

Studi Deskriptif Pengaruh Permainan *Snakes and Ladders* Terhadap Perkenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Haura Asadi¹, Dadan Suryana²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

hauraasadi12@gmail.com¹, dadan.suryana@yahoo.com²

Abstrak:

Dewasa ini, penguasaan bahasa Inggris sudah menjadi suatu kebutuhan masyarakat luas. Melalui Pendidikan Anak Usia Dini sebagai lembaga pendidikan yang paling awal, pengembangan kosakata bahasa Inggris dimulai dari yang paling dasar yaitu dengan memperkenalkan kosakata bahasa Inggris. Guru sebagai tenaga pendidik harus sadar dan paham tentang pentingnya menciptakan proses pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Metode pembelajaran bahasa asing kepada anak usia dini tentu berbeda cara dengan usia remaja. Anak perlu diajarkan dengan cara yang menyenangkan, sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini. Metode permainan adalah salah satu cara yang tepat dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini. Sebab bermain merupakan sarana belajar bagi anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan studi literatur. Yang mana, melalui data-data relevan yang terkait dengan pokok pembahasan, peneliti mengumpulkan, mengelompokkan, mengolah data hingga menghasilkan suatu kesimpulan baru. Dalam hal ini permainan Snakes and Ladders, yang dikenal sebagai permainan ular tangga. Permainan yang terdiri dari papan sirkuit, bidak, dan dadu yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berpengaruh baik dalam perkenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini.

Kata Kunci: Ular Tangga, Kosakata, Bahasa Inggris

Abstract:

Today, mastery of English has become a necessity for the wider community. Through Early Childhood Education as the earliest educational institution, the development of English vocabulary starts from the most basic, namely by introducing English vocabulary. Teachers as educators must be aware and understand the importance of creating a learning process according to the child's developmental level. The method of learning foreign languages at an early age is certainly different from that of adolescence. Children need to be taught in a fun way, according to the principles of early childhood learning. The game method is one of the right ways to teach English vocabulary to early childhood. Because playing is a learning tool for children. This research uses qualitative methods, with a literature study approach. Which, through relevant data related to the subject matter, the researcher collects, classifies, processes data to produce new conclusions. In the game of snakes and ladders, it is known as the "permainan ular tangga". Games consisting of circuit boards, pawns, and dice that are modified according to learning needs have a good effect on the introduction of English vocabulary to early childhood.

Keywords: Snakes and Ladders, Vocabulary, English

PENDAHULUAN

Salah satu aset kemajuan suatu bangsa adalah melalui pendidikannya. Oleh sebab itu, penting untuk setiap anak mengikuti semua tingkat jenjang pendidikan. Salah satu tingkat

yang paling awal dan berpengaruh adalah pendidikan anak usia dini. Dalam UU sisdiknas no. 20 tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu bentuk pendidikan kepada anak terhitung dari lahir, sampai anak berusia 6 tahun yang diberikan dalam bentuk pengoptimalan pertumbuhan serta perkembangan untuk persiapan anak memasuki pendidikan lebih lanjut. Lalu Suyadi (2015) Pendidikan Anak Usia Dini adalah layanan pendidikan, kepada anak berusia 0-8 sebagai wadah mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Berdasarkan hal tersebut, diambil kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan yang pertamakali diterima oleh anak sejak usia 0-6 tahun. Pendidikan berupa pembinaan dan pemberian rangsangan yang dikemas dengan tujuan agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai harapan, serta anak siap untuk menginjak pendidikan lebih lanjut.

Menurut Maria Montessori, seorang dokter dan filsuf dunia pendidikan anak usia dini, dalam Yus (2011) ia percaya bahwa anak usia dini, sedang mengalami masa peka (*sensitive periods*). Fungsi fisik dan psikis anak mulai terjadi kematangan yang merespon segala stimulasi yang ada disekitar kehidupannya dengan baik. Semua pembawaan potensi yang dimiliki anak akan sangat berkembang dengan pesat. Potensi yang dimiliki anak akan mati, bahkan tidak akan muncul lagi jika masa ini diabaikan dan tidak dimanfaatkan dengan sebaik mungkin dengan mengabaikan kesempatan ruang untuk berkembang pada anak, tepat pada masa waktunya. Peranan Pendidikan Anak Usia Dini sangat berpengaruh sebagai wadah dalam pengoptimalan stimulasi berbagai aspek perkembangan fisik maupun rohani anak.

Aspek perkembangan bahasa anak adalah perkembangan yang penting serta berpengaruh terhadap aspek perkembangan anak lainnya. Bahasa merupakan alat komunikasi yang harus dikuasai anak agar mudah dalam berinteraksi. Menurut Mulyasa (2012) Dengan berbahasa seseorang dilihat dari cara mengekspresikan apa yang dipikirkan, dialami, dan mengolahnya dalam bentuk kata-kata, serta menangkap makna dan pesan dari lawan bicaranya. Bahasa adalah alat berkomunikasi. Melalui interaksi komunikasi anak belajar berbahasa orang lain agar dapat memperluas kosakata, lalu menerima dan mengekspresikan yang dirasakannya. Montessori mengatakan dengan tegas bahwa pentingnya pendidikan berbahasa diajarkan sejak dini atau pada jenjang pra sekolah. Melalui berbahasa anak dapat mengekspresikan perasaan yang ada pada dirinya. Bahasa adalah alat dalam membantu anak menjadi pribadi yang utuh (Suryana 2016).

Pada tahun 2020 ini, bahasa Inggris bukanlah menjadi hal yang asing lagi. Bahkan bahasa Inggris sudah hidup berdampingan dan menjadi suatu kebutuhan. Di era sekarang, kita hidup dengan tuntunan untuk mampu menguasai bahasa internasional ini dengan baik agar siap menjadi pesaing yang berkualitas didalam negeri maupun didunia global. Sesuai dengan pernyataan Fromkin, "*English has been called 'the lingua franca of the world'*".

