

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI



Oleh :

Vivi Angelia Sari

NIM. 210105110007

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata
Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

Vivi Angelia Sari

NIM 210105110007

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN

SKRIPSI

Oleh

VIVI ANGELIA SARI

NIM : 210105110007

Telah Disetujui Pada Tanggal 19 Juni 2025

Dosen Pembimbing,



Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

NIP. 198802142019032011

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN

SKRIPSI

Oleh

VIVI ANGELIA SARI

NIM : 210105110007

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)
Pada 24 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP : 197410162009012003

2 Ketua Sidang

Ainur Rochmah

199012092020122003

3 Sekretaris Sidang

Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

198802142019032011

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003

NOTA BIMBINGAN

19/06/25, 12.20

Print Jurnal Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 210105110007
Nama : VIVI ANGELIA SARI
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing : Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	24 Juni 2024	Bimbingan tentang judul	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	30 September 2024	BAB I	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	24 Oktober 2024	BAB II	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	28 Oktober 2024	REVISI BAB I DAN BAB II	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	30 Oktober 2024	BAB I, II, II	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	1 November 2024	REVISI BAB I, II, III	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	1 November 2024	PROPOSAL SKRIPSI	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	24 Januari 2025	REVISI SEMPRO	Genap 2024/2025	Belum Dikoreksi
9	3 Februari 2025	Revisi sempro instrumen	Genap 2024/2025	Belum Dikoreksi
10	13 Mei 2025	Bab 4 dan 5	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	16 Mei 2025	REVISI BAB 4 DAN 5	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	5 Juni 2025	Bimbingan revisi bab 1-5	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
13	17 Juni 2025	REVISI BAB 1-5 DAN ABSTRAK	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
14	18 Juni 2025	REVISI AKHIR	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Malang, 18 Juni 2025

Dosen Pembimbing



Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

LEMBAR TURNITIN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Melly Elvira, M.Pd
NIP : 199010192019032012
Jabatan : **UP2M**

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : VIVI ANGELIA SARI
NIM : 210105110007
Konsentrasi : Bermain dan Permainan
Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originaly report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
12%	6%	3%	3%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 19 Juni 2025

UP2M



Dr. Melly Elvira, M.Pd

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Vivi Angelia Sari
NIM : 210105110007
Fakultas/Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan keguruan /Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Penguasaan kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

1. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
2. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang 19 Juni 2025

Pembuat pernyataan,



Vivi Angelia Sari

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Solawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam. Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do’a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Kepada Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Kepada Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Kepada Bapak Akhmad Mukhlis, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Kepada bu Sandy Tegariani Putri Santoso, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing yang sabar dalam membimbing progress dari penulisan tugas akhir saya, memberikan masukan, saran serta motivasi beliau sangat membantu progres penulisan skripsi saya dari awal hingga terselesainya dengan baik.
5. Kepada bapak Prof. Dr. Samsul Ulum selaku dosen wali penulis yang sangat sabar dalam membimbing dari awal perkuliahan hingga di titik akhir.
6. Kepada Bapak/ Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selama ini telah memberi ilmu yang sangat bermanfaat dan berguna bagi penulis serta bimbingan beliau-beliau selama 4 tahun masa perkuliahan dari awal sampai akhir perkuliahan.
7. Kakak penulis tercinta, Bella Ros Angelia, yang selalu memberikan semangat dan dukungan, meskipun sering disampaikan dengan celotehan khasnya. Penulis meyakini bahwa itu adalah bentuk perhatian dan motivasi yang tulus. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada ayah serta para budhe tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan cinta selama proses penyusunan skripsi ini

8. Untuk sahabat dan teman-teman tercinta yaitu Andre, Rahma, fia, Jijah, Devina, dan Arda terima kasih atas kehadiran kalian yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, tawa, perhatian, dan kasih sayang. Kehadiran kalian telah menjadi bagian penting dan sangat berharga dalam perjalanan hidup penulis. Kasih sayang yang kalian berikan membuat setiap langkah terasa ringan dan penuh makna. Kalian bukan hanya teman biasa, tapi sahabat sejati yang selalu ada, yang membuat perjalanan ini jauh lebih berwarna dan bermakna.
9. Terima kasih yang tulus untuk teman-teman seangkatan yang telah menjadi bagian dari perjalanan indah selama masa kuliah. Kehadiran, tawa, dan dukungan kalian membuat setiap langkah terasa lebih ringan dan bermakna. Kalian akan selalu jadi bagian berharga dalam kenangan ini.
10. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada tiga sahabat berbulu tersayang: Caca, Ico, dan Gendut. Kehadiran kalian yang setia menemani selama proses penulisan, dengan tingkah lucu dan menghibur, mampu mengurangi stres dan membawa kehangatan. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada dirinya sendiri. Telah bertahan, melangkah dengan keberanian, dan terus menjadi diri sendiri meski tak selalu mudah. Teruslah berjalan, belajar menerima, bersyukur, dan bermimpi. Semoga setiap langkahmu selalu dikuatkan dan doa-doamu satu per satu terwujud.

Dengan demikian, tugas akhir ini telah berhasil diselesaikan. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam proses penulisan, seperti tata bahasa, struktur kalimat, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, saya mohon maaf yang sebesar-besarnya dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan di masa mendatang.

Malang, 19 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
COVER	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA BIMBINGAN	v
LEMBAR TURNITIN	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT.....	xviii
خلاصة.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Penelitian Relavan.....	7
B. Kajian Teori	9
C. Kerangka Konseptual.....	23
D. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Pendekatan dan Jenis penelitian.....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
C. Populasi dan Sampel Penelitian	26
D. Variabel Penelitian.....	26

