Jurnal Fakultas Teknik
Universitas Muhamadiyah Parepare
Vol. xx No. xx, Bulanl 20xx

Kosakata Bahasa Inggris Dengan Audio-Visual Untuk Anak Usia Dini

Suparjang[1*], A. Irmayani Pawelloi[2], Marlina[3]

[1,2,3]*Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia*
**Email : anjas.anker.58@gmail.com*

Abstrak: PAUD adalah fase penting dalam perkembangan anak. Namun minat belajar sering rendah terutama dalam Bahasa Inggris. Media audio-visual dapat meningkatkan motivasi mereka. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi berbasis audio-visual untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi Android berbasis audiovisual untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak usia dini, guna meningkatkan pemahaman, minat belajar, dan motivasi anak dalam belajar bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang sebenarnya terjadi. Hasil penelitian adalah aplikasi Android untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak usia dini, dengan fitur utama audiovisual yang menggabungkan suara dan gambar untuk memudahkan dan memfasilitasi pembelajaran kosakata secara interaktif.

Kata Kunci: Android; Audio-visual; Bahasa inggris; Kosakata; Pendidikan anak usia dini

Abstract: Early childhood education (PAUD) is a crucial phase in children's development. However, learning interest is often low, especially in English. Audio-visual media can enhance their motivation. Therefore, an audio-visual-based application is needed to support more engaging learning. This study aims to design an Android-based audio-visual application for English vocabulary learning in early childhood, in order to improve children's understanding, learning interest, and motivation in learning English. The method used is qualitative with a descriptive approach, aimed at depicting the actual phenomena that occur. The result of the study is an Android application for early childhood English vocabulary learning, featuring audio-visual elements that combine sound and images to facilitate and enhance interactive vocabulary learning.

Keywords: Android; Audio-visual; English; Vocabulary; Early childhood education

1. PENDAHULUAN

Kosakata memegang peranan yang penting dalam hubungannyadengan pembelajaran bahasa. Hal yang perlu disadari adalah tujuan pengajaran kosakata, yaitumenambah jumlah kosakata yang dimiliki pembelajar. Penutur bahasa yang baik adalah penutur yang memiliki kekayaan kosakata yang cukup, sehingga mampu berkomunikasi dengan penutur asli bahasa itu dengan baik (*MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB Oleh : Baiq Tuhfatul Unsi 1 **, n.d.). Kosakata dalam bahasa Arab disebut dengan — mufrodāt‖. Dalam kamus Bahasa mufrodāt diartikan dengan kosa kata, kata-kata, perincian, dan vocabulary.12 Secara terminology kosa kata (Mufrodāt) didefinisikan sebagai himpunan kata-kata yang dimengerti oleh orang dan dimungkinkan akan digunakan untuk menyusun kalimat baru. Dan kekayaan kosa kata seseorang menentukan tingkat intelenjensi atau pendidikan seseorang.13 Kosa kata merupakan kumpulan kosa kata/kata-kata yang

dipakai orang baik secara lisan maupun tulisan yang sudah memiliki pengertian dan uraian terjemahannya tanpa dirangkaikan dengan kata-kata lain serta tersusun abjadiyah.14 Jadi, yang dimaksud dengan kosa kata (ufrodāt) adalah sekumpulan kata-kata yang sudah diketahui oleh orang/masyarakat bahasa, yang bisa membentuk bahasa, menyusun kalimat dan digunakan untuk berkomunikasi dengan masyarakat sekitar baik komunikasi secara lisan maupun tulisan.(Umroh, 2019).

Media audio visual adalah alat bantu atau media yang memiliki unsur gambar dan suara. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena terdapatkedua jenis media yaitu Media Audio dan Media Visual.Menurut Sudjana dan Rivai (2003: 58) media audio visual adalah sejumlah alat yang dipakai oleh guru-guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran. Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah diberikan, maka media audio visual adalah media penyalur pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan.(Rahman, 2021). Media merupakan salah satu bentuk sumber belajar/komponen sistem instruksional yaitu berupa bahan. Hal ini seperti tercantum dalam kawasan Teknologi Pendidi-kan/Instructional. Paradigma tahun 1994 media video termasuk pada audiovisual technologies. 8 Media video merupakan media audiovisual atau jenis media pandang-dengar yang menampilkan informasi dalam bentuk moving image (citra bergerak) (Kusumawati, 2017).

