

**Efektivitas Media Gambar Anggota Tubuh Perbantuan *Augmented Reality*
Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosak Kata Bahasa Inggris
Anak Kelompok B Di TK IT Annida**

Elma Octaviani¹, Ratu Yustika Rini², Moh. Fikri Tanzil Mutaqin³

Info Artikel

Abstract

Keywords:
Learning Media;
Augmented Reality;
English Language
Skills; Early Childhood
Education;

This study was conducted based on the importance of English language skills for young children as part of 21st-century competencies. However, English learning in early childhood settings particularly vocabulary related to body parts still faces challenges due to the use of conventional methods that are less engaging and do not utilize technological support. To address this issue, this research examined the effectiveness of body-part picture media assisted by Augmented Reality (AR) in improving English vocabulary skills among Group B children at TK IT Annida. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental design with a one group pretest posttest model. The sample consisted of 10 children from Group B. The instrument used was a vocabulary test administered before and after the intervention. The learning activities integrated picture media of body parts with AR technology, providing interactive and visually appealing 3D representations. The findings indicate a significant improvement in the children's English vocabulary after using AR-based picture media. The percentage of children in the "good" category increased from 20% to 66.67%, while the "poor" category decreased from 53.33% to 6.67%. The t-test results showed a significance value of 0.000 (<0.05), confirming a significant effect of AR-assisted picture media on vocabulary improvement. Therefore, AR media is proven effective and suitable as an innovative tool for English language learning in early childhood education.

Kata Kunci:
Media Pembelajaran;
Augmented Reality;
Kemampuan Bahasa
Inggris; Pendidikan
Anak Usia Dini;

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kemampuan berbahasa Inggris pada anak usia dini sebagai bekal keterampilan abad 21. Namun, pembelajaran Bahasa Inggris di PAUD, khususnya pengenalan kosakata anggota tubuh, masih menghadapi tantangan karena penggunaan metode konvensional yang kurang menarik dan belum memanfaatkan teknologi. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini menguji efektivitas media gambar anggota tubuh berbantuan Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak kelompok B di TK IT Annida. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe one group pretest–posttest. Sampel terdiri dari 10 anak kelompok B. Instrumen yang digunakan berupa tes kemampuan kosakata sebelum dan sesudah perlakuan. Pembelajaran diberikan melalui media gambar anggota tubuh yang dipadukan dengan

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bina Bangsa, Serang, Indonesia
Email: elmaoctaviani2326@gmail.com

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bina Bangsa, Serang, Indonesia
Email: ratuyustikarini@gmail.com

³ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bina Bangsa, Serang, Indonesia
Email: mohfikritanzilmutaqin@gmail.com

teknologi AR untuk menghadirkan visualisasi tiga dimensi yang menarik dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan kosakata Bahasa Inggris anak setelah menggunakan media AR. Persentase kategori "baik" meningkat dari 20% menjadi 66,67%, sementara kategori "kurang" turun drastis dari 53,33% menjadi 6,67%. Hasil uji t menunjukkan nilai sig 0,000 ($<0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media gambar berbantuan AR terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris anak. Dengan demikian, media AR terbukti efektif dan layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran bahasa di PAUD.

Artikel Histori:

Disubmit: 14 April 2026	Direvisi: 24 Juni 2026	Diterima: 28 Juni 2026	Dipublish: 02 Juli 2026
----------------------------	---------------------------	---------------------------	----------------------------

Cara Mensitasi Artikel: Octaviani, E., Rini, R. Y., Mutaqin, M. F. T., (2026), Efektivitas Media Gambar Anggota Tubuh Perbantuan Augmented Reality Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Kelompok B di TK IT Annida, Jurnal Ar-Raihanah, 6 (1), 325-331, <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.916>

Korepondensi Penulis: Elma Octaviani, elmaoctaviani2326@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.916>