E. Definisi Operasional	26
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	27
G. Uji Validitas	31
H. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan.....	52
C. Keterbatasan Penelitian.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media Proses Pembelajaran	12
Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	12
Gambar 2.3 Kerangka Konseptual	23
Gambar 4.1 Diagram <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Kosakata Bahasa Inggris 5-6 Tahun	22
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>One Groups Pretest-Prosttest Design</i>	25
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kosakata Bahasa Inggris	28
Tabel 3.3 Instrumen Kosakata Bahasa Inggris	29
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Pertanyaan Dari Instrument (<i>Aspek Speaking Dan Listening</i>).....	30
Tabel 3.5 Kriteria Validasi Uji Aiken's V.....	32
Tabel 3.6 Katagori N-Gain Score	32
Tabel 4.1 Hasil Penilaian <i>Pretest</i>	35
Tabel 4.2 Deskripsi Kemampuan Menirukan Bunyi Dan Bahasa	37
Tabel 4.3 Deskripsi Kemampuan Mengartikan	37
Tabel 4.4 Deskripsi Kemampuan Mengingat	38
Tabel 4.5 Deskripsi Kemampuan Menunjuk Gambar Yang Diminta	39
Tabel 4.6 Deskripsi Kemampuan menyebutkan kata dalam bahasa inggris beserta artinya	39
Tabel 4.7 Deskripsi Kemampuan menyampaikan kata bahasa inggris secara runtut	40
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Posttest (Setelah Perlakuan)	41
Tabel 4.9 Deskripsi Kemampuan Menirukan Bunyi Dan Bahasa	42
Tabel 4.10 Deskripsi Kemampuan Mengartikan	43
Tabel 4.11 Deskripsi Kemampuan Mengingat	43
Tabel 4.12 Deskripsi Kemampuan Menunjukkan Gambar Yang Diminta	44
Tabel 4.13 Deskripsi Kemampuan Menyebutkan Kata Dalam Bahasa Inggris Beserta Artinya..	45

Tabel 4.14 Deskripsi Kemampuan Menyampaikan Kata Bahasa Inggris Secara Runtut	46
Tabel 4.15 Hasil Skor <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	46
Tabel 4.16 Uji Validitas	48
Tabel 4.17 Hasil Perhitungan N- Gain Score.....	49
Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji <i>Wilcoxon</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	65
Lampiran 2 Lembar Validasi Instrumen	66
Lampiran 3 Hasil Pretest Dan Posttest	71
Lampiran 4 Daftar Nama Anak / Siswa	72
Lampiran 5 Instrumen penilaian	72
Lampiran 6 Uji Normalitas	74
Lampiran 7 Dokumentasi Media	75
Lampiran 8 Dokumentasi Observasi/ <i>Survey</i>	76
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian / Pemberian Perlakuan	77
Lampiran 10 Dokumentasi <i>Posttest</i>	77
Lampiran 11 Biodata Mahasiswa	78

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	,	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = i

ABSTRAK

Angelia, Vivi. 2025. Pengaruh Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK XVII Kusuma Mulia Purwokerto II. Sekripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun. Urgensi penelitian ini didasari oleh kebutuhan anak dalam belajar bahasa Inggris yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif. Hal ini menjadi tantangan tersendiri terutama di daerah-daerah yang bahasa Inggrisnya sering dianggap asing dan sulit dipahami. Anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangannya agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental design* dengan desain *One Groups Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini adalah 18 anak dari Kelompok B3 yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *pretest-posttest* dan observasi. Analisis data menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* dan perhitungan *N-gain score*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor *pretest* sebesar 16,44 meningkat menjadi 25,61 pada *posttest*. Hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, hasil analisis N-Gain Score menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 0,65 dengan kategori sedang. Sebanyak 66,67% anak berada pada kategori peningkatan sedang, dan 33,33% anak menunjukkan peningkatan tinggi. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan, serta sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

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

ABSTRACT

Angelia, Vivi. 2025. The Effect of Using Snakes and Ladders Game on English Vocabulary Mastery in 5-6 Year Old Children at Kindergarten XVII Kusuma Mulia Purwokerto II. Thesis, Early Childhood Islamic Religious Education Study Program (PIAUD), Faculty of Education and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State University of Malang. Thesis Advisor: Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd.

This study aims to determine whether the use of snakes and ladders game media has a significant effect on increasing English vocabulary mastery in 5-6 year old children. The urgency of this study is based on the needs of children in learning English which is caused by learning methods that are still conventional and less interactive. This is a challenge, especially in areas where English is often considered foreign and difficult to understand. Early childhood needs learning media that is fun and in accordance with their developmental stage so that the learning process becomes more effective.

This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design method with a One Groups Pretest-Posttest Design design. The sample of this study was 18 children from Group B3 who were selected through purposive sampling technique. The data collection method used was pretest-posttest and observation. Data analysis used Wilcoxon Signed Rank Test and N-gain score calculation.

The results showed that the average pretest score of 16.44 increased to 25.61 in the posttest. The Wilcoxon test results obtained a significance value of $0.000 < 0.05$, which means there was a significant difference between before and after treatment. In addition, the results of the N-Gain Score analysis showed an average increase of 0.65 with a moderate category. As many as 66.67% of children were in the moderate increase category, and 33.33% of children showed a high increase. Thus, the use of snakes and ladders media has proven effective in improving English vocabulary mastery in children aged 5-6 years. This media can be an alternative learning that is innovative, interactive, and fun, and in accordance with the developmental stages of early childhood.

Keywords: Snakes and Ladders Media, English Vocabulary, Early Childhood

خلاصة

أنجليا، فيفي. ٢٠٢٥. تأثير استخدام ألعاب الثعابين والسُّلم على إتقان مفردات اللغة الإنجليزية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة الأطفال السابعة عشرة "كوسوما موليا بورواكرتو ٢ كلية التربية وإعداد المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الرسالة، برنامج دراسات التربية الإسلامية للطفولة المبكرة الإسلامية الحكومية، مالانجمشرفة الرسالة: ساندي تيجارياني بوتري سانتوسو، دكتوراه

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة ما إذا كان لاستخدام وسائط لعبة الثعبان والسلم تأثير كبير في تحسين إتقان مفردات اللغة الإنجليزية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات. وتتبع الحاجة الملحة إلى هذا البحث من حاجة الأطفال إلى تعلم اللغة الإنجليزية في ظل طرق التعليم التقليدية غير التفاعلية. ويمثل ذلك تحدياً خاصاً في المناطق التي تُعدّ فيها اللغة الإنجليزية لغة أجنبية يصعب فهمها. إذ تحتاج مرحلة الطفولة المبكرة إلى وسائط تعليمية ممتعة ومناسبة لمستواها النمائي، لجعل عملية التعلم أكثر فعالية.