Bahasa Inggris (English Language) adalah bahasa resmi dari banyak negara-negara persemakmuran dan dipahami serta dipergunakan secara meluas. Bahasa Inggris dipergunakan di lebih banyak negara di dunia dibanding bahasa yang lain serta dibanding bahasa yang lain kecuali bahasa Cina, bahasa ini juga lebih banyak dipergunakan orang.(Kustanti & Prihmayadi, 2017). Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa asing yang dianggap penting yang harus dikuasai oleh Bangsa Indonesia karena bahasa Inggris memiliki kedudukan yang sangat strategis, yaitu selain sebagai alat komunikasi juga sebagai bahasa pergaulan antar bangsa. Selain itu, bahasa Inggris juga merupakan bahasa asing pertama yang dianggap penting untuk tujuan pengaksesan informasi, penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya (Fatima et al., 2019).

Android adalah sebuah system operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencangkup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka("Android," n.d.).Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka ("Android," n.d.). Menurut Athoillah dan Irawan (dalam Santoso, S. dkk. 2019:132) Android merupakan sebuah Operating System berbasis linux yang dipakai oleh perangkat seluler seperti Smartphone dan tablet. Menurut Hermawan (dalam Yunus, Y. dan Sardiwan, M. 2018:32) mengemukakan bahwa Android merupakan suatu

Operating System atau OS yang sampai saat ini masih dalam tahap perkembangan, OS ini seperti OS lainnya seperti, Symbian, IOS di I-Phone, dan lain sebagainya(Pradana & Nita, 2019)

Pendidikan Anak Usia Dini sebagai suatu upaya penstimulasian dan rangsangan yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun *Golden Age. Audio-visual* pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian) realitas, terutama melalui pengindraan, penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk memperlihatkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa (Nurfadhillah dkk., 2021). Penggunaan media *audio-visual* mampu menghadirkan solusi bagi siswa dalam belajar bahasa Inggris khususnya dalam pemerolehan kosakata (Nababan dkk., 2023). Namun, meskipun banyak media pembelajaran berbasis *audio-visual* yang tersedia, masih sedikit aplikasi yang dirancang khusus untuk anak usia dini, terutama yang berbasis *Android* dengan fokus pada pengenalan kosakata bahasa Inggris. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi berbasis *Android* yang menggunakan metode *audio-visual* untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris menjadi sangat relevan dan penting untuk meningkatkan kompetensi bahasa Inggris anak sejak dini.

Penelitian dengan judul Pengembangan *Game* Edukasi si Gelis Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa menyimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mengembangkan *game* edukasi bernama Si Gelis (*Genius English*) menggunakan metode ADDIE, yang terbukti sangat layak didistribusikan kepada siswa dengan tingkat validitas 88%, kepraktisan 94,5%, dan keefektifan 88%. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata kelas, dari 41 poin sebelum menggunakan *game* menjadi 73 poin setelahnya, dengan peningkatan sebesar 32 poin, menandakan *game* ini efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa (Rokhman dkk., 2020).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Di mana dalam penelitian kualitatif peneliti melaksanakan kegiatan penelitian secara objektif terhadap kenyataan subjektif yang diteliti (Adlini dkk., 2022).

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena atau situasi berdasarkan data yang diperoleh secara mendalam dan terperinci.

2.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Kota Parepare yang dilaksanakan pada bulan Februari 2024.

2.3. Alat dan Bahan Penelitian

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras

Jenis	Keterangan
Merk laptop	Asus Tuf F15
RAM laptop	16,00 GB
Processor laptop	*Intel(R) Core(TM) i5*
Sistem operasi	Windows 10

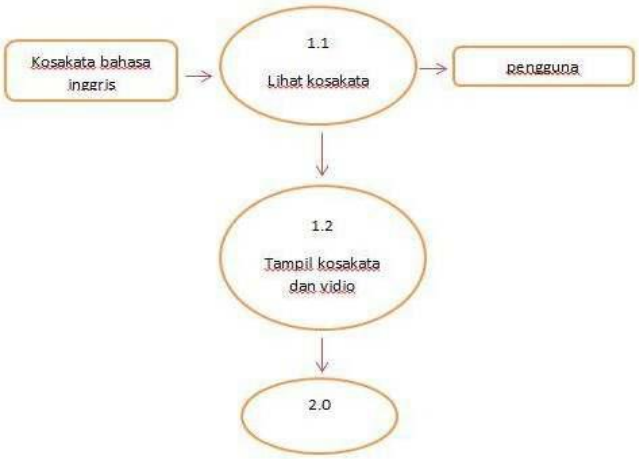
Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Lunak

