

PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Cindi Mustika Sari¹, Vivi Anggraini²

¹PGPAUD FIP Universitas Negeri Padang

²PGPAUD FIP Universitas Negeri Padang

e-mail : ([1cindimustikasari150603@gmail.com](mailto:cindimustikasari150603@gmail.com), ² vivianggraini887@gmail.com)

ABSTRACT

This research addresses the problem of insufficient media variety in teaching children English vocabulary. The research purpose is to ascertain how altering the Snakes and Ladders game influences the introduction of English vocabulary to children. This research employs an approach of quantitative and a quasi-experimental design. The purposive sampling technique is used. Data collection methods involve testing and observations. The sampled classes are B1 as the experimental class and B4 as the control class. The research results shown that the Snakes and Ladders game affects the introduction of children's English vocabulary at the Pembina Tigo Nagari State Kindergarten, Pasaman Regency. The sig value (2-tailed) of $0.006 < 0.05$ shown that H_a is accepted and H_o is rejected.

Keywords: Snakes and ladders game, English vocabulary, Early childhood

ABSTRAK

Salah satu permasalahan yang mempengaruhi stimulasi kemampuan berbahasa Inggris anak di TK Negeri Pembina Tigo Nagari adalah kurangnya variasi penggunaan media. Penelitian ini tujuannya untuk mengetahui bagaimana modifikasi permainan ular tangga mempengaruhi pengenalan kosakata dalam bahasa Inggris dari anak. Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dan desain quasi eksperimen. Metode untuk menetapkan sampel yang dipakai yakni *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data meliputi tes dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian, permainan ular tangga memiliki pengaruh pada pengenalan kosakata dalam bahasa Inggris pada anak TK Negeri Pembina Tigo Nagari Kabupaten Pasaman. Nilai sig (2-tailed) yang besarnya 0,006 di bawah angka 0,05, maknanya H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Kosakata Bahasa Inggris, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Usia dini adalah periode awal dalam proses berjalannya tumbuh dan berkembangnya anak. Anak usia dini dikenal dengan istilah *golden age* (masa keemasan). Usia dini menjadi masa emas dalam rentang usia

perkembangan manusia. Masa ini adalah masa peka anak terutama mudah menerima rangsangan dari lingkungannya (Untung et al., 2023). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting untuk mengoptimalkan proses tumbuh kembang anak dengan

memberikan stimulasi yang penting. PAUD dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak dan melakukan persiapan untuk anak bagi pendidikan selanjutnya. Pendidikan ini memungkinkan tumbuh kembang anak didukung dengan cara sebaik mungkin (Dacholfany & Hasanah, 2021). Anak usia dini mempunyai enam aspek perkembangan yang memerlukan dorongan sedari dini, satu diantara aspek tersebut ialah perkembangan bahasa anak.

Bahasa memiliki fungsi sebagai sarana bagi individu untuk mengekspresikan pikirannya melalui mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca (Yulsofriend et al., 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat (Anggraini et al., 2019) memberikan uraian terkait simbol yang dipakai dalam melakukan komunikasi bersama orang lain dalam menyatakan pikiran, perasaan dan keinginan. Komponen penting dalam menguasai suatu bahasa adalah kosakata (*vocabulary*) yang merupakan kumpulan kata dari suatu bahasa yang memiliki makna (Wahyuningsih & Fitriani, 2022). Dengan meningkatnya kosakata anak, maka akan mengembangkan keterampilan bahasanya, seperti

keterampilan berbicara (*speaking*), menulis (*writing*) dan mendengarkan (*listening*). Tidak hanya kosakata bahasa Indonesia saja yang dikenalkan pada anak, tetapi juga mencakup kosakata bahasa asing khususnya bahasa Inggris juga penting dikenalkan sejak dini.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional atau *lingua franca* yang memiliki kedudukan sebagai bahasa asing pertama yang dipakai (*the first foreign language*) (Pamungkas & Amin, 2021). Dalam masyarakat modern saat ini, kemampuan berbahasa Inggris merupakan persyaratan penting, karena memberikan kemudahan perluasan interaksi seseorang dengan orang asing atau dunia luar (Shobikah, 2018). Bahasa Inggris penting dalam banyak aspek kehidupan, termasuk sains, pekerjaan, hiburan, dan perjalanan. Dengan demikian, sangat penting untuk kenal bahasa Inggris sedari usia dini. Dengan dikenalkan bahasa Inggris, maka anak akan memperoleh pengetahuan dasar sebelum melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya (Novitasari et al., 2023).

