

**PENGARUH MEDIA YOUTUBE TERHADAP PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Fiya Mahardhika<sup>1</sup>, Ratih Kusumawardani<sup>2</sup>, Luluk Asmawati<sup>3</sup>  
 PG PAUD Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

**Corresponding Author:** Fiya Mahardhika, e-mail: [fiyamahardhika231@gmail.com](mailto:fiyamahardhika231@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilaksanakan dengan latar belakang masalah yang timbul karena anak kesulitan mengingat kosakata yang sudah diajarkan. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh pada penggunaan media YouTube terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Cilebut Timur-Kabupaten Bogor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode ex-post facto. Populasi dalam penelitian sebanyak 150 anak, teknik pengambilan sampel yang digunakan memakai Purposive Sampling yang berjumlah 30 sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket. Data yang didapatkan dari kuesioner lalu dikumpulkan dan di analisis menggunakan bantuan program IBM SPSS 22. Pengujian hipotesis yang dipakai memakai uji regresi linear sederhana karena hasil data yang telah diuji berdistribusi normal. Dari hasil analisis tersebut menjawab tujuan penelitian ini, yaitu didapatkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,675 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima maka terdapat pengaruh yang signifikan antara media YouTube terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Cilebut Timur-Kabupaten Bogor dan nilai koefisien determinasi atau R Square 0,456 artinya besarnya nilai kontribusi variabel media YouTube dalam mempengaruhi variabel pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun sebesar 45,6%.

**Kata Kunci:** Media YouTube; Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris; Anak Usia 5-6 Tahun

**ARTICLE INFO**

*Article history:*

*Received*

01, 02, 2023

*Revised*

10, 02, 2023

*Accepted*

10,03, 2023

How to Cite

: Fiya Mahardhika, Ratih Kusumawardani, dan Luluk Asmawati, (2023), Pengaruh Media Youtube Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun, Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini, 5 (1), hal. 7-21.

DOI

: <https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.766>

Journal Homepage

: <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/pelangi>

This is an open acc

: [ess article under the CC BY SA license](#)

## PENDAHULUAN

Anak usia dini berada direntang usia 0-6 tahun yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, masa ini disebut masa emas (*golden age*). Usia *golden age* diartikan sebagai individu yang sedang mengalami proses tumbuh-kembang yang sangat pesat dibanding usia-usia selanjutnya dan usia dini berada pada masa peka terhadap berbagai stimulus sehingga perlu mendapatkan rangsangan yang tepat dari lingkungannya agar pertumbuhan dan perkembangannya maksimal. Hal ini senada dengan pendapat Susanti bahwa anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan unik<sup>1</sup>. Pendidikan membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak, untuk menuntun agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya<sup>2</sup>. Pemberian rangsangan melalui pendidikan dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dengan cara mengajarkan pembiasaan-pembiasaan kepada anak untuk membentuk perilaku yang baik yang akan berguna untuk anak. Usia tersebut merupakan usia yang sangat tepat untuk memunculkan berbagai potensi tersembunyi dan membutuhkan pemberian rangsangan dengan pendidikan agar pertumbuhan dan perkembangannya berjalan dengan maksimal.

Salah satu aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting karena dalam kehidupan tidak terlepas dari bahasa sebagai alat komunikasi. Bahasa akan mempermudah anak dalam bergaul, berkomunikasi, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Salah satu unsur bahasa yang sangat penting adalah kosakata. Kosakata yaitu perbendaharaan kata atau dalam bahasa Inggris vocabulary. Kosakata adalah kumpulan dari kata-kata yang diketahui seseorang dan merupakan salah satu komponen bahasa yang penting untuk

---

<sup>1</sup> Nirmalasari, S., & Lubis, K. (2022). Stimulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Media Bergambar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 4(1), 39. <https://univamedan.ac.id/ejurnal/index.php/hibrululama/article/view/170/194>.