تستخدم هذه الدراسة منهجاً كمياً بتصميم ما قبل التجربة مع اختبار قبلي وبعدي لمجموعة واحدة. وقد كانت عينة الدراسة تم اختيارهم باستخدام تقنية العينة الهادفة. أما أدوات جمع البيانات فشملت: B3 مكوّنة من ١٨ طفلاً من المجموعة الاختبار القبلي، الاختبار البعدي، والملاحظة. وقد تم تحليل البيانات باستخدام اختبار "رتبة ويلكوسون الموقّعة" وحساب درجة

أظهرت النتائج أن متوسط درجة الاختبار القبلي البالغة ١٦,٤٤ ارتفع إلى ٢٥,٦١ في الاختبار البعدي. وأظهر اختبار t ، مما يشير إلى وجود فرق معنوي بين ما قبل العلاج وما <ويلكوسون قيمة دلالة إحصائية بلغت ٠,٠٠٠ بعده. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج تحليل زيادة متوسطة بلغت ٠,٦٥ في الفئة المتوسطة. وقد بلغ عدد الأطفال الذين حصلوا على تحسن متوسط ٦٦,٦٧٪، بينما أظهر ٣٣,٣٣٪ منهم تحسناً مرتفعاً. وبناءً على ذلك، تبيّن أن استخدام وسائط الثعبان والسلم فعّال في تحسين إتقان مفردات اللغة الإنجليزية لدى الأطفال في سنّ ٥-٦ سنوات، ويمكن أن تكون هذه الوسائط بديلاً تعليمياً مبتكراً وتفاعلياً وممتعاً، يتوافق مع خصائص مرحلة الطفولة المبكرة

الكلمات المفتاحية: وسائط الثعبان والسُّلم، مفردات اللغة الإنجليزية، الطفولة المبكرة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah membuat bahasa Inggris menjadi sangat penting untuk mengikuti perubahan zaman yang semakin cepat dan mudah diakses. Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris menjadi kunci untuk mendapatkan pengetahuan dan bersaing di tingkat global. Mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak usia dini sangat penting, karena hal ini akan membantu mereka terbiasa belajar bahasa Inggris dengan cara yang benar dari usia muda (Septian et al., 2019).

Teori perkembangan anak menegaskan pentingnya pengajaran bahasa Inggris pada anak usia dini. Jean Piaget menggambarkan usia lima dan enam tahun sebagai tahap praoperasional, saat anak mulai berpikir secara simbolis dan menyerap informasi dengan cepat. Lev Vygotsky, melalui konsep zona perkembangan proksimal, menegaskan bahwa penguasaan bahasa lebih mudah bagi anak jika mereka didampingi oleh orang dewasa atau teman sebaya. Oleh karena itu, pengajaran bahasa Inggris sejak dini tidak hanya mendukung perkembangan bahasa yang optimal, tetapi juga membentuk landasan penting untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Batubara, 2020).

Saat ini, kemampuan berbicara bahasa Inggris telah menjadi hal yang umum bagi banyak orang. Penggunaannya meluas dalam berbagai bidang bisnis, hiburan, pendidikan, komunikasi digital, dan perjalanan, sehingga menjadikannya keterampilan yang penting untuk dipelajari. Bahasa merupakan alat komunikasi utama, memungkinkan orang untuk berinteraksi secara global, dan bahasa Inggris menjadi sarana komunikasi yang digunakan di seluruh dunia. Kesadaran akan pentingnya penguasaan bahasa Inggris di era modern ini mendorong berbagai upaya untuk mulai mempelajarinya sejak usia dini (Fasha et al., 2023).

Pengembangan kosakata sangat penting bagi anak usia dini karena menjadi fondasi dalam pengenalan bahasa. Semakin banyak kosakata yang dikuasai anak, semakin mahir mereka dalam berkomunikasi. Kosakata merupakan elemen dasar dalam

pembelajaran bahasa Inggris yang harus dikuasai untuk mengembangkan kemampuan berbahasa (Mahardhika et al., 2023). Pada anak usia dini, khususnya usia 5-6 tahun, terjadi perkembangan bahasa yang sangat pesat. Pada masa ini, anak-anak mampu menyerap dan memahami bahasa baru dengan cepat, terutama jika diberikan rangsangan atau stimulus yang tepat melalui metode pembelajaran yang sesuai (Wulandari, 2023). Hal ini semakin menunjukkan betapa pentingnya untuk mengenalkan bahasa Inggris sejak usia 5-6 tahun, juga karena sangat disayangkan jika masa-masa ini terlewat begitu saja tanpa pengenalan anak bahasa lain selain bahasa ibu atau bahasa kedua.

Menurut data *EF English Proficiency Index (EF EPI) 2024* yang dirilis oleh *Education First*, Indonesia berada pada peringkat 80 dari 116 negara dengan skor 468 dan masuk dalam kategori *Low Proficiency*, mengalami penurunan dari tahun sebelumnya, serta masih jauh tertinggal dari negara tetangga seperti Singapura (peringkat 3, skor 609), Filipina (22, skor 570), Malaysia (26, skor 566), dan hanya sedikit di atas Vietnam (58, skor 498), yang semakin menegaskan urgensi perlunya inovasi pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan menyenangkan sejak usia dini.

Ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu menerapkan metode dan media pembelajaran yang beragam melalui program *English Fun Learning* (Yuniawatika et al., 2023). Namun, metode pengajaran bahasa Inggris di taman kanak-kanak seringkali masih terbatas pada pendekatan yang kurang menarik, di mana pengajaran hanya menggunakan papan tulis dan buku, serta minim alat permainan edukatif. Pendekatan ini kurang efektif untuk menarik minat anak dan tidak mendorong mereka untuk belajar secara aktif. Anak-anak usia dini membutuhkan metode yang lebih kreatif dan interaktif, yang melibatkan aktivitas fisik, agar lebih mudah memahami kosakata dalam bahasa asing (Cahyanti et al., 2023).

Metode pembelajaran memainkan peran penting dalam pengajaran bahasa Inggris, terutama dalam tahap pengenalan awal bagi anak-anak. Metode ini bertujuan agar anak memahami tata bahasa yang baik dan benar, mengasah keberanian mereka dalam menyampaikan ide atau pendapat, serta meningkatkan kemampuan komunikasi mereka dengan lingkungan sekitarnya. Beragam metode dapat digunakan, termasuk

storytelling (bercerita), *Role play* (bermain peran), *art and crafts* (seni dan kerajinan tangan), *Games* (permainan), *Show and tell* dan *Music and movement* (gerak dan lagu) di mana termasuk di dalamnya nyanyian dan sebagainya (Susfenti, 2021). Metode permainan adalah salah satu cara yang efektif untuk mengajarkan konsep baru, karena anak-anak belajar melalui bermain. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran yang menyenangkan dalam pendidikan anak usia dini (PAUD).

