

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS COMMA BERBASIS ANDROID

**Kinanti R. Hayati¹⁾, Tranggono²⁾, Afita D. Parastiwi³⁾, Radityo Anggoro⁴⁾,
Fitriatus Sholeha⁵⁾ dan Albertus A. S. Prakosa⁶⁾**

^{1, 2, 5, 6)}Teknik Industri Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

³⁾Universitas Hang Tuah Surabaya

⁴⁾Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

e-mail: kinantihayati.ti@upnjatim.ac.id¹⁾, tranggono.ti@upnjatim.ac.id²⁾,

afita.prastiwi@hangtuah.ac.id³⁾, onggo@if.its.ac.id⁴⁾,

20032010007@student.upnjatim.ac.id⁵⁾,

20032010108@student.upnjatim.ac.id⁶⁾

ABSTRAK

Bahasa Inggris ialah suatu bahasa internasional yang paling mendominasi komunikasi pada semua negara hingga seluruh dunia. Yang terdapat dalam baku nasional pendidikan anak usia dini yaitu bahasa ialah suatu syarat yang diukur dalam sistem pendidikan anak usia dini. sosialisasi serta pembelajaran bahasa Inggris sejak dini yang dapat mengatasi kesulitan serta tahu dalam kehidupan sehari-hari menggunakan bahasa Inggris. Aplikasi Comma sebagai media dalam belajar bahasa Inggris dinilai sangat berguna serta efektif dipergunakan pada proses belajar dan mengajar pada kelas, khususnya dalam pembelajaran anak PAUD. Sebagaimana dalam penelitian terdahulu bahwa Aplikasi Comma adalah aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk PAUD yang dikembangkan dengan metode pembelajaran TPR (Total Physical Response). Penelitian pada kali ini telah merancang suatu Aplikasi program komputer berbasis android untuk pembelajaran bahasa Inggris yakni Aplikasi Comma yang siap di terapkan pada proses belajar mengajar di kelas. Aplikasi Comma hadir sebagai suatu media yang diharapkan serta dapat membantu pelaksanaan proses belajar mengajar khususnya pembelajaran bahasa Inggris. Aplikasi comma merupakan aplikasi berbasis android yang dirancang melalui beberapa tahapan dan juga menggunakan pendekatan metode pembelajaran TPR (Total Physical Response) yang dinilai sangat efektif dalam proses pembelajaran bahasa asing bagi anak usia dini.

Kata Kunci: Android, Aplikasi Comma, Bahasa Inggris

ABSTRACT

The international language of English is dominates communication in all countries and throughout the world. What is contained in the national standard of education at an early age, namely language is a requirement that is measured in the early childhood education system. socialization and learning English from an early age that can overcome difficulties and know in everyday life using English. The Koma application as a medium for learning English is considered very useful and effective for used especially in teaching and learning activities in the classroom, especially in early childhood learning. As in previous studies, the Koma Application is an English learning application for PAUD which was developed using the TPR (Total Physical Response) learning method. This research has designed an Android-based computer program application for learning English, namely the Koma Application which is ready useful in application, especially in the teaching and learning process in the classroom. The Comma application is present as an expected medium and can help the implementation of the teaching and learning process, especially learning English. The comma application is an android-based application that is designed through several stages and also uses the TPR (Total Physical Response) learning method approach which is considered very effective in the foreign language learning process for early childhood.

Keywords: Android, Comma App, English.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha sadar dan terjadwal buat menciptakan suasana serta proses belajar yang mempengaruhi siswa dalam mengembangkan potensinya sendiri secara aktif supaya mempunyai kekuatan dalam agamanya, mengendalikan diri yang baik, pribadi yang cerdas, berakhlak mulia, serta keterampilan dirinya yang sangat dipenting dalam dunia masyarakat, berbangsa dan bernegara (Fadhilah, 2019). Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang tidak bisa dipungkiri keberadaan dan kegunaannya, sebagaimana pernyataan Fromkin bahwa bahasa Inggris telah disebut menjadi *lingua franca global* (Fromkin, 1990). Bahasa Inggris artinya galat satu bahasa internasional yg paling secara umum dikuasai buat menghubungkan serta mentransfer pengetahuan pada semua global (Fajri & Bako, 2021). Sebagaimana diatur pada baku tingkat nasional dalam jenjang PAUD, bahasa artinya suatu galat dalam suatu pengukuran sistem PAUD. standar tingkat nasional yang biasa menggunakan baku PAUD yakni mengenai cara mengolah bahasa serta aplikasi PAUD di semua tempat dalam aturan NKRI (Yulisa, dkk. 2022). STTPA (baku tingkat Prestasi Tumbuh Kembang Anak) artinya pengembangan perihal kemampuan yang akan dilalui oleh seorang anak dalam segala aspek tumbuh kembangnya, yang terdiri dari aspek keagamaan dan perilaku, fisik motorik, kognitif, bahasa, social emosional, serta seni (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). (Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak, 2015) meskipun bahasa seorang ibu dan bahasa Indonesia permanen wajib ditanamkan dan ditekan dalam konsep pembelajaran anak usia dini, menggunakan bahasa Inggris dalam kegiatan sehari-harinya supaya terlatih serta mampu berbahasa Inggris dengan baik.