<sup>2</sup> Asmawati, L., Gusmawati, A. D., & Sayekti, T. (2022). Pemanfaatan Vlog Bagi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5 Tahun. *Jurnal CARE*, 2(9), 73.

dipelajari dalam bahasa Inggris<sup>3</sup>. Hal ini senada dengan pendapat dari Ratri bahwa kosakata adalah susunan kata yang dapat dimengerti oleh seseorang yang akan digunakan untuk membuat sebuah kalimat baru<sup>4</sup>. Kosakata merupakan bagian-bagian dari suatu kalimat yang dimiliki oleh seseorang<sup>5</sup>. Bagian-bagian kalimat tersebut memberikan arti bahwa seseorang memakai bahasa. Kosakata adalah komponen bahasa yang berkaitan dengan penggunaan kata ketika seseorang berbahasa<sup>6</sup>. Kosakata sangat penting dikembangkan oleh anak usia dini karena diperlukan sebagai dasar pengenalan bahasa, semakin beragam kosakata yang diperoleh anak maka akan semakin pintar anak dalam berbahasa. Kosakata merupakan dasar dari pembelajaran bahasa Inggris yang wajib dikuasai dan dimiliki untuk mengembangkan keterampilan berbahasa. Semakin kaya seseorang akan kosakata maka semakin baik kemampuan berbahasanya, karena tanpa kosakata yang cukup seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan baik. Pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini dimulai dari hal sederhana yang ada di lingkungan anak dan proses pembelajarannya dilakukan setahap demi setahap. Pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini dimana usia tersebut merupakan usia emas, yang mana pada masa-masa tersebut menjadi masa yang sangat efektif dalam menyerap bahasa Inggris.

Pengenalan kosakata memiliki beberapa manfaat, yaitu: 1) Menyampaikan atau berkomunikasi; 2) Jumlah kosakata secara langsung berhubungan dengan kefasihan membaca; 3) Mendukung pengembangan kemampuan verbal dan spasial<sup>7</sup>. Menurut Devinta manfaat pengenalan kosakata bahasa Inggris yaitu 1)

---

<sup>3</sup> Widyahening, C. E. T., & Rahayu, M. S. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 110. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/913/pdf>

<sup>4</sup> Mustari, R. E. N. (2019). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Teratai UNM Makassar. *SKRIPSI. FKIP : Universitas Muhammadiyah Makassar*, 9.

<sup>5</sup> Prasetyaningsih, R. (2013). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar Pada Kelompok B PAUD Kuncup Mekar Wiro Bayat Klaten. *SKRIPSI. FIP: Universitas Negeri Yogyakarta*, 1.

<sup>6</sup> Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1218. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/588/515>

<sup>7</sup> Lestari, I. Y. (2012). Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Media Kartu Gambar (Flash Card) Pada Kelompok B di RA Barokah Klodran Karanganyar

Memudahkan berkomunikasi; 2) Meningkatnya kemampuan berbahasanya; 3) Mempermudah anak dalam memori penguasaan kata<sup>8</sup>. Maka dapat disimpulkan dengan memperkenalkan kosakata bahasa Inggris anak akan menguasai banyak kosakata, meningkatkan rasa kepercayaan dirinya menggunakan bahasa Inggris untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain, dan mendukung perkembangan kemampuan bahasa Inggris yang lain.

Era teknologi saat ini memang mengharuskan anak-anak untuk dapat memahami dan menguasai bahasa Inggris karena bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang mempunyai peranan penting dalam menghubungkan segala informasi ke seluruh dunia. Dengan mengenalkan bahasa Inggris sejak dini artinya membekali anak untuk membangun rasa kepercayaan dirinya menggunakan bahasa Inggris.

Penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak 5-6 tahun masih tergolong rendah. Kenyataan di lapangan, pada saat pembelajaran bahasa Inggris anak sering mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, pelafalan belum benar dan perbendaharaan kosakata yang masih minim<sup>9</sup>. Anak juga masih kesulitan untuk mengingat kata yang telah diajarkan<sup>10</sup>. Hal tersebut terjadi karena penggunaan bahasa Inggris yang jarang digunakan di lingkungan anak<sup>11</sup>. Anak menganggap bahwa bahasa Inggris sulit, karena cara pengucapan yang asing bagi anak dan anak lebih terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dalam percakapan sehari-hari. Anak tidak bisa diajarkan bahasa Inggris secara mandiri, hal tersebut akan membuat anak merasa bingung, maka anak membutuhkan sebuah media untuk membantunya.