Untuk menguasai bahasa Inggris, perlunya mengasah dan melatih keterampilan sejak dini. Bahasa Inggris bukanlah bahasa pertama yang didapat oleh anak, maka dalam pengajarannya perlu dilakukan secara bertahap. Anak usia dini akan merespon segala rangsangan pendidikan yang diterimanya, serta lebih terbuka dalam mempelajari hal baru dibandingkan usia setelahnya.

Menurut Gardner, seorang filsuf dalam pendidikan anak tahun 1943 (dalam Yus, 2011), menyatakan bahwa salah satu kecerdasan berbahasa pada anak yaitu kemampuan dalam mengolah kata dan bahasa. Menguasai kemampuan bahasa akan mengantarkan

anak dalam kesuksesan. Maka tugas pendidik yaitu memfasilitasi segala potensi kecerdasan anak dalam bentuk pembelajaran. Anak usia dini adalah masa yang tepat dalam mempelajari bahasa kedua, yaitu bahasa Inggris. Pada rentang usia 5-6 tahun, dasar pembelajaran bahasa Inggris dimulai dari mempelajari hal yang sederhana dan mendasar, yaitu memperkenalkan kosakata. Semakin banyak jumlah kosakata yang dimiliki, maka semakin siap anak memulai bahasa Inggris.

Proses pembelajaran dalam memperkenalkan kosakata bahasa Inggris kepada usia dewasa tidak bisa disamakan kepada anak usia dini. Anak akan merasa tertekan dan jenuh jika belajar layaknya orang dewasa. Pada usianya, anak belajar tentu dengan cara yang menyenangkan tanpa membuat anak merasa terbebani. Anak akan lebih paham dan menyerap pembelajaran dengan baik apabila pembelajaran tersebut berupa kegiatan yang menyenangkan. Pembelajaran yang baik dan menarik akan membekas dalam memori anak, sehingga makna pembelajaran tersimpan baik hingga jangka panjang.

Pendidik dituntut untuk mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan terlebih dahulu agar anak mau belajar berbahasa Inggris. Mulai dari bentuk kegiatan, penggunaan metode, dan media yang bervariasi, semua harus dikemas dengan baik untuk pembelajaran yang menyenangkan. Banyak metode yang dapat digunakan dalam memperkenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, salah satunya melalui kegiatan permainan.

Berdasarkan hasil observasi selama masa praktek lapangan keguruan di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 1 Padang, peneliti menemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan media gambar yang ditempelkan dan ditulis dipapan tulis dalam memperkenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak sesuai dengan tema saat itu. Lalu guru menyampaikan kosakata tersebut, dan diikuti oleh anak dengan pelafalannya. Kegiatan ini dilakukan berulang dengan cara yang sama setiap minggunya. Metode dan cara dalam mengajarkan kosa kata bahasa Inggris anak di Taman Kakak-kakak ini belum bervariasi. Media yang digunakan juga kurang menarik bagi anak. Saat ditanyakan kembali kosa kata yang didapatkan sebelumnya, tidak banyak anak yang dapat mengingatnya. Dengan pelaksanaan kegiatan seperti ini, anak kurang berminat dan tertarik saat pembelajaran. Akibatnya anak kurang perhatian dalam apa yang disampaikan guru, sebab kegiatan yang dilaksanakan membosankan dan terkesan monoton bagi anak.

Dari hasil lapangan kegiatan pembelajaran yang terjadi ini berbeda dengan keadaan yang diharapkan. Menurut Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, diusia 0-6 tahun anak dengan pemberian rangsangan yang tepat adalah dengan cara bermain. Salah satunya untuk melatih keterampilan bahasa anak. Melalui bermain anak akan melepaskan energi, emosi, rekreasi dengan nyaman dan gembira. Saat keadaan otak anak rileks, anak akan mudah menyerap pembelajaran, pengetahuan, dan pengalaman dengan bermakna. Bermain merupakan tuntutan sekaligus kebutuhan bagi anak untuk perkembangan diusianya. Melalui bermain, anak mengembangkan kemampuannya dengan cara mendengarkan, melafalkan dan mengingat, mulai dari suku kata hingga kalimat.

Dengan bermain anak bereksplorasi, dan mengambil makna dari lingkungannya. Bagi anak penting untuk berada di lingkungan belajar yang menarik agar membangkitkan minatnya untuk mempelajari sesuatu yang baru.

Samad (2015) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa ada berbagai cara dalam mengajarkan bahasa Inggris kepada anak usia dini. Diantaranya melalui kegiatan permainan. *Teaching english by using games*, dimana permainan yang digunakan sebagai mediana, cocok dilakukan dalam pengenalan bahasa Inggris pada anak. Dengan menggunakan *games* atau permainan, proses belajar anak akan lebih interaktif dan menjadi suatu proses yang menarik dalam pembelajaran.

Dari permasalahan yang ditemui, peneliti merasa perlunya pengembangan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti merancang sebuah permainan *Snakes and ladders* (ular tangga) modifikasi. Didalam permainan ini terdapat aturan permainan, dan kotak-kotak diisikan kosakata bahasa Inggris yang akan dikembangkan kepada anak dengan gambar yang menarik. Harapannya, permainan ini bisa sebagai salah satu media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga anak dengan mudah menyerap pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Ratnaningsih (2014) bahwa salah satu manfaat penggunaan media permainan *Snakes and ladders* (ular tangga) adalah sebagai alat dalam memberikan ilmu kepada anak dengan cara bermain sambil belajar.