Metode bermain menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pengajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini dapat membantu guru menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Media juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Aisyah & Suryana, 2023). Media, yang merupakan sarana atau alat untuk menyampaikan materi pelajaran, juga membantu meningkatkan pemahaman anak. Contoh media dalam pembelajaran bahasa Inggris yang seringkali digunakan untuk anak meliputi flashcards, video edukatif, poster bergambar, buku cerita bergambar, serta aplikasi dan game edukatif (Fasha et al., 2023).

Media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu cara untuk menciptakan pengalaman belajar Bahasa Inggris yang bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak. Salah satu media yang populer di kalangan berbagai usia adalah permainan ular tangga. Dalam permainan ini, anak-anak menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus mereka tempuh dari titik awal hingga garis akhir (Kumala et al., 2020). Penggunaan media permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan mendorong partisipasi aktif mereka selama pembelajaran, sehingga membantu penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Menurut Rifki Afandi (dalam Wati, 2021) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa hingga 45%. Ini menunjukkan bahwa media tersebut memiliki dampak positif terhadap pemahaman siswa. Hal serupa diungkapkan oleh Rahina (dalam Wati, 2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Apa lagi, Ular tangga

adalah permainan yang sudah familiar di kalangan anak-anak, sehingga memudahkan mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Permainan ular tangga memiliki sejumlah karakteristik yang mendukung proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia ini. Media ini menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan karena dikemas dalam bentuk permainan yang familiar dan menarik bagi anak-anak. Melalui aktivitas bermain bersama, anak dapat mengenal berbagai kosakata baru secara berulang dan kontekstual, yang membantu mereka lebih mudah mengenali dan mengingat kata-kata tersebut. Selain itu, permainan ini mendorong anak untuk aktif berinteraksi, sehingga turut melatih keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi. Di sisi lain, aktivitas berpindah tempat pada papan permainan juga dapat melatih koordinasi motorik halus, sementara aturan main dan langkah-langkah permainan mengajak anak untuk berpikir, memahami instruksi, dan membuat keputusan sederhana. Dengan demikian, ular tangga menjadi media yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran, termasuk dalam memperkenalkan kosakata yang relevan dengan kehidupan anak sehari-hari (Septiani et al., 2023).

Seiring dengan perkembangannya pendekatan pembelajaran anak usia dini yang mengedepankan metode metode kreatif dan menyenangkan. Penting bagi para pendidik untuk menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan tahap perkembangan anak. Di sisi lain, metode pembelajaran konvensional di Indonesia, khususnya pada jenjang taman kanak-kanak, masih kurang menarik terutama di daerah pedesaan seperti TK Kusuma Mulia XVII Purwokerto II, di mana bahasa Inggris sering dianggap asing dan sulit dipahami.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah keterampilan berbahasa, termasuk penguasaan kosakata. Pengenalan kosakata bahasa Inggris sejak dini berfungsi sebagai stimulasi agar anak terbiasa mendengar bahasa asing dalam suasana yang menyenangkan. Permainan tradisional seperti ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang edukatif dan interaktif karena menggabungkan aktivitas motorik, visual, dan kognitif. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar anak, tetapi juga memperkaya strategi guru dalam memperkenalkan kosakata bahasa Inggris dengan cara yang menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk meneliti penggunaan media ular tangga sebagai salah satu media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa inggris pada anak usia 5-6 tahun Di TK Kusuma Mulia XVII Purwokerto II. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kusuma Mulia XVII Purwokerto II."

B. Rumusan Masalah

1. Apakah penggunaan media ular tangga berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris pada anak usia 5-6 tahun?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris pada anak usia 5-6 tahun ?

C. Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media ular tangga berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris pada anak usia 5-6 tahun.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris pada anak usia 5-6 tahun.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini pada akhirnya diharapkan akan memberikan manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk bisa menambahkan pengetahuan, menjadikan bahan acuan dalam pengembangan penelitian selanjutnya yang sejenis yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris pada anak usia 5-6 tahun dan menambah referensi tentang penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

a. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang dan mengembangkan program pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya dalam pengenalan bahasa Inggris. Lembaga dapat mengintegrasikan media permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran agar lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan anak.

b. Pendidik atau Guru Anak Usia Dini

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan permainan ular tangga sebagai salah satu strategi pembelajaran yang mendukung penguasaan kosakata bahasa Inggris anak secara lebih alami dan menyenangkan sesuai dengan dunia bermain anak.

c. Anak Usia Dini

Pemanfaatan media ular tangga dapat membantu anak mengenal dan mengingat kosakata bahasa Inggris dengan lebih mudah melalui kegiatan bermain. Anak juga dapat belajar berkomunikasi, mengenal simbol atau gambar, serta meningkatkan semangat belajar bahasa Inggris sejak dini.

d. Peneliti Lanjutan

Penelitian ini dapat menjadi dasar dan acuan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji lebih lanjut tentang efektivitas media permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa asing pada anak usia dini, baik dengan pendekatan yang berbeda maupun pada konteks dan kelompok usia yang berbeda.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Relevan

Ciri khas yang paling dominan pada sebagian besar anak usia dini adalah mereka mudah merasa bosan terhadap hal-hal yang tidak menarik bagi mereka, terutama dalam kegiatan belajar di pendidikan formal seperti Raudhatul Athfal (RA), Taman Kanak-Kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), dan yang setara. Oleh karena itu sangat diperlukan dalam proses belajar dan bermain yang tujuannya adalah untuk menstimulus, serta meningkatkan aspek perkembangan mereka menggunakan metode, media, bahkan juga alat dan bahan yang dapat menarik, memberikan antusias anak untuk dapat aktif mengikuti proses pembelajaran, sehingga diharapkan semua aspek perkembangan anak dapat meningkat secara optimal.