Jenis	Keterangan
Tools pemrograman	*Android Studio*
Bahasa pemrograman	*Java, Kotlin*
Database	*Mysql*
Framework	*Capacitor* (*Build* aplikasi)

Tabel 3. Spesifikasi Minimum *Android*

Jenis	Keterangan
Sistem Operasi	*Android* versi *7.0 (Nougat)*
RAM	2 GB

2.4. Rancangan Penelitian



Gambar 1. Desain Sistem

Pada Gambar 1. di atas terlihat bahwa pengguna dapat memanfaatkan aplikasi untuk belajar Bahasa Inggris secara lebih efisien. Aplikasi ini menyediakan kemudahan bagi pengguna dengan menampilkan beberapa kosakata sekaligus serta video yang berkaitan dengan kosakata tersebut, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran mereka. Selain menampilkan beberapa kosakata sekaligus, aplikasi juga menyertakan

video-video yang relevan untuk setiap kosakata. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kosakata dan memperkaya pengalaman belajar pengguna melalui konten *multimedia* yang interaktif dan menarik.

2.5. Teknik Pengumpulan Data

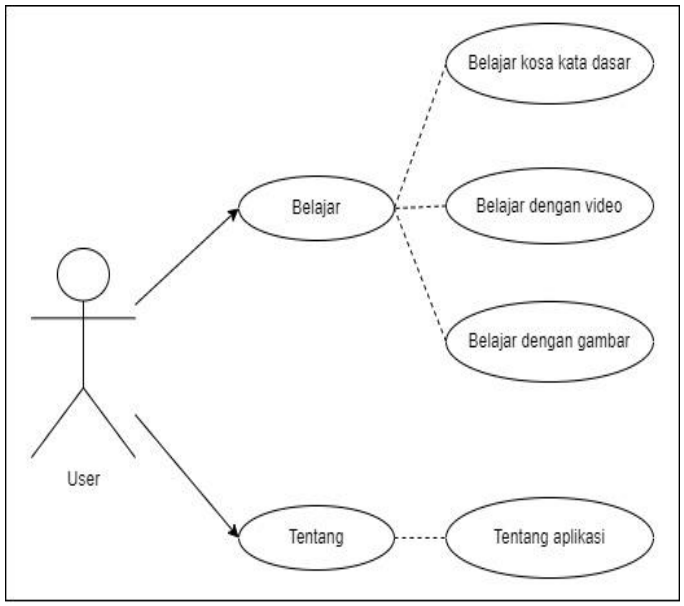
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode studi literatur dan survei. Survei dilakukan melalui wawancara dan kuesioner dengan responden. Studi Literatur merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian (Zahra dkk., 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, hasil penelitian dijelaskan secara rinci, termasuk temuan utama yang relevan dengan tujuan penelitian. Selain itu, pembahasan berfungsi untuk menginterpretasikan hasil penelitian berupa tampilan aplikasi. Bagian ini juga menyoroti keberhasilan, kendala, serta kemungkinan perbaikan atau pengembangan lebih lanjut terkait penelitian yang dilakukan melalui pengujian sistem.

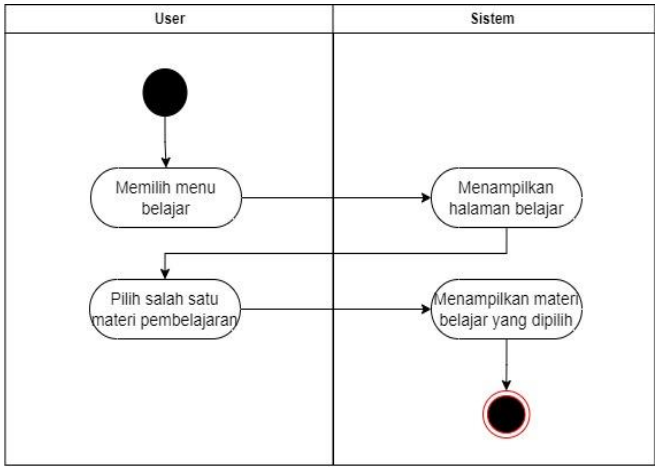
3.1. Analisis Aliran Data dengan UML

Dalam analisis sistem aplikasi ini, penulis menggunakan *usecase* diagram, *activity* diagram dan *sequence* diagram.



