



# **Pengembangan Media Bilingual *Interactive Book* Berbasis ADDIE untuk Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini**

**Rahmawati Nur Alim** <sup>1✉</sup>, **Nelva Rolina** <sup>2</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

DOI: [10.31004/obsesi.v10i1.7653](https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7653)

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *bilingual interactive book* sebagai sarana pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dan efektif bagi anak usia 4–6 tahun. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE untuk menghasilkan media yang memadukan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris melalui ilustrasi kontekstual serta aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak dan praktis berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan guru. Uji coba pada anak menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan kosakata bahasa Inggris, baik reseptif maupun ekspresif, dengan perbedaan yang bermakna antara nilai pretest dan posttest. Temuan tersebut menegaskan bahwa media ini efektif mendukung perkembangan kosakata bahasa Inggris. Selain itu, paparan bilingual yang terstruktur melalui media interaktif terbukti dapat memperkuat fondasi perkembangan bahasa kedua pada anak usia dini. Studi ini berkontribusi terhadap inovasi media pembelajaran PAUD dan menawarkan strategi pengembangan literasi awal berbasis bilingual.

**Kata Kunci:** *media bilingual interactive book, kosakata bahasa inggris, anak usia dini*

## **Abstract**

This study aims to develop a bilingual interactive book as an engaging and effective medium for English language learning for children aged 4–6 years. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model to produce a medium that integrates Indonesian and English through contextual illustrations and interactive activities aligned with early childhood learning characteristics. Validation results show that the medium is highly feasible and practical based on assessments from media experts, material experts, and teachers. Trials with children indicate a significant improvement in English vocabulary skills, both receptive and expressive, with meaningful differences between pretest and posttest scores. These findings confirm that the bilingual interactive book effectively supports vocabulary development. In addition, structured bilingual exposure through interactive media strengthens the foundation of second-language development in early childhood. Overall, this study contributes to innovations in early childhood learning media and offers a bilingual-based strategy for early literacy development.

**Keywords:** *bilingual interactive book media, english vocabulary, early childhood*

## Pendahuluan

Anak usia dini dikenal sebagai masa “golden age” di mana perkembangan kognitif, sosial, dan bahasa berlangsung sangat pesat. Pada tahap ini, anak memiliki kemampuan alami untuk menyerap bahasa melalui interaksi dan pengalaman yang menyenangkan (Ramadhan et al., 2022). Namun, pembelajaran bahasa Inggris di lembaga PAUD masih sering bersifat monoton dan minim stimulasi, sehingga motivasi dan minat belajar anak belum berkembang optimal (Lie & Triposa, 2021). Selain itu, media pembelajaran yang digunakan umumnya belum mampu mengintegrasikan aspek visual, interaktif, dan bilingual secara seimbang, serta masih menekankan hafalan kosakata tanpa memberikan pengalaman belajar yang kontekstual (Mubarroroh et al., 2023).

Teori pemerolehan bahasa menekankan bahwa anak memerlukan interaksi dua arah, pengalaman konkret, dan paparan bahasa yang bermakna untuk memahami makna secara reseptif maupun ekspresif (Nungala & Isaac, 2024). Namun, praktik pembelajaran di lapangan masih belum sejalan dengan tuntutan teori tersebut. Anak mendapat paparan terbatas, dominasi drilling, dan minim pengalaman multisensori yang mendukung pemerolehan bahasa secara alami (Yansyah et al., 2023). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan teoretis dan praktik pembelajaran yang masih konvensional.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran untuk PAUD, seperti buku bergambar, media digital interaktif, atau kegiatan bermain berbasis bahasa. Akan tetapi, penelitian mengenai media buku interaktif fisik yang bersifat bilingual dan menggabungkan unsur multisensori—terutama elemen kinestetik seperti pull-the-tab, flip-the-flap, dan pop-up—masih sangat terbatas (Ozturk & Hill, 2020). Dengan demikian, terdapat gap penelitian pada pengembangan media bilingual berbasis interaksi langsung yang memungkinkan anak belajar melalui kombinasi visual, auditori, kinestetik, dan pengalaman taktil. Padahal, pendekatan multisensori terbukti mampu meningkatkan keterlibatan serta memfasilitasi pemerolehan bahasa kedua secara lebih efektif (Kucirkova & Leon, 2023; Ogbemudia et al., 2024).