PENDAHULUAN

Pendidikan di era abad 21 semakin menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan (Mahendra et al., 2023). Sejalan dengan berkembangnya dunia pendidikan, Pendidikan Anak Usia Dini atau yang lebih sering disingkat menjadi PAUD kini dipandang sebagai salah satu lembaga pendidikan prasekolah yang cukup Penting dimasyarakat (Haeriyah et al., n.d.; Suminah et al., 2024). Pada masa inilah anak-anak pertamakalinya mendapatkan pendidikan formal yang juga dianggap sebagai peletak dasar pertama pendidikan. Masa anak usia dini yang berada pada masa *golden ege*, masa *golden age* adalah masa perkembangan dan pertumbuhan yang akan mempengaruhi kehidupannya dimasa depan (Mulyawan et al., 2024)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam perkembangan anak, di mana berbagai kemampuan dasar, termasuk bahasa, berkembang dengan sangat pesat (Erviana et al., 2024). Pada masa ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan meniru yang kuat, serta minat besar terhadap aktivitas visual dan bermain. Penguatan kemampuan berbahasa, terutama penguasaan kosa kata, menjadi aspek penting untuk mendukung kemampuan komunikasi anak di kemudian hari (Simatupang et al., 2025; Suhartika & Nst, 2025). Dalam konteks globalisasi, pengenalan Bahasa Inggris sejak dini menjadi kebutuhan yang semakin relevan, karena bahasa ini tidak hanya digunakan dalam pendidikan formal tetapi juga dalam interaksi teknologi, media, serta sumber belajar modern (PUTRI et al., 2023).

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan secara luas dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, teknologi, komunikasi global, hingga akses informasi (Sahnan, 2024). Pada era globalisasi dan digitalisasi saat ini, kemampuan memahami Bahasa Inggris sejak usia dini menjadi semakin penting untuk membekali anak dengan keterampilan abad 21, yaitu komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital (Kusuma, 2018).

Dalam konteks pendidikan PAUD, pengenalan Bahasa Inggris bukan bertujuan untuk membuat anak menguasai tata bahasa secara kompleks, tetapi lebih kepada memberikan dasar kosa kata sederhana melalui aktivitas bermain, bernyanyi, bercerita, dan penggunaan media visual. Melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, pembelajaran Bahasa Inggris dapat

meningkatkan kemampuan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), serta menumbuhkan rasa percaya diri ketika mengenal bahasa asing.

Pendidikan anak usia dini sudah mulai mengenalkan bahasa asing, salah satunya bahasa Inggris. Penggunaan bahasa Inggris diharapkan dapat mempermudah anak ketika anak telah sekolah ditingkat selanjutnya (Asadi & Suryana, 2020). Selain itu pembelajaran dua bahasa sesungguhnya wajib dilaksanakan untuk menguatkan kemampuan anak dalam berbahasa asing, Permasalahan ini hampir sama dengan lembaga PAUD yang masih enggan menggunakan bahasa Inggris.

Kenyataannya, pembelajaran Bahasa Inggris di PAUD masih menghadapi berbagai tantangan. Anak usia dini cenderung mudah bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah atau hafalan. Selain itu, materi seperti nama-nama anggota tubuh dalam Bahasa Inggris sering kali sulit dipahami apabila tidak didukung dengan media yang konkret, menarik, dan mudah divisualisasikan. Guru perlu menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat multisensori agar anak dapat menghubungkan istilah bahasa asing dengan bentuk nyata dari objek yang dipelajari.

Perkembangan teknologi telah menghadirkan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah Augmented Reality (AR). Teknologi AR memungkinkan anak melihat objek dua dimensi berubah menjadi tiga dimensi secara langsung melalui perangkat digital, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan imersif. Penggunaan AR dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman anak, terutama dalam pembelajaran yang membutuhkan visualisasi konkret seperti pengenalan anggota tubuh. Kombinasi antara media gambar anggota tubuh dan teknologi AR diduga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat dan memahami kosa kata Bahasa Inggris secara lebih efektif.