---

Tahun Pelajaran 2011/2012. SKRIPSI. FKIP: Universitas Muhammdiyah Surakarta, 6. [http://eprints.ums.ac.id/19227/13/11.\\_Naskah\\_Publikasi.pdf](http://eprints.ums.ac.id/19227/13/11._Naskah_Publikasi.pdf)

<sup>8</sup> Ratri, D. P., Iswahyuni, & Lailiyah, N. (2018). Mengajar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. UB Press.

<sup>99</sup> Arwati, N. M., & Fadillah, S. (2019). Pengaruh Gerak dan Lagu (Music And Movement) Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kasih Ibu. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 69.

<sup>10</sup> Ardini, P. P., Pahrun, H. N., & Jamin, N. S. (2020). Pengaruh Animasi Gambar Terhadap Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Kota Gorontalo. Prosiding Seminar Nasional FIP 2020, 1(1), 107.

<sup>11</sup> Lazmitha, D. T., & Saroinsong, W. P. (2021). Pengembangan Phonics Toolbox Untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak. Jurnal PAUD Teratai, 10(2), 58.

## KAJIAN TEORI

### 1. Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan kepada anak sehingga anak mampu memperoleh ilmu pengetahuan<sup>12</sup>. Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar yang berisi pengetahuan agar dapat membantu anak memperoleh pengetahuan. Media tidak lepas dari pembelajaran karena media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman anak. Media digunakan sebagai faktor pendukung dari proses pembelajaran untuk mengembangkan kualitas pembelajaran<sup>13</sup>. Hal ini senada dengan pendapat Ramen bahwa media merupakan komponen pendukung yang sangat penting dalam menyalurkan ilmu pengetahuan kepada anak<sup>14</sup>. Penggunaan media mampu memberi dampak keberhasilan karena anak menjadi lebih semangat serta pemahaman materi yang diajarkan lebih cepat ditangkap atau dipahami oleh anak. Keberadaan media memberikan ruang tersendiri bagi guru dan anak serta media mampu beradaptasi mengikuti perkembangan pembelajaran. Anak lebih cepat memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media. Dengan perkembangan zaman media mampu bertransformasi menjadi lebih modern dengan banyak versi sehingga dapat memilih sesuai kebutuhan materi pembelajaran. Media dapat berbentuk perangkat yang memiliki versi yang beragam mulai dari cetak, audio, visual, dan audio-visual.

Sekarang ini dunia telah berada di era revolusi 4.0 dan akan memasuki era 5.0 sehingga pada era tersebut teknologi sudah menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi yang saat ini sering digunakan adalah gawai, karena gawai ringan, mudah dibawa kemanapun serta banyak kegunaannya selain sebagai alat komunikasi. Hal ini ditandai dengan 133% populasi pengguna gawai di Indonesia dengan perbandingan 56% penduduk

---

<sup>12</sup> Yuliasari, L. (2022). Pengembangan Media Copikari (Congklak Pintar Kartu Misteri) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Materi pembagian. Skripsi. FTK: Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten. <http://repository.uinbanten.ac.id/8055/>

<sup>13</sup> Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

<sup>14</sup> Purba, R. A., Mawati, A. T., Pramusita, D. P. Y. A. S. M., Purba, J. E. B. S. R. F., Sinaga, K., Rofiki, N. M. I., & Recard, M. (2021). Media dan Teknologi Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

Indonesia, sehingga satu orang bisa saja memiliki lebih dari dua gawai<sup>15</sup>. Penggunaan gawai pada anak usia dini sebanyak 71,3%<sup>16</sup>. Salah satu fitur pada gawai yang dapat menarik perhatian anak yaitu *YouTube*.