Sesuai dengan penelitian Dewi, Putra, Wiryana (2016) dimuat dalam jurnalnya yang mana menggunakan permainan sebagai media pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari 60% hingga 85% terhadap anak dalam penggunaan permainan ular tangga. Dalam penelitiannya dapat disimpulkan bahwa permainan ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Dalam penelitian lainnya oleh Arumsari (2017) yang melakukan wawancara di kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya sebanyak 28 Taman Kanak-kanak yang menjadi subjek. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa pada urutan kedua, sebanyak 19% guru menggunakan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Artinya pembelajaran bahasa Inggris dengan metode permainan termasuk efektif dalam pemanfaatan daya serap anak yang optimal dimasa *sensitive periods* anak.

Tentunya untuk menguasai bahasa Inggris, anak perlu diajarkan hal-hal yang lebih sederhana kepada yang lebih kompleks. Pembelajaran bahasa Inggris diajarkan dimulai dengan yang paling dasar, yaitu pengenalan. Pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui permainan ini sangat dekat dengan keseharian anak untuk mempelajari hal baru.

Sehubungan dengan yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang pengaruh permainan *Snakes and Ladders* ini sebagai bentuk pembelajaran kepada anak usia dini dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris. Penelitian yang dilakukan melalui studi literatur dengan menelaah bermacam sumber literatur terkait. Tujuannya, permainan ini diharapkan dapat berpengaruh untuk membantu anak usia dini dalam pembelajaran pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui kegiatan permainan yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, menggunakan pendekatan Studi Literatur. Penelitian kualitatif adalah penelitian dimana peneliti yang menjadi instrument dari penelitian tersebut, Sugiyono (2012). Studi literatur adalah serangkaian kegiatan dengan pengumpulan data baik dari skripsi, tesis, jurnal, buku, ataupun sumber relevan lainnya yang memuat informasi sesuai dengan topik pembahasan penelitian, guna memecahkan masalah

dari penelitian. Penelitian Studi Literatur menurut Sanusi yang dimuat dalam Wandi (2020:354) adalah penelitian dengan cara pengumpulan berbagai data dari karya tulis ilmiah dimana tujuan penelitian ini untuk memecah masalah terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2012:40), adalah langkah awal yang dilakukan melalui pengumpulan data dari berbagai sumber untuk mendapatkan data yang nantinya akan diolah dan dianalisa dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan dan rumusan masalah dari penelitian terkait. Sumber data tersebut dapat berupa skripsi, tesis, jurnal, bulletin penelitian, dan lain-lain.

Analisis data kualitatif adalah kegiatan mengolah data. Pada langkah awal, setiap data ditempatkan sesuai dengan jenis kelompoknya. Lalu, memilah data yang akan digunakan sesuai dengan pokok bahasan. Kemudian, memadu padankan berbagai sumber yang selaras, untuk menemukan pola, hingga menghasilkan suatu kesimpulan baru untuk dipelajari dan dibagikan kepada khalayak ramai yang dimuat oleh Bogdan & Biklen (Moleong, 2006:248). Menurut Arikunto (2010) terdapat tiga langkah dalam mengolah data; 1) *Editing*, yaitu meninjau ulang data mulai dari kelengkapan, kejelasan, dan keselarasan makna. 2) *Organizing*, yaitu mengorganisir setiap data sesuai dengan pembahasannya. 3) Penemuan Hasil Penelitian, yaitu menganalisis data berdasarkan konsep, pedoman dan metode yang telah ditetapkan, yang kemudian menghasilkan suatu pernyataan hasil kesimpulan berdasarkan rumusan masalah penelitian.

Lebih lanjut peneliti mengaitkan sumber yang berkaitan dengan pembahasan yaitu permainan *Snakes and Ladders*. Kemudian dianalisis dalam menjabarkan pembahasan terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Dalam hal ini peneliti berusaha melihat apakah permainan *Snakes and Ladders* dapat berpengaruh pada pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan pertama diawal kehidupan diberikan kepada anak usia 0-6 tahun, dengan tujuan untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan lebih lanjut, melalui pemberian stimulasi dan rangsangan guna pertumbuhan serta perkembangan anak yang optimal. Menurut Suyadi (2015) Pendidikan Anak Usia Dini adalah penyelenggara lembaga pendidikan yang memberikan wadah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara menyeluruh dengan menyediakan berbagai bentuk kegiatan stimulasi. Terdapat enam aspek perkembangan anak; perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan fisik-motorik, perkembangan sosial-emosional, perkembangan agama-moral dan perkembangan seni-kreatifitas.

Lalu pengertian Pendidikan Anak Usia Dini dimuat dalam Permendikbud nomor 146 tahun 2014 pasal 1 kurikulum 2013 adalah pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga berusia 6 tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara jasmani maupun rohani, dengan pemberian stimulasi yang tujuannya untuk memberikan kesiapan bagi anak untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut, yaitu sekolah dasar (SD).

Berdasarkan dari teori Pestalozzi, yang mengatakan bahwa pada hakikatnya, anak memiliki sejuta potensi yang perlu dikembangkan dan beragam pada tiap pribadinya. Artinya

disinilah peran penting mengapa Pendidikan Anak Usia Dini harus diselenggarakan. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, bertujuan sebagai wadah atau tempat bagi anak untuk mengembangkan segala potensi yang ada dengan stimulasi dan pemberian rangsangan yang diberikan agar anak dapat tumbuh secara optimal. Lalu menurut Susanto (2017) Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini, adalah sebagai pemahaman serta pengetahuan kepada pihak terkait seperti lembaga, orang tua dan guru tentang pentingnya mengembangkan potensi anak sejak dini secara optimal agar anak siap dalam menyesuaikan dan melanjutkan kehidupannya selanjutnya.