Setiap penelitian memiliki persamaan dan perbedaan, yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi relevansi dan konteks penelitian yang ada. Hal ini memungkinkan peneliti untuk lebih mudah memeriksa hubungan antara penelitian sebelumnya dan penelitian saat ini. Selain itu, penelitian ini dapat dilihat sebagai perbaikan dari penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya yang relevan dijelaskan sebagai berikut, pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Septiani (2023) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga, serta pengaruh media tersebut terhadap penguasaan kosakata siswa SD. Dilakukan pada siswa kelas 4 SD, hasil menunjukkan bahwa media ular tangga secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata.

Menggunakan metode Quasi Experimental dengan desain Nonequivalent Control Group, data dikumpulkan dari dua kelompok siswa dengan metode pembelajaran berbeda. Hasilnya, siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan ular tangga memiliki penguasaan kosakata lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Skor N-Gain menunjukkan kelas eksperimen sebesar 0.4038, lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 0.2250. Uji regresi linear sederhana menunjukkan pengaruh media ular tangga terhadap penguasaan kosakata

sebesar 42.8%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga berdampak positif pada penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa SD.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Salam (2021) dalam penelitiannya berjudul “Pemanfaatan Media Interaktif Dalam Pengenalan Perkembangan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Di TK B” bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pemanfaatan media interaktif dalam pengenalan bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di TK B dan Menilai efektivitas media interaktif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di TK B. Mengkaji penggunaan berbagai permainan edukatif, termasuk permainan ular tangga, dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini dilakukan di beberapa PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dengan desain kuasi-eksperimen. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran melalui permainan edukatif mengalami peningkatan dalam penguasaan kosa kata dan minat belajar yang lebih tinggi. Penelitian ini juga menekankan pentingnya media permainan yang interaktif untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa pada anak-anak usia dini.

Jurnal penelitian berjudul "Efektivitas Game Interaktif dalam Mengenalkan KosaKata Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang" menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen untuk mengevaluasi pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui game interaktif. Hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan game interaktif memiliki rata-rata skor 16,4, sedangkan kelas kontrol rata-rata 14,5. Nilai signifikansi uji perbedaan adalah 0,791 (lebih besar dari 0,05), menunjukkan data homogen. Nilai 2-tailed sebesar 0,019 ($<0,05$) menunjukkan perbedaan signifikan, dengan kelas eksperimen memiliki skor lebih tinggi. Dengan demikian, game interaktif berpengaruh positif terhadap perkembangan kosa kata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang, terbukti efektif dengan ukuran efek sebesar 1,10, yang termasuk kategori kuat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan interaktif dapat membantu anak-anak usia dini meningkatkan kosa kata bahasa Inggris mereka. (Yani & Muryanti, 2023)

Penelitian Wati (2021) berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” bertujuan untuk

mengembangkan media permainan ular tangga guna meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode meta analisis dan berfokus pada masalah minimnya sarana dan prasarana pendidikan, yang menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Salah satu cara yang menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa adalah melalui pembelajaran berbasis permainan, seperti penggunaan ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan media ular tangga, 55% siswa mencapai nilai di atas KKM, sedangkan setelah penerapan, 100% siswa mencapai nilai di atas KKM, menunjukkan peningkatan sebesar 45%. Penggunaan media permainan ini memudahkan siswa dalam memahami materi dan memotivasi mereka untuk belajar.

Dari beberapa penelitian terdahulu, terdapat beberapa persamaan yaitu penggunaan media ular tangga sebagai alat pembelajaran dan metode bermain untuk penguasaan kosakata bahasa inggris. Namun, peneliti ini memiliki beberapa perbedaan yang menjadi pembeda sekaligus kebaruannya. Perbedaan tersebut terletak pada subjek penelitian, di mana penelitian terdahulu menggunakan media ular tangga sebagai pembelajaran untuk anak sekolah dasar sedangkan penelitian ini berfokus pada anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak. Selain itu, media ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini telah dimodifikasi dengan muatan kosakata bahasa inggris yang disesuaikan dengan dunia anak usia dini. Penelitian ini juga menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Pengkajiaan ini dianggap sebagai pembaharuan karena melibatkan adanya perbedaan antara penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan penelitian yang sedang berlangsung dalam mengintegrasikan ide-ide dari penelitian sebelumnya sebagai referensi.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah, kata "media" berarti "perantara" atau "pengantar." *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sementara itu, *National Education Association* (NEA) mendefinisikannya sebagai objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar,

dibaca, atau dibicarakan, beserta instrumen yang digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar (Prof. D. H. Asnawir, Drs. M. Basyiruddin Usman, 2002, hal.11). Media pembelajaran adalah bagian penting dalam proses pembelajaran di sekolah, yang memadukan antara kreativitas dan desain untuk menciptakan pengalaman belajar optimal bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran mencakup perangkat fisik maupun non fisik yang secara sengaja dirancang untuk membantu pemahaman materi pembelajaran antara guru dan siswa dengan cara yang efisien. Berbagai jenis bahan dan media yang digunakan dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, inovatif serta menyenangkan terutama bagi anak usia dini. (Wathon, 2022)

Berdasarkan teori Piaget, media pembelajaran berperan penting dalam merangsang pikiran dan emosi manusia, terutama pada anak-anak di bawah usia 12 tahun. Selain itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa berdasarkan minat, kecerdasan, dan preferensi gaya belajar mereka. Dalam hal ini, media dapat menyederhanakan materi yang kompleks, memperjelas konsep abstrak, menggambarkan hal-hal yang sulit dijangkau, meningkatkan daya imajinasi, serta meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran (Batubara, 2020, hal.13).

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini

1) Media visual

Media visual menggunakan elemen visual untuk menyampaikan informasi dan memanfaatkan indra penglihatan anak. Karena anak usia dini memiliki kemampuan visual yang baik, media ini sangat efektif. Contohnya meliputi gambar, foto, komik, poster, dan majalah. Media ini membantu anak memahami dan mengingat informasi melalui pengamatan, yang sesuai untuk pembelajaran berbasis observasi.

2). Media Audio

Media audio mengandalkan suara untuk menyampaikan informasi melalui indra pendengaran. Anak-anak usia dini sangat responsif terhadap suara, sehingga media ini dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Contoh

media audio termasuk musik, lagu anak-anak, siaran radio, dan kaset suara atau CD.