Beberapa isu tentang kemampuan anak dalam berbahasa Inggris dapat diuraikan seperti keterbatasan sumber daya dan sarana prasarana, dikarenakan kurangnya motivasi dan rasa percaya diri anak dalam keterbatasan waktu pembelajaran sehingga metode pembelajaran yang tidak sesuai menjadi keterbatasan penggunaan teknologi,

Masih minimnya lembaga PAUD yang mengenalkan bahasa Inggris, hal ini dikarenakan Guru PAUD masih enggan mengasah kemampuan berbahasa Inggris. Di karenakan sudah mencoba berbagai teknik, strategi, dan metode untuk Penggunaan bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak. Seperi yang sudah di teliti oleh (Sari & Putrie, 2022) menunjukkan bahwa media gambar secara signifikan meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris pada anak kelompok B. Sedangkan penelitian (Mustari et al., 2020) bahwa penggunaan kartu bergambar berpengaruh sangat signifikan terhadap penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak kelompok di TK Teratai UNM Makassar

Berdasarkan hasil observasi awal di TK IT ANNIDA peneliti menemukan fakta bahwa siswa di kelompok B belum dapat memahami dan menguasai kosa kata bahasa Inggris terutama dalam menyebutkan nama-nama anggota tubuh. 5 dari 10 anak sudah bisa menyebutkan akan tetapi 5 di antara lainnya belum dapat menyebutkannya nama-nama anggota tubuh dalam bahasa Inggris seperti kepala (*heade*) tangan (*hands*) karena bunyi menyebutkannya hampir sama. Dan juga berdasarkan metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode pembelajaran yang sifatnya masih konvensional, dimana anak mengerjakan tugas pada lembar kerja yang telah di sediakan seperti LKS. Sehingga menyebabkan anak-anak cenderung merasa bosan dalam mempelajari kemampuan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak

Meskipun AR telah banyak digunakan dalam pembelajaran PAUD, penelitian yang secara khusus menguji efektivitas media gambar anggota tubuh berbasis AR terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris anak masih jarang dilakukan. Penelitian sebelumnya cenderung hanya mengukur aspek motivasi atau keaktifan belajar tanpa menguji secara langsung hasil belajar bahasa Inggris anak. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengombinasikan media gambar dua dimensi dengan teknologi AR dalam satu rangkaian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media gambar anggota tubuh berbantuan Augmented Reality dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B di TK IT Annida. Secara khusus, penelitian ini berupaya melihat peningkatan kemampuan anak dalam mengenali, menyebutkan, dan memahami kosakata anggota tubuh setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media AR.

Kontribusi penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian tentang penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini serta menawarkan pendekatan baru dalam pengenalan kosakata yang lebih konkret dan menyenangkan. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru PAUD dalam memilih media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Lembaga TK juga dapat memanfaatkan temuan ini untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian kuantitatif. dengan metode *eksperimen* yang berbentuk *quasi eksperimen* dengan jenis *one grup pretest – posttest* dimana dalam penelitian ini hanya terdapat satu kelompok penelitian yang di ukur sebelum dan sesudah perlakuan. Lokasi yang digunakan peneliti untuk dijadikan penelitian ini adalah TK IT Annida, beberapa alasan memilih sekolah ini karena TK IT Annida, Berikut populasi dalam penelitian ini adalah 10 anak didik kelompok B di TK IT Annida pada tahun ajaran 2024-2025. Anak-anak dalam kelompok ini berusia sekitar 5–6 tahun dan merupakan target utama pembelajaran kosakata bahasa Inggris di tingkat taman kanak-kanak. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 10 anak kelompok B di TK IT Annida yang dipilih secara *purposive*, yaitu Sampel ini diambil untuk mewakili populasi dalam mengukur efektivitas media gambar dengan bantuan AR terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris. TK IT Annida memiliki jumlah anak kelompok B yang terbatas, memungkinkan peneliti untuk melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel.