Dalam pelaksanaan suatu proses pendidikan kepada anak, sebuah lembaga atau tenaga pendidik harus menggunakan prinsip-prinsip dengan mempertimbangkan pada anak usia dini sebagai objek utama. Fulton (2018;49-63) dalam bukunya tentang sekolah Montessori mengatakan bahwa pendidik harus percaya pada setiap potensi unik anak, dengan memberikan kontribusi signifikan terhadap konstruksi diri anak.

John dewey percaya bahwa pada hakikatnya pendidikan adalah proses anak belajar melalui pengalaman melalui komponen pendidikan yang mencakup kurikulum, metode, peserta didik, peran tenaga pendidik, dan lain sebagainya. (Wasitohadi:2014). Menurut Atabik & Burhanuddin (2015;273) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini: 1) Pendidikan yang diberikan harus berorientasikan kepada kebutuhan anak sebagai terdidik; 2) Bentuk pembelajaran yang diberikan harus sesuai dengan tahap perkembangan dan usia anak; 3) Mengembangkan segala aspek pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh; 4) Bermain merupakan belajar, dan belajar bagaikan bermain bagi anak; 5) Anak sebagai orang yang aktif dalam proses pembelajaran; 6) Mementingkan interaksi sosial pada anak; 7) Memperhatikan lingkungan belajar yang aman dan nyaman; 8) Menstimulasi dan menggali inovasi dan kreatifitas dalam diri anak; 9) Memanfaatkan potensi lingkungan dalam belajar; 10) Menstimulasi anak secara holistik.

Menurut teory Vygotsky (dalam Lubis, 2018) mengatakan bahwa bahasa berkembang melalui interaksi anak dengan lingkungannya. Menurut Allen (2010:30) Bahasa berarti sistem symbol, baik secara lisan, tulisan, dan gestur tubuh yang digunakan sebagai alat berkomunikasi antar individu. Kecerdasan anak dalam berbahasa berarti kemampuan anak dalam mengolah dan menyampaikan isi pikirannya. Lalu menerima dan memahami bahasa dari orang lain, serta menangkap makna yang disampaikan. Dalam Machado (2012;4) mengatakan bahwa "*Language, refers to a system of intentional communication and self-expression through sounds, signs (gestures), or symbols that are understandable to others.*" Artinya, bahasa adalah system komunikasi yang disengaja yang diekspresikan melalui ekspresi individu, disampaikan melalui suara, isyarat, ataupun symbol yang dimengerti oleh individu lainnya. proses berbahasa ini yang mencakup dua arah, yaitu mengirim dan menerima. Anak dapat menyampaikan bahasanya melalui tulisan, kata-kata, raut wajah atau gestur tubuh. Keterampilan bahasa penting bagi anak sebagai pembentuk konsep informasi dan pemecah masalah.

Yanti (2016:133) Menurutnya pemerolehan bahasa adalah proses otak dalam menerima bahasa pertama yang didapat dari bahasa ibu yang berlangsung di usia dini. Dalam Desmayani dan Basuki (2018:23) terdapat dua proses yang terjadi dalam pemerolehan bahasa pertama. Yaitu proses kompetensi, yang artinya proses yang terjadi

tanpa disengaja dalam menguasai tata bahasa yang diterima. Yang kedua proses performasi, yakni proses anak dalam memahami makna suatu kalimat, dan merespon dengan kalimat yang baru. Lalu menurut Sebayang (2018:106) Pemerolehan bahasa adalah proses anak dalam mengenal bahasa. Pemerolehan bahasa yang terbentuk dari lingkungan awal kehidupannya, atau disebut juga bahasa ibu.

Sedangkan pembelajaran bahasa disebut juga *Second Language Acquisition* (pemerolehan bahasa kedua). Menurut Long (2015:3) dalam bukunya ia menjelaskan tentang pentingnya mempelajari bahasa kedua di era abad 21 ini. Bahasa kedua diperoleh secara sadar, dengan cara mempelajarinya secara terprogram. Dalam Wahyuningsih (2018:212) menyatakan bahwa kompetensi dan aturan guru dikelas berperan penting untuk menjadikan anak mahir dan menguasai bahasa kedua.

Kosakata adalah himpunan kata, yang jika disusun dengan kaidahnya akan menghasilkan kalimat baru. Setiap kosakata mengandung makna, yang digunakan dalam berkomunikasi. Pentingnya penguasaan kosakata berpengaruh pada keterampilan berbahasa. Kosakata dalam Fitriyani (2017:170) adalah sejumlah kata yang merupakan dasar dari sebuah bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi. Kosakata berfungsi sebagai pemberi label antara kata benda, kata sifat, dan kata kerja. Lalu menurut Suyanto (2012:43) Kosakata adalah beberapa kata, jika disusun menjadi suatu kalimat yang bermakna dan digunakan sebagai alat dalam berbahasa.

Kosakata adalah kemampuan dasar yang harus dikuasai dalam mempelajari dan menguasai bahasa Inggris, yang berkaitan dengan keterampilan mendengar, berbicara, menulis, dan membaca. Semakin banyak seorang anak menguasai kosakata, maka akan mempermudah anak dalam menguasai keterampilan bahasa Inggris kedepan. Sebaliknya jika minimnya pembendaharaan kosakata, maka akan menghambat anak untuk menguasai keterampilan berbahasa Inggris.