Ditinjau dari pendapat Penfield (Na'imah, 2022) menjelaskan dalam

teori mekanisme otak (*theory of brain mechanism*) bahwa waktu terbaik untuk memberikan stimulasi bahasa kepada anak di luar bahasa pertama mereka ialah dengan memperkenalkan bahasa Inggris sejak usia dini. Di usia muda, perkembangan otak anak sangat cepat, sehingga mudah menerima stimulasi eksternal.

Pengenalan kosakata bahasa Inggris akan memberikan manfaat kepada anak-anak dengan konsep-konsep sederhana yang relevan dengan pengalaman sehari-hari mereka, misalnya angka, warna, membaca cerita, dan mendengarkan lagu. Kosakata bahasa Inggris dapat dikenalkan kepada anak-anak secara berulang dan bertahap, sehingga mereka lebih mudah mendengar dan mengingat kata-kata yang dikenalkan (Latifa & Muryanti, 2022). Sejalan dengan pendapat McIlwain dalam (Pamungkas & Amin, 2021) menjelaskan bahwa pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak dimulai dari pengetahuan dasar yang dekat dengan kehidupannya, seperti pengenalan buah-buahan, tumbuhan, hewan dan angka yang disertai dengan gambar.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, pemerolehan kosakata bahasa Inggris bisa menjadi hal yang membuat anak-anak senang dan antusias. *English is Fun* akan meningkatkan kesenangan anak-anak terhadap bahasa Inggris sejak usia dini, sesuai dengan prinsip bahwa bahasa Inggris itu menyenangkan (Pransiska, 2013). Dengan ini, anak akan mudah untuk memahami dan menguasai konsep dasar bahasa Inggris.

Menurut (Cameron, 2001) indikator penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah: 1) Pengucapan (*pronunciation*), menekankan pada pengucapan atau pelafalan kosakata, 2) Ejaan (*spelling*), menekankan pada pembentukan huruf dan suku kata, 3) Perubahan struktur bahasa (*grammatical change*), menekankan pada kemampuan tata bahasa, 4) Makna (*meaning*), menekankan pada makna kosakata dan hubungannya dengan kosakata lain (Qorri'aina et al., 2020).

Satu diantara karakteristik anak usia dini yakni belajar sembari bermain. Pada upaya pengenalan kosakata dalam bahasa Inggris pada anak perlu menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Sebagaimana dijelaskan

Rahmawati dalam (Firdaus & Muryanti, 2020) bahwa pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak melalui media ajar dapat dikombinasikan dengan permainan. Salah satu metode efektif dalam memperkenalkan kosakata dalam bahasa Inggris kepada anak-anak adalah melalui permainan ular tangga yang disertai sumber audio dan visual. Pemakaian media audio visual dalam pembelajaran dapat menarik perhatian anak, karena media ini berupa gambar, tulisan dan musik yang membuat anak tidak mudah bosan dalam belajar bahasa Inggris.

Bila dimainkan bersama-sama, ular tangga adalah permainan yang sangat interaktif, mudah dibawa dan dimainkan oleh anak dengan peraturan permainan yang sederhana namun menantang bagi anak (Setiawati et al., 2019). Menurut Askalin dalam (Asadi & Suryana, 2020) menjelaskan bahwa permainan ular tangga dikenal sebagai satu diantara permainan tradisional yang digemari dalam masyarakat. Permainan ini terdiri dari papan sirkuit, dadu, dan bidak dengan jumlah dua pemain atau lebih. Selanjutnya Istiqomah dalam (Prihatini & Mursid, 2022) menjelaskan bahwa dalam

papan ular tangga berisi kotak-kotak kecil, dan setiap kotak terdapat beberapa jumlah tangga dan ular sebagai penghubung dengan kotak lainnya.

