

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP
PERKEMBANGAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA
DINI DI TAMAN KANAK-KANAK**

Nurasra Majuwita¹, Elise Muryanti².

¹Universitas Negeri Padang

²Universitas Negeri Padang

Koresponding Email : nurasramajuwita11@gmail.com, elise@fip.unp.ac.id Universitas Negeri Padang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap stimulasi perkembangan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di Taman kanak-kanak Negeri Pembina 01 Ranah Ampek Hulu, Kecamatan Ranah Ampek Hulu Tapan, Kabupaten Pesisir Selatan. Pada penelitian ini diambil 20 anak sebagai objek penelitian, dimana 10 anak berasal dari kelompok kontrol dan 10 anak lainnya dari kelompok Eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen. Dimana terdapat *pretest* dan *posttest* Terhadap kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa tes dan observasi. Pengujian Instrumen penelitian menggunakan uji validasi dengan profesional judgement dan untuk mengetahui hasilnya dengan bantuan SPSS 25.0 menggunakan alpha teknik crombach. Uji hipotesis menggunakan teknik statistik T-test dari SPSS 25.0 yang menunjukkan tingkat signifikansi $0,005 < 0,05$. Maka dapat dikatakan permainan ular tangga berpengaruh terhadap stimulasi perkembangan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 01 Ranah Ampek Hulu.

Kata Kunci: *Bermain; Bahasa Inggris; anak usia dini*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of snakes and ladders game on the stimulation of English vocabulary development for early childhood at Pembina State Kindergarten 01 Ranah Ampek Hulu, Ranah Ampek Hulu District. South Coast District. In this study there were 20 children as the object of research, of which 10 children came from the control group and 10 other children from the experimental group. This study uses a quasi-experimental research method. Where there is a pre-test and post-test against the control class. Data collection techniques in the form of tests and observations. Testing The research instrument uses a validation test with professional judgment and to find out the results with the help of SPSS 25.0 using the alpha crombach technique. The hypothesis test used the statistical technique of T-test from SPSS 25.0 which showed a significance level of $0.005 < 0.05$. So it can be said that the game of snakes and ladders has an effect on the stimulation of the development of English vocabulary in children at Pembina State Kindergarten 01 Ranah Ampek Hulu.

Keywords: Play; English Language; Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak berlangsung secara alami dengan tetap

memperhatikan aspek perkembangan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk melibatkan panca indranya.

Pembelajaran yang melibatkan panca indera merupakan proses pembelajaran yang terbaik, karena pengalaman indrawi sejak usia dini merupakan landasan dari semua pembelajaran (Yus, 2011). Nurhafizah dan Kosnin (2016) Pendidikan anak usia dini dilaksanakan dari awal pembentukan dan perkembangan kepribadian manusia itu sendiri. Anak memiliki enam aspek perkembangan yang perlu didorong sejak dini, salah satunya adalah perkembangan bicara anak.

Usia antara kelahiran sampai dengan usia delapan tahun adalah anak usia dini (Suryana dan Rizka, 2019). Sedangkan Putri (2017) menerangkan anak usia dini yaitu anak yang berusia pada rentang umur 0-6 tahun awal perkembangan dan pertumbuhannya. Usia dini adalah tahap awal dari proses perkembangan individu, pada rentang usia ini anak akan mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat cepat. Usia dini juga kerap di kenal dengan masa emas (*golden age*) dari pertumbuhan dan perkembangan. Masa emas hanya akan terjadi sekali dalam siklus kehidupan manusia.

Pertumbuhan dan perkembangan pada masa kanak-kanak harus bertumpu pada keseimbangan fisik, kognitif, sosio-

emosional, dan bahasa sebagai landasan yang tepat untuk menjadi manusia seutuhnya. (Priyanto, 2014). Memahami karakteristik setiap anak sangat dianjurkan, agar dapat memberikan stimulasi perkembangan yang sesuai dengan anak. Anak memiliki beberapa karakteristik seperti suka meniru dan bermain (Fadillah & Khorida, 2012).