TK termasuk dalam tahapan penekanan konsep belajar pendidikan awal sembari bermain (Wulandari, dkk. 2017). PAUD merupakan pendidikan usia dini yg diajarkan semenjak anak berusia sekian tahun sampai memasuki jenjang SD (Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak, 2015). UU RI no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 28 ayat 2 mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia dini yaitu di jalur formal berupa Taman Kanak-Kanak, Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Adapun tujuan Taman Kanak-kanak khususnya dalam Menteri Pendidikan serta budaya yang diputuskan pada nomor 0486/U/92 perihal taman kanak-kanak, sikap pengetahuan yang diletakkan atas arahan tumbuh kembang, terampil, serta sang anak harus memerlukan daya cipta, pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Menjadi tahap awal pendidikan, Taman Kanak-Kanak memegang peranan krusial dalam pertumbuhan serta perkembangan anak. Taman kanak-kanak diyakini baik jika bisa menjadi tonggak pertumbuhan dan perkembangan anak pada momen emas perkembangannya (Liwis, et al. 2017). UU No. 20 thn 2003 perihal Sistem dalam Pendidikan tingkat Nasional mengatur: “PAUD merupakan upaya yang dikhususkan untuk membina anak mulai usia dini hingga usia kesekian tahun agar anak siap masuk pendidikan tinggi” (Musyarofah, 2017). Seorang anak memasuki usia emas atau *golden age* dalam menyerap sesuatu (Maghfiroh & Suryana, 2021), sesuatu yg didapatkan pada usianya sangat mensugesti dan membantu memunculkan karakter sang anak (Maryatun, 2016).

Aplikasi koma adalah aplikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris yang berbasis Android khususnya pada anak PAUD (KB/TK). Aplikasi ini digunakan memakai metode TPR (*total physical response*) sebagai landasan dasar dalam pembuatan aplikasi koma. Aplikasi Comma hadir sebagai salah satu media dengan harapan dapat membantu pelaksanaan proses belajar mengajar khususnya pembelajaran bahasa Inggris. Aplikasi koma merupakan aplikasi berbasis android yang dirancang melalui beberapa tahapan dan juga menggunakan pendekatan metode pembelajaran TPR yang dinilai sangat efektif dalam proses pembelajaran bahasa asing untuk anak usia dini.

II. LITERATUR REVIEW

A. Aplikasi Comma

Aplikasi coma adalah software yang dirancang dalam Android untuk anak PAUD (KB/TK) untuk belajar bahasa inggris. Aplikasi ini memakai suatu metode TPR (*Total Physical Response*) sebagai dasar dasar pembuatan aplikasi coma. Metode TPR merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan 3 aspek penting, yaitu; perintah (*command*), berbicara (*speak*) dan tindakan (*move*). Nama aplikasi comma diambil dari ketiga aspek TPR (*command-speak- action*). Rangkaian aplikasi comma atau Rancangan pembelajaran aplikasi (RPA) terdiri dari tiga unsur yakni *input*, proses dan *output*. Ketiga unsur tersebut bertujuan agar *user* dapat mencapai tujuan dari pembelajaran Bahasa inggris melalui aplikasi comma.

Aplikasi comma adalah aplikasi yang tepat untuk mengisi kekosongan dalam suatu interaksi. Dalam menghadapi era sekarang ini, maka aplikasi/*software* comma sangat tepat sekali dalam mengisi kekosongan tersebut. Pembelajaran Bahasa asing terutama Bahasa inggris sangat membutuhkan interaksi untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal. Dalam pembelajaran secara daring atau online yang dilaksanakan selamaini dirasa masih kurang optimal dalam mengaplikasikan proses interaksi yang tepat. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat mengoptimalkan proses pembelejaraan Bahasa inggris untuk PAUD secara interaktif.

Capaian atau tujuan dari aplikasi comma adalah:

1. *Improving vocabulary* (menambah kosa kata Bahasa inggris)
2. *Imperative sentence* (memahami kalimat perintah).