Mengutip dari Long (2015:14) "*Second and foreign language learning affect the educational life chances of millions of learners the world over, and many different types of learners.*" Artinya, pembelajaran bahasa kedua atau bahasa asing mempengaruhi peluang kehidupan pendidikan jutaan orang pelajar di seluruh dunia, dan berbagai jenis pelajar. Menurut suyanto (2012:15), tujuan pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak terutama untuk mendorong dan membangkitkan minat belajar mereka dalam bahasa Inggris. Sependapat dengan Jazuly (2016:34) Mengatakan bahwa mempelajari bahasa Inggris sejak usia dini akan memudahkan anak dalam menguasai dan mengembangkan bahasa asing di jenjang sekolah dasar dan selanjutnya, dikarenakan pembelajaran yang didapat diusianya akan melekat baik pada ingatan anak dibandingkan didapat saat usia remaja.

Menurut McMara (dalam Tridinanti, 2016) Bilingual adalah mereka yang menguasai setidaknya satu keterampilan bahasa, bahkan untuk tingkat minimal dalam bahasa kedua. Menurut Hurlock (dalam Astuti 2017) menyatakan bahwa *bilingualisme* adalah kemampuan memahami dan menggunakan dua bahasa secara lisan dan tulisan. Sedangkan dalam Harits (2010:189) seseorang dikatakan dapat berbahasa *bilingual* ialah yang mampu berbahasa kedua, misalnya berbicara, meskipun belum mampu menguasai keterampilan membaca, dan menulis dalam bahasa kedua tersebut. Menurut Otto (2015:97) Pendidikan bilingual peralihan bertujuan pada peralihan secara bertahap dari bahasa pertama anak kepada bahasa kedua yaitu kedalam bahasa Inggris.

Uzer (2019) dalam jurnalnya mengatakan, ada terdapat tiga komponen bahasa, yaitu tata bahasa (*grammar*), kosakata (*vocabulary*), dan pengucapan (*pronunciation*). Lalu pada anak usia dini dalam tahap awal pembelajaran bahasa baru dilakukan dengan pengenalan kosakata. Sependapat dengan Jazuly (2016:34) Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini dimulai dari yang paling dasar, yaitu pengenalan kosakata, lalu diajarkan melalui kegiatan permainan yang bermakna. Memperkenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak tidaklah sama dengan orang dewasa. Pembelajaran dilakukan dengan membangun pengalaman pada anak, dan memberi kesempatan anak untuk memahami. Dalam memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak, pengajaran secara lisan tidaklah cukup. Dibutuhkan kegiatan yang bervariasi dengan menggunakan gerak tubuh, ekspresi, tindakan, dan gambar yang mempermudah anak belajar bahasa Inggris. Cameron (2011:19-20) menjelaskan prinsip-prinsip yang paling penting dalam belajar bahasa asing untuk anak-anak adalah (1) Anak membangun makna bahasa, (2) Anak membutuhkan ruang untuk membangun pertumbuhan bahasanya, (3) Dalam memahami makna bahasa asing baru, anak butuh isyarat sebagai pemaknaan kata, seperti gerakan, media, atau alat peraga, (4) Pembelajaran melalui pengalaman yang berkesan bagi anak akan membuat pembelajaran yang tak terlupakan.

Perkembangan anak erat kaitannya dengan kegiatan bermain. Bagi anak bermain adalah suatu kebutuhan dan merupakan kegiatan yang menyenangkan. Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan dirinya serta dapat mengekspresikan perasaan, berkreasi dan mengasah kreatifitas, mengeksplor, menyalurkan emosi dan energi, dorongan berkomunikasi, sebagai sumber belajar, dan banyak hal positif lainnya. Selain itu, melalui bermain secara tidak langsung anak mendapatkan pelajaran didalamnya yang memberi pengaruh signifikan bagi perkembangan anak.

Dalam Pratiwi (2017:107) Menurutnya bermain merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar sebagai cara dalam pemenuhan berbagai aspek perkembangan anak. Lalu menurut solehuddin (dalam Suryana, 2013) bermain merupakan sesuatu kegiatan menciptakan pengalaman yang membuat anak senang, bersifat sukarela, spontan, terfokus, memberikan ganjaran dalam prosesnya, dan fleksibel. Menurut Susanto (2017) Bermain adalah kegiatan dalam memperoleh kesenangan. Vygotsky seorang ahli psikologi menyatakan bermain berdampak baik pada perkembangan jiwa anak. Bagi anak bermain secara tidak langsung adalah belajar yang menyenangkan. Teori bodrova dalam Abduh (2017:595-596) menyatakan "*play arises from recent social changes*". Maksudnya dasar dari bermain adalah yang melibatkan unsur interaksi sosial. Lalu ada tiga komponen dalam bermain, yaitu; (a) *children create an imaginary situation*. Yaitu unsur dimana anak menciptakan situasi kreasi imajinasinya sendiri; (b) *take on and act out roles*, yaitu unsur dimana anak mengambil dan memainkan peran langsung dalam bermain dan; (c) *follow a set of rules determined by these specific roles*, yaitu unsur dimana anak mengikuti seperangkat aturan bermain yang diciptakan oleh pemandu atau guru

Menurut Elfiadi (2016:53-54) melalui bermain, anak mendapatkan kesenangan. Dengan bermain anak melatih berbagai aspek perkembangannya. Rohmah (2016) menjelaskan, bahwa melalui bermain bersama, anak berinteraksi secara verbal dan non verbal sebagai alat dalam mengutarakan keinginan dan pendapatnya. Tokoh anak, plato dan Frobel (dalam Suryana, 2016) Kegiatan bermain digunakan untuk menarik perhatian

anak dalam mengembangkan pengetahuan mereka. Lalu dikemukakan pula berdasarkan teori psikonalisi Sigmund Freud (dalam Yus, 2011) mengatakan bahwa bermain adalah alat pelepas emosi. Anak bermain tanpa paksaan akan menjadikan pribadi yang bebas dalam mengespresikan dan membentuk kepercayaan diri pada anak.