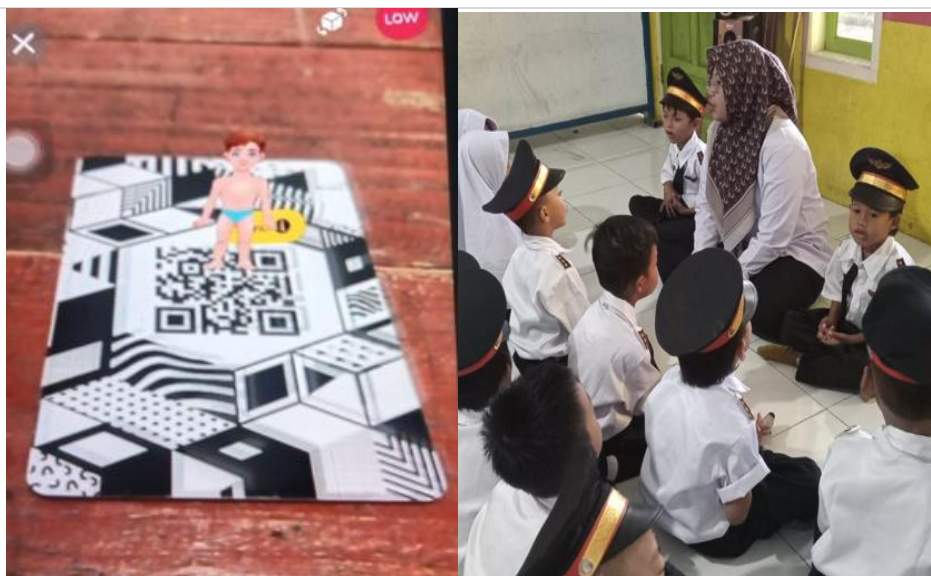
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pretest dan Posttest berdasarkan hasil tes awal pretest dan tes akhir posttest terhadap kemampuan kosa kata bahasa Inggris anak kelompok B di TK IT Annida, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pre Dan Posttes

Kategori	Pretest (F)	Pretest (%)	Posttest (F)	Posttest (%)
Baik	3	20,00%	10	66,67%
Cukup	4	26,67%	4	26,67%
Kurang	8	53,33%	1	6,67%

Dari tabel di atas terlihat adanya peningkatan signifikan pada kategori baik, yang semula hanya 20% (3 anak) menjadi 66,67% (10 anak) setelah diberi perlakuan dengan media gambar anggota tubuh berbantuan Augmented Reality. Sebaliknya, kategori kurang yang semula mendominasi dengan 53,33% (8 anak) menurun drastis menjadi hanya 6,67% (1 anak) pada posttest.



Gambar 1. Implementasi Penggunaan *Aughmented Reality*

Selanjutnya dilakukan analisis deskriptif terhadap nilai pre dan posttest diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) hasil pretest dan posttest sama-sama sebesar 5,0. Nilai median pada pretest dan posttest juga sama yaitu 4,0, yang berarti setengah dari anak memperoleh nilai di bawah 4 dan setengah lainnya di atas 4. Namun, terdapat perbedaan pada standar deviasi. Pada pretest standar deviasi sebesar 2,65, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 4,58. Hal ini menunjukkan bahwa setelah perlakuan menggunakan media gambar berbantuan Augmented Reality, terdapat penyebaran nilai yang lebih luas, di mana sebagian besar anak mengalami peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris yang signifikan. Selanjutnya dilakukan uji t untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara perilaku anak terhadap hasil belajar setelah di berikan perlakuan

Tabel 2. Uji Hipotesis

Model	Unstandardized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	T	Sig
Pre-test	1.897	2.172		.873	.408
Posttest	.862	.137	.912	6.270	.000

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai terhitung sebesar 6,270 dengan signifikan 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara perilaku anak terhadap hasil belajar. Nilai sig < 0.05 menunjukkan pengaruh tersebut sangat signifikan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis gambar AR mampu menstimulasi kemampuan bahasa anak melalui aktivitas interaktif, sehingga mempercepat pencapaian indikator perkembangan bahasa sebagaimana termuat dalam STPPA. Dalam penelitian (Amal et al., 2025) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis AR efektif meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia dini. Anak-anak yang belajar dengan AR menunjukkan kemajuan vocab lebih cepat daripada metode konvensional. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan bahwa menunjukkan stimulasi kemampuan bahasa melalui gambar + AR, sehingga mendukung klaim bahwa AR mempercepat pencapaian indikator perkembangan bahasa. Artinya penggunaan media gambar dengan elemen AR dapat dipertimbangkan sebagai strategi efektif dalam pendidikan bahasa anak usia dini.