Rangkaian aplikasi comma atau Rancangan pembelajaran aplikasi (RPA) terdiri dari tiga unsur yakni *input*, proses dan *output*. Ketiga unsur tersebut bertujuan agar user dapat mencapai tujuan dari pembelajaran Bahasa inggris melalui aplikasi comma. Dalam aplikasi comma ini terdapat 2 macam *user*. *User* yang pertama yakni owner atau institusi. *Owner* tidak hanya memiliki akses untuk menentukan siapa saja yang dapat mengakses aplikasi ini namun *owner* juga dapat menentukan *flowchart* dalam metode pembelajaran bahasa inggris melalui aplikasi sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik (KB/TK) dan memiliki kapasitas untuk dapat melihat hasil *assessment* yang dilakukan oleh *user* (*student*). *User* yang kedua yakni student atau peserta didik. Peserta didik akan mendapat *username* dan *password* dari *owner* agar dapat mengakses aplikasi tersebut dari mendapat materi hingga melakukan *assessment*.

Tujuan dari aplikasi COMMA adalah untuk meningkatkan kosakata dan kalimat imperatif. Berdasarkan uraian di atas, Metode TPR efektif apabila diterapkan khususnya pada pembelajaran bahasa Inggris untuk PAUD. Kendala yang sering terjadi yaitu kurangnya inividu terutama kemampuan pengajar dalam menguasai materi bahasa Inggris sehingga menghambat proses belajar mengajar untuk siswa. Dalam aplikasi ini terdapat 2 pengguna yang salah satunya adalah pemilik atau institusi yang dapat digunakan untuk memantau kemajuan belajar siswa. Pengguna kedua adalah mahasiswa yang akan menjadi pengguna aplikasi COMMA dan melakukan penilaian.

B. Metode Pembelajaran Bahasa Inggris

Sesuai menggunakan UU no. 20 thn 2003 perihal Sistem dalam Pendidikan tingkat Nasional, (1) no.14, PAUD merupakan suatu training yg diberikan pada anak semenjak kecil hingga usia 6 tahun melalui penyelenggaraan pendidikan buat menambah tumbuh kembang sang anak sanggup pada menghadapi pendidikan selanjutnya dan berpedoman pada Permendikbud Pasal 7. Suhendan (2013) menyebutkan bahwa periode awal perkembangan anak yakni dimulai ketika emosi, motorik, sensorik dan Bahasa berkembang dengan cepat dengan berbagai metode pendekatan terutama metode TPR Astutik dan Aulina, 2017). Lembaga PAUD atau biasa diklaim menggunakan taman

kanak-kanak yang merupakan suatu forum pendidikan bertanggung jawab pada tumbuh kembang anak, khususnya dalam berbagi kemampuan dalam hal kognitif, fisik (motorik kasar dan motorik halus) serta emosional sang anak. Di termin pendidikan, TK/PAUD merupakan waktu yg sensitif pada pengenalan dalam hal bahasa yang benar serta sah, khususnya perihal belajar dalam bahasa asing yaitu Bahasa Inggris, karena keterampilannya cukup bermanfaat dalam berinteraksi pada lingkungan mereka (Anam, 2020).

Metode TPR bagus jika digunakan dalam hal belajar ataupun mengajar bahasa asing buat anak-anak usia dini (Nurmainiati dan Zuhra, 2022). Piaget mengatakan mengenai anak dalam usia sekitar 2 tahun sampai 7 tahun berada pada tahap pra-operasional, yang mana termin perkembangan memakai simbol/bahasa isyarat serta konsep intuitif. termin ini dibagi sebagai dua tahap, yaitu tahap prakonseptual (dua-4 tahun) dan termin intuitif (4-7 tahun) (biologi dan Sumiati, 2021). Widodo (2005) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa dimulai menggunakan pembelajaran melalui aktualisasi diri, suara, serta gerakan. Pendekatan yg dipergunakan harus sejalan menggunakan tujuan sosialisasi bahasa secara awam (Masruroh et al. 2018). Tujuannya agar anak dapat tahu cara berbicara yg baik serta sah, berani mengatakan pandangan baru terhadap pendapatnya serta bisa komunikasi menggunakan lingkungan sekitarnya (Dwiastuti, dkk. 2016). Metode serta teknik yang digunakan khususnya dalam proses pengajaran bahasa asing antara lain: a. Bercerita b. Bermain Peranc. Seni dan Kerajinan (*Arts and Crafts*) d. Permainan (*Games*), e. Tunjukkan dan Ceritakan, f. Musik serta Gerakan yang mencakup nyanyian-nyanyian serta sajak serta sebagainya.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian kali ini masuk dalam penelitian yang berupa eksperimen semu, dalam metode ini penulis melakukan uji coba menggunakan software berbasis android yg sudah ditentukan sang peneliti. Metode eksperimen ini dipergunakan buat mengukur perubahan yg terjadi sehabis manipulasi. Selain itu, metode eksperimen ini dilakukan menggunakan tujuan agar hipotesis yang dirumuskan bisa dibuktikan. pada penelitian ini, penulis melakukan pretest dan posttest dengan gerombolan kontrol. Desain dalam hal ini tidak menjamin pemenuhan ekivalensi karena proses pemasangannya tidak asal-asalan.