Menurut teori Vygotsky dalam Pratiwi (2017:109) mengatakan bahwa bermain lebih ditekankan pada hubungan sosial anak yang akan mempengaruhi perkembangan kognitif. Anak belajar dari pengalaman lingkungan hidupnya. Anak bermain secara bersosial akan membangun konsep pengetahuan bagi dirinya dalam mengenal lingkungan.

Dalam Sujiono (2012: 146) ada enam karakteristik kegiatan bermain pada anak: (1) bermain muncul berdasarkan kemauan anak sendiri, (2) bermain adalah kegiatan mendapatkan kesenangan yang bebas dari aturan terikat, (3) bermain adalah kegiatan yang benar-benar dilakukan, (4) bermain lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir (5) saat bermain, pemain berperan sebagai yang paling aktif, (6) bermain dilakukan oleh anak secara aktif.

Permainan *Snakes and Ladders* adalah permainan tradisional yang artinya ular tangga. *Snake* yang artinya ular, sedangkan *Ladder* artinya tangga. Menurut Askalin (2013), Papan sirkuit, dadu, dan bidak adalah alat-alat yang digunakan dalam memainkan permainan ular tangga. Permainan yang sudah lama dikenal oleh masyarakat ini dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Permainan *Snakes and Ladders* ini peneliti modifikasi menjadi ular tangga raksasa. Kotak-kotak yang ada dalam ular tangga akan diisi dengan kosakata yang akan diajarkan kepada anak, sesuai dengan tema pembelajaran. Pemilihan tema yang disesuaikan dengan tahap perkembangan bahasa anak. Tema yang digunakan yaitu yang dekat dengan lingkungan anak, karena pada usianya anak belum mampu berfikir abstrak seperti halnya orang dewasa. Kegiatan ini lengkap dengan gambar berwarna-warni yang menarik sesuai dengan kosakata yang diajarkan. Ukurannya dibuat lebih besar, sehingga permainannya dilakukan ditempat yang lebih luas. Dengan bermain, sekaligus anak akan mengingat kosakata pada kotak yang anak singgahi. Anak yang mencapai kotak *finish* anak menjadi pemenang. Kegiatan ini akan menciptakan pengalaman bagi anak, sehingga pembelajaran akan mudah diserap bagi anak. Melalui permainan *Snakes and Ladders* ini anak belajar dengan kegiatan yang menyenangkan. Dalam papan sirkuit, dimuat kosakata yang akan diajarkan, gambar yang mengilustrasikan arti dari kosakata, serta angka yang berurut sebagai penanda kotak sirkuit. Pembelajaran yang dikemas secara unik melalui permainan akan menarik perhatian dan minat anak.

Media yang digunakan dalam permainan *Snakes and Ladders* modifikasi ini adalah bidak, papan sirkuit, dan dadu. Semua media dibuat dalam ukuran yang lebih besar. Kotak-kotak dalam papan sirkuit akan berisikan kosakata yang akan diajarkan, lengkap dengan nomor dan gambar yang menarik sesuai dengan kosakata tersebut. Papan sirkuit dibuat sebanyak 12 kotak berwarna-warni yang berisi 1 kotak *start*, 1 kotak *finish*, 7 kosakata yang ingin dikembangkan, dan 3 kosakata berisi instruksi (seperti; *spin, jump, dance*). Didalam papan sirkuit juga terdapat tangga, yang mana jika pemain sampai dikotak ini, pemain akan naik hingga ujung tangga dan menyelesaikan permainan lebih cepat. Selain tangga, ada juga ular yaitu kebalikan dari tangga. Saat pemain sampai di kotak yang terdapat ekor ular, pemain harus turun beberapa kotak sesuai dengan panjang ular, hingga bertemu dengan

kepala ular untuk mengulang kembali menyelesaikan permainan. Selanjutnya, dadu yang digunakan berukuran lebih besar. Ukurannya disesuaikan dengan seberapa besar anak dapat memegangnya dengan kedua tangan. Dadu yang dibuat juga ringan sehingga mudah untuk anak lemparkan saat giliran bermain. Dadu dibuat dari kertas karton yang dibuat seperti kubus, berisi nilai 1-6. Bidak dalam permainan ini yaitu para pemain itu sendiri. Anak-anak akan menjadi bidak bagi dirinya sendiri dan berjalan sesuai dengan yang ditunjukkan pada dadu.



Gambar 1. Contoh Permainan *Snakes and Ladders* Raksasa

Menurut Yusuf, pemenang lomba media pembelajaran pada tahun 2009, yang dimuatnya dalam buku *Sikuit Pintar* tentang permainan ular tangga. Ia menyatakan bahwa permainan ular tangga adalah suatu metode permainan yang dapat meningkatkan kemampuan matematika dan bahasa Inggris. Hal ini sesuai dengan pendapat Ratnaningsih (2014) bahwa salah satu manfaat penggunaan media *Snakes and Ladders* (ular tangga) adalah sebagai alat dalam memberikan ilmu kepada anak dengan cara bermain sambil belajar. Lalu menurut Dewi (2016) dalam permainan ular tangga, bentuk dan kreasi papan tidak dibatasi oleh standar, artinya setiap pembuat permainan ular tangga modifikasi ini bebas membuat papan ular tangga dengan bentuk dan fungsi sendiri, dalam hal ini dibuat semenarik mungkin, agar disukai oleh anak usia dini. Lalu dibahas juga tentang manfaat permainan *Snakes and Ladders* oleh Putrini (2016:3), bahwa permainan ini adalah cara yang efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris anak, sebab anak menggunakan komunikasi verbal dan nonverbal selama permainan.