Dalam penelitian (Demirdag M. C., Küçük S., 2025) yang melibatkan 44 anak usia prasekolah, metode pembelajaran dengan AR untuk bahasa Inggris (terutama kosakata seperti warna) terbukti lebih efektif dibanding metode tradisional. Anak-anak tampak senang, termotivasi, dan menunjukkan

peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris. Hal ini mendukung teori seperti dikemukakan Brown bahwa AR meningkatkan motivasi belajar, membuat pembelajaran menjadi interaktif & menyenangkan sehingga mempercepat penguasaan bahasa. Dalam konteks teori perkembangan bahasa (usia 5–6 tahun), motivasi dan minat anak mendasar untuk kemajuan bahasa. Dengan AR tidak hanya memfasilitasi stimulasi bahasa, tetapi juga membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan kognitif serta bahasa

Penelitian yang dilakukan (Agung et al., 2024) melakukan penelitian menggunakan metode R&D (model ADDIE), dengan desain one-group pretest-posttest, dan menunjukkan bahwa media AR untuk belajar membaca ("ARBECA") signifikan meningkatkan kemampuan literasi awal dan kognitif anak usia dini. Hasil uji t menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan setelah penggunaan media. Ini mendukung penelitian yang dilakukan bahwa kombinasi AR media bergambar dan suara pelafalan (multisensori) cocok untuk anak usia 5-6 tahun sesuai dengan teori tahap pra-pembaca, di mana anak mulai memahami hubungan simbol visual-bunyi. Sehingga AR bukan hanya membantu kosakata, tetapi juga literasi awal menjadikannya media komprehensif untuk aspek bahasa secara luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar anggota tubuh berbantuan Augmented Reality (AR) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B di TK IT Annida. Temuan awal menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama-nama anggota tubuh dalam bahasa Inggris akibat pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional dan kurang menarik. Melalui pemanfaatan AR, anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan multisensori sehingga lebih mudah memahami kosakata baru. Peningkatan kemampuan anak terlihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan perubahan yang sangat signifikan. Persentase anak yang berada pada kategori kemampuan "baik" meningkat dari 20% menjadi 66,67%, sementara kategori "kurang" menurun drastis dari 53,33% menjadi hanya 6,67%. Hasil ini didukung oleh uji t dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), yang menegaskan bahwa penggunaan media gambar berbantuan AR memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Selain itu, observasi selama proses pembelajaran memperlihatkan bahwa anak menjadi lebih fokus, antusias, serta lebih cepat mengingat kosakata karena dukungan visualisasi 3D, suara, dan interaksi langsung yang ditawarkan oleh AR. Pembelajaran berbasis teknologi ini mendukung teori perkembangan bahasa yang menekankan pentingnya media konkret dan pendekatan menyenangkan bagi anak usia dini. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu lebih kreatif dan terbuka terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan AR dapat menjadi alternatif yang efektif untuk memperkuat penyampaian materi, khususnya materi kosakata bahasa Inggris, sekaligus meningkatkan minat dan partisipasi aktif anak. Guru dapat mengintegrasikan media AR secara berkelanjutan dalam pembelajaran tematik untuk memperkaya pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Bagi lembaga PAUD, hasil penelitian ini menjadi dasar penting untuk mendorong pengembangan program pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. PAUD dapat mempertimbangkan penyediaan fasilitas pendukung seperti perangkat digital, jaringan internet, dan pelatihan sederhana bagi guru agar implementasi AR berjalan efektif dan aman bagi anak. Penggunaan AR juga dapat menjadi salah satu strategi inovatif lembaga untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan di era digital. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar kajian diperluas pada kelompok usia berbeda, misalnya anak usia 4–5 tahun atau 6–7 tahun, guna melihat efektivitas AR pada tahapan perkembangan yang bervariasi. Penelitian dengan metode campuran (*mixed methods*) juga dapat dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak AR, baik dari aspek kuantitatif terkait peningkatan hasil belajar, maupun aspek kualitatif yang