A. Instrumen Penelitian

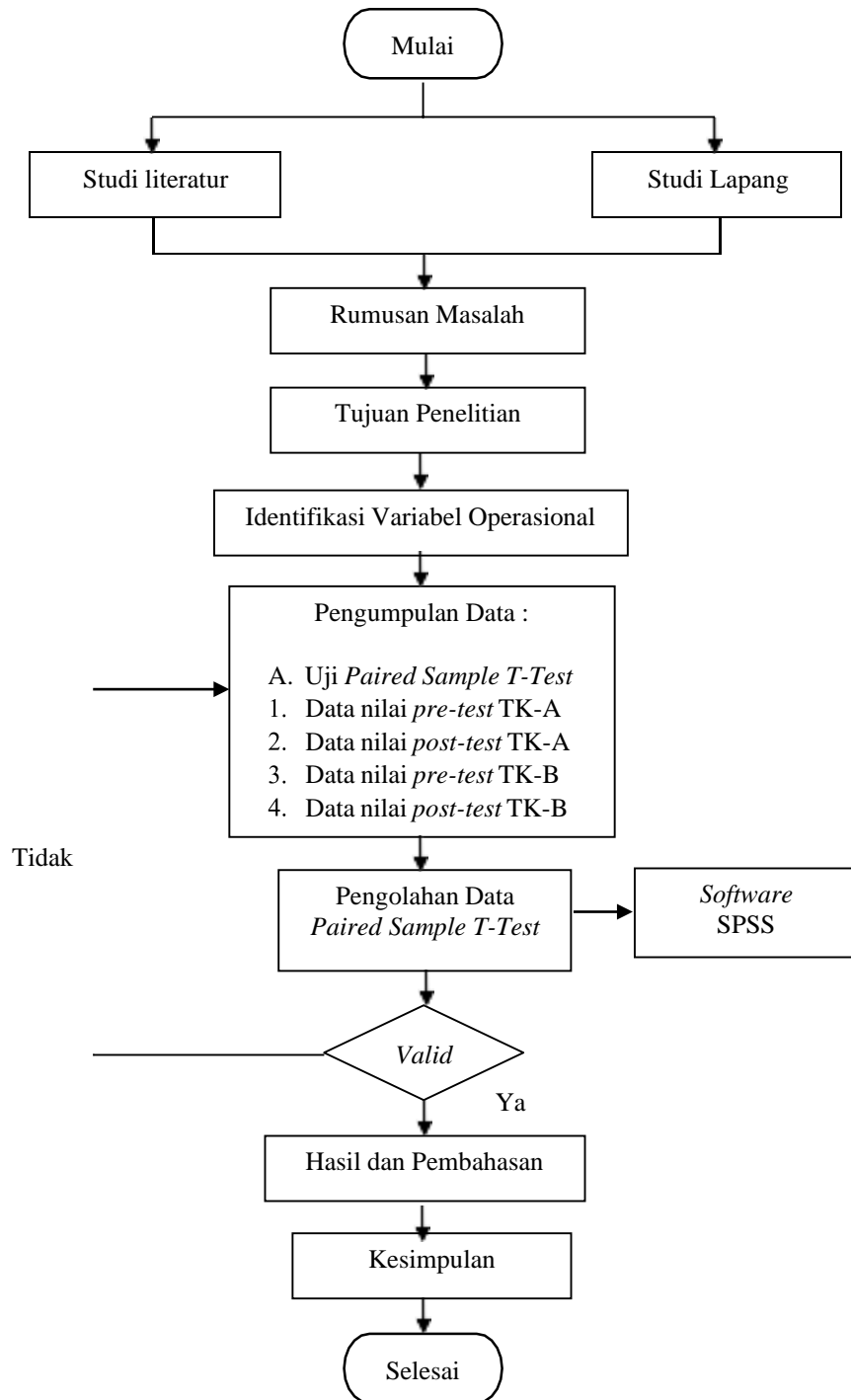
Dalam hal ini, penulis memakai instrumen yang berupa tes dan akan dilakukan sebelum & selesainya perlakuan. Tes ini bertujuan agar bisa mengukur sampai mana keahlian kosakata murid sebelum diberikan perlakuan & sejauh mana kemampuannya setelah diberikan permainan –permainan tersembunyi. Tes ini dilakukan dengan memakai daftar kosakata yang diambil asal permainan hotel tersembunyi dengan level yg dibatasi sang penulis (lampiran).

