.
- Hurlock, E. B. 1978. “Perkembangan Anak.” *Erlangga.*
- Maretsya, Yulia, N. Kurnia, and A. Sholihah. 2013. “Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Animasi Gambar Kelompok B TK Rafflesia Kota Bengkulu.” *Universitas Bengkulu.*
- Muryanti, Elise. 2020. “Storytelling as a Humanistic Approach in Children Language Stimulation.” *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 8(1):76–82.
- Santrok, W. 2007. “John Perkembangan Anak.”
- Wahyuni, Syartika Sri, and Rismareni Pransiska. 2019. “Pengaruh Bercerita Dengan Media Replika Televisi Bergambar Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Khalifatulloh Padang.” *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2(1):35–46.
- Williams, Melanie. 2002. “Teaching Languages to Young Learners. L. Cameron.” *ELT Journal* 56(2):201–3. doi: 10.1093/elt/56.2.201.