## 2. *Youtube*

*YouTube* merupakan media yang dapat menyampaikan informasi secara audio-visual dan mudah diakses oleh siapa saja<sup>17</sup>. *YouTube* merupakan sebuah situs web yang dapat membagikan, mendengarkan dan menunjukkan video kepada setiap orang yang ada didunia serta dapat membangun komunitas melalui cerita yang dibagikan. Terdapat berbagai konten video yang dapat diakses oleh semua penggunanya, seperti video musik, film, berita, olahraga, fashion, edukasi dan juga vlog. *YouTube* juga merupakan layanan sharing yang dapat membagikan video dengan konten yang menarik, tidak ada batasan durasi dan dapat diakses berbagai kalangan usia. Siapapun bisa mengakses *YouTube* ini karena mudah hanya mengklik logo *YouTube* pada gawai sudah dapat terbuka. Selain bisa menonton dan mengunggah video, *YouTube* juga mempunyai fitur berbagi video sehingga dapat dilihat oleh siapapun yang mengklik video tersebut.

*YouTube* yang sangat fleksibel dapat dilihat kapanpun dan dimanapun, dinilai dapat memberikan sesuatu hal yang dapat dilihat dan didengar hal ini mampu memberikan semangat kepada anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran. *YouTube* dapat menawarkan pengalaman pembelajaran dengan teknologi yang menyediakan ratusan ribu video dengan berbagai ragam topik yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut merujuk pada pendapat Renda yaitu *YouTube* dapat menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital dan dapat

---

<sup>15</sup> Rihlah, J., Shari, D., & Anggraeni, A. R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 46.  
<https://journal.umtas.ac.id/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/view/1204/648>

<sup>16</sup> Riana, F. (2021). Survei KPAI: 76,8 Persen Anak Gunakan Gawai di Luar Jam Belajar. *Tempo.Co*. <https://nasional.tempo.co/read/1420670/survei-kpai-768-persen-anak-gunakan-gawai-di-luar-jam-belajar/full&view=ok>

<sup>17</sup> Asmawati, L. (2017). *Konsep Pembelajaran PAUD* (Kuswandi (ed.)). Remaja Rosdakarya.

meningkatkan minat belajar<sup>18</sup>. Diperkuat juga oleh salah satu penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dimyati yang menyatakan bahwa melalui video sebagai media pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran pada anak lebih terarah<sup>19</sup>.

*YouTube*, membuat anak-anak dapat belajar bahasa Inggris melalui cerita, lagu, atau vlog<sup>20</sup>. Media *YouTube* merupakan media pembelajaran yang bersifat audio-visual yang membuat anak tertarik untuk belajar, dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi terarah, menyenangkan dan memberikan pengalaman yang baru untuk anak. Orang tua dapat memberikan tontonan *YouTube* untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak seperti channel Cocomelon, MajalahMombi, Blippi, *Baby Nenes*, *English Singsing*, *makemegenius* dan masih banyak lagi. Selain memberikan hiburan *YouTube* dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga diharapkan membantu anak untuk mengenal kosakata bahasa Inggris.

Intensitas menonton *YouTube* pada anak dibagi menjadi 3 kategori yaitu sering apabila anak menonton *YouTube* lebih dari 120 menit, kadang-kadang apabila anak menonton *YouTube* dengan durasi 30-60 menit perhari, dan tidak pernah apabila anak tidak pernah menonton *YouTube* sama sekali (Janah et al., 2019). Menonton *YouTube* secara berlebihan akan membuat kesehatan menurun, perkembangan anak terganggu, dan dapat mengakibatkan ketergantungan. Pemberian tontonan video *YouTube* kepada anak idealnya yaitu dengan durasi maksimal 120 menit untuk setiap kali menonton, anak yang menonton dengan durasi lebih lama dari 120 menit dapat menimbulkan ketergantungan dan mengabaikan aktifitas lain<sup>21</sup>.

---

<sup>18</sup> Lestari, R. (2017). Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan, 609.

<sup>19</sup> Rasman. (2021). Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Masa Pandemi Covid 19. EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 1(2), 121.

<sup>20</sup> Hayati, M., & Rahimia, R. F. (2021). Pemanfaatan YouTube Channel Cocomelon Sebagai Media Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak. Al-Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education, 5(1), 16.

<sup>21</sup> Janah, M. M., Fadhi, M., & Kristiana, D. (2019). Hubungan Intensitas Menonton YouTube Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. Jurmas: Jurnal Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 3(2), 111.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah apakah terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan media *YouTube* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Cilebut Timur-Kabupaten Bogor?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah adanya pengaruh signifikan pada penggunaan media *YouTube* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Cilebut Timur-Kabupaten.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan untuk mengetahui penggunaan media *YouTube* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Cilebut Timur-Kabupaten Bogor ini menggunakan metode kuantitatif, metode kuantitatif adalah metode yang memperhatikan pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk numerik<sup>22</sup>. Metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian dimana data tersaji dalam bentuk sesuatu yang dapat dihitung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex post facto*. Metode penelitian *ex post facto* adalah meneliti hubungan sebab-akibat yang tidak diberi perlakuan oleh peneliti<sup>23</sup>.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya<sup>24</sup>. Maka dapat diartikan bahwa populasi adalah segala sesuatu yang dijadikan objek atau subjek yang memiliki karakteristik untuk diteliti. Populasi pada penelitian ini merupakan orang tua dari anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Cilebut Timur, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Bogor, dengan populasi 150 orang tua dari anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Cilebut Timur. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive* sampling yaitu teknik pemilihan sampel yang

---

<sup>22</sup> Basuki. (2021). Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif (A. R. Baskara (ed.)). CV. Media Sains Indonesia.

<sup>23</sup> Hermawan, I. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methode. Hidayatul Quran Kuningan.

<sup>24</sup> Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian (Ayup (ed.); 1st ed.). Literasi Media Publishing.



dipilih dengan pertimbangan. Sampel pada penelitian ini berjumlah 30 orang tua dari anak usia 5-6 tahun, dengan pertimbangan:

- a. Orang tua dari anak usia 5-6 tahun yang bertempat tinggal di Kelurahan Cilebut Timur-Kabupaten Bogor;
- b. Menggunakan media YouTube sebagai media pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan batasan penggunaan minimal 2 kali dalam satu minggu dengan durasi tidak lebih dari 120 menit.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang sesuai dengan masalah yang dihadapi pada subjek atau sampel yang diamati<sup>25</sup>. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner dengan pemberian nilai menggunakan skala *likert* dan dokumentasi sebagai bukti dalam proses pengumpulan data. Untuk merumuskan instrumen bisa berupa pernyataan yang bersifat positif (*favorable*) hingga bersifat negatif (*unfavorable*) terbagi dalam tiga kategori, yaitu SM (Sangat Mampu), MM (Mampu), dan TM (Tidak Mampu). Instrumen sebelum disebar untuk penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan untuk mengetahui instrumen penelitian tersebut apakah valid dan reliabel untuk digunakan.

Tabel 1. Variabel Instrumen Penelitian

Variabel	Subjek	Indikator
Variabel X	Orang tua	Batasan Penggunaan
Media		
<i>YouTube</i>		
Variabel Y	Orang tua	Mengulangi kosakata yang telah disebutkan
Pengenalan		Menyebutkan beberapa kosakata bahasa Inggris
Kosakata		Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan
Bahasa		dengan menggunakan bahasa Inggris
Inggris		Menunjukkan benda/gambar yang diminta menggunakan bahasa Inggris

<sup>25</sup> Kurniawan, H. (2021). Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian. Deepublish.

Uji validitas pada penelitian dipergunakan untuk menilai kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang ingin diukur, sehingga dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Jika hasil  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka dinyatakan valid. Pada penelitian ini  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5% dengan  $N=30$  yaitu 0,361. Untuk uji validitas peneliti menggunakan korelasi *Pearson*. Uji reliabilitas merupakan instrumen yang dapat dipercaya. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut dipergunakan secara berulang akan menunjukkan hasil yang sama. Peneliti menggunakan *Alpha-Cronbach* agar dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat dan dapat dipercaya. Setelah itu kuesioner disebar, data yang sudah terkumpul dianalisis terlebih dahulu dengan melakukan uji prasyarat analitik, yaitu uji normalitas *Kolmogorof-Smirnov* dan uji linearitas. Untuk mendeteksi data berdistribusi normal, probabilitas signifikansi data haruslah diatas  $>$  0,05, dan kriteria perhitungan linearitas jika nilai signifikansi  $>$  0,05 maka terdapat hubungan yang linear sedangkan jika nilai signifikansi  $<$  0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel bebas. Langkah selanjutnya, hipotesis diuji dengan uji statistik yaitu uji regresi linear sederhana yang hasilnya akan digunakan untuk mengetahui diterima atau tidaknya hipotesis. Kriteria pengujian dengan tingkat signifikansi  $<$  0,05 ditentukan sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *YouTube* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun.

$H_1$ : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *YouTube* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan pengolahan uji normalitas *Kolmogorof-Smirnov* dapat diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) menunjukkan 0,200  $>$  0,05 yang artinya data pada penelitian ini telah berdistribusi normal, karena probabilitas signifikansi data diatas  $>$  0,05. Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas dengan variabel terikat memiliki hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Berdasarkan perhitungan uji linearitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,890  $>$  0,05 yang artinya terdapat hubungan

yang linear antara media *YouTube* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris di Kelurahan Cilebut Timur-Kabupaten Bogor karena probabilitas signifikansi data diatas  $> 0,05$ .

Tabel 2. Hasil Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,675 <sup>a</sup>	,456	,436	3,404

a. Predictors: (Constant), Media YouTube

b. Dependent Variable: Pengenalan Bahasa Inggris

Hasil penelitian mengenai media *YouTube* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 di Kelurahan Cilebut Timur, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Bogor dilakukan dengan uji regresi linear sederhana. Uji regresi linear sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Dari tabel 2 didapatkan nilai korelasi hubungan (R) sebesar 0,675. Sedangkan untuk nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,456 yang mengandung pengertian bahwa besarnya pengaruh variabel bebas (media *YouTube*) terhadap variabel terikat (pengenalan kosakata bahasa Inggris) di Kelurahan Cilebut Timur-Kabupaten Bogor adalah sebesar 45,6%.

Berdasarkan hasil pengolahan uji regresi linear sederhana yang telah dilakukan untuk membuktikan apakah media *YouTube* berpengaruh terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. Berikut hasil pengujian analisis regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS:

Tabel 3. Analisis Regresi Linear Sederhana

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	271,648	1	271,648	23,438	,000 <sup>b</sup>
Residual	324,519	28	11,590		
Total	596,167	29			

---

a. Dependent Variable: Pengenalan Bahasa Inggris

b. Predictors: (Constant), Media YouTube

---

Dari tabel diatas diketahui nilai  $f$  hitung ialah 23,438 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara variabel media *YouTube* (X) terhadap variabel pengenalan kosakata bahasa Inggris (Y) di Kelurahan Cilebut Timur-Kabupaten Bogor. Sehingga hipotesis  $H_0$  ditolak sedangkan hipotesis  $H_1$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *YouTube* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Cilebut Timur, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Bogor.

Pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini tidak bisa tanpa media sama sekali karena dapat menyebabkan anak bosan apalagi yang dipelajari adalah bahasa asing. Anak membutuhkan media yang menyenangkan agar anak fokus pada apa yang sedang ia pelajari dan menggali lebih banyak kosakata bahasa Inggrisnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *YouTube* untuk melihat seberapa pengaruhnya terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Cilebut Timur, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Bogor. Berdasarkan hasil dari perhitungan menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *YouTube* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Cilebut Timur-Kabupaten Bogor. Oleh karena itu media *YouTube* dapat mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun, hal ini karena media *YouTube* dapat menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak karena dapat dilihat dimanapun dan kapanpun serta banyak video-video yang dapat memberikan pengalaman baru dan tanpa disadari anak akan mengenal kosakata bahasa Inggris dengan sendirinya.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang diperoleh tentang Pengaruh media *YouTube* Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di Kelurahan Cilebut Timur-Kabupaten Bogor dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media *YouTube*

terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Cilebut Timur-Kabupaten Bogor yang artinya dapat diputuskan hipotesis  $H_0$  ditolak dan hipotesis  $H_1$ .

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, P. P., Pahrin, H. N., & Jamin, N. S. (2020). Pengaruh Animasi Gambar Terhadap Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Kota Gorontalo. *Prosiding Seminar Nasional FIP 2020*, 1(1), 107.
- Arwati, N. M., & Fadillah, S. (2019). Pengaruh Gerak dan Lagu (Music And Movement) Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kasih Ibu. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 69.
- Asmawati, L. (2017). *Konsep Pembelajaran PAUD* (Kuswandi (ed.)). Remaja Rosdakarya.
- Asmawati, L., Gusmawati, A. D., & Sayekti, T. (2022). Pemanfaatan Vlog Bagi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5 Tahun. *Jurnal CARE*, 2(9), 73.
- Basuki. (2021). *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif* (A. R. Baskara (ed.)). CV. Media Sains Indonesia.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1218. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/588/515>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hayati, M., & Rahimia, R. F. (2021). Pemanfaatan YouTube Channel Cocomelon Sebagai Media Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 5(1), 16.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methode*. Hidayatul Quran Kuningan.
- Janah, M. M., Fadhli, M., & Kristiana, D. (2019). Hubungan Intensitas Menonton YouTube Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurmas: Jurnal Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 3(2), 111.

- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Deepublish.
- Lazmitha, D. T., & Saroinsong, W. P. (2021). Pengembangan Phonics Toolbox Untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak. *Jurnal PAUD Teratai*, 10(2), 58.
- Lestari, I. Y. (2012). Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Media Kartu Gambar (Flash Card) Pada Kelompok B di RA Barokah Klodran Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012. *SKRIPSI. FKIP: Universitas Muhammdiyah Surakarta*, 6. [http://eprints.ums.ac.id/19227/13/11.\\_Naskah\\_Publikasi.pdf](http://eprints.ums.ac.id/19227/13/11._Naskah_Publikasi.pdf)
- Lestari, R. (2017). Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan*, 609.
- Mustari, R. E. N. (2019). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Teratai UNM Makassar. *SKRIPSI. FKIP: Universitas Muhammadiyah Makassar*, 9.
- Nirmalasari, S., & Lubis, K. (2022). Stimulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Media Bergambar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 4(1), 39. <https://univamedan.ac.id/ejurnal/index.php/hibrululama/article/view/170/194>
- Prasetyaningsih, R. (2013). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar Pada Kelompok B PAUD Kuncup Mekar Wiro Bayat Klaten. *SKRIPSI. FIP: Universitas Negeri Yogyakarta*, 1.
- Purba, R. A., Mawati, A. T., Pramusita, D. P. Y. A. S. M., Purba, J. E. B. S. R. F., Sinaga, K., Rofiki, N. M. I., & Recard, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rasman. (2021). Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Masa Pandemi Covid 19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(2), 121.
- Ratri, D. P., Iswahyuni, & Lailiyah, N. (2018). *Mengajar Bahasa Inggris Untuk*

*Anak Usia Dini*. UB Press.

- Riana, F. (2021). *Survei KPAI: 76,8 Persen Anak Gunakan Gawai di Luar Jam Belajar*. Tempo.Co. <https://nasional.tempo.co/read/1420670/survei-kpai-768-persen-anak-gunakan-gawai-di-luar-jam-belajar/full&view=ok>
- Rihlah, J., Shari, D., & Anggraeni, A. R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 46. <https://journal.umtas.ac.id/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/view/1204/648>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (ed.); 1st ed.). Literasi Media Publishing.
- Widyahening, C. E. T., & Rahayu, M. S. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 110. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/913/pdf>
- Yuliasari, L. (2022). Pengembangan Media Copikari (Congklak Pintar Kartu Misteri) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Materi pembagian. *Skripsi. FTK: Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten*. <http://repository.uinbanten.ac.id/8055/>