

e-ISSN3025-8030 : p-ISSN3025-6267



Vol. 2, No. 1, Tahun 2024

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

AMPOEN

Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat



Diterbitkan oleh:
Universitas Serambi Mekkah - Banda Aceh

JURNAL AMPOEN

Vol. 2, No. 1, Tahun 2024

Halaman: 63-70

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN “SPINNING WHEEL DAN FLASH CARDS” UNTUK MENGAJARKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KEPADA ANAK USIA DINI

Novi Sriwulandari, Risma Kartika Dewi, Marselina Banja Uru, Dewi Masyitah

Program Studi Sastra Inggris, Universitas Gresik, Kota Gresik

Artikel di Jurnal AMPOEN

Tersedia di : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/ampoen>

DOI : <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1.1573>

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini

APA : Sriwulandari, N., Dewi, R. K., Banja Uru, M., & Masyitah, D. (2024). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN “SPINNING WHEEL DAN FLASH CARDS” UNTUK MENGAJARKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KEPADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 63–70. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1.1573>

Lainnya Kunjungi : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/ampoen>

Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (**Jurnal AMPOEN**): *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* dengan Visi “Berdaya melalui Abdi, Merdeka dalam Publikasi” sebagai platform bagi para pengabdian, peneliti, praktisi, dan akademisi untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan hasil layanan yang berkontribusi terhadap pengembangan masyarakat di Indonesia. Berisi hasil-hasil kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat berupa penerapan berbagai bidang ilmu diantaranya pendidikan, ekonomi, agama, teknik, teknologi, pertanian, sosial humaniora, komputer, kesehatan dan lain sebagainya.

Semua artikel yang diterbitkan dalam jurnal ini dilindungi oleh hak cipta dan dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons 4.0 International License (**CC-BY-SA**) atau lisensi yang setara sebagai lisensi optimal untuk publikasi, distribusi, penggunaan, dan penggunaan ulang karya ilmiah.



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN “SPINNING WHEEL DAN FLASH CARDS” UNTUK MENGAJARKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KEPADA ANAK USIA DINI

**Novi Sriwulandari¹, Risma Kartika
Dewi², Marselina Banja Uru³, Dewi
Masyitah⁴**

¹⁻⁴)Program Studi Sastra Inggris,
Universitas Gresik, Kota Gresik

***Korespondensi:**

Email :

noviwulandari@unigres.ac.id

Riwayat Artikel

Penyerahan : 06/05/2024

Diterima : 07/05/2024

Diterbitkan : 08/05/2024

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang penting untuk diperkenalkan sejak dini mengingat Pada anak usia 0-12 tahun, perkembangan otak mereka tengah berada pada masa “Golden Period” dimana pada masa ini daya serap tentang bahasa sangatlah cepat. Maka memperkenalkan sebuah bahasa asing khususnya Bahasa Inggris kepada mereka adalah sebuah langkah yang tepat guna mempersiapkan masa depan mereka dalam rangka menghadapi persaingan global. Pengabdian masyarakat di TK Futuhatul Ulum desa Roomo, kecamatan Manyar kabupaten Gresik bertujuan untuk mengajarkan kosakata (nama-nama hewan yang terdapat di lingkungan sekitar) dengan menggunakan media pembelajaran “Spinning Wheel dan Flash Cards” kepada 20 siswa usia 5-6 tahun. Metode kegiatan berupa Interview, observasi, demonstrasi serta pendampingan kepada siswa. Dalam kegiatan ini, para siswa diajarkan berbagai macam kosakata tentang binatang yang berada di lingkungan sekitar melalui permainan dengan menggunakan media pembelajaran “Spinning Wheel dan Flash Cards”. Adapun hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa para siswa begitu antusias mengikuti proses belajar, mereka merasa senang dan kosakata mereka tentang hewan yang ada di lingkungan sekitar menjadi bertambah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kosakata Bahasa Inggris, Siswa Usia Dini

Abstract

English is an international language that is important to introduce from an early age, considering that in children aged 0-12 years, their brain development is in the “Golden Period” where at this time, the ability to absorb language is rapid. Thus, introducing a foreign language to them is the right step to prepare for their future to face global competition. Community service at Futuhatul Ulum Kindergarten in Roomo village, Manyar, Gresik aims to teach vocabulary (names of animals around) using “Spinning Wheel and Flash Cards” learning media to 20 students aged 5-6 years. The activity method is in the form of interview, observation, demonstrations and student assistance. In this activity, students are taught various kinds of vocabulary about animals around them through games using the learning media “Spinning Wheel and Flash Cards”. The results of this community service activity show that the students were very enthusiastic about participating in the learning process, and they felt happy. Besides, their vocabulary about animals in the surrounding environment increased.