Berdasarkan analisis tersebut, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan literatur dengan mengembangkan media bilingual interactive book berbasis ADDIE yang mengintegrasikan elemen visual, kinestetik, dan interaktif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia 4–6 tahun. Penelitian ini tidak hanya menawarkan inovasi media pembelajaran yang sesuai karakteristik perkembangan anak, tetapi juga memberikan kontribusi penting bagi praktik pembelajaran PAUD melalui penyediaan alternatif strategi bilingual yang lebih konkret, menarik, dan bermakna.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah sistematis untuk menghasilkan produk pendidikan yang layak, praktis, dan efektif, sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Pendekatan R&D dianggap paling tepat karena penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menemukan data, tetapi juga menghasilkan produk inovatif berupa *bilingual interactive book* yang dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia 4–6 tahun.

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia 4–6 tahun di lembaga PAUD yang menerapkan pembelajaran bahasa Inggris di Kota Yogyakarta. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan kriteria inklusi dan eksklusi, baik pada tingkat sekolah maupun peserta didik. Kriteria inklusi sekolah meliputi lembaga yang memiliki mata pelajaran bahasa Inggris yang terjadwal dua kali seminggu dan menjadi bagian dari kurikulum sekolah. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi sekolah yang tidak memiliki program bahasa Inggris serta sekolah yang sudah menerapkan pembelajaran bilingual secara penuh. Pada tingkat peserta didik, kriteria inklusi mencakup anak berusia 4–6 tahun (TK A dan TK B) yang belum memiliki kemampuan dasar bahasa Inggris karena materi yang digunakan bersifat sangat dasar. Adapun kriteria eksklusi mencakup anak yang sudah fasih atau memiliki kemampuan bahasa Inggris yang kuat. Berdasarkan kriteria tersebut, penelitian dilaksanakan di dua lembaga PAUD, yaitu TK Happy Bear Yogyakarta sebagai lokasi uji coba skala kecil dengan 15 anak, dan TK Pangudi

Luhur Yogyakarta sebagai lokasi uji coba skala besar dengan 40 anak. Selain itu, lima guru PAUD, yang terdiri atas tiga guru kelas dan dua guru bahasa Inggris, dilibatkan sebagai penilai kepraktisan media.