menggambarkan pengalaman belajar anak secara mendalam. Secara keseluruhan, media gambar berbantuan AR layak direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai kebutuhan perkembangan anak usia dini, khususnya dalam peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Agung, A., Vira, A., Putri, W., Widiana, I. W., & Rini, M. G. (2024). Media Augmented Reality Belajar Membaca untuk Menumbuhkan Kemampuan Kognitif dan Literasi Membaca Awal Anak Usia Dini. *8(3)*, 504–512.
- Amal, A., Rusmayadi, & M Bakri, T. (2025). The Effectiveness of Augmented Reality-Based Learning Media in Improving Vocabulary Mastery of Early Childhood in Makassar City. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *13*, 154–159. <https://doi.org/10.23887/paud.v13i1.86193>
- Asadi, H., & Suryana, D. (2020). Studi deskriptif pengaruh permainan Snakes and Ladders terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4(3)*, 2993–3006.
- Demirdag M. C., Küçük S., T. A. (2025). An Investigation of the Effectiveness of Augmented Reality Technology Supported English Language Learning Activities on Preschool Children. <https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2323278>
- Erviana, Y., Kasanah, U., Sari, N., Munawir, A. N. E. R., Mahendra, Y., Munawaroh, S., Maulidia, L. N., Fajrinur, F., Mulyawan, G., & Mulyani, N. S. R. D. (2024). Perkembangan Anak Usia Dini: Kunci untuk Orang Tua dan Pendidik. Penerbit Mifandi Mandiri Digital, 1(01).
- Haeriyah, H., Laili, M. M., & Mulyawan, G. (n.d.). Meninjau Kemandirian Anak Usia Dini melalui Gaya Pengasuhan Demokratis di PAUD As-Sa'adah Kota Cilegon. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, *2(5)*.
- Kusuma, C. S. D. (2018). Integrasi bahasa Inggris dalam proses pembelajaran. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, *15(2)*, 43–50.
- Mahendra, Y., Mulyawan, G., & Putri, V. K. (2023). Transformasi Pembelajaran Sosiologi: Peran Keterampilan 4c Di Abad Ke-21: Indonesia. *P2M STKIP Siliwangi*, *10(2)*, 120–131.
- Mulyawan, G., Kurniawati, D. A., & Sari, M. (2024). Pengembangan Buku Bertekstur dalam Menstimulus Motorik Halus Anak. *8(4)*, 749–756. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6028>
- Mustari, R. E. N., Akib, T., & Amri, N. A. (2020). Media kartu kata bergambar terhadap penguasaan kosakata Inggris anak di TK Teratai UNM Makassar. *Tematik*, *6(1)*, 8–14.
- PUTRI, A. Q., Muzakki, A. A., & Putri, N. G. A. (2023). Implementasi Program Bilingual Bahasa Inggris Sejak Dini untuk Mencetak Generasi Unggul dalam Era Globalisasi: Definisi Program Bilingual, Manfaat Program Bilingual, Implementasi Bahasa Inggris sejak Dini, Mencetak Generasi Unggul Era Globalisasi. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5(2)*, 1–7.
- Sahnan, B. (2024). Peran Bahasa Inggris Dalam Dunia Profesional Dan Globalisasi. *Jurnal Ilmiah IPS Dan Humaniora (JIIH)*, *2(2)*, 44–49.
- Sari, S. N., & Putrie, C. A. R. (2022). Penggunaan Media Animasi Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Di Paud Kenanga. *Research and Development Journal of Education*, *8(1)*, 166–171.
- Simatupang, N. H., Azzahra, S. A., & Ramadhani, F. Z. (2025). Studi Literatur: Menceritakan Kembali sebagai Metode Penguatan Kemampuan Bahasa Indonesia pada Anak Usia Dini. *Karawo: Journal of Community Service (KJCS)*, *3(1)*, 1–8.
- Suhartika, S., & Nst, N. (2025). Kemampuan Penguasaan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Babul Jannah Kampung Tengah. *Jurnal Insan Cita Pendidikan (Iceni)*, *4(2)*, 1–8.
- Suminah, S., Sari, M., & Mulyawan, G. (2024). The Effect of Lego Educational Games on Socio-Emotional Development of Early Childhood At Rifa PAUD Cilegon City. *ICoCSE Proceedings*, 1.