Tahap TK merupakan tahap awal pengenalan kosakata bahasa Inggris bagi anak. Selama praktik lapangan pendidikan, observasi awal di TK Negeri Pembina Tigo Nagari Kabupaten Pasaman terungkap bahwa: 1) Kosakata bahasa Inggris anak belum berkembang secara optimal, 2) Kurangnya kemampuan kosakata bahasa Inggris guru, 3) Sedikitnya kegiatan yang dilakukan guru selama proses pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak, 4) Kurangnya pemanfaatan media ajar dalam pengenalan kosakata dalam bahasa Inggris kepada anak, misalnya media gambar 5) Pendekatan yang dipakai selama proses pengenalan kosakata dalam bahasa Inggris pada anak masih kurang variatif, misalnya metode percakapan.

Berdasarkan permasalahan di atas, berdampak pada perkembangan kosakata bahasa Inggris anak yang belum optimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik mencobakan permainan berupa modifikasi permainan ular tangga yang bisa

memperkenalkan kosakata dalam bahasa Inggris pada anak di TK Negeri Pembina Tigo Nagari. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang judulnya “Pengaruh Modifikasi Permainan Ular Tangga Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Tigo Nagari Kabupaten Pasaman”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam metode kuantitatif yang diadakan melalui metode eksperimen semu (Quasi eksperimen) guna meninjau sebesar apa *treatment* yang diterapkan selanjutnya dilakukan perhitungan melalui analisis secara statistik (Abraham & Supriyati, 2022). Penelitian ini melibatkan perbandingan dari kelompok untuk eksperimen dan kelompok kontrol, yang hasil akhirnya bisa ditarik kesimpulan.

Lokasi dari riset ini diadakan pada TK Negeri Pembina Tigo Nagari Kab, Pasaman. Riset ini dilakukan pada populasi yakni keseluruhan anak pada TK Negeri Pembina tersebut. Sampel dari riset ini yakni 2 kelompok anak pada TK Negeri Pembina Tigo Nagari.

Teknik yang dipakai pada penetapan sampel yakni teknik *purposive sampling*. Sampel pada riset ini yaitu kelas B1 dengan jumlah anak 10 orang untuk menjadi kelompok eksperimen dan kelas B4 dijadikan sebagai kelompok kontrol melalui total anak 10 orang.

Teknik untuk mengumpulkan data riset ini yakni memakai tes dan observasi. Teknik untuk menganalisis data pada riset ini yakni melalui bantuan *SPSS 25.0 for windows* guna mengadakan pengujian kenormalan data, kehomogenan data, hipotesis serta pengujian *effect size*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Temuan dari riset ini mengindikasikan bahwa anak di kelompok eksperimen yang ikut serta pada intervensi melalui penggunaan permainan ular tangga cenderung meraih perubahan baik terhadap kosakata bahasa Inggris yang melampaui capaian kelompok kontrol yang memakai powerpoint.

Hasil dari penelitian dilaksanakan melalui cara analisis perbedaan lewat pengujian kenormalan data. Hal ini bisa diperhatikan pada tabel 1:

Tabel 1 Analisis Uji Normalitas *Liliefors*

| Tests of Normality | | | | | | |
|---------------------------|---------------------------------------|-----------|-------------|---------------------|-----------|-------------|
| Kelas | <i>Kolmogorov-Smirnov^a</i> | | | <i>Shapiro-Wilk</i> | | |
| | <i>Statistic</i> | <i>df</i> | <i>Sig.</i> | <i>Statistic</i> | <i>df</i> | <i>Sig.</i> |
| Pre-test Eksperimen | .172 | 10 | .200* | .917 | 10 | .330 |
| Post-test Eksperimen | .220 | 10 | .188 | .921 | 10 | .361 |
| Pre-test Kontrol | .242 | 10 | .099 | .924 | 10 | .389 |
| Post-test Kontrol | .140 | 10 | .200* | .969 | 10 | .883 |