3). Media audio visual

Media audio visual merupakan media yang menggabungkan visual dan audio, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dengan melibatkan indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Contohnya termasuk film edukatif dan program televisi, yang memungkinkan anak belajar dengan cara yang lebih imersif.

4). Multimedia

Multimedia adalah kombinasi teks, gambar, suara, video, dan animasi dalam satu platform. Penggunaannya dalam pembelajaran anak usia dini semakin meningkat berkat teknologi komputer dan internet. Contohnya termasuk aplikasi pembelajaran interaktif dan pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan internet untuk mengakses berbagai media.

5). Media Benda (Objek nyata)

Penggunaan benda asli dalam pembelajaran disebut media benda. Ini melibatkan objek yang ada di sekitar anak untuk membantu mereka memahami konsep secara langsung. Contohnya termasuk mainan edukatif dan benda-benda dari lingkungan.

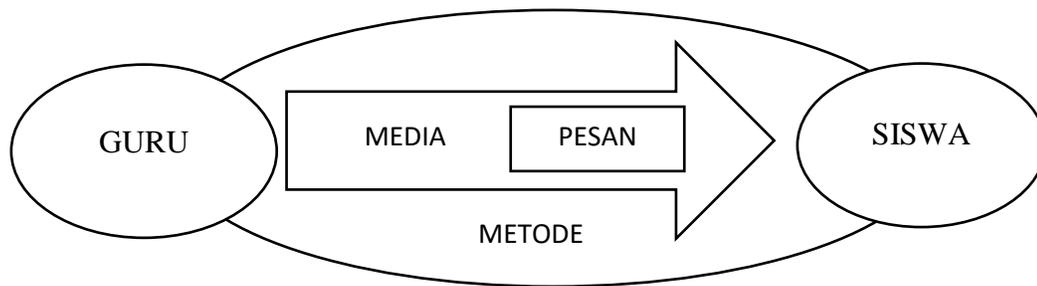
6). Media Realita (Objek Nyata)

Media realita merujuk pada penggunaan benda atau makhluk hidup di dunia nyata sebagai alat pembelajaran. Ini termasuk binatang, tanaman, dan objek fisik. Media realita memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan objek yang mereka pelajari (R. Rupnidah, 2022).

c. Fungsi Media Pembelajaran Anak Usia Dini

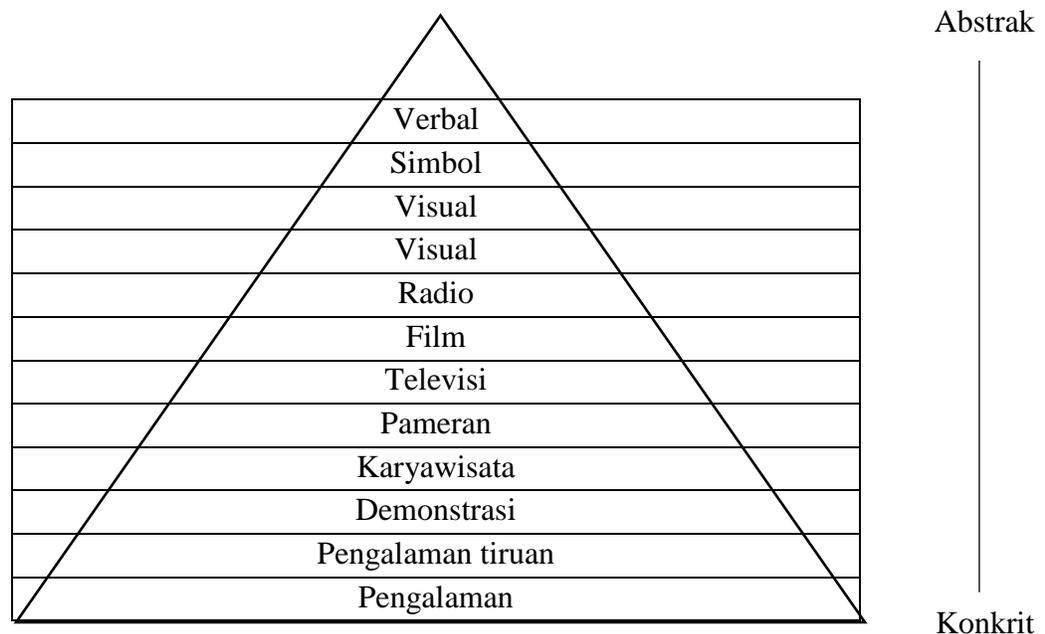
Fungsi media menurut Drs. Daryanto (Daryanto, 2010, hal.8) dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari guru sebagai sumber kepada siswa sebagai penerima. Sementara itu, metode merupakan prosedur yang digunakan untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Peran media dalam pembelajaran dijelaskan lebih lanjut melalui ilustrasi yang ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Fungsi Media Proses Pembelajaran

Dalam bukunya, Prof. D. H. Asnawir dan Drs. M. Basyiruddin Usman (2002) menjelaskan bahwa media pembelajaran awalnya berfungsi sebagai alat bantu yang memberikan pengalaman visual kepada siswa, mendorong motivasi belajar, serta menyederhanakan konsep yang kompleks dan abstrak agar lebih mudah dipahami. Dengan demikian, media dapat meningkatkan daya serap dan retensi anak terhadap materi pelajaran. Selain itu, Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar anak dari yang paling konkret hingga yang paling abstrak. Klasifikasi ini, yang dikenal sebagai Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*), diadopsi oleh banyak pendidik untuk menentukan alat bantu yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Media pembelajaran untuk anak usia dini memiliki beberapa fungsi penting.

- 1) media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian materi dengan menggabungkan pendekatan visual dan praktis, sehingga anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal.
- 2) media ini mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera dengan menghadirkan gambar, model, atau film untuk menggantikan objek yang sulit ditampilkan dalam pembelajaran langsung.
- 3) penggunaan media yang bervariasi dapat mengurangi sikap pasif anak dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.

Selain itu, media pembelajaran berperan dalam meningkatkan minat, motivasi, dan kesenangan anak usia dini, sekaligus memperkuat pemahaman mereka melalui aktivitas yang interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi alat yang penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta memastikan hasil belajar yang bertahan lama dalam memori anak.