Keywords: Instructional Media, English Vocabulary, Kindergarten Students

PENDAHULUAN

Persaingan di era globalisasi seperti saat ini menuntut adanya penguasaan Bahasa Inggris sebagai bahasa global atau Lingua Franca. Terlebih saat ini masyarakat akan menghadapi suatu kondisi yang disebut MEA (Masyarakat Ekonomi Asean) dimana masyarakat di dunia akan lebih mudah masuk dari suatu negara ke negara lain terutama dalam hal memperoleh pekerjaan. Oleh sebab itu, Pemerintah Indonesia terutama dalam hal pendidikan nasional melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia agar mampu bersaing dengan sumber daya manusia dari negara lain. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan memperkenalkan Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional tidak hanya di sekolah-sekolah mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi tetapi saat ini Bahasa Inggris juga diperkenalkan kepada siswa pada satuan pendidikan anak usia dini (PAUD). Hal ini dilakukan karena bahasa Inggris dianggap penting sebagai persiapan untuk menghasilkan individu yang nantinya mampu bersaing dalam dunia kerja.

Pengenalan Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing sangatlah penting dilakukan mengingat bahasa tersebut merupakan bahasa internasional yang pada saat ini sering digunakan untuk berkomunikasi tingkat internasional. Pada anak usia 0-12 tahun, perkembangan otak mereka tengah berada pada masa "Golden Period" dimana pada masa ini daya serap tentang bahasa sangatlah cepat. Maka memperkenalkan sebuah bahasa asing kepada mereka adalah sebuah langkah yang tepat guna mempersiapkan masa depan mereka dalam rangka menghadapi persaingan global. Orang tua dan sekolah dituntut untuk pro-aktif dalam peningkatan kualitas anak dan siswanya yang salah satunya memperkenalkan bahasa Inggris lebih awal kepada anak usia dini. Anak usia dini menurut Nurani (2003) merupakan manusia yang diawal kehidupannya mengalami perkembangan fisik dan psikis yang sangat pesat. Sehingga pada usia ini perkembangan kognitif, motoric, Bahasa, social dan seni mereka perlu diperhatikan (Hurlock, 1980).

Memperkenalkan Bahasa Inggris kepada anak-anak dimulai dengan memperkenalkan

kosakata (vocabulary) benda-benda yang berada disekitar. Menurut Richards (1985), Kosakata merupakan seperangkat leksem yang meliputi kata tunggal, kata majemuk dan idiom.

Untuk memperkenalkan bahasa Inggris di sekolah khususnya pada anak usia dini diperlukan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan menurut Wolk (2008) adalah suatu strategi dalam proses belajar mengajar yang memaksimalkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Pendekatan ini mengikuti prinsip-prinsip dasar seperti belajar sambil bermain, belajar dengan mengaplikasikannya, belajar dengan menikmatinya dan belajar dengan menyelesaikan suatu masalah. Menyenangkan di sini merupakan suatu kondisi psikologi dimana emosi siswa menunjukkan bahwa mereka merasa sangat senang karena sesuatu yang menyenangkan atau memuaskan. Pembelajaran yang menyenangkan bisa diimplementasikan melalui permainan yang sesuai dengan peserta didik seperti yang telah dilakukan oleh Firdaus dan Elise (2020) pada penerapan Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. Hasilnya, game edukasi dapat dijadikan suatu cara untuk mengembangkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini. Selain itu, Active Joyful Based Learning (AJBL) yang diterapkan oleh Sriwulandari, et.al (2023) melalui program "E-Funtastic (English Fun and Fantastic) untuk siswa taman kanak-kanak Gapuro Sukolilo memberikan solusi dan kontribusi nyata pada pengajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan. Sehingga kegiatan pengajaran Bahasa Inggris di TK Futuhatul Ulum Desa Roomo kecamatan Manyar Kabupaten Gresik mengimplementasikan Active Joyful Based Learning (AJBL) agar proses belajar mengajar bagi siswa usia dini menjadi menyenangkan. Menurut Jadal (2012), pendekatan AJBL ini memiliki beberapa keuntungan seperti secara psikologis, pendekatan ini memberikan pengakuan terhadap apa yang siswa butuhkan, inginkan dan menyesuaikan dengan kemampuan mereka. Selain itu, pendekatan ini mengaplikasikan aktivitas belajar mengajar yang berdasarkan kegiatan atau situasi sehari-hari. Kemudian,