Stakanova dan Tolstikhina (2014) menjelaskan tahap usia dini merupakan waktu yang sangat tepat, untuk memulai mengenalkan bahasa Inggris. Pada tahap usia ini sangat penting untuk mengajarkan bahasa Inggris pada anak, sebagai langkah awal dalam pengenalan pembelajarannya. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan wadah paling dasar bagi seorang anak untuk memperoleh pembelajaran sebelum anak masuk ke tahap pendidikan sekolah dasar, sehingga usia dini menjadi waktu paling tepat untuk meningkatkan perkembangan sumber daya manusia (Depdiknas, 2005).

Pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak dapat dilakukan dengan berbagai teori salah satunya teori konstruktivisme dengan tujuan melalui teori ini dapat mencapai tujuan pengenalan kosakata tersebut (Okfia &

Jaya, 2021). Bandura mengatakan bahwa anak itu mempelajari bahasa melalui proses imitasi atau meniru dari suatu model (Isna, 2019). Bahasa manusia dapat berinteraksi dan berkomunikasi mengemukakan hasil pemikiran atau pendapatnya serta dapat mengekspresikan perasaannya (Margaretha, 2020).

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang sudah di miliki oleh setiap individu dari semenjak ia dilahirkan (Harras dan Bachari dalam Khomsin dan Rahimmatussalisa, 2021). Tahap perkembangan bahasa sudah diperoleh anak dari semenjak ia dilahirkan ditandai dengan anak menangis serta akan terus berkembang sesuai dengan stimulasi perkembangan bahasa yang didapatkan anak dari orang tua dan lingkungan tempat tinggalnya. (Muthiara Firdaus, Elise Muryanti: 2020) berpendapat bahwa bahasa merupakan suatu hal yang sangat penting dalam perkembangan anak itu sendiri. Suhartono (2005) menyatakan bahwa anak mendapatkan bahasa pertamanya melalui lingkungannya dengan cara komunikasi. Bahasa yang di peroleh anak pertama kalinya merupakan bahasa ibu atau bahasa daerah tempat ia tinggal. Di Indonesia,

bahasa Inggris menjadi bahasa kedua yang di diperoleh anak, setelah pemerolehan bahasa pertamanya. Perkembangan dalam sebuah bahasa merupakan suatu media yang paling efektif dalam berbahasa (Amalia dkk, 2019).

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Permainan ini merupakan suatu jenis permainan yang menggunakan papan ular tangga serta terdapat beberapa angka dan gambar yang akan di pasang sesuai dengan angka yang muncul pada dadu (Ikhwani,2021).

Permainan ular tangga bisa di mainkan di kalangan anak-anak. Di Nusantara permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang terkenal dan digemari. Permainan ular tangga ini terdiri dari tiga peralatan dasar yaitu: bidak, dadu, dan papan ular tangga itu sendiri. Permainan ular tangga biasanya dimainkan minimal oleh dua orang atau lebih. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, semangat, serta keberanian anak dalam menyampaikan gagasannya. Hal ini tentu saja berpengaruh terhadap perkembangan berbicara anak (Dewi,2017)

Berdasarkan teori Vygotsky yang lebih menekankan belajar aktif dari pada belajar pasif. Dengan aktivitas bermain dapat membuat anak berkembang, serta melalui aktivitas bermain pula anak dapat berinteraksi dengan sekitar sehingga kosakata anak meningkat.

Taman Kanak-kanak menjadi tahap awal pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak. Anak memiliki ketertarikan untuk belajar bahasa Inggris, namun sekolah tidak memiliki media yang cukup, untuk mengenalkan bahasa Inggris pada anak. Sehingga anak merasa bahwa bahasa Inggris adalah bahasa yang membosankan. Dari pengamatan yang dilakukan di sekolah selama bulan Februari 2022 terlihat beberapa anak yang tidak antusias dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan metode serta media yang diberikan guru selama proses pembelajaran tersebut kurang menarik dan membuat anak merasa bosan. Sehingga perlu untuk diberikan pembelajaran bahasa Inggris melalui media yang menarik minat serta menyenangkan bagi anak.

Taman Kanak-kanak Pembina 01 Ranah Ampek Hulu merupakan bagian dari kecamatan Ranah Ampek Hulu yang terletak di Kabupaten Pesisir

Selatan. dengan tingkat pemahaman anak terhadap bahasa Inggris cukup mengkhawatirkan. Hal ini tidak lepas dari pengaruh lingkungan. Kurangnya perhatian akan pentingnya perkembangan bahasa pada anak. Serta kurang mampunya guru dalam menyediakan media yang bervariasi.

Charlotte (2014) berpendapat bahwa proses pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan bagi anak ialah melalui permainan yang dapat menjauhkan anak dari rasa bosan dan jenuh serta trauma berlebihan terhadap bahasa Inggris itu sendiri.

Pengaruh Stimulasi perkembangan bahasa Inggris pada anak dapat dilihat melalui berbagai media pembelajaran yang mengutamakan pengalaman anak. Dalam sebuah penelitian menyebutkan bahwa permainan ular tangga terbukti cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini, untuk mengenal kosakata bahasa Inggris (Khomsin dan Rahimmatussalisa, 2021). Hal ini disebabkan karena permainan tersebut merupakan salah satu permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Sehingga dapat membuat anak usia dini tidak mudah bosan dalam proses pengenalan kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan paparan masalah yang diuraikan diatas, Maka peneliti ingin untuk melakukan penelitian tentang pengaruh stimulasi perkembangan bahasa Inggris pada anak, melalui media ular tangga di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 01 Ranah Ampek Hulu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang untuk melihat pengaruh permainan ular tangga, terhadap perkembangan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak usia dini (prasekolah) di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 01 Ranah Ampek Hulu. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan metode eksperimen semu. Penelitian kuantitatif dapat juga diartikan dengan penelitian yang menggunakan populasi dan sampel untuk diteliti. Teknik pengumpulan data, berdasarkan dari instrumen penelitian itu sendiri. Analisis data yang digunakan, bersifat kuantitatif (statistik) dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiono, 2012).

Roestiyah (2012) menyatakan bahwa metode eksperimen adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh anak tentang suatu hal tertentu dengan cara anak mengamati prosesnya terlebih

dahulu, kemudian baru mencoba melakukan dengan mandiri, kemudian baru hasilnya di evaluasi oleh guru. Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina 01 Ranah Ampek Hulu Tapan kurang lebih 3 minggu pada Februari 2022. Pada minggu pertama peneliti meminta izin untuk dan melakukan *pre-test*, minggu kedua dilanjutkan dengan pemberian tindakan kepada kedua kelompok. dan pada minggu terakhir peneliti menjalankan tes akhir atau *post-test*.

Sampel penelitian ini terdiri dari kelompok B3 dan B4. Kelompok B3 melakukan kelas kontrol dengan 10 anak dan kelompok B4 melakukan kelas eksperimen dengan 10 anak dalam kondisi homogen, anak-anak seusia, anak-anak sederajat, memiliki kesempatan belajar, keterampilan dan rekomendasi yang sama dari guru. Dari para guru dan kepala sekolah di TK Negeri Pembina 01 Ranah Ampek Hulu.

Teknik dari pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS 25.0. untuk melakukan uji normalitas, homogenitas, hipotesis, serta uji effect size.

Uji normalitas memiliki tujuan untuk melihat, apakah hasil yang diperoleh dalam proses berdistribusi wajar atau tidak (Susanti & Syofriend, 2021). Bagi Usmadi (2020) Uji homogenitas berguna untuk menguji informasi atau data apakah informasi dan data tersebut homogen. Sedangkan uji hipotesis ialah pendapat sementara yang penguji miliki tentang satu atau lebih dari populasi yang dibuktikan kebenarannya lewat uji hipotesis itu sendiri (Mufarriqoh, 2020).

Hipotesis dari penelitian ini diatas yaitu:

H₀: Tidak terdapat pengaruh stimulasi perkembangan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini (AUD) melalui media ular tangga di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 01 Ranah Ampek Hulu.

H₁: Terdapat pengaruh stimulasi perkembangan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini (AUD) melalui media ular tangga di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 01 Ranah Ampek Hulu.