2. Media Ular Tangga

a. Pengertian Media Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah sebuah media yang menyediakan dan menyampaikan pesan-pesan visual melalui gambar, simbol, atau tulisan yang berwarna-warni sehingga menstimulus peserta didik untuk mengenal warna-warna dan menjadikan anak tidak bosan. Permainan ular tangga dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan stimulus terhadap penguasaan kosa kata bahasa Inggris melalui permainan ular tangga.

Permainan ular tangga melibatkan dua atau lebih pemain, menggunakan dadu, kartu khusus, serta papan ular tangga yang terdapat gambar hati, ular, dan tangga. Media ini didesain untuk memfasilitasi proses belajar melalui interaksi langsung, menggunakan gambar dan kata-kata bahasa Inggris pada papan permainan, dan melibatkan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. serta termasuk dalam kategori media visual dan media benda, yang

menggabungkan pengalaman tiruan di mana permainan ini menyimulasikan situasi nyata untuk pembelajaran melalui interaksi dan partisipasi aktif dan pengalaman, yang memungkinkan anak-anak memperoleh pengetahuan secara langsung dan praktis, mendukung pemahaman konsep yang lebih dalam, sehingga menjadikan permainan ini sebagai alat edukatif yang efektif (Wati, 2021).

b. Manfaat Media Ular Tangga

Media ini bermanfaat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan, seperti bahasa, kognitif, sosial-emosional, motorik halus dan kasar. Permainan ular tangga juga salah satu kegiatan pembelajaran melalui bermain, di mana anak merasa bebas untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan pendapatnya. Situasi ini memberikan pengalaman bermakna dalam proses belajar yang mendukung perkembangan diri anak. Pembelajaran melalui permainan ini memungkinkan anak untuk mendapatkan ide, merancang, mengulang, bereksplorasi, dan mempraktikkan. Anak juga dapat mengambil keputusan, memilih, mencipta, merakit, membongkar, mencoba, mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, bekerja sama, serta merasakan berbagai pengalaman emosional. (Nurhayati et al., 2024). Media permainan ular tangga digunakan sebagai alat pembelajaran untuk membuat anak merasa gembira dan tidak terbebani dalam menghafal kosakata bahasa Inggris (Nahdlatul et al., 2021).

c. Keunggulan Menggunakan Ular Tangga

Berikut keunggulan media ular tangga antara lain sebagai berikut, sebagai dikemukakan oleh (Septiani et al., 2023) yaitu:

- 1) Permainan ular tangga merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menghibur.
- 2) Permainan ular tangga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.
- 3) Permainan ular tangga memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan ular tangga memungkinkan penerapan konsep atau peran dalam situasi kehidupan nyata.
- 5) Permainan ular tangga memiliki sifat fleksibel.
- 6) Permainan ular tangga mudah dibuat dan direproduksi.

- 7) Permainan ular tangga ini juga melatih sikap jujur siswa karena menuntut kejujuran dari para pemainnya.

d. Langkah- Langkah Permainan Ular Tangga

1). Persiapan permainan

Pertama mempersiapkan semua peralatan permainan papan ular tangga, dadu dan kartu khusus. Memberitau aturan permainan Papan ular tangga terdiri dari petak-petak bernomor dari 1 hingga angka akhir 30. Terdapat tangga untuk membantu pemain naik dan ular yang menyebabkan pemain turun.

2). Menentukan urutan bermain

Semua siswa melempar dadu untuk menentukan urutan bermain. Pemain dengan angka dadu tertinggi memulai permainan terlebih dahulu, diikuti oleh pemain lainnya secara bergiliran searah jarum jam.

3). Memulai dari petak “*start*”

Semua pemain memulai dari petak “*Start*”. Setiap pemain melempar dadu secara bergiliran untuk menentukan jumlah langkah yang harus diambil.

4). Melempar dadu dan melangkah

Setiap siswa melempar dadu dan melangkah sesuai angka yang muncul. Misalnya, jika dadu menunjukkan angka 4, pemain harus melangkah 4 petak ke depan. Pemain terus melangkah hingga mencapai petak akhir di papan ular tangga.

5). Interaksi dengan ular dan tangga

Tangga, Jika pemain berhenti di petak dengan tangga, mereka dapat naik ke petak yang dihubungkan oleh ujung tangga, sehingga mempercepat langkah mereka. Sebaliknya, ular, Jika pemain berhenti di kepala ular, mereka harus turun ke petak yang dihubungkan oleh ekor ular, yang menyebabkan kemunduran langkah.

6). Kotak dengan lambang hati

Beberapa petak di papan memiliki lambang hati yang menandakan kartu khusus. Jika seorang pemain berhenti di kotak ini, mereka harus mengambil kartu khusus yang telah disiapkan. Kartu ini bisa berisi tantangan, warna, angka,

hari, buah-buahan, sayuran, anggota keluarga, benda-benda di sekolah, cita cita, hoby, bagian tubuh, kendaraan, peralatan sekolah, serta simbol-simbol umum.

7). Aturan tambahan dalam permainan

Jika seorang pemain mendapatkan angka 6 saat melempar dadu, mereka diberikan kesempatan untuk melempar lagi. Jika angka yang didapatkan lebih besar dari jumlah petak yang tersisa menuju petak akhir, pemain harus menunggu giliran berikutnya hingga angka yang didapat sesuai.

8). Tujuan permainan

Pemain yang pertama kali mencapai petak terakhir adalah pemenangnya. Permainan dapat dilanjutkan hingga semua pemain mencapai petak terakhir agar semua siswa tetap berpartisipasi aktif.

9). Mencapai tujuan pembelajaran

Dengan menyelesaikan setiap langkah permainan dan tugas yang diberikan di petak-petak, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar materi secara menyenangkan yaitu penguasaan kosa kata bahasa Inggris. Hal ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan efektif, sambil mencapai tujuan pendidikan dengan cara yang menarik bagi anak usia dini.

3. Konsep Kosakata Bahasa Inggris

a. Pengertian Kosakata Bahasa Inggris

Penguasaan kosakata bahasa Inggris (*English vocabulary mastery*) berarti kemampuan siswa untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata dalam konteks yang tepat. Dalam belajar bahasa Inggris, ada empat keterampilan utama yang harus dikuasai: mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Untuk menguasai keterampilan ini, siswa perlu mempelajari berbagai elemen bahasa, seperti kosakata (*vocabulary*), pelafalan (*pronunciation*), ejaan (*spelling*), dan tata bahasa (*grammar*). Di antara elemen-elemen tersebut, kosakata adalah yang paling penting untuk dikuasai sejak awal, karena mendukung penguasaan semua keterampilan berbahasa (Tri Widyahening & Sufa, 2021).