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini memakai tipe subject design melalui tes awal & tes akhir memakai kelas kontrol (*the matching only pretest – posttest control class design*) yg dijelaskan sang Freankel & Wallen (1977).

C. Tahap Pengolahan Data

Metode pengolahan data yg dipakai pada penelitian ini dikumpulkan lalu diolah menggunakan memakai aplikasi SPSS & dihitung sedemikian rupa sebagai akibatnya bisa ditarik kesimpulan berdasarkan *output* analisis yg sudah dilakukan.



Gambar 1. Flowchart

Penjelasan tahapan pada pengolahan data menggunakan *flowchart*:

1. Mulai

Mulai merupakan bagian yang menunjukkan awal dari sebuah proses atau prosedur.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan merupakan pengamatan secara eksklusif pada lokasi aktivitas yg dilandasi pengalaman & pengetahuan teoretis buat menggali & mengumpulkan data, serta melakukan pengolahan & analisis data.

3. Studi Literatur

Studi literatur adalah rangkaian aktivitas yg menggunakan metode dalam hal data pustaka yang dikumpulkan, serta membaca & mencatat dan memasak bahan penelitian. tahap pencarian referensinya sanggup dari menurut buku, jurnal juga penelitian sebelumnya.

4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan sebuah pertanyaan atau suatu permasalahan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang dialami.

5. Tujuan Penelitian

Setelah rumusan masalah ditentukan, dilanjutkan dengan perumusan tujuan penelitian yaitu untuk mengidentifikasi atau menggambarkan suatu konsep. Dimana tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hasil dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*.

6. Identifikasi Variabel

Variabel merupakan segala sesuatu yg memiliki variasi atau disparitas nilai terukur. Variabel dalam penelitian ini yaitu nilai *pre-test* & *post-test* TK-A dan *pre-test* & *post-test* TK-B.

7. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan mencari/mencatat serta mengumpulkan menggunakan kegiatan observasi/wawancara di lapangan.

8. Pengolahan Data

Tahap ini terdapat pengolahan data mentah untuk menjadi informasi atau pengetahuan. Adapun proses pengolahan data pada penelitian ini yaitu mengolah data nilai-nilai *pretest* serta *posttest* TK-A serta TK-B.

9. Hasil dan Pembahasan

Hasil & pembahasan dalam sebuah laporan penelitian adalah inti asal sebuah goresan pena ilmiah. dalam dalam *output* & pembahasan tersaji secara cermat & kentara mengenai yg akan terjadi.

10. Kesimpulan

Kesimpulan berisi pernyataan singkat asal holistik akibat dalam sebuah penelitian yg berkaitan dengan pemecahan dilema yang sebagai objek penelitian.