Langkah-langkah dalam penelitian ini terdapat tiga tahapan antara lain: Persiapan, Pelaksanaan dan Penyelesaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian diperoleh hasil berupa Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 01 Ranah Ampek Hulu telah melakukan pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak. Serta anak memiliki ketertarikan untuk belajar bahasa Inggris. Terdapat peningkatan kemampuan anak usia dini (AUD) dalam mengenal kosakata bahasa Inggris menggunakan permainan ular tangga di kelompok eksperimen.

Proses pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak melalui permainan ular tangga, dilakukan dengan cara sebagai berikut: *Pertama*, Anak memulai permainan dengan berbaris terlebih dahulu sambil menunggu giliran. *Kedua*, anak bermain sesuai dengan urutan yang diperoleh dengan cara melempar dadu. *Ketiga*, anak melompat pada papan ular tangga sesuai dengan jumlah dadu yang diperolehnya. *Keempat*, anak menyebutkan bahasa Inggris dari gambar tempat anak berdiri. *Kelima*, anak mencari gambar dan huruf yang sama dengan kotak tempat anak berdiri, kemudian anak menempelkan gambar dan huruf tersebut di papan tulis.

Secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap skor anak *pretest* 120

dan *posttest* 17,7. Sedangkan rata-rata keseluruhan untuk *pre-test* 12,0 dan *post-test* 17,7. Pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama meningkat, tetapi skornya kelas kontrol lebih rendah dari pada kelas eksperimen.

Uji normalitas melakukan analisis komparatif untuk menentukan apakah data terdistribusi normal, dari mana upaya dapat dilakukan untuk menggambarkan data yang diproses, kemudian pengujian menggunakan uji Lilliefors untuk memperoleh informasi apakah hasil tersebut terdistribusi normal.

Tabel 1. Uji Normalitas Lilliefors

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post-test Eksperimen	,220	10	,185	,865	10	,220
Post-test Kontrol	,264	10	,047	,920	10	,047

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 1 diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen adalah 10 anak dan kelas kontrol 10 anak. Nilai *Sig Kolmogorof-Smirnov* sebesar 0,087 untuk kelas eksperimen dan 0,359 untuk kelas kontrol.

Berdasarkan perhitungan di atas dengan *Kolmogorof-Smirnov* bisa disimpulkan, bahwa rata-rata hasil berdistribusi normal yaitu $> 0,05$. Hasil kelas eksperimen ditampilkan. Lapisan kontrol 0,087 memiliki sig. 0,359. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa hasil dari data yang diperoleh berdistribusi normal.

Kemudian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data tersebut homogen. Berdasarkan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, jika F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($F_h > F_t$), uji homogenitas ragam, jika sig $> 0,05$ maka data kedua kelompok berasal dari ragam seragam atau dari data apakah seragam.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas						
		Levene	df	df2	Sig.	
		Statistic	1			
Hasil Belajar	Mean	1,577	1	18	,225	
	Median	1,108	1	18	,307	
	Berdasarkan median dengan df. yang disesuaikan	1,108	1	17,932	,307	
	Berdasarkan rata-	1,382	1	18	,255	

	rata yang di pangkas				
--	----------------------	--	--	--	--

Berdasarkan tabel 2 pengujian menggunakan SPSS 25.0 dapat diketahui bahwa nilai signifikasinya adalah 0,225, karena nilai signifikasinya lebih dari 0,225, yakni $0,225 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogeny. Jadi dua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogeny. Karena kedua kelas tersebut homogeny maka dapat dilakukan suatu penelitian.