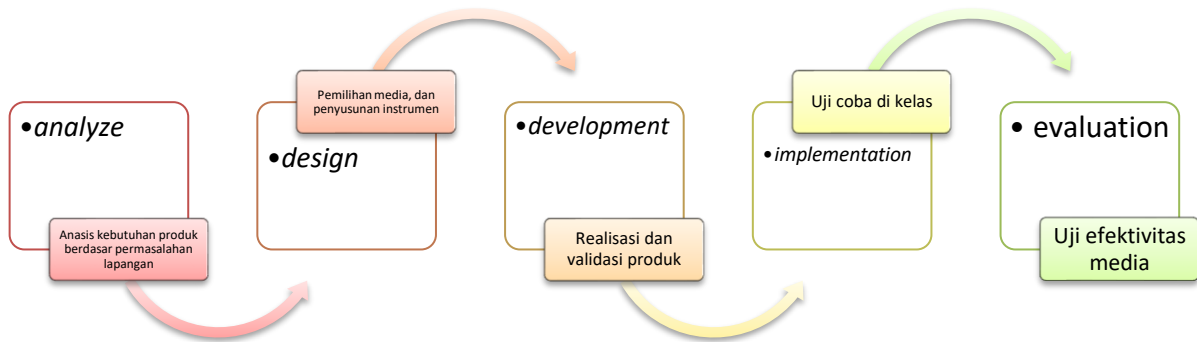
Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan empat teknik utama, yaitu observasi, angket validasi, angket respons guru, dan tes pretest-posttest. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam pengumpulan data (Sugiyono, 2008). Creswell juga mengatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan proses sistematis untuk memperoleh informasi melalui wawancara, survei, observasi, angket untuk menjawab pertanyaan penelitian (Creswell, 2014). Observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan dan respons anak selama pembelajaran menggunakan *bilingual interactive book*. Angket validasi diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Ahli media memiliki kualifikasi pendidikan S3 Teknologi Pembelajaran serta pengalaman luas dalam pengembangan alat permainan edukatif PAUD. Ahli materi terdiri atas dosen PAUD dan dosen Bahasa Inggris UNY yang memiliki keahlian dalam bidang linguistik dan *English for Young Learners* (EYL). Angket validasi digunakan untuk menilai kelayakan isi, tampilan visual, ketepatan materi, serta kesesuaian media dengan tahap perkembangan anak. Angket respons guru digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan media dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Sementara itu, tes pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan kosakata bahasa Inggris anak sebelum dan sesudah penggunaan media.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket kepraktisan, dan tes kosakata bahasa Inggris anak. Instrumen dikembangkan berdasarkan teori pembelajaran anak usia dini dan disesuaikan dengan kompetensi dasar bahasa Inggris pada kurikulum PAUD. Validitas isi instrumen dinilai menggunakan metode Gregory untuk melihat tingkat kesepakatan antarpemilai. Uji reliabilitas dilakukan dengan analisis koefisien reliabilitas antarpemilai, sedangkan analisis kepraktisan media menggunakan Aiken's V untuk menilai konsistensi antarindikator penilaian.

Data penelitian dianalisis menggunakan dua pendekatan, yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media berdasarkan hasil validasi ahli dan respons guru, yang kemudian dikategorikan ke dalam kriteria sangat layak, layak, cukup, dan tidak layak. Analisis inferensial dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test* untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan kosakata anak. Sebelum dilakukan uji t, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal sehingga penggunaan statistik parametrik dapat dipertanggungjawabkan.

Produk yang dikembangkan berupa *bilingual interactive book* berukuran 30 × 40 cm yang terbuat dari bahan karton tebal berlaminasi doff agar aman dan tahan lama digunakan oleh anak. Setiap halaman dilengkapi dengan elemen interaktif seperti *flip*, *pull-tab*, *slider*, dan *pop-up* yang dapat disentuh dan digerakkan. Buku ini menampilkan ilustrasi berwarna cerah dan teks dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, dengan tema-tema kontekstual yang dekat dengan kehidupan anak seperti *family*, *animals*, *fruits*, *transportation*, dan *school things*. Media ini dikembangkan agar anak dapat belajar sambil bermain dan terlibat secara aktif melalui kegiatan multisensori.

Secara keseluruhan, proses pengembangan media mengikuti tahapan model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan guru dan anak, perancangan desain dan storyboard, pembuatan prototipe dan validasi ahli, implementasi melalui uji coba skala kecil dan besar, hingga evaluasi akhir untuk revisi dan penyempurnaan produk. Dengan metode yang sistematis ini, media yang dikembangkan diharapkan memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan minat serta kosakata bahasa Inggris anak usia 4–6 tahun. Adapun tahapan pengembangan produk adaptasi dari model ADDIE dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

## Hasil dan Pembahasan

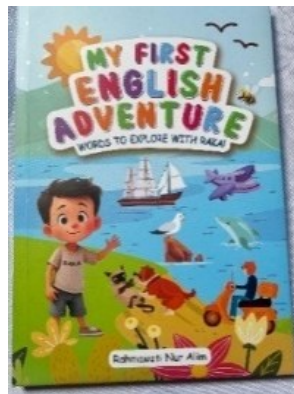
Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan *bilingual interactive book* yang dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia 4–6 tahun. Tahap perancangan mencakup desain media, penyusunan buku panduan, pengembangan instrumen validasi, dan penyusunan alat penilaian efektivitas. Media dirancang menggunakan Adobe Illustrator dengan ilustrasi cerah, kontras tinggi, serta elemen interaktif yang memungkinkan anak terlibat secara aktif.

Media terdiri atas beberapa tema yang sesuai dengan topik pembelajaran anak usia dini seperti *Family, Fruits and Vegetables, Transportation, Things in the School, dan Animals*. Setiap halaman menampilkan gambar konkret, teks bilingual, serta kegiatan interaktif yang mendukung pemahaman kosakata dan *recalling*. Halaman terakhir disusun sebagai bagian penguatan memori dengan kegiatan yang mendorong anak mengulang dan mengaplikasikan kosakata secara mandiri.

Instrumen untuk menilai kemampuan kosakata anak menggunakan skala dikotomis 0–1, yang mencerminkan ketepatan anak dalam mengenal (reseptif) dan menyebutkan (ekspresif) kosakata. Instrumen validasi media dan materi menggunakan skala Likert 1–4 yang mengukur kesesuaian isi, tampilan, estetika, keberfungsian elemen interaktif, serta keselarasan materi dengan perkembangan anak.

## Hasil Pencetakan dan Pembuatan Media

Adapun pencetakan buku ini terdiri dari 6 slide dimana masing-masing halaman mempunyai latar belakang, ilustrasi, dan elemen interaktif yang berbeda-beda. Slide 1 berisikan halaman 1 dan 2, slide 2 berisikan halaman 3 dan 4, slide 3 berisikan halaman 5 dan 6, slide 4 berisikan halaman 7 dan 8, slide 5 berisikan halaman 9 dan 10, serta slide 6 berisikan halaman 11 dan 12. Sehingga, total halaman dalam buku ini berjumlah 12 halaman. Adapun buku interaktif ini dicetak dalam ukuran kertas A4 jika dibuka dan jika ditutup menggunakan kertas A3. Jenis kertas yang digunakan yaitu kertas *ivory* dengan ketebalan 260 gsm dan *full colour*. Sampul buku dicetak *hard cover* untuk menunjang halaman interaktif yang ada di dalamnya.



Gambar 2. Hasil Cetak Sampul Depan



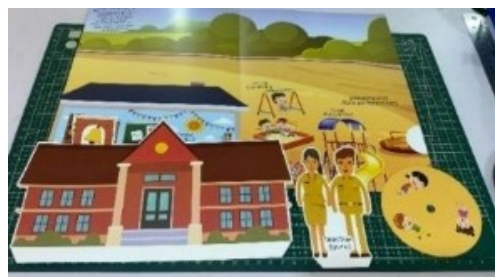
**Gambar 3. Hasil Cetak Slide 1, Halaman 1 dan 2**



**Gambar 4. Hasil Cetak Slide 2, Halaman 3 dan 4**



**Gambar 5. Hasil Cetak Slide 3, Halaman 5 dan 6**



**Gambar 6. Hasil Cetak Slide 4, Halaman 7 dan 8**



**Gambar 7. Hasil Cetak Slide 5, Halaman 9 dan 10**



Gambar 8. Hasil Cetak Slide 6, Halaman 11 dan 12



Gambar 9. Hasil Cetak Sampul Belakang

Elemen interaktif yang digunakan pada media *bilingual interactive book* ini adalah elemen *pull-the-tab*, *lift-the-flap*, *slide and reveal*, *spin the wheel*, *slider*, dan *pop-up*. Elemen-elemen interaktif yang digabungkan menjadi 1 jenis buku diharapkan dapat menarik perhatian anak karena menggabungkan interaksi fisik dengan cerita, yang bisa merangsang rasa penasaran dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Berikut gambar pembuatan elemen interaktif pada media *bilingual interactive book*.

## Hasil dan Pembahasan

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan kosakata bahasa Inggris anak usia 4-6 tahun dikembangkan berdasarkan indikator perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif dalam kurikulum PAUD. Kisi-kisi instrumen disusun untuk menilai kemampuan anak dalam mengenal (reseptif) dan menggunakan (ekspresif) kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan tema sehari-hari, seperti *family*, *fruits*, *animals*, *transportation*, *numbers*, dan *things in the school*.

Validasi instrumen dilakukan oleh dua ahli instrumen bahasa anak usia dini yang memiliki latar belakang kepakaran di bidang pendidikan bahasa dan evaluasi pembelajaran. Proses validasi menggunakan metode Gregory (2011) untuk menilai tingkat kesepakatan antarpenilai terhadap relevansi butir instrumen dengan indikator kemampuan bahasa anak.

Tabel 1. Matriks Penilaian Relevansi antara Penilai 1 dan Penilai 2

Matriks		Rater B	
		Kurang Relevan (1-2)	Sangat Relevan (3-4)
Rater A	Kurang Relevan (1-2)	0	0
	Sangat Relevan (3-4)	0	11

Tabel 1 menunjukkan hasil uji validitas isi pada instrumen kosakata menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai validitas isi sebesar 1,00 (100%). Nilai ini diperoleh dari tabulasi

penilaian dua pakar yang menunjukkan bahwa semua item dinilai sangat valid. Nilai validitas ini memenuhi syarat  $V_c \geq 0,75$  (75%).

Media *Bilingual Interactive Book* ini juga dinilai “sangat praktis” oleh tiga guru PAUD dan dua guru bahasa Inggris dengan nilai Aiken’s V sebesar 0,93, yang berarti terdapat kesepakatan yang sangat tinggi atas kemudahan penggunaan dan daya tarik media (Aiken, 1985).

**Tabel 2. Hasil Analisis Kepraktisan Produk oleh Pengguna**

utir	Penilai					S1	S2	S3	S4	S5	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
	1	2	3	4	5									
Item 1-25	97	96	90	96	98	72	71	65	71	73	352	375	0,938667	Valid

Uji efektivitas media *bilingual interactive book* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media ini mampu meningkatkan minat belajar dan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 4–6 tahun. Pengujian dilakukan melalui pretest dan posttest terhadap dua kelompok anak, yaitu uji coba skala kecil di TK Happy Bear Yogyakarta (15 anak) dan skala besar di TK Pangudi Luhur Yogyakarta (40 anak). Instrumen yang digunakan meliputi tes kosakata bahasa Inggris (reseptif dan ekspresif), serta lembar observasi minat belajar anak yang dikembangkan dan divalidasi oleh ahli.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan baik dalam aspek pemerolehan kosakata setelah anak-anak menggunakan media ini dalam proses pembelajaran. Anak terlihat lebih antusias, aktif dalam kegiatan kelas, serta mampu mengingat dan menyebutkan kosakata bahasa Inggris dengan lebih baik. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji *paired sample t-test*. Nilai signifikansi yang diperoleh menunjukkan  $p < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

**Tabel 3. Uji Paired Sample *t-test* Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak**

Paired Samples Test			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 pree - post	-4,988	39	.000

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *bilingual interactive book* efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, serta mendorong keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran berlangsung. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media tersebut layak diterapkan di satuan PAUD sebagai alternatif pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan anak.

Secara visual, keterlibatan anak meningkat karena media ini menstimulasi aspek kognitif, bahasa, dan motorik halus secara bersamaan. Anak dapat membuka, menarik, atau melipat bagian buku sambil mendengarkan penjelasan guru mengenai kata dalam dua bahasa. Aktivitas multisensori ini memperkuat hubungan antara pengalaman konkret dan simbol linguistik (Nurhasnah et al., 2024; Wiresti & Na’imah, 2020).

## Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara kontekstual dan interaktif mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan berbahasa anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan teori *Cone of Experience* dari Dale (1969), yang menekankan bahwa pengalaman belajar konkret lebih bermakna dan memiliki daya ingat lebih kuat dibandingkan

pengalaman verbal semata. Elemen interaktif seperti *pull-tab* dan *pop-up* memungkinkan anak mengalami pembelajaran melalui tindakan langsung, yang melibatkan berbagai modalitas indra (Yee et al., 2022).

Dalam konteks pemerolehan bahasa kedua, temuan ini mendukung *Input Hypothesis* Krashen (1982), yang menyatakan bahwa bahasa diperoleh melalui paparan yang dapat dipahami (*comprehensible input*). Buku interaktif bilingual menyediakan masukan bahasa yang dibantu visual konkret, teks sederhana, serta aktivitas kinestetik, sehingga memudahkan anak memahami dan mengingat kosakata. Penyajian dua bahasa secara berdampingan juga membantu anak membangun koneksi alami antara konsep dalam bahasa ibu dan bahasa kedua. Media bilingual dapat membantu anak menghubungkan konsep dalam dua bahasa sekaligus memperkuat fleksibilitas kognitif (Gelir et al., 2024; Tribushinina & Mackaaij, 2023)

Hasil ini konsisten dengan penelitian Kucirkova (2024) dan Leon (2020), yang menemukan bahwa media interaktif fisik meningkatkan keterlibatan anak hingga tiga kali lipat dibandingkan buku konvensional. Aktivitas multisensori yang menggabungkan visual, kinestetik, dan linguistik memperkuat retensi memori hingga 35% lebih tinggi dibanding pembelajaran lisan saja (Nocus, 2024). Elemen seperti *flaps* dan *sliders* mendorong *curiosity-driven learning*, sehingga memicu motivasi dan perhatian anak secara alami khususnya pada pembelajaran anak usia dini (Theresia & Recard, 2021).

Peningkatan minat belajar anak juga selaras dengan teori *Self-Determination* (Deci & Ryan, 1985), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika anak merasa otonom, kompeten, dan terhubung. Media ini memberi ruang eksplorasi mandiri: anak dapat memilih halaman, mengoperasikan elemen interaktif, dan mencoba menyebutkan kosakata tanpa tekanan. Kebebasan ini menciptakan rasa kompeten dan meningkatkan keterlibatan sosial selama sesi membaca bersama (Lie & Triposa, 2021; Yuwanita et al., 2020). Interaksi fisik yang melibatkan motorik halus juga mendukung pembelajaran aktif (Rokhayani, 2017; Rompas & Recard, 2021).

Dari sisi desain, temuan ini memperkuat kriteria media PAUD yang disampaikan oleh Khadijah (2015) serta Chen & Huang (2023), yaitu bahwa media harus estetik, edukatif, aman, dan sesuai kemampuan perkembangan anak. Warna cerah, ilustrasi familiar, serta proporsi visual yang jelas membantu anak memahami makna kosakata dengan lebih mudah. Media semacam ini dapat menjadi fondasi penting bagi perkembangan literasi dan bahasa pada jenjang berikutnya (Batubara, 2020; Nelva Rolina, Muhyidin, Arifin, Safroedin M, Siti Zuhrotun Nisa, 2014).

Menariknya, penelitian ini juga menambah bukti bahwa media interaktif fisik seringkali lebih unggul dibanding media digital bagi anak usia dini (Tokhtasinovna, 2023). Buku fisik memberikan peluang interaksi sosial lebih kaya, mendukung koordinasi motorik halus, dan meningkatkan fokus anak – keunggulan yang sulit digantikan oleh aplikasi digital. Temuan ini sejalan dengan teori Piaget bahwa anak belajar melalui pengalaman konkret (*hands-on experiences*). Selain itu, kegiatan membaca bersama buku interaktif memperkuat pemerolehan bahasa sebagaimana disampaikan Jalongo (2011).

Temuan ini juga mendukung hasil penelitian Kadayi (2023) yang menunjukkan bahwa buku interaktif membantu anak berpindah dari pemikiran abstrak ke konkret serta meningkatkan kemampuan berpikir analitis. Selain meningkatkan kosakata, pembelajaran berbasis interaksi fisik turut mendorong perkembangan *executive function* seperti perhatian, ingatan, dan kontrol motorik (Charifa & Apriliani, 2023).

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa *bilingual interactive book* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia 4–6 tahun karena memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Media ini juga sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta pengalaman belajar yang kaya dan bermakna.

## Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa bilingual interactive book yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia 4–6 tahun. Temuan

ini tidak hanya menunjukkan peningkatan minat belajar dan penguasaan kosakata anak secara reseptif maupun ekspresif, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis multisensori fisik dalam konteks PAUD. Media yang dirancang dengan pendekatan bilingual, interaktif, dan kontekstual ini memperkuat pemahaman bahwa pengalaman multisensori mampu mendorong keterlibatan aktif anak serta mendukung akuisisi bahasa asing pada tahap usia dini.

Selain itu, penelitian ini menawarkan model media bilingual yang dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan pembelajaran bahasa asing, khususnya bagi lembaga PAUD yang membutuhkan media efektif namun tetap selaras dengan karakteristik perkembangan anak. Implikasi praktis dari penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan media interaktif yang menarik, fungsional, dan sesuai prinsip *learning through play* sebagai sarana membangun pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan kaya stimulasi bahasa.

Ke depan, penelitian serupa dapat dikembangkan menuju inovasi media digital interaktif atau *blended media*, sehingga memungkinkan eksplorasi fitur multisensori yang lebih luas serta pengujian efektivitasnya pada konteks sosial-budaya, lingkungan sekolah, dan latar belakang linguistik yang lebih beragam. Pendekatan ini berpotensi memperkaya literatur mengenai pembelajaran bahasa asing berbasis media pada anak usia dini dan membuka peluang pengembangan model media bilingual yang lebih adaptif dan inklusif.

## Daftar Pustaka

- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa* (Vol. 1).
- Charifa, P., & Apriliani, I. (2023). *Playing to Focus : A Systematic Review of Reveal-and-React Board and Card Games for Executive Function Development in Children*. 7(2), 1–12.
- Chen, M., & Huang, Y.-C. (2023). Analysis on the Role of Picture Books in Children's Cognitive Development Education. *Educational Administration: Theory and Practice*, 30(1), 125–140. <https://doi.org/10.52152/kuey.v30i1.767>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th editio). SAGE Publications.
- Gelir, I., Tekin, A. K., & Al-Salmi, L. (2024). Learning different language scripts through separation model in a bilingual preschool setting. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2344375>
- Kabadayi, A. (2023). The effects of interactive book reading activities on the development of preschool children. *Actual Problems in the System of Education General Secondary Education Institution - Pre-University Training - Higher Education Institution*, 8–21. <https://doi.org/10.18372/2786-5487.1.17677>
- Khadijah, H., & Ag, M. (2015). *Media pembelajaran anak usia dini media pembelajaran anak usia dini media pembelajaran anak usia dini kelompok penerbit perdana mulia sarana*. Perdana Publishing.
- Kucirkova, N. (2024). *The explanatory power of sensory reading for early childhood research : The role of hidden senses*. <https://doi.org/10.1177/14639491221116915>
- Kucirkova, N., & Leon, L. R. (2023). *Multisensory Reading in Early Childhood : Systematic Review with Theoretical Guidance for Human Development Studies*. <https://doi.org/10.1159/000531633>
- Lie, G. A. O., & Triposa, R. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Angelion Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2(1), 110–128. <https://doi.org/10.38189/jan.v2i1.89>
- Mubarroroh, A., Arafik, M., Wahyuni, S., & Arifin, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun and Happy Fonetik untuk Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun*. 4(2), 732–745. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.383>
- Nelva Rolina, Muhyidin, Arifin, Safrodin M, Siti Zuhrotun Nisa, D. P. (2014). *Metode & Media Pembelajaran*. Ensiklopedia.
- Nocus, I. (2024). Bilingualism of Children in Different Multilingual Contexts. *Languages*, 9(9), 304. <https://doi.org/10.3390/languages9090304>
- Nungala, & Isaac, U. (2024). Early childhood , language development , and its acquisition. *Jurnal*

- Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(2), 206–225. <https://doi.org/10.34005/spektra.v6i2.4188>
- Nurhasnah, N., Sepriyanti, N., & Kustati, M. (2024). Learning Theories According to Constructivism Theory. *Journal International Inspire Education Technology*, 3(1), 19–30. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v3i1.577>
- Ogbemudia, I. M., Alasa, V. M., & Ikenyiri, J. C. (2024). *The Montessori Pedagogy: A Multi-Sensory Approach to Childhood Education*. 2(2), 55–65. <https://doi.org/10.53889/jpak.v2i2.505>
- Ozturk, G., & Hill, S. (2020). Mother–child interactions during shared reading with digital and print books. *Early Child Development and Care*, 190(9), 1425–1440. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1538977>
- Ramadhan, S., Guswanti, N., Rahayu, E., & Akhyar, Y. (2022). *Early Childhood Tahfizh Education : Optimization the Aspects of Children ' s Development and Religious Soul of Children in the Golden Age. 14, 2031–2042*. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.377>
- Rokhayani, A. (2017). *Promoting Total Physical Response (TPR) for Young Learners In English Class. April*, 75–80. <https://doi.org/10.24176/03.3201.09>
- Rompas, N. T., & Recard, M. (2021). *Applying multisensory approach to promote*. 5(2), 105–119. <https://doi.org/10.37147/eltr.v5i2.118>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R \ & D)*. Alfabeta. <https://books.google.co.id/books?id=0xmCnQAACAAJ>
- Theresia, N., & Recard, M. (2021). *Applying multisensory approach to promote engagement in primary english home-based learning*. 5(2), 105–119. <https://doi.org/10.37147/eltr.v5i2.118>
- Tokhtasinovna, N. I. (2023). *Development of creative activity of older preschool children by means*. 03, 16–20. <https://doi.org/10.55640/eijp-03-01-04>
- Tribushinina, E., & Mackaaij, M. (2023). *Bilingual advantages in foreign language learning : evidence from primary-school pupils with developmental language disorder. December*. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1264120>
- Wiresti, R. D., & Na'imah, N. (2020). Aspek Perkembangan Anak : Urgensitas Ditinjau dalam Paradigma Psikologi Perkembangan Anak. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1), 36–44. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.53>
- Xia, T., & Chung-fat-yim, A. (2022). *Bilingualism and creativity : Benefits from cognitive inhibition and cognitive flexibility*. November, 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1016777>
- Yansyah, Y., Hamidah, J., & Ariani, L. (2023). Membangun Literasi Dwibahasa melalui Big Book Storytelling untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 500–509. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3697>
- Yee, L. J., Mashitah, N., Radzi, M., Mamat, N., Yee, L. J., Mashitah, N., Radzi, M., & Mamat, N. (2022). *Learning through Play in Early Childhood : A Systematic Review Learning through Play in Early Childhood : A Systematic Review*. 1(4), 985–1031. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i4/16076>
- Yuwanita, I., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Instruksional*, 1(2), 152. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>