Tabel 1, memperlihatkan temuan dari pengujian normalitas memakai uji *lilliefors* menampilkan data terdistribusi secara normal. Hal tersebut diperlihatkan melalui angka dari *sig. Kolmogorov-Smirnov* pada kelompok eksperimen pada *pre-test* yakni 0.200 dan *post-test* 0.188. Sementara nilai *sig. Kolmogorov-Smirnov* untuk kelompok kontrol saat *pre-test* yakni 0.099 dan *post-test* 0.200. Maka, data pada riset ini meraih hasil yakni tersebar secara normal disebabkan meraih angka *sig. Kolmogorov-Smirnov* > 0.05. Berikutnya diadakan pengujian terhadap kehomogenan data memakai uji *one way anova*.

**Tabel 2. Hasil Pengujian Homogenitas
One Way Anova**

| Test of Homogeneity of Variances | | | | |
|---|-------------------------|------------|------------|-------------|
| | <i>Levene Statistic</i> | <i>df1</i> | <i>df2</i> | <i>Sig.</i> |
| Based on Mean | .188 | 1 | 18 | .669 |
| Based on Median | .175 | 1 | 18 | .681 |
| Based on Median and with adjusted df | .175 | 1 | 17.993 | .681 |
| Based on trimmed mean | .190 | 1 | 18 | .668 |

Berdasarkan tabel di atas, bisa diperhatikan dimana angka perolehan signifikansinya yakni 0.669. Disebabkan angka signifikansinya melampaui 0.05 yakni $0.669 > 0.05$, dimana data kedua kelompok itu diraih homogen. Berikutnya diadakan pengujian statistik secara parametrik.

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis

| Group Statistics | | | | | |
|-------------------------|-----------------------|----------|-------------|-----------------------|------------------------|
| Kelas | | <i>N</i> | <i>Mean</i> | <i>Std. Deviation</i> | <i>Std. Error Mean</i> |
| Hasil | Kelas Eksperimen (B1) | 10 | 16.90 | 2.079 | .657 |
| | Kelas Kontrol (B4) | 10 | 14.10 | 1.912 | .605 |

Tabel 3 memperlihatkan perolehan angka rata-rata (*mean*) pada kelompok eksperimen yang nilainya 16.90 dan kelompok kontrol 14.10. Supaya bisa meraih informasi perbedaan dari dua kelompok itu bisa dilaksanakan pengujian *Independent Sample Test*.

Tabel 4. Independent Sample Test

| Independent Samples Test | | | | | | | | | |
|--------------------------------------|---|------|-------|--------|-----------------|-----------------|---|-------|-------|
| <i>t</i> -test for Equality of Means | | | | | | | | | |
| | Levene's Test for Equality of Variances | | | | | | 95% Confidence Interval of the Difference | | |
| | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error | Lower | Upper |
| Equal variances assumed | .188 | .669 | 3.135 | 185 | .006 | 2.800 | .893 | -.923 | 4.677 |
| Equal variances not assumed | | | 3.135 | 17.875 | .006 | 2.800 | .893 | -.923 | 4.677 |

Tabel 4 memperlihatkan perolehan angka di signifikan (*sig*) melalui *Levene's Test of Variances* yakni pada angka $0.669 > 0.05$. Bisa diraih Kesimpulan yakni varians data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yakni sejenis atau homogen. Berikutnya diraih angka *sig* (*2-tailed*) yang nilainya $0.006 < 0.05$. Maka dari itu, ditemukan adanya hasil

yang berbeda secara signifikan dari kelompok eksperimen dengan kontrol.

Pembahasan

Adapun hasil penelitian yang peneliti peroleh tentang pengaruh modifikasi permainan berupa ular tangga ditinjau dari pengenalan kosakata bahasa Inggris anak pada TK Negeri Pembina Tigo Nagari Kab. Pasaman sangat menyumbangkan pengaruh dan membuat perhatian anak bisa tertarik, menjadikan anak bertambah semangat dan antusias untuk ikut serta pada proses belajar. (Asadi & Suryana, 2020) menjelaskan bahwa dengan adanya suatu permainan, maka akan menjadikan pengajaran bertambah interaktif, menarik dan menyenangkan bagi anak. Terutama dalam pengenalan kosakata dalam bahasa Inggris dari anak, menjadikan anak tidak mudah bosan ketika belajar kosakata baru.

Permainan ular tangga ini didesain semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian anak, terutama dalam mengenal kosakata bahasa Inggris. Permainan ini didesain menggunakan canva. Kemudian di cetak seperti *banner* atau spanduk dengan ukuran 1,5x1,5 meter dengan jumlah kotak 16, yang terdiri dari 1 kotak bertuliskan "Start",

1 kotak bertuliskan "*Finish*", 2 kotak bertuliskan perintah (*Jump* dan *Spin*) serta 12 kotak berisi kosakata yang ingin dikenalkan sesuai dengan tema pembelajaran. Permainan ular tangga dalam penelitian ini tidak menggunakan dadu, namun menggunakan website *spinner* atau pemutar berbasis online yang akan mengacak angka disertai dengan musik untuk menentukan langkah anak melewati kotak-kotak yang berisi kosakata dan perintah, dimulai dari kotak *start* menuju garis *finish*. Permainan ini dirancang sedemikian rupa untuk menstimulasi perkembangan kosakata dalam bahasa Inggris dari anak, sehingga menarik bagi anak untuk mempelajarinya dengan menggabungkan unsur gambar, teks dan audio.

Tahapan untuk bermain ular tangga pada riset ini mencakup atas :

- 1) Anak disebar dalam 2 grup, tiap grupnya beranggotakan 5 orang.
- 2) Grup pertama yang akan bermain, terlebih dahulu memutar *spinner* untuk mengetahui urutan para pemain.
- 3) Setelah urutan pemain ditentukan, pemain yang pertama akan memutar *spinner* melalui *smartphone* yang terdiri dari angka 1-6 untuk mengetahui langkah anak dalam

- bermain setelah angka tersebut diacak.
- 4) Angka tersebut muncul setelah *spinner* berhenti, kemudian lihat angka mana yang dituju oleh roda virtual tersebut.
- 5) Setelah angka tersebut muncul, maka anak harus bergerak melewati kotak permainan ular tangga sebanyak angka yang diperolehnya.
- 6) Ketika berhenti di salah satu kotak yang berisi pengenalan kosakata bahasa Inggris, maka anak diarahkan supaya melafalkan gambar yang terlampir pada kotak tersebut dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dengan bantuan guru.
- 7) Ketika anak menempati kotak ekor ular maka anak harus turun atau mundur berdasarkan arah kepala ular. Sebaliknya jika berada pada kotak berisi tangga, menandakan anak harus naik mengikuti arah tangga tersebut.
- 8) Selanjutnya ketika berada pada kotak yang berisi perintah, maka anak diminta mengikuti perintah tersebut. Terdapat dua kotak perintah yaitu *Jump* (melompat) dan *Spin* (berputar).
- 9) Pemain yang sampai pada kota *finish* menandakan sebagai pemenangnya.

Berdasarkan riset yang sudah dilaksanakan ditemukan hasil yang berbeda dari kelompok eksperimen

dibanding dengan kelompok kontrol ditinjau dari pengenalan kosakata dalam bahasa Inggris dari anak pada TK Negeri Pembina Tigo Nagari Kab. Pasaman. Kelas eksperimen menggunakan modifikasi permainan ular tangga sedangkan kelas kontrol menggunakan media powerpoint. Berdasarkan analisis data sebagaimana hasil awal kemampuan melafalkan kosakata dalam bahasa Inggris dari anak ketika *pre-test* untuk 2 kelompok yakni eksperimen meraih angka rata-rata 8,9 dan kontrol 8,8. Tetapi sesudah diterapkan perlakuan (*treatment*) untuk tiap kelompok perolehan angka *post-test* mengalami pengaruh signifikan yakni pada kelompok eksperimen meraih angka rerata yakni 16,9 dan kontrol meraih 14,1. Perolehan angka paling besar dan paling kecil untuk dua kelompok turut berbeda. Untuk kelompok eksperimen angka paling besar diraih 20 dan angka paling kecil diraih 14. Namun pada kelompok kontrol angka paling besar diraih 17 dan angka perolehan paling kecil diraih 12.