11. Selesai

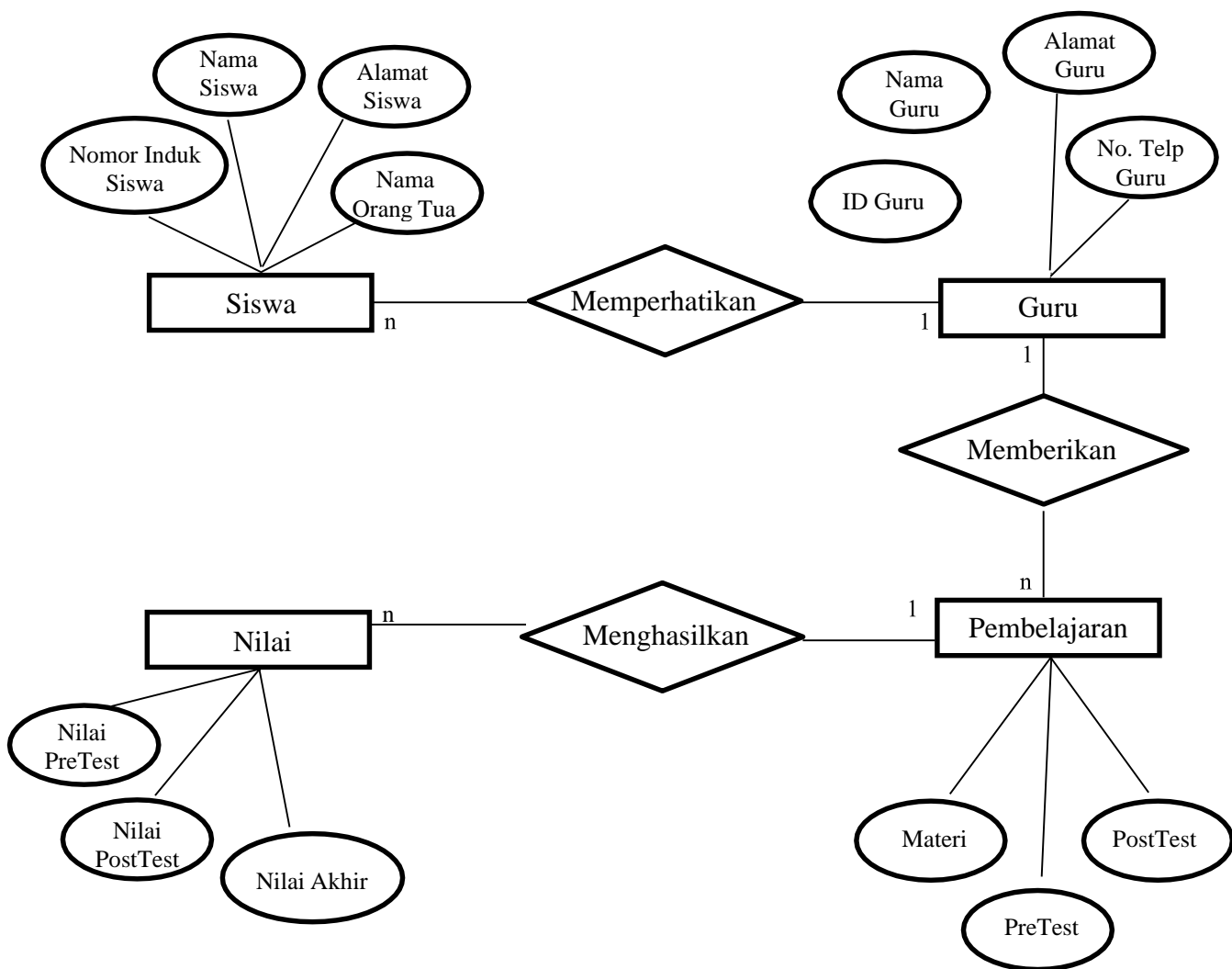
Selesai merupakan bagian penutup dari sebuah *flowchart* dimana menunjukkan berakhirnya dari sebuah proses atau prosedur.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tampilan ERD

ERD adalah sebuah model atau desain buat menghasilkan sebuah database, buat memudahkan pada menggambarkan data yg memiliki korelasi atau rekanan pada bentuk sebuah desain. model konseptual ER sangat bermanfaat untuk mendokumentasikan seluruh bentuk arsitektur data pada suatu organisasi. contoh ini dapat digunakan untuk satu atau lebih tipe contoh data logis.

Tujuan dari pengembangan ini ialah buat membentuk struktur metadata buat datamaster entitas serta set contoh logis ER. ERD umumnya erat kaitannya menggunakan Data Flow Diagram (DFD) buat menampilkan sebuah data store. Tujuannya adalah buat memvisualisasikan bagaimana proses data bisa saling berafiliasi serta bisa menciptakan data relasional.



Gambar 2. ERD Aplikasi COMMA

B. Pengolahan Data



Gambar 3. Tampilan Aplikasi Comma

Pada gambar 3 merupakan tampilan aplikasi Comma yang bisa dipergunakan oleh masyarakat sekolah (guru, siswa, dll) yang terlibat, serta terdapat 2 portal *login* untuk admin dan untuk siswa. Setiap akses tersedia untuk masing-masing portal sehingga dalam penggunaannya cukup memudahkan pengguna untuk menjalankan aplikasi. Antarmuka pada aplikasi Comma ini menggunakan tampilan yang dapat menarik minat anak-anak untuk menggunakan aplikasi koma ini untuk belajar Bahasa Inggris. Tampilan aplikasi Comma terdiri dari berbagai ilustrasi yang bisa membuat anak-anak mengenal objek belajar dengan baik, mudah dan interaktif (Hayati, dkk. 2022). Data yang ada dalam aplikasi tersebut kemudian disatukan dengan data *post- test* yang sudah dilakukan sebelumnya, kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan metode statistik inferensi (*paired sample T-test*).



Gambar 4. Halaman Murid

Terlihat dari pada gambar 4 pada pojok kiri atas terdapat nama murid dan kelas yang didaftarkan oleh guru. Pada pojok kanan atas terdapat tombol untuk memainkan dan menghentikan music pada halaman murid dan disamping kanan terdapat tombol ikon untuk *Log Out*.

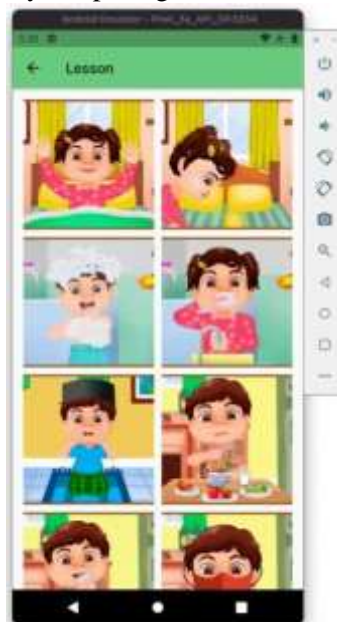
Terdapat juga gambar pintu pada layar utama dan dapat di swipe untuk memilih kelas yang diinginkan yang berfungsi sebagai tombol untuk memunculkan *pop up* pilihan terlihat dibawah ini yaitu pada gambar 5:



Gambar 5. Pop Up Lesson dan Start Quiz

Klik tombol “Lessons” untuk memulai belajar, maka akan *redirect* ke Halaman *Lessons*. Klik tombol “Start Quiz” untuk memulai kuis, maka akan *redirect* ke Halaman Quiz.

Pada halaman *lessons* murid akan mendapatkan mata pelajaran yang sesuai dengan kategori kelas masing-masing, didalam nya terdapat gambar soal yang akan dipelajari oleh murid. Seperti dibawah ini yaitu pada gambar 6:



Gambar 6. Halaman Lesson



Gambar 7. Soal Quiz

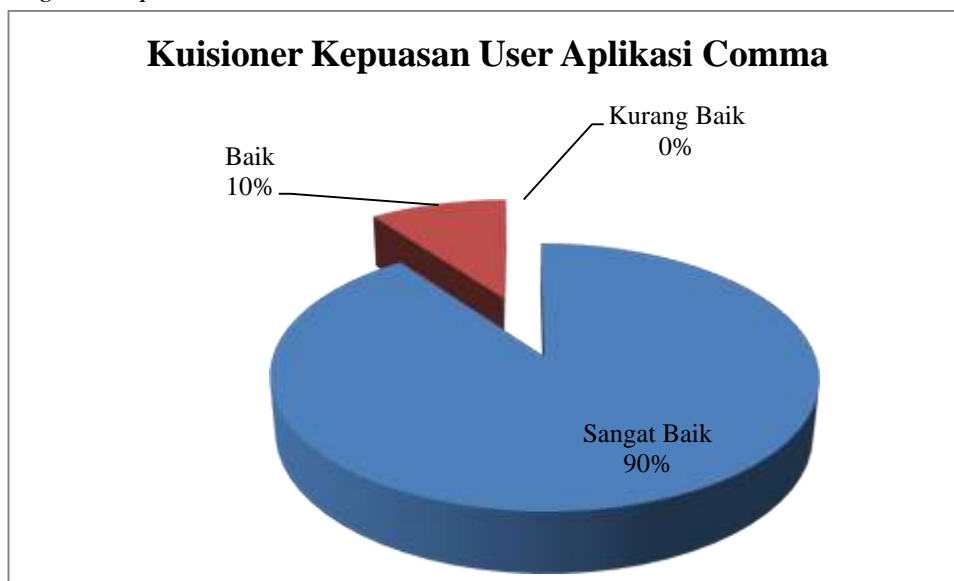
Pada gambar 7 di atas, tepat pojok sebelah kiri atas ada tombol *back*/kembali menuju ke halaman/tempat *Quiz*, serta bisa digunakan untuk membatalkan kuis. Pojok kanan sebelah atas ada tombol “*Skip*” untuk melewati soal tersebut dan tidak mendapatkan poin pada soal tersebut. Dibawah nya terdapat *timer* 3 menit untuk menyelesaikan soal tersebut, jika melewati batas waktu maka dinyatakan tidak bisa menjawab soal tersebut.

Terdapat tombol “*play*” untuk mengeluarkan suar pada jawaban tersebut. Untuk menjawab pertanyaan klik pada tombol kata yang terdapat pada layar. Setelah menyelesaikan soal kuis maka akan *redirect* ke halaman *score* yang akan menampilkan hasil pada soal yang sudah diselesaikan tersebut. Seperti dibawah ini yaitu pada gambar 8:



Gambar 8. Score Quiz

C. Diagram Kepuasan User



Gambar 9. Ddiagram kuisisioner kepuasan user

Dari gambar 9 dapat diketahui bahwa setelah aplikasi Comma direalisasikan terbukti bahwa kepuasan pengguna atau user dari aplikasi tersebut merespon dengan baik, yakni hasil responden yang mengatakan sangat baik sekitar 90%, baik 10% dan kurang baik 0%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi comma cukup mudah penggunaannya dalam belajar bahasa asing/bahasa Inggris khususnya untuk anak-anak, karena penggunaan aplikasinya yang mudah dan menarik.

V. KESIMPULAN

Dapat diketahui bahwa pengaruh aplikasi comma dalam meningkatkan pembelajaran di TK Roudhotul Muttaqin Mojokerto pada TK-A dan TK-B dapat terlihat jelas untuk uji *pretest* dan *posttest* yang dihasilkan. Sehingga dalam hal ini bisa disimpulkan bahwa nilai *post test* dengan menggunakan aplikasi comma lebih baik dibandingkan dengan *pre test* yang menggunakan media lembar kertas. Selain itu, tampilan atau gambar-gambar yang terdapat dalam aplikasi comma cukup jelas dan menarik perhatian TK Roudhotul Muttaqin Mojokerto, sehingga menyebabkan mereka memiliki tingkat semangat yang lebih tinggi untuk menyelesaikan pekerjaannya. Selain itu, penggunaannya juga mudah dan praktis. Penelitian selanjutnya diperlukan ketelitian yang tinggi dalam memasukkan data maupun perintah pada *software* agar perintah bisa dieksekusi dan hasil perhitungan bisa didapatkan, serta ketelitian dalam perhitungan manual yang perlu diperhatikan untuk mengambil sebuah kesimpulan .

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, N. K.(2020). Peran Penting Orang Tua Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris PAUD, Jurnal PAUD. 1 No. 2, 9–25
- Astutik, Y., & Aulina, C. N. (2017). Metode Total Physical Response (TPR) Pada Pengajaran Bahasa Inggris Siswa Taman Kanak-Kanak. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol. 17, No. 2, pp: 196-207
- Dwiastuty, N., Anggoro, D., & Anita, T. (2016). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode Total Physical Response (TPR). Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 3, No. 1, pp: 29-34.
- Fadhilah, N. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Pembelajaran Market Place Activity (Mpa) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam(Pai) Siswa Di Smkal Hidayah Kota Cirebon. Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.
- Fajri, R., & Bako, A. (2021). Pelatihan Bahasa Inggris Kepada Anak-Anak Di Tpa Baitul Munawwarah. Jurnal Pengabdian Masyarakat (Pendidikan), Vol. 3, No. 2.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin. (2018). Useful Of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2, No. 2, pp: 162-169

- Fraenkel J R & Wallen N E. (1977). *How to Design and Evaluate Research in Education* (7th ed). Boston : Mc. Graw- Hill Publishing Company.
- Fromkin Rodman Collins. (1990). *An Introduction To Language*. Australia: Holt. Rinehart an Winston.
- Hayati, K. R., Prastiwi, A. D., Donoriyanto, D. S., & Zinedine, A. (2022). Improving English Learning For Kindergarten Students Through Comma Application In New Normal Era. *Ijeise*, Vol. 3, No. 1, pp: 7–11.
- Hayati, K. R., & Sumiati. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Paud Melalui Metodetotal Physical Response (Tpr) Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industry 4.0. *Abiyasa: Jurnal Abdimas dan Ilmu Rekayasa*, Vol. 1, No. 1, pp: 7-13.
- Liwis, N., Antara, P. A., & Ujjanti, P. R., (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Gugus V Kecamatan Buleleng. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1,
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, No. 1, pp: 1560-1566.
- Maryatun, I. B. (2016). Peran Pendidik PAUD Dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5, No. 1. Masruroh, L., Ainiyah, M., & Hidayah, B. (2018). Pelatihan Pengajaran Bahasa Inggris Usia Dini bagi Guru-Guru Bahasa Inggris di PAUD-TK-MI. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 2(1), 33.
- Musyarafah. (2017). Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aba Iv Mangli Jember Tahun 2016. *INJECT: Interdisciplinary Journal of Communication*, Vol. 2, No. 1, pp: 99-122.
- Nurmainiati., & Zuhra. (2022). Pengajaran Bahasa Inggris Dasar Kepada Para Petani Garam Di Desa Bluka Teubai Kec. Suhandan. (2013). Using Total Physical Response Method in Early Childhood Foreign Language Teaching Environments *Assist. Social and Behavioral Sciences* (93) 1766-1768
- Petunjuk Teknik Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak. (2015). Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Widodo, H.P. (2005). Teaching Children Using a Total Physical Response (TPR) Method: Rethinking. *Bahasa dan Seni* 33 (2) 235-248.
- Wulandari, R., Ichsan, B., & Romadhon, Y. A. (2017). Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Usia 3-6 Tahun Dengan Pendidikan Usia Dini Dan Tanpa Pendidikan Usia Dini Di Kecamatan Peterongan Jombang. *Jurnal Biomedika*, Vol. 8, No. 1
- Yulisa, A., Halimah, S., Susana., & Wulandari, R. (2022). Konsep Dasar Pengelolaan di Kelompok Bermain (KB). *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, Vol. 1, No. 1.