Kosakata adalah kumpulan kata yang dipahami seseorang dan merupakan elemen penting dalam bahasa, khususnya bahasa Inggris. Oleh

karena itu, kosakata dianggap sebagai fondasi utama dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Inggris, yang harus dikuasai oleh siswa di berbagai tingkat pendidikan (Via Cahya Bulan et al., 2023). Terkait dengan pemerolehan kosakata bahasa Inggris, teori behavioristik berpendapat bahwa anak dapat mengenali kosakata bahasa Inggris melalui stimulus dari lingkungannya. Piaget, melalui teori kognitifnya, menekankan bahwa kemampuan kognitif anak sangat berperan dalam perkembangan bahasa, sehingga penguasaan kosakata lebih ditentukan oleh perkembangan kognitif mereka. Teori perkembangan Vygotsky, dalam teori perkembangan kognitifnya, menjelaskan bahwa bahasa anak berkembang seiring dengan kemampuan mental seperti ingatan, perhatian, dan penalaran. Dengan kata lain, penguasaan kosakata bahasa Inggris dipengaruhi oleh proses mental anak. Sementara itu, teori Nativisme menyatakan bahwa anak dapat menguasai suatu bahasa jika bahasa tersebut diperkenalkan atau diajarkan kepadanya sejak dini. Apabila anak diajarkan kosakata bahasa Inggris, mereka akan memiliki kekayaan kosakata yang baik dan kemampuan berbahasa Inggris yang kuat, sebaliknya jika tidak diajarkan, kemampuan tersebut akan terbatas. (Firdaus et al., 2020).

Jika dikaitkan dengan anak usia dini, penguasaan bahasa Inggris dapat dimaknai sebagai kemampuan dasar untuk berkomunikasi secara efektif dan memahami informasi dalam konteks global, di mana bahasa Inggris sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bisnis, hiburan, dan pendidikan. Oleh karena itu, pengajaran bahasa Inggris yang diberikan sejak dini berperan penting dalam meningkatkan ketertarikan dan kemampuan berbahasa anak serta memberikan dasar yang kuat untuk keterampilan komunikasi di masa depan (Fasha et al., 2023).

Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa penguasaan kosa kata bahasa Inggris adalah kemampuan dasar yang penting bagi peserta didik untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata dalam konteks yang tepat, serta mendukung keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pengenalan kosakata sejak dini berperan penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa anak, sehingga pengajaran bahasa Inggris di usia dini

tidak hanya meningkatkan ketertarikan mereka, tetapi juga memberikan dasar yang kuat untuk keterampilan komunikasi di masa depan.

b. Tujuan Dan Manfaat Kosakata Bahasa Inggris

Pada usia dini, anak-anak mengalami fase perkembangan bahasa yang dikenal sebagai 'masa keemasan, di mana otak mereka sangat reseptif untuk belajar bahasa baru. Dengan mengenalkan kosakata bahasa Inggris sejak usia dini, diharapkan dapat membangun dasar yang kokoh dalam penguasaan bahasa asing, sehingga mereka akan lebih mudah mempelajarinya di masa mendatang (Aisyah & Suryana, 2023). Salah satu tujuan utama pengajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini adalah memperkaya kemampuan komunikasi mereka dalam bahasa asing. Dengan mempelajari kosakata dasar, anak-anak dapat memahami dan merespons bahasa Inggris dalam konteks sederhana, yang berkontribusi pada kemampuan komunikasi dasar. Bahasa adalah komunikasi yang terdiri dari isyarat lisan, tertulis, atau simbol, sehingga berbagai pendekatan yang melibatkan lisan, tulisan, dan simbol digunakan untuk memudahkan pembelajaran kosakata. Pendekatan ini juga meningkatkan daya ingat mereka terhadap kosakata yang dipelajari, dan penting untuk memilih metode yang tepat agar proses pembelajaran efektif (Yani & Muryanti, 2023)

Tidak hanya tentang penguasaan konsep bahasa Inggris dasar, kosakata bahasa Inggris juga mempersiapkan anak untuk mengenal kosakata bahasa Inggris sejak dini membangun fondasi kuat untuk penguasaan bahasa asing dan mempermudah mereka menghadapi tantangan global. Melalui pendekatan yang melibatkan lisan, tulisan, dan simbol, anak-anak dapat mengingat kosakata lebih efektif. Pemilihan metode yang tepat sangat penting untuk memastikan keberhasilan pembelajaran, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan percaya diri dalam berkomunikasi, serta siap menghadapi dunia yang semakin kompleks di masa depan.

c. Metode Dan Konsep Pengajaran Bahasa Inggris

Susfenti (2021) Menekankan bahwa metode pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam pengajaran bahasa Inggris, terutama dalam tahap awal pengenalan bahasa untuk anak-anak. Metode ini tidak hanya

bertujuan untuk membantu anak memahami tata bahasa dengan baik, tetapi juga mengasah keberanian mereka dalam menyampaikan ide atau pendapat, serta meningkatkan kemampuan komunikasi mereka dalam lingkungan sosial. Metode-metode yang dapat diterapkan mencakup *storytelling* (bercerita), *role play* (bermain peran), *art and crafts* (seni dan kerajinan tangan), *games* (permainan), *show and tell*, serta *music and movement* (gerak dan lagu), yang keseluruhannya memberikan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Pertiwi (2021) lebih lanjut menjelaskan tentang jenis jenis metode pembelajaran yang spesifik untuk pengajaran bahasa pada anak usia dini berdasarkan tahap perkembangan mereka, termasuk:

1) *Total Physical Response* (TPR):

Total Physical Response (TPR) adalah metode pengajaran bahasa yang menggabungkan instruksi verbal dengan tindakan fisik, mengutamakan kemampuan mendengar sebelum berbicara. Metode ini memperkenalkan kosakata baru dengan mengaitkannya pada gerakan, yang membantu memperkuat pemahaman anak. Dalam TPR, proses pembelajaran berlangsung secara alami, di mana siswa merespons instruksi guru dengan tindakan fisik. Pada tahap pertama, *Preproduction*, siswa merespons perintah tanpa berbicara, hanya melalui gