

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KHAN ACADEMY KIDS DALAM
PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA 5 - 6
TAHUN DI TAMAN KANAK - KANAK DEK PADANG**

Diana Handayani¹, Elise Muryanti²
^{1,2}PGPAUD FIP Universitas Negeri Padang
dianahandayani2002@gmail.com¹ elise@fip.unp.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to assess the effectiveness of using Khan Academy Kids app in teaching English vocabulary in the DEK Padang kindergarten. This study uses a quasi-experimental method with a quantitative approach. This study includes all children in the DEK Padang kindergarten as the research population, with group B3 as the control group and group B1 as the experimental group, each consisting of 15 children. The data collected in this study comes from tests as well as observations. The data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests, and effect size tests. The analysis results show that the experimental group achieved a pre-test score of 9.6 and the control group a score of 9.5, while the average post-test score of the experimental group was 14.2 and that of the control group was 13.6. The results indicate a normal and homogeneous distribution. The hypothesis test yielded a significance value (2-tailed) of $0.029 < 0.05$. An effect size of 3.07 falls into the strong category. Therefore, it is concluded that using the Khan Academy Kids app is effective in introducing children to the English vocabulary.

Keywords: *Early childhood, Application, English Vocabulary*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan aplikasi Khan Academy Kids dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris di Taman kanak-kanak DEK Padang. Studi ini menggunakan metode kuasi-eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Studi ini mencakup semua anak di Taman kanak-kanak DEK Padang sebagai populasi penelitian, dengan kelompok B3 ialah kelompok kontrol dan B1 kelompok eksperimen, dengan setiap kelompok terdiri dari 15 anak. Data yang dikumpulkan dalam studi ini berasal dari tes serta observasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis, dan effect size. Hasil analisis menunjukkan kelompok eksperimen mencapai skor pre-test sebesar 9,6 dan kelompok kontrol sebesar 9,5, sementara rata-rata skor post-test kelompok eksperimen adalah 14,2 dan kelompok kontrol yakni 13,6. Hasil data menunjukkan distribusi yang normal dan homogen. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,029 < 0,05$. Mencapai *efek size* sebesar 3,07 tergolong kepada kategori kuat. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Khan Academy Kids efektif dalam memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris kepada anak.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Aplikasi, Kosakata Bahasa Inggris

A. Pendahuluan

Pendidikan berkualitas menjadi harapan dan dambaan bagi setiap

individu begitupun dengan pengajaran bahasa inggris yang ditargetkan kepada anak untuk mempersiapkan

anak dalam jenjang pendidikan berikutnya. Pembelajaran bahasa Inggris termasuk salah satu bagian dari pelaksanaan pendidikan, saat ini Bahasa Inggris telah masuk ke dalam kurikulum Pendidikan anak usia dini. Bahasa menjadi salah satu perkembangan yang diperhatikan karena memegang peran penting di dalam perkembangan anak. Bahasa merupakan alat komunikasi di kehidupan sehari-hari, baik itu dilakukan secara verbal ataupun non verbal (Mailani et al., 2022). Kemampuan anak dalam berbahasa bisa terus dikembangkan melalui pemberian stimulasi kepada anak. Kemampuan anak dalam berbahasa dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak. Oleh karena itu, lingkungan yang berada di dekat anak seperti guru, orang tua harus mempunyai strategi yang tepat dalam pengembangan bahasa anak..

Bahasa Inggris telah diakui secara global sebagai bahasa internasional yang penting. Semua orang yang berkunjung ke Negara asing berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Bahasa Inggris bisa dikenalkan di mulai dari Taman Kanak-Kanak yang menjadikan anak dapat mempersiapkan dirinya ke

jenjang pendidikan selanjutnya. Santrock dalam Pamungkas (2021) mengemukakan anak yang belajar mengenai bahasa asing akan lebih cepat bisa apabila dibandingkan dengan orang dewasa. Menurut Aminah dalam Junaida dan Zannah, (2023) menyatakan mengajarkan bahasa Inggris pada anak sejak dini dilakukan guna meningkatkan kemampuan anak dalam menguasai kosakata yang nantinya mengurangi kesulitan anak dalam pendidikan selanjutnya.

Memperkenalkan kosakata adalah salah satu cara efektif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa asing anak Pada tahap ini anak berada dalam perkembangan bahasa yang cepat dimana anak memiliki kemampuan untuk menyerap dan meniru kosakata baru. Stimulasi pembelajaran bahasa Inggris sejak dini yang dimulai dari kosakata yang sederhana kepada anak, kata buah-buahan, abjad dan angka. Menurut Hidayati (2017) bahwa dengan menguasai kosakata, maka kemampuan dalam berbicara, membaca dan menulis akan menjadi lebih baik

Salah satu tantangan dalam pengajaran pembelajaran kosakata

Bahasa Inggris pada anak ialah menemukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik belajar anak. Anak yang berada di usia 5-6 tahun cenderung memiliki konsentrasi perhatian belajar yang pendek dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Karena inilah dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan ketika digunakan dalam. Guru memerlukan strategi dan metode dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris kepada anak, menggunakan berbagai pendekatan dan media pembelajaran yang inovatif

Media menjadi salah satu yang bisa dimanfaatkan dalam pengenalan pembelajaran kosakata pada anak. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memperjelas makna dari setiap kegiatan pembelajaran, sehingga akan lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Menurut Marliningsih (2016) peran guru dibutuhkan dalam memilih metode pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Salah satu inovasi dalam pelaksanaan kegiatan belajar bahasa

Inggris pada anak ialah dengan menggunakan media aplikasi digital.

Media aplikasi digital memiliki manfaat dalam pengembangan bahasa anak sebab media digital mampu menolong anak dalam mengembangkan kosakata dan meningkatkan pemahaman bahasa. Salah satu media aplikasi yang bisa digunakan yaitu seperti aplikasi Khan Academy Kids. Aplikasi ini dirancang khusus untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada anak dengan menyesuaikan usia pada anak. Aplikasi tersebut menyediakan beragam aktivitas menarik dan interaktif yang membantu anak mengenal kosakata baru secara menyenangkan. Aplikasi ini memanfaatkan pendekatan berbasis cerita, lagu, permainan yang disesuaikan dengan usia anak, sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak dan mempercepat penguasaan kosakata bahasa Inggris anak.

Hasil data pengamatan awal yang dilakukan penulis yang dilaksanakan selama program Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) pada tanggal 11 Juli sampai 14 Desember 2023 di Taman Kanak-Kanak DEK Padang, khususnya kepada anak

Kelompok B berusia 5-6 tahun, terdapat anak masih belum mencapai pemahaman kosakata dengan optimal, pembedaharaan kata anak yang sedikit. Hal ini terlihat saat guru mengajar pada saat tanpa menggunakan media seperti aplikasi, beberapa anak hanya mendengarkan dengan pasif tanpa merespon pertanyaan dari gurunya. Melihat tersebut, peneliti tertarik untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi, khususnya pada usia 5-6 tahun. Selain itu, penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah penyajian pembelajaran. Aplikasi digital memiliki kemampuan dalam membuat keterarikan anak yang dapat untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Hal ini disebabkan oleh media aplikasi yang menggabungkan unsur audio dan visual, dinilai efektif untuk memudahkan anak ketika mengikuti kegiatan belajar kosakata Bahasa Inggris.

Atas dasar permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul "Efektivitas penggunaan aplikasi Khan Academy Kids dalam mengenal kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak DEK Padang."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengaplikasikan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode kuasi-eksperimental digunakan untuk menentukan efek dari suatu perlakuan tertentu dalam kondisi yang terkontrol. (Sugiyono,2019)). Selanjutnya, Siyoto dan Sodik (2015) menjelaskan quasy eksperiment adalah metode yang menggunakan seluruh subjek yang terdapat pada kelompok belajar (intact group) guna mendapatkan perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif penggunaan aplikasi *khan academy kids* di Taman Kanaak-Kanak DEK Padang untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak. Cluster sampling digunakan dalam penetapan sampel. Sumber data terdiri dari kelompok B3 untuk digunakan sebagai kelas kontrol sementara kelompok B1 merupakan kelas eksperimen, dengan setiap kelas berjumlah 15 anak. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi. Kemudian Untuk analisis data, ini mencakup di dalamnya pengujian normalitas, homogenitas, pengujian hipotesis, serta pengujian *effect size*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil data mengindikasikan perbedaan signifikan antara hasil didapatkan oleh kelompok eksperimen dan kontrol. Penggunaan aplikasi *khan academy kids* di kelas eksperimen menghasilkan peningkatan lebih signifikan dalam pengenalan Kosakata bahasa Inggris dibandingkan dengan kelompok kontrol. Pre-test yang dilakukan pada kelompok eksperimen menunjukkan menghasilkan nilai rata-rata 9,6 dan 14,2 untuk nilai post-test. Sementara pre-test di kelas kontrol memperoleh rata-rata 9,5 dan rata-rata 13,6 untuk post-test. Untuk menguji kenormalan data, dilakukan uji Liliefors untuk memastikan distribusi data menunjukkan normal.

Tabel 1. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test Eksperimen	.197	15	.120	.918	15	.182
Post-Test Eksperimen	.234	15	.027	.891	15	.070
Pre-test Kontrol	.259	15	.068	.917	15	.173
Post-Test Kontrol	.240	15	.020	.915	15	.162

a. Liliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikansi Shapiro-wilk di kelas uji Eksperimen *pre-test* = 0.182 setelah Post-Test = 0.070. Sedangkan nilai signifikansi Shapiro-wilk di kelas kontrol pada pre-test yaitu 0.173 lalu dalam post-test nilainya ialah 0,162. Berdasarkan standar pengukuran uji normalitas, dapat disimpulkan bahwa

nilai signifikansi > 0,05 mengindikasikan bahwa data memenuhi kriteria distribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.000	1	28	1.000
Based on Median	.000	1	28	1.000
Based on Median and with adjusted df	.000	1	27.562	1.000
Based on trimmed mean	.002	1	28	.961

Berdasarkan tabel analisis SPSS 29 di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi ialah 1.000, karena nilai signifikansi lebih dari 0,05, yakni 1,000 > 0,05, sehingga data tersebut dianggap homogen. Dengan demikian, karena kedua kelas tersebut homogen, penelitian ini dapat dilanjutkan

Tabel 3. Independent Sample Test

	Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples Test							
	F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
test	Equal variances assumed	.000	1.000	2.303	29	.029	.867	.376	.098	1.637
	Equal variances not assumed			2.303	27.705	.029	.867	.376	.098	1.638

Berdasarkan tabel diatas, nilai signifikansi (sig) dalam uji varians Levene adalah 1.000 > 0,05. Varians data N-gain pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen varians data menunjukkan bahwa keduanya bersifat sama (homogen). Selanjutnya berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0,029 yang menunjukkan bahwa 0,029 < 0.05.

Berdasarkan hasil ini, maka ditarik kesimpulan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima, mengindikasikan perbedaan efektivitas yang menonjol (nyata) antara penggunaan aplikasi Khan Academy Kids dengan perlakuan yang diberikan guru dalam peningkatan kemampuan untuk mengenali kosakata bahasa Inggris.

Penelitian ini bertujuan untuk menilai keefektifan penggunaan aplikasi Khan Academy Kids di Taman Kanak-Kanak DEK Padang dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris. Salah satu komponen penting untuk perkembangan anak ialah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa ialah kecakapan anak dalam memberikan respon terhadap perintah, suara dan berbicara spontan (Julianti, Natasha dan Dewi, 2018). Berger dalam Al-Harbi (2020) menjelaskan bahwa kemampuan berbahasa mulai berkembang saat bayi berkomunikasi dengan suara dan gerakan kemudian berlatih mengoceh.

Pada zaman sekarang bahasa Inggris penting untuk dikenalkan kepada anak karena bahasa Inggris tekag menjadi bahasa standar Internasional untuk berkomunikasi

antar pendidik berbagai Negara. Bahasa Inggris dapat dikenalkan sejak anak berusia dini sejalan dengan pendapat Santrock dalam Pamungkas dan Amin (2021) mengemukakan bahwa anak cenderung belajar bahasa asing yang lebih cepat dibandingkan orang dewasa. Salah satu aspek yang paling penting dalam pengenalan bahasa Inggris ialah metode yang digunakan dalam mengenalkan kosakata pada anak. Mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak tidaklah mudah, diperlukan strategi serta metode yang efektif. Pada usia ini, anak cenderung lebih menyukai aktivitas bermain, sehingga salah satu cara efektif adalah dengan menggunakan media yang menarik untuk menumbuhkan minat dan perhatian anak terhadap Bahasa Inggris.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mendukung kelancaran jalannya proses belajar agar lebih efektif dan optimal (Fadilah (Fadilah et al., 2023) Keberadaan media pembelajaran memainkan peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Teori sosiokultural Vygotsky yang menyatakan bahwa teori ini digunakan untuk membahas

bagaimana interaksi anak dengan media digital dan lingkungan mempengaruhi perkembangan bahasa anak (Maragkopoulou, 2021).

Pemanfaatan media dalam pembelajaran bertujuan memberikan pengalaman belajar yang holistik dan interaktif bagi anak-anak. Media digital berbasis aplikasi merupakan salah satu pilihan yang efektif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran serta media pembelajaran berbasis digital atau teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperkenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak. Pembelajaran berbasis media digital adalah metode pengajaran yang memanfaatkan teks dan gambar digital, dengan dukungan teknologi jaringan. Materi pembelajaran dan strategi pengajaran dirancang guna mengoptimalkan proses belajar anak, serta bertujuan untuk memperkuat efektivitas pengajaran, menambah pengetahuan dan mengembangkan keterampilan anak (Holzberger et al., 2013). Penerapan media digital dalam bahasa Inggris menjadi alat yang efektif untuk mempelajari bahasa Inggris di sekolah (Vnucko dan Klimova, 2023). Salah satu

pengaplikasian teknologi informasi dan komputer sebagai media mengenalkan kosakata bahasa Inggris ada anak adalah penggunaan aplikasi atau games edukasi. Penggunaan aplikasi dalam peningkatan kosakata anak ditemukan bahwa aplikasi secara signifikan dapat membuat kosakata meningkat (Rebeca dkk, 2019).

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih signifikan ketika memperkenalkan kosakata bahasa Inggris dibandingkan dengan kelompok kontrol, dapat disimpulkan, bahwa aplikasi *khan academy kids* terbukti efektif meningkatkan digunakan untuk memperkenalkan kosakata bahasa Inggris bagi anak. Hasilnya pada kelompok eksperimen, mendapatkan skor pre-test total 144 dengan rata-rata 9,6 dan setelah diberikan *treatment*, total skor post-test berubah dengan nilai yaitu 220 dengan rata-rata 14,2. Di sisi lain, pada kelas kontrol ditemukan peningkatan dengan total hasil *pre-test* yaitu 143 dengan rata-rata 9,5, setelah diberikan *treatment* terjadi peningkatan dengan total skor post-test ialah 205 dan rata-rata 13,6. Meskipun kedua kelompok

menunjukkan peningkatan, kelompok eksperimen mencapai skor lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, mengindikasikan adanya perbedaan mencolok dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris antara kelompok eksperimen dan kontrol, yang menegaskan bahwa media aplikasi *khan academy kids* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak dinilai sangat efektif untuk digunakan

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *khan academy kids* untuk memperkenalkan kosakata tentang bahasa Inggris pada anak berpengaruh signifikan dibandingkan dengan menggunakan media *youtube* pada kelas kontrol. Rata-rata perbandingan antara kedua kelas menunjukkan penggunaan aplikasi *khan academy kids* dalam kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan penggunaan *youtube* di kelas kontrol. Hasil dari nilai signifikansi (2-tailed) ialah 0,029, menandakan bahwa $0,029 < 0,05$. Dari hasil yang diperoleh maka disimpulkan, hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sehingga ada perbedaan

signifikan dalam efektivitas antara penggunaan aplikasi *khan academy kids* dan metode pengajaran guru dalam meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengenal kosakata bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Harbi, S. S. (2020). *Language development and acquisition in early childhood*. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(1), 69–73. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i1.14209>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hidayati, N. N. (2017). *Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar*. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 67–86. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.6>
- Holzberger, D., Philipp, A., & Kunter, M. (2013). *How Teachers' Self-Efficacy Is Related to Instructional Quality: A Longitudinal Analysis*. *Journal of Educational Psychology*, 105(03), 774–786. <https://doi.org/10.1037/a0032198>
- Junaida, J., & Zannah, M. (2023). *Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Audio Visual Di Ra Babussalam T.a 2019/2020*.

- MUDABBIR Journal Reserch and Education Studies, 1(1), 38–50.
<https://doi.org/10.56832/mudabbir.v1i1.5>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). *Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia*. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10.
<https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- MARAGKOPOULOU, K. (2021). *Digital Media and English Language Development of Dual Language*.
- Marlianingsih, N. (2016). *Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud*. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133–140.
- Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Pamungkas, Z. B., & Amin, R. F. (2021). *Peran Pendidikan Bahasa Inggris Untuk Anak Di Usia "Golden Age."* *Islamic Elementary School (IES)*, 2(1), 171–195.
<http://jurnal.iairm-ngabar.com/index.php/ies/article/view/279>
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Literasi Media Publishing.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (2019th ed.). Alfabeta. www.cvalfabeta.com
- Vnucko, G., & Klimova, B. (2023). *Exploring the Potential of Digital Game-Based Vocabulary Learning: A Systematic Review*. *Systems*, 11(2), 1–18.
<https://doi.org/10.3390/systems11020057>