pendekatan ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi kreatif dan mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara bersamaan. Pendekatan ini tidak hanya terpusat pada pengembangan kognitif siswa saja melainkan juga mengembangkan kompetensi guru dalam mengajar.

Selain pendekatan berbasis AJBL Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa adalah dengan mempergunakan suatu media pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rifai (2007) Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk mendorong proses pembelajaran agar menjadi lebih baik dan mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Media pembelajaran terdiri dari 3 (tiga) macam yaitu visual, audio dan audio visual. Contoh media visual seperti gambar, poster, miniatur suatu benda dan lain sebagainya. Kemudian contoh dari media audio adalah hasil rekaman yang disimpan dalam kaset maupun CD. Sedangkan contoh dari media audio visual adalah video.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan kepala sekolah serta guru taman Kanak-kanak kelompok B TK Futuhatul Ulum ditemukan bahwa Bahasa Inggris diperkenalkan ketika siswa berada pada kelompok bermain kelas B (TK B) dan pada saat observasi proses belajar mengajar di kelas, diperoleh hasil bahwasanya media pembelajaran yang dipergunakan dalam memperkenalkan Bahasa Inggris masih sangat terbatas. Sehingga proses belajar mengajar terkesan monoton dan siswa kurang semangat belajar Bahasa Inggris. Oleh karena itu, penulis sebagai pelaksana dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini membuat suatu media pembelajaran berupa "Spinning Wheel dan Flash Cards" untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris di TK Futuhatul Ulum Desa Roomo kecamatan Manyar Kabupaten Gresik khususnya dalam memperkenalkan nama-nama hewan yang berada di lingkungan sekitar.

Menurut Arsyad (2014) Flash Cards adalah salah satu bentuk media visual yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Flash

Card mempergunakan kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata. Gambar yang terdapat pada Flash Cards adalah benda-benda yang ada di sekitar seperti binatang, buah-buahan, alat transportasi dan lain sebagainya.

Keefektifan penggunaan Flash cards telah dibuktikan oleh beberapa peneliti seperti Sri Wahyuni (2020) dengan judul penelitian "Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku", kemudian Aini (2022) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Materi Daily Activity Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Pada Siswa. Penggunaan Flash cards sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Inggris telah dilakukan oleh Saputri (2020) dengan hasil penggunaan flash cards mampu meningkatkan kemampuan kognitif, merangsang siswa untuk berpikir kreatif serta meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris siswa di SMPN SATAP Kepuh 2 Kecamatan Padarincang. Kemudian Badu dan Uloli (2023) mengajarkan perbendaharaan kata berbahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar negeri 2 Kabila Bone melalui penerapan games dengan menggunakan flash cards menunjukkan bahwa terdapat penambahan kosakata Bahasa Inggris, proses belajar mengajar menjadi kondusif dan menyenangkan. Kemudian Harhap dan Zulfitri (2019) menggunakan metode permainan melalui media flash card dengan hasil bahwasanya penggunaan media ini mampu meningkatkan antusias siswa TK Setia Budi Abadi Perbaungan terhadap materi yang diberikan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama 3 (tiga) hari mulai tanggal 12 sampai dengan 14 Februari 2024. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah interview, observasi, demonstrasi dan pendampingan. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah mengajarkan kosakata nama-nama binatang yang berada di lingkungan sekitar melalui kegiatan belajar yang menyenangkan berbasis AJBL dengan menggunakan media "Spinning Wheel dan Flash Cards". Diharapkan dari kegiatan ini, siswa dapat menambah kosakata baru melalui pengalaman

belajar yang menyenangkan serta memberikan contoh media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajarkan kosakata berbahasa Inggris kepada siswa usia dini di TK Futuhatul Ulum Desa Roomo kecamatan Manyar Kabupaten Gresik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Penerapan Media Pembelajaran "*Spinning Wheel dan Flash Cards*" untuk Mengajarkan Kosakata kepada Anak Usia Dini dilakukan dengan metode observasi, interview, demonstrasi dan pendampingan siswa. Adapun kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu pra-pelaksanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap pra pelaksanaan dilakukan interview kepada guru kelas dan kepala sekolah serta observasi selama proses belajar mengajar di kelas. Pada tahap pelaksanaan dilakukan demonstrasi penggunaan media pembelajaran "*Spinning Wheel dan Flash Cards*" untuk mengajarkan kosakata berbahasa Inggris melalui permainan. Pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi dilakukan pendampingan kepada siswa terkait hasil belajar kosakata berbahasa Inggris serta evaluasi terhadap implementasi media pembelajaran dan strategi AJBL yang diterapkan selama proses belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat Penerapan Media Pembelajaran "*Spinning Wheel dan Flash Cards*" untuk Mengajarkan Kosakata Kepada Anak Usia Dini" yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak *Futuhatul Ulum desa Roomo, kecamatan Manyar, Gresik* berjalan dengan baik. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 (tiga) hari mulai tanggal tanggal 12 sampai dengan 14 Februari 2024. Adapun hasil kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap Pra-Pelaksanaan

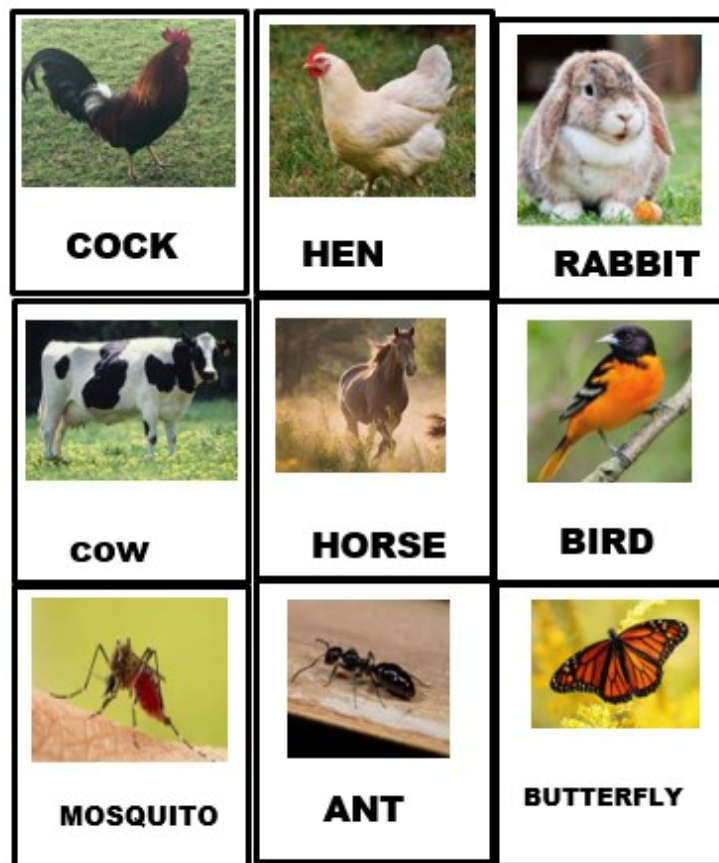
Pada tahap pra pelaksanaan, penulis melaksanakan kegiatan interview dan observasi dengan melibatkan kepala sekolah dan guru kelas untuk memperoleh data terkait jumlah siswa kelompok bermain (TK B) di TK *Futuhatul Ulum desa Roomo, kecamatan Manyar, Gresik* serta mengamati proses belajar mengajar di kelas.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penulis mempersiapkan media pembelajaran "*Spinning Wheel dan Flash Cards*" dengan tema binatang yang berada di lingkungan sekitar. Penulis berkoordinasi dan bekerja sama dengan guru kelas untuk mengatur tempat belajar yang nyaman bagi para siswa kelompok bermain (TK B) di TK *Futuhatul Ulum desa Roomo, kecamatan Manyar, Gresik* yang berjumlah 20 orang dengan rentang usia 5-6 tahun. Pada tahap ini siswa belajar beberapa kosakata dalam bahasa Inggris tentang binatang yang berada di lingkungan sekitar melalui pemberian materi, praktek, penggunaan games dan media pembelajaran yaitu "*Spinning Wheel dan Flash Cards*".

Adapun langkah dalam tahap pelaksanaan antara lain:

1. Siswa diberikan pertanyaan tentang binatang apa yang berada di sekitar lingkungan rumah mereka. Kemudian mereka diberikan pertanyaan terkait bahasa Inggris dari binatang yang mereka sebutkan. Hasilnya hanya beberapa kosakata yang dapat disebutkan seperti cat, dog, chicken dan snake.
2. Siswa diperkenalkan dengan Flash Card yang berisi nama-nama binatang seperti Rabbit, Cock, Cow, Horse, Bird, Hen, Cockroach, Lizard, Mosquito, Ant, Caterpillar, Butterfly.



Gambar 2. Flash Cards dengan Tema Binatang yang Ada di Lingkungan Sekitar

3. Siswa memperhatikan demonstrasi penggunaan media pembelajaran "Spinning Wheel dan Flash Card. Adapun implementasi penggunaan media pembelajaran "Spinning wheel dan Flash Cards" sebagai berikut:
Salah satu siswa memutar Speening Wheel. Ketika jarum berhenti di salah satu warna (biru, merah, hijau atau kuning) maka siswa bisa mengambil salah satu flash card yang berada di dalam amplop berwarna yang tertempel pada papan sesuai warna terpilih yang terdapat pada Spinning Wheel. Kemudian siswa mengambil Flash Card dan menyebutkan nama binatang itu dalam Bahasa Indonesia dan penulis memberikan contoh pengucapan nama hewan tersebut dalam Bahasa Inggris.
4. Siswa melafalkan kosakata yang ada pada flash card berulang-ulang.
5. Siswa diminta untuk menyebutkan nama-nama binatang yang telah mereka pelajari.



Gambar 2. Kegiatan Penerapan Media Pembelajaran "Spinning Wheels dan Flash Cards" untuk Menajarkan Kosakata Kepada Anak Usia Dini" di Taman Kanak-kanak *Futuhatul Ulum* desa Roomo, kecamatan Manyar, Gresik

3. Tahap Evaluasi

Pada hari ke-3 Kegiatan Penerapan Media Pembelajaran "Spinning Wheel dan Flash Cards" untuk Menajarkan Kosakata Kepada Anak Usia Dini" di Taman Kanak-kanak *Futuhatul Ulum* desa Roomo, kecamatan Manyar, Gresik, dilakukan evaluasi. Pada tahap evaluasi, dilakukan pendampingan kepada siswa terkait hasil belajar kosakata berbahasa Inggris tentang binatang. Pada tahap ini dievaluasi apakah ada penambahan kosakata dalam Bahasa Inggris tentang binatang yang berada di lingkungan sekitar. Pada proses ini dilakukan pula proses evaluasi terhadap media dan strategi pembelajaran yang dipergunakan.

Dari kegiatan tersebut di atas, penggunaan Flash Cards cukup efektif untuk mengajarkan kosakata berbahasa Inggris kepada anak usia dini. Dari hasil pendampingan kepada siswa diperoleh bahwa terjadi penambahan kosakata tentang binatang dimana sebelumnya siswa hanya mengetahui 3 sampai dengan 5 kosakata berbahasa Inggris menjadi 9 sampai 10 kosakata berbahasa Inggris. Keunggulan kegiatan

pengabdian kepada masyarakat ini dari pengabdian masyarakat yang serupa oleh Saputri (2020), Badu dan Uloli (2023) serta Harahap dan Zulfitri (2019) ini adalah dalam penggunaan Media "Spinning Wheel". Siswa sangat antusias memutar "Spinning Wheel" dan mengambil Flash Card yang terdapat di dalam amplop sesuai dengan warna yang terpilih. Adapun kekurangan dari kegiatan ini adalah media "Spinning Wheel" yang tidak terlalu besar sehingga kurang begitu maksimal dalam pemakaian dimana siswa usia dini saling berebut untuk memutar "Spinning Wheel". Diharapkan guru sekolah atau pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya untuk bisa membuat "Spinning Wheel" lebih besar dan Flash Card dengan berbagai tema.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat Penerapan Media Pembelajaran "Spinning Wheel dan Flash Cards" untuk Menajarkan Kosakata Kepada Anak Usia Dini" di Taman Kanak-kanak