Menurut Zaini (2015:120-131) Seringkali orang tua memaksa anak usia dini untuk belajar seperti orang dewasa, dan melarang untuk bermain. Seharusnya ketika mengajari anak, harus dilakukan melalui hal-hal yang disukai dan menyenangkan bagi anak itu sendiri. Dalam Wahyuningsih (2016), Ada empat indikator untuk mengetahui kemampuan mengenal kosakata Bahasa Inggris pada anak: 1). Meniru pengucapan kosakata, 2) Menyebutkan kosakata, 3) Mencocokkan kosakata yang didengar, 4) Menghubungkan gambar dengan tulisan kosakata.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dilakukan pengumpulan data menggunakan studi literatur yang mengumpulkan data dari hasil menelaah beberapa kajian teori yang berkaitan dengan pengaruh pengaruh permainan *Snakes and Ladders* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

Pertama, papan sirkuit, dadu, dan bidak adalah alat-alat yang digunakan dalam memainkan permainan *Snakes and Ladders*. Permainan ini dikenal seluruh nusantara, Askalin (2013). Permainan ini bisa dikembangkan dan dimodifikasi sesuai aspek perkembangan anak yang ingin distimulasi. Penelitian ini menggunakan permainan *Snakes and Ladders* untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dengan pengenalan kosakata baru kepada anak. Maka dari itu, permainan *Snakes and Ladders* adalah metode sekaligus media dalam pengembangan kemampuan bahasa asing anak dalam bentuk aturan permainan melalui kosakata yang dikembangkan, dengan cara anak mendengarkan, meniru, melafalkan, serta menangkap makna dari kata yang dipelajari.

Kedua, dalam penelitian Dewi (2016) yang menggunakan permainan ular tangga dalam menstimulasi aspek perkembangan anak. Hasil penelitian mengatakan keberhasilan penggunaan kegiatan pembelajaran melalui permainan ular tangga yang diterapkan guru dalam proses perkembangan kognitif anak. Melalui metode permainan yang diteliti memperlihatkan peningkatan pada anak yang pada awalnya 60%, meningkat menjadi 85% perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan.

Ketiga, dalam Putri (2018: 372-374) mengatakan bahwa banyak penelitian yang membuktikan bahwa kegiatan suatu permainan memiliki dampak positif terhadap perkembangan kosakata bahasa asing kepada anak. Anak yang terlibat langsung dalam permainan akan memotivasi dirinya untuk belajar bahasa baru. Sebab melalui permainan, anak belajar memahami lingkungan hidupnya. Hasil dari penelitiannya menunjukkan perbedaan rata-rata skor posttest yang signifikan antara kelompok eksperimen pembelajaran melalui permainan sebanyak 16,04 dan kelompok kontrol yaitu sebanyak 7,59. Artinya kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris anak efektif dilakukan melalui permainan.

Keempat, dalam penelitian Huda (2017:5) yang menggunakan metode permainan dalam peningkatan kosakata bahasa Inggris anak. Hasil penelitiannya mengatakan terjadi peningkatan yang signifikan dari 53.49% hingga 77.27% terhadap kemampuan anak dalam peningkatan pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak melalui permainan kartu gambar. Artinya metode permainan adalah salah satu metode yang cocok digunakan dalam memperkenalkan kosakata baru dari bahasa kedua, yaitu bahasa Inggris kepada anak usia dini. Anak lebih paham dan menyerap pembelajaran jika dilakukan dalam bentuk rangkaian kegiatan permainan yang menarik.

Sebagai tenaga pendidik, khususnya guru harus mampu menciptakan strategi yang digunakan, baik dalam pemilihan metode dan media yang cocok, lalu dikemas semenarik mungkin dengan mempertimbangkan tahap perkembangan dan usia anak sebagai peserta didiknya. Salah satunya menggunakan permainan *Snakes and Ladders* dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak, untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan bahasa asing anak. Hasil penelitian yang didapat dari beberapa literatur di atas, peneliti menyimpulkan bahwa permainan *Snakes and Ladders* dapat berpengaruh terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini, dikarenakan permainan *Snakes and Ladders* ini menarik dan menyenangkan bagi anak. Selain pembendaharaan kosakata anak yang bertambah, anak juga secara tidak langsung mengembangkan aspek perkembangan lainnya, seperti kognitif, motorik, dan sosial emosional anak. Dengan itu tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.