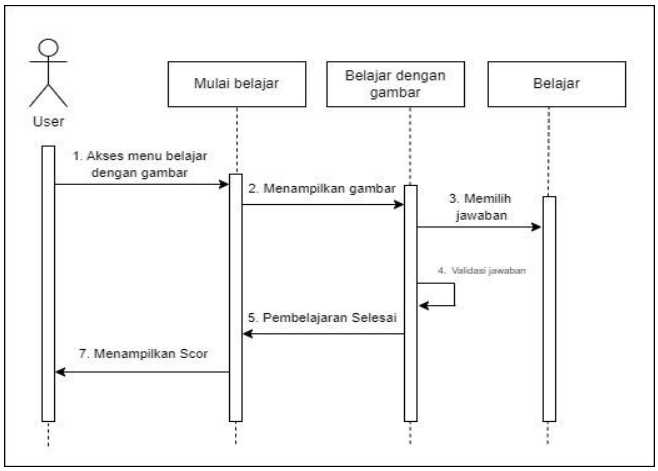
Gambar 2. *Use Case* Diagram *User*

Pada Gambar 2. di atas menunjukkan aktivitas *user* dalam aplikasi pengenalan kosakata Bahasa Inggris berbasis *Android* dengan dua menu utama yaitu Belajar dan Tentang. Pada menu Belajar, *user* dapat memilih metode pembelajaran berupa *audio*, video, atau gambar untuk memahami kosakata dasar. Menu Tentang menyediakan informasi mengenai aplikasi, termasuk detail pengembang dan panduan penggunaan.



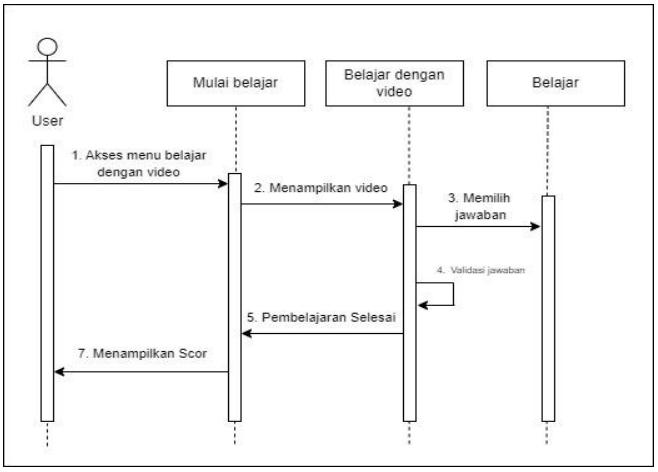
Gambar 3. *Activity* Diagram Belajar

Pada Gambar 3. di atas merupakan *activity* diagram untuk menu Belajar dalam aplikasi pengenalan kosakata Bahasa Inggris dimulai saat pengguna memilih menu Belajar dan memilih antara *audio*, video, atau gambar untuk belajar kosakata. Aplikasi kemudian menampilkan kosakata sesuai pilihan dan memungkinkan pengguna untuk mengakses latihan. Setelah selesai, pengguna dapat kembali ke menu utama atau keluar dari aplikasi.



Gambar 4. *Sequence* Diagram Belajar dengan Gambar

Pada Gambar 4. di atas *sequence* diagram Belajar dengan Gambar dimulai saat pengguna memilih menu Belajar, lalu memilih Belajar dengan Gambar. Sistem menampilkan gambar kosakata yang dipelajari oleh pengguna. Setelah setiap kosakata, pengguna dapat melanjutkan ke gambar berikutnya. Proses ini berlanjut hingga pengguna menyelesaikan sesi dan kembali ke menu utama atau keluar dari aplikasi.



Gambar 5. *Sequence* Diagram Belajar dengan Video

Pada Gambar 4. di atas *sequence* diagram Video dengan Gambar dimulai saat pengguna memilih menu Belajar, lalu memilih Belajar dengan Video. Sistem menampilkan gambar kosakata yang dipelajari oleh pengguna. Setelah setiap kosakata, pengguna dapat melanjutkan ke video berikutnya. Proses ini berlanjut hingga pengguna menyelesaikan sesi dan kembali ke menu utama atau keluar dari aplikasi.

3.2 Tampilan Aplikasi

a. *Home*

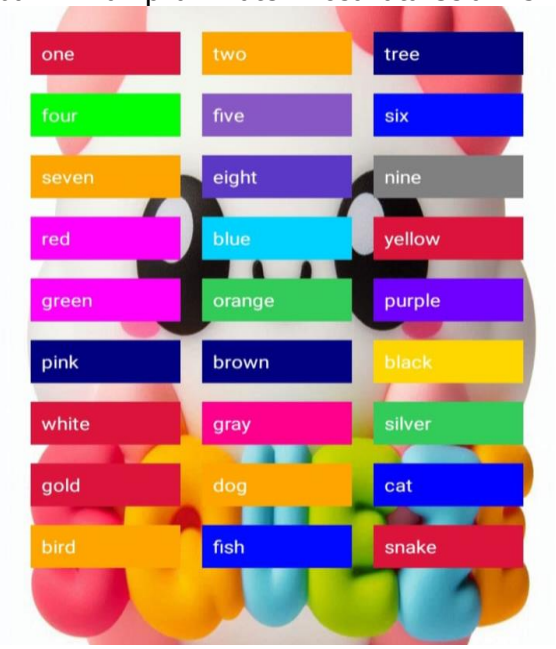
Merupakan tampilan awal pada saat *user* membuka aplikasi. *Home* berisi menu utama yang akan digunakan oleh *user*.

Gambar 6. Tampilan *Home*

b. Halaman Materi Kosakata Usia 4-5 Tahun

Halaman menu materi kosakata bahasa Inggris usia 4-5 tahun adalah menu belajar yang dirancang untuk memperkenalkan anak-anak pada kosakata dasar bahasa Inggris. Pada tahap ini, anak-anak akan belajar kata-kata sederhana seperti nama benda, warna, angka, dan hewan yang sering mereka temui. Fitur pada menu ini adalah apabila salah satu kata ditekan maka akan keluar *audio* sebagai bahan belajar untuk anak.

Gambar 7. Tampilan Materi Kosakata Usia 4-5 Tahun



c. Halaman Materi Kosakata Usia 5-6 Tahun

Halaman materi kosakata bahasa Inggris usia 5-6 tahun dirancang untuk memperluas pemahaman bahasa Inggris anak-anak dengan mengenalkan kosakata yang lebih kompleks. Anak-anak akan mempelajari kata-kata yang mencakup aktivitas, emosi, dan lingkungan sekitar. Fitur pada menu ini adalah apabila salah satu kata ditekan maka akan keluar *audio* sebagai bahan belajar untuk anak.

Gambar 8. Tampilan Materi Kosakata Usia 5-6 Tahun

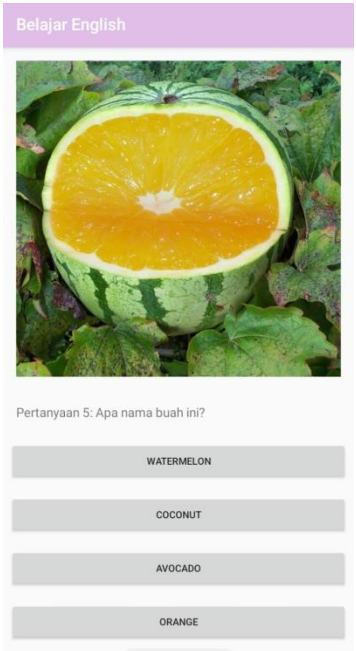
d. Menu Belajar Menggunakan Video

Pada menu ini, anak-anak akan menonton video yang menampilkan berbagai buah. Setelah setiap buah muncul, anak diminta untuk menebak buah tersebut. Ini melatih kemampuan pengenalan visual dan pengetahuan tentang jenis-jenis buah. Setelah

menyelesaikan setiap pertanyaan, skor yang didapatkan akan ditampilkan berdasarkan jawaban yang benar.

Gambar 9. Tampilan Menu Belajar Menggunakan Video

e. Menu Belajar
Menggunakan Gambar Pada menu, gambar buah akan ditampilkan, dan anak diminta memilih jawaban yang benar dari beberapa opsi yang tersedia. Ini membantu anak belajar mengenali buah melalui visualisasi langsung. Setelah menyelesaikan setiap pertanyaan, skor yang didapatkan akan ditampilkan berdasarkan jawaban yang benar.

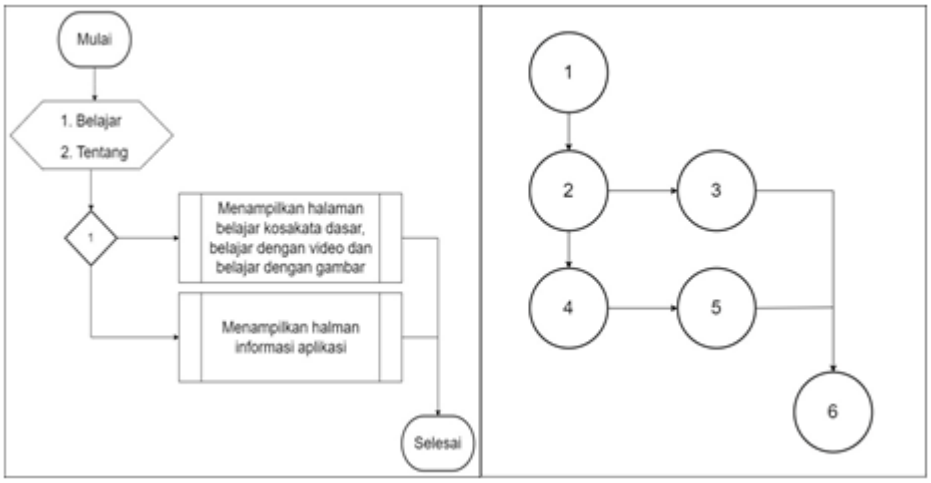


Gambar 10. Tampilan Menu Belajar Menggunakan Gambar

3.3 Pengujian Aplikasi

a. Pengujian *White Box*

White box testing merupakan pengujian yang dilakukan sampai kepada *detail* pengecekan kode program (Aprilinda dkk., 2020).



Gambar 11. *Flowchart* dan *Flowgraph* Aktivitas *User*

Dari *flowgraph* aktivitas *user* di atas dapat dilakukan proses perhitungan sebagai berikut:

1) Menghitung *cyclomatic complexcity* V(G) dari *egde* dan *node*:
   Dengan rumus : V(G) = E – N + 2
   E (*Edge*) = 6
   N (*Node*) = 6
   P (Predikat *node*) = 1
   Penyelesaian : V(G) = E – N + 2
   = 6 – 6 + 2
   = 2
   Predikat (P) = P + 1
   = 1 + 1
   = 2
2) Berdasarkan perhitungan *cyclomatic complexcity* dari *flowgraph* di atas memiliki *region* = 2
3) *Independent path* pada *flowgraph* di atas adalah:
   Path 1 = 1-2-3-6
   Path 2 = 1-2-4-5-6

Tabel 4. Grafik Matriks Aktivitas *User*

	1	2	3	4	5	6	E – 1
1		1					1 – 1 = 0
2			1	1			2 – 1 = 1
3						1	1 – 1 = 0
4					1		1 – 1 = 0
5						1	1 – 1 = 0
6							0
SUM (E+1)							1 + 1 = 2

Tabel 5. Hasil Pengujian

No.	*Flowchart*	*Independent Path*	*Region*	*Cyclomatic Complexity*
1.	Aktivitas *user*	2	2	2

Tabel hasil pengujian *flowchart* aktivitas *user* menunjukkan bahwa *flowgraph* memiliki 2 jalur independen, 2 *region*, dan *cyclomatic complexity* sebesar 2. Jalur independen ini adalah jalur unik yang tidak dapat dinyatakan sebagai kombinasi linear dari jalur lainnya, yaitu *Path* 1 (1-2-3-6) dan *Path* 2 (1-2-4-5-6). *Region* menunjukkan jumlah wilayah dalam *flowgraph* yang dibatasi oleh *edge*, yang dalam kasus ini ada 2. *Cyclomatic complexity* menunjukkan tingkat kompleksitas *flowgraph* aktivitas *user* yang sedang dipelajari, dengan nilai 2 menunjukkan jumlah jalur independen dan wilayah dalam *flowgraph* tersebut.

b. Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menemukan kesalahan fungsi pada program (Harahap dkk., 2020).