Berdasarkan temuan ini bisa diraih kesimpulan yakni untuk kedua kelompok temuan penelitiannya mengalami kenaikan semuanya, namun kelompok eksperimen lebih

unggul dibanding dari kelompok kontrol. Jadi, bisa diraih kesimpulan ditemukan adanya hasil yang berbeda secara signifikan dari kemampuan berkosakata dalam bahasa Inggris dari anak pada kelompok eksperimen dan kontrol. Sehingga memperlihatkan penggunaan modifikasi permainan ular tangga lebih menyumbangkan pengaruh pada kemampuan berkosakata dalam bahasa Inggris dari anak.

E. Kesimpulan

Berdasarkan dari temuan analisis data riset yang sudah dilaksanakan pada uji hipotesis yang dibantu *SPSS 25.0 for windows* bisa dinyatakan dimana angka signifikan (*sig*) pada *Levene's Test of Variances* yakni diraih $0.669 > 0.05$. Bisa diberikan kesimpulan yakni varians data *N-gain* pada kelompok eksperimen dan kontrol diraih setara atau homogen. Berdasarkan dari angka *sig (2-tailed)* yang nilainya $0.006 < 0.05$. Maka dari itu, memperlihatkan adanya hasil yang berbeda secara signifikan dari kelompok kontrol dengan eksperimen. Maka kesimpulan akhirnya yakni H_a diterima dan H_0 ditolak. Namun, perolehan pengujian *effect size* diraih

2,797 dalam kategori yang sangat kuat. Jadi, bisa diraih kesimpulan yakni adanya pengaruh yang diberikan dari modifikasi permainan ular tangga pada pengenalan kosakata dalam bahasa Inggris dari anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jjime.v8i3.3800>
- Anggraini, V., Yulsyofriend, & Yeni, I. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73–84.
- Asadi, H., & Suryana, D. (2020). Studi Deskriptif Pengaruh Permainan Snakes and Ladders Terhadap Perkenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2993–3006.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge University Press.
- Dacholfany, M. I., & Hasanah, U. (2021). *Pendidikan anak usia dini menurut konsep islam*. Amzah.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.
- Latifa, B., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Lapbook Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 29–41. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i1.2115>
- Na'imah, N. (2022). Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Sejak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>
- Novitasari, Y., Prastyo, D., Reswari, A., & Iftitah, S. L. (2023). Kemampuan Bahasa Inggris Awal pada Periode Linguistik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5343–5350. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5324>
- 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.iairmngabar.com/index.php/ies/article/view/279>
- Pransiska, R. (2013). Pemanfaatan It Sebagai Media Dalam Mengenalkan Bahasa Inggris Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 107. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v13i2.4287>
- Prihatini, V. A., & Mursid, M. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak

- Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61–82.
<https://doi.org/10.21580/joecce.v2i1.10346>
- Qorri'aina, F. D., Haryanto, S., & Anitah, S. (2020). *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Model Pembelajaran Terpadu Modifikasi Wolfinger di Sekolah Dasar*. 71–79.
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91.
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Shobikah, N. (2018). English Education for Early Childhood Learner. *At-Turats*, 12(1), 50–62.
<https://doi.org/10.24260/at-turats.v12i1.970>
- Untung, S. H., Pramono, I. A., Khasanah, L., Awwaluddin, A., Kholis, N., Muddin, M. I., Asnawi, A. R., & Maulana, A. R. M. (2023). *The Gold Age of Childhood: Maximizing Education Efforts for Optimal Development* (Vol. 1). Atlantis Press SARL.
https://doi.org/10.2991/978-2-38476-052-7_30
- Wahyuningsih, S., & Fitriani, F. N. (2022). Incorporating English Vocabulary Through the Use of Poster Media for Elementary School Students. *Edulingua: Jurnal Linguistiks Terapan Dan Pendidikan Bahasa Inggris*, 8(2), 13–22.
<https://doi.org/10.34001/edulingua.v8i2.2027>
- Yulsyofriend, Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). PEDAGOGI: Jurnal Anak
- Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini DAMPAK GUDGET TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 25–40.