SIMPULAN

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini berperan penting dalam pengoptimalan berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya aspek perkembangan bahasa. Guru diharapkan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, agar anak mampu menyerap makna pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan melalui bermain. Melalui bermain, anak belajar memahami lingkungannya. Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris diajarkan sejak dini, yang didasari dengan pengenalan kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan data penelitian yang didapat dari beberapa sumber literatur terkait, peneliti menganalisis dan menyimpulkan bahwa hasil beberapa penelitian dan kaitan dengan kajian pustaka yang telah dijelaskan, yaitu permainan *Snakes and Ladders* dapat berpengaruh terhadap pembelajaran dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini. Pembelajaran yang dilakukan melalui permainan akan menarik perhatian penuh anak dalam mempelajari hal baru. Pembelajaran yang memberikan kesan kepada anak akan tersimpan dimemori anak hingga lama. Melalui permainan *Snakes and Ladders* ini, anak belajar tanpa merasa terpaksa. Pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada usia dini akan menjadi bekal bagi anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Maka dari itu permainan *Snakes and Ladders* sangat berpengaruh bagi anak dalam menerima makna pembelajaran pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, Muhammad. 2017. *Bermain dan Regulasi Diri (Kajian Teori Vygotsky)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Allen, K. Eileen dan Lynn R. Marotz. 2010. *Profil Pengembangan Anak Prakelahiran hingga Usia 12 Tahun*. Jakarta: Indeks
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arumsari, Andini Dwi., dkk. 2017. "Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di Kec Sukolilo Surabaya". *Jurnal PGPAUD Trunojoyo, Volume 4, Nomor 2, Oktober 2017*.
- Askalin. 2013. *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: Andi nyo-nyo.
- Astuti, Ria. 2017. "Penerapan Pembelajaran Bilingual di TK Inklusi". *Jurnal Pendidikan Anak, Volume 3, Nomor 2, September 2017*.
- Atabik, ahmad., Ahmad Burhanuddin. 2015. "Prinsip dan Metode Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Tarbiyah STAIN Kudus Volume 3, No.2 Desember 2015*
- Cameron, Lynne. 2011. *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Desmayani, Dwi Fristika, dkk. 2018. "Pemerolehan Bahasa Indonesia Paud Islam Al-Amanah Desa Tanjung Anom Kecamatan Girimulya Kabupaten Bengkulu Utara". *Jurnal Ilmiah Korpus, Volume II, Nomor I, April 2018*
- Dewi, AA Istri Ratna, dkk. 2016. "Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Kelompok A". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4, No. 2, Tahun 2016*
- Elfiadi. 2016. "Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini". *Jurnal Itqan, Volume VII, No. 1, Januari - Juni 2016*
- Fitriyani, Eka., dan Putri Zulmi Nulanda. 2017. "Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris". *Jurnal UIN Sultan Syarif Kasim Riau Volume 4, Nomor 2, 2017*

- Fulton, David. 2018. *Understanding the Montessori Approach: Early Years Education in Practice*. Routledge: Taylor & Francis Group
- Harits, Imron Wakhid. 2010. "Model Pengajaran Bilingual Pada Anak Usia Dini pada SD Anak Saleh Sidoarjo". *Jurnal Sastra Inggris, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2010*.
- Jazuly, Ahmad. 2016. "Peran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa, Vol 6, No. 1, Mei 2016*
- Long, Mike. 2015. *Second Language Acquisition and Task-Based Language Teaching*. USA: University of Maryland.
- Lubis, Hilda Zahra. 2018. "Metode Pengembangan Bahasa Anak Pra Sekolah". *Jurnal Raudhah Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Piaud) Uin Sumatera Utara, Volume 06 No.02, Juli-Desember 2018*.
- Machado, Jeanne M. 2012. *Early Childhood Experiences in Language Arts*. Early Literacy Emerita, San Jose City College. USA: Pre Media.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Otto, Beverly. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Pratiwi, Wiwik. 2017. "Konsep Bermain pada Anak Usia Dini". *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Volume 5, Nomor 2 : Agustus 2017*
- Putri, Asih Kurnia., Jati Ariati. 2018. "Pengaruh Permainan Story Card Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Inggris". *Jurnal Empati, Volume 07, No. 2, April 2018*
- Putrini, Desak Ketut Alit., dkk. 2016. "Teknik Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris dengan Menggunakan Simple Present Tense pada Siswa Kelas VII E SMP Sunari Loka Kuta". *Journal of Language and Translation Studies, Volume 02 No. 1, Maret 2016*
- Ratnaningsih, Nafiah Nurul. 2014. *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. Yogyakarta: Skripsi UNY
- Rohmah, Naili. 2016. "Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Tarbawi Volume 13, No. 2. Juli-Desember 2016*
- Samad, Farida dan Nurlala Tidore. 2015. "Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan untuk Anak Usia Dini". *Jurnal Cahaya PAUD, Volume 2, Edisi Oktober, Tahun 2015*
- Sebayang, Sri Kurnia Hastuti. 2018. "Analisis Pemerolehan Bahasa Pertama (Bahasa Melayu) pada Anak Usia 3 Tahun". *Jurnal Pena Indonesia Jurnal Bahasa Indonesia, Sastra, Dan Pengajarannya Volume 4, Nomor 1, Maret 2018*
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press Padang
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini, Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana-Prenadamedia.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suyadi. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suyanto, Kasihani K.E. 2012. *English For Young Learnes*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tridinanti, Gaya. 2016. "Pemerolehan Bahasa Asing Dalam Pengajaran Bilingual Untuk Anak Usia Dini". *Jurnal Bahasa dan Sastra, Volume 5, Nomor 1, Juli 2016*.

- Uzer, Yus Vernandes. 2019. "Strategi Belajar Bahasa Inggris yang Menyenangkan untuk Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 2 NO.1 April 2019
- Wahyuningsih, Destri. 2018. "Second Language Acquisition for Children". *Jurnal Pendidikan* Volume 10, No. 2, 2018
- Wahyuningsih, Endah Tri. 2016. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Papan Flanel pada Anak Kelompok B2 di TK Aba Ambarbinangun Kasihan Bantul*. Yogyakarta: Skripsi UNY
- Wandi, Zherly Nadia., Farida Mayar. 2020. "Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase". *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 4 Issue 1 tahun 2020.
- Wasitohadi, W. 2014. "Hakekat Pendidikan dalam Perspektif John Dewey, Tinjauan Teoritis". *Jurnal Widya Satya.*, Volume 30, No 1, Juni 2014
- Yanti, Prima Gusti. 2016. "Pemerolehan Bahasa Anak: Kajian Aspek Fonologi pada Anak Usia 2 - 2,5 Tahun". *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, Voume. 11, No. 2, Desember 2016
- Yus, Dr. Anita M.Pd. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana-Prenadamedia Group
- Zaini, Ahmad. 2015. "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini". *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, Volume 03, No. 1, Juni 2015