Tabel 6. Pengujian *Black Box*

No.	Tes Faktor	Keterangan	Hasil
1.	Belajar dengan gambar	Jika jawaban salah makan akan ada notifikasi "Jawaban salah" , jika jawaban yang dipilih benar maka akan ada notifikasi "Jawaban Benar" dan diakhir pembelajaran akan ditampilkan *scor* belajar.	✓
2.	Belajar dengan gambar	Jika jawaban salah makan akan ada notifikasi "Jawaban salah" , jika jawaban yang dipilih benar maka akan ada notifikasi "Jawaban Benar" dan diakhir pembelajaran akan ditampilkan *scor* belajar.	✓
3.	Jika *user* menekan tombol belajar di *home*	Tampil halaman *submenu* materi	✓
4.	Jika *user* menekan tombol belajar kosakata dasar	Tampil halaman kosa kata dasar berdasarkan usia	✓
5.	Jika *user* menekan tombol belajar kosakata anak 4 – 5 tahun	Tampil halaman kosakata dasar anak usia 4 – 5 tahun yang apabila di klik akan keluar *audio*.	✓
6.	Jika *user* menekan tombol belajar kosakata anak 5 - 6 tahun	Tampil halaman kosakata dasar anak usia 5 - 6 tahun yang apabila di klik akan keluar *audio*.	✓
7.	Jika *user* menekan tombol belajar dengan	Tampil halaman kosakata dasar dengan video	✓

No.	Tes Faktor	Keterangan	Hasil
	video		
8.	Jika *user* menekan tombol belajar dengan gambar	Tampil halaman kosakata dasar dengan gambar	✓

4. KESIMPULAN

Dihasilkan Sebuah aplikasi pengenalan kosakata Bahasa Inggris berbasis Android untuk anak usia dini telah dikembangkan dengan fitur audio-visual interaktif yang menggabungkan suara dan gambar, untuk mempermudah pembelajaran kosakata baru.

REFERENSI

Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *6*(1), 974–980. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394

android. (n.d.). *Pratama, N. A., & Hermawan, C. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android. Jnteti, 6(1), 1–6. Http://Jurnal.Unda.Ac.Id/Index.Php/Jpdf/Article/View/11/13*.

Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Explore:Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, *11*(2), 124. https://doi.org/10.36448/jsit.v11i2.1591

Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019). Pembelajaran bahasa inggris melalui media game pada panti asuhan al maun di desa ngajum. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, *September*, 1725–1739. https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/235

Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, *1*(1), 20–25. https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i1.266

Kustanti, D., & Prihmayadi, Y. (2017). PROBLEMATIKA BUDAYA BERBICARA BAHASA INGGRIS Dewi Kustanti Yadi Prihmayadi. *Jurnal Al-Tsaqafa*, *14*(01), 172.

Kusumawati. (2017). Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains. *Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, *2*, 06.

*MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB Oleh : Baiq Tuhfatul Unsi 1 **. (n.d.). *2*(1), 26–44.

Nababan, I. A., Siahaan, F. E., Situmeang, S. A., & Siahaan, S. (2023). PENINGKATAN BERBAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL BAGI SISWA SD NEGERI No . 095175 PARBUNGAAN. *AsiaCALL Online Journal*, *3*(095175), 17.

Nurfadhillah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., Yanti, A. A., &

Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(1), 149–165.

Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, *2*(1), 49–53.

Rahman, R. H. (2021). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, *21*(01), 46–54. https://doi.org/10.32939/islamika.v21i01.831

Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, *14*(2), 166–175. https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477

Umroh, I. L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 Sd Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, *6*(1), 39–58.

Zahra, A., Kusmawati, A., Subagio, F. A., & ... (2024). Pendekatan Konseling Realitas Dalam Mengatasi Sibling Rivalry Anak Usia Dini. *… Anak Usia Dini*, *1*.