Futuhatul Ulum desa Roomo, kecamatan Manyar, Gresik berjalan dengan baik dan lancar. Tujuan mengajarkan kosakata berbahasa Inggris tentang binatang yang berada dilingkungan sekitar telah tercapai. Selain terlihat antusias dan senang dengan belajar sambil bermain, kosakata Bahasa Inggris yang dimiliki siswa menjadi bertambah. Untuk kegiatan pengabdian selanjutnya diharapkan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk mengajarkan bagaimana menulis kosakata nama-nama binatang dilingkungan sekitar dengan mudah. Selain itu bisa dikembangkan "Spinning Wheel" yang lebih besar dan menarik beserta Flash Cards dengan *authentic pictures* tema buah-buahan, alat transportasi, alat tulis dan lain sebagainya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Rektor Universitas Gresik, Ibu Kepala Sekolah, ibu wali kelas seta siswa kelompok B TK *Futuhatul Ulum* desa Roomo kecamatan Manyar, Gresik yang telah mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- AINI, NUR. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Materi Daily Activity Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Pada Siswa. *Jurnal Kinerja Pendidikan*, Vol. 4(3):632-647. <https://www.journalserambi.org/index.php/jk/article/view/162/115>.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Badul, Helena dan Uloli, Hendra. 2023. *Flash Card sebagai Media Pembelajaran yang Menarik untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SDN 2 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango*. *Jurnal Pengabdian Teknik Industri*, Vol.2 (2):72-77. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jpit/article/view/22729>

- Firdaus, Muthiara dan Muryanti, Elise. 2020. Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan Tambusai*, Vol.4(2): 1216-1227. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/588/515>.
- Gustomi, A., Kusuma, N. I. L., & Yuliani, L. (2024). Peran Tutor PAUD dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini. *MISTER: Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 1(2), 150–156. <https://doi.org/10.32672/mister.v1i2.1300>
- Harahap, Yuliasari dan Zulfitri. 2019. Penerapan Media Flash Card dalam Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa TK Setia Budi Perbaungan. *Prosiding Seminar Nasional Hasil penelitian*, Vo. 2(1): 605-608 <https://eprosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/185>
- Harmer, J. 2001. *The Practice of English Language Teaching*. Third Edition. Cambridge: Pearson Education.
- Hurlock, E. B. (1980). Psikologi Perkembangan: Sepanjang Rentang Kehidupan. Alih Bahasa: Istiwidiyanti. Jakarta: Erlangga
- Iqbal, M. (2024). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN MENYUSUN MODUL AJAR PADA SEKOLAH PENGGERAK JENJANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 136–143. <https://doi.org/10.32672/ampoenv2i1.845>
- M.M, Jadal. 2012. *Increasing The Achievement of Students by Using The Activity Based Joyful Learning Approach*. *Journal of Arts and Culture*, Vol. 3 (2): 110-114. https://bioinfopublication.org/files/articles/3_2_1_JAC.pdf
- Nugraeni, A. (2024). Peran Media Sosial dalam Pembentukan Identitas Sosial Anak Muda. *LANCAH: Jurnal Inovasi Dan Tren*, 2(1), 142~147. <https://doi.org/10.35870/ljit.v2i1.2247>

- Nurani, Y. (2003). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks.
- Richards, J. (1985). Longman Dictionary of Applied Linguistics. Longman Group Ltd.
- Saputri, Sisca Wulansari. 2020. *Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris*. Jurnal Abdikarya, Vol.2(1): 56-61
<https://ejournal.lppm-unbaja.ac.id/index.php/abdikarya/article/view/1061>
- Scott, W.A., and Ytreberg, L.H. 1990. *Teaching English to Children*. New York: Longman.
- Sudjana dan Rivai. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sriwahyuni. 2020. Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol.4(1): 9-16.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/23734>
- Sriwulandari, Novi, et.al. 2023. Program "E-Funtastic (English Fun and Fantastic)" untuk Siswa Taman Kanak-Kanak Desa Gapuro Sukolilo Gresik. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Lingkungan, Vol.1(2): 56-59
<https://journal.umg.ac.id/index.php/jpml/article/view/5002>
- Wolk, Steven. 2008. *Joy: Joyful Learning Can Flourish in School---If You Give Joy a Chance*. Chicago: Educational Leadership