Selain itu, analisis data eksperimen dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan uji sampel independen. Uji-t adalah uji yang membandingkan rata-rata dua kelompok sampel. Sebelumnya, uji T sampel independen diuji dengan menemukan skor N untuk setiap jenis sampel. Hasil atau keluaran SPSS pada sig-2(tailed) digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 3. Independent Sample Test

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1,577	,225	3,171	18	,005	1,800	,568	,607	2,993	
	Equal variances not assumed			3,171	16,955	,006	1,800	,568	,602	2,998	

Berdasarkan tabel 3. di dapatkan nilai sig (signifikansi) pada uji hamburan

Levene adalah $0,225 > 0,05$. Kemudian bisa disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen (sama). Selanjutnya diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) adalah $0,005 < 0,05$ sesuai tabel di atas. Oleh sebab itu, bisa disimpulkan, terdapat perbedaan yang sig (signifikan) dalam efektivitas antara pengenalan kata-kata bahasa Inggris menggunakan ular tangga dengan pendekatan guru untuk meningkatkan pengenalan kosakta bahasa Inggris anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga memiliki efek dalam menstimulasi perkembangan kosakata bahasa Inggris pada kelas eksperimen, hasil yang diperoleh rata-rata 15,9 untuk kelas kontrol dan 17,7 pada kelas eksperimen.

Berdasarkan tabel uji homogenitas, nilai sig (signifikansi) pada uji dispersi *leveve's test of variance* diketahui sebesar $0,225 > 0,05$. Dapat disimpulkan yaitu varians data N-gain untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama (homogen). Dalam sig (2-tailed), itu adalah $0,005 < 0,05$ relatif terhadap 0,005. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa permainan ular tangga pada anak Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 01 Ranah Ampek Hulu berpengaruh

terhadap perkembangan kosakata bahasa Inggris. Ukuran efek yang dihasilkan sebesar 2,73 terbatas untuk dimasukkan dalam kategori kuat, sehingga permainan ular tangga dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E. R., Rahmawati, A., & Farida, S. (2019). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dengan Metode Bercerita. <https://osf.io/preprints/kr5fw/>
- Charlotte, A. H. (2014). Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Versusu Budaya Lokal. *Cakrawala Dini*. 5. 63-72. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10499>
- Depdiknas. (2005). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi Yuli. A. S. (2017). Kolerasi Efektivitas Komunikasi dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*. 3. 99-114. <https://doi.org/10.29062/seling.v3i1.202>
- Fadlillah, M., & Khorida, L. M. (2012). Pendidikan Karakter Anak Usia dini. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Firdaus, Muthiara & Muryanti, Elise. (2020). Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4. 1216-1227. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.588>
- Ikhwani, L. (2021). Peningkatan Keterampilan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Permainan Ular Tangga.
- Isna, Aisyah. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *STAINU Purworejo: Jurnal Al-Athfal*. 2. 62-69. https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/Al_Athfal/article/view/140
- Khomsin., & Rahimmatussalisa. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 10. 25-33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Margaretha, L. (2020). Teori-Teori Belajar Untuk Kecerdasan Bahasa Anak. *Early Child Research and Practice- ECRP*. 1. 8-15. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i01.1074>
- Nurhafizah., & Kosnin, Azlina Moh. (2016). The Development of Children's Social-Emotional Competences: A Case Study in UNP's Labschool-Kindegarden, Padang Indonesia. *Atlantis Press*. 369-374. <https://doi.org/10.2991/icece-16.2017.64>

- Okfia, Wahyutri., & Jaya, Indra. (2021). Konstruktivisme Teori dalam Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Flashcard di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5. 163-171. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.926>
- Priyanto, Aris. (2014). Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru COPE*. 41-47. <https://doi.org/10.21831/jig%20cope.v0i2>
- Putri, H. P. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5. 1-11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Roestiyah, N. K. (2012). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Stakanova, Elena., & Tolstikhina, Elena. (2014). Different Approaches to Teaching English as a Foreign Language to Young Learners. *Procedia Sosial And Behavioral Sciences*. 456-460. https://www.researchgate.net/publication/270845802_Different_Approaches_to_Teaching_English_as_a_Foreign_Language_to_Young_Learners
- Sugiyono. 2012. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Susantu, Wesri., & Syofriend, Yul. (2021). Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik halus di RA Islam Bakti 99 Nairatul Jannah Padang. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*. 5. 194-204. <https://journal.umtas.ac.id/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/view/1404>
- Suryana, D & Rizka, N. (2019). Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini berbasis Akreditasi Lembaga. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Volume 7 (1). ISSN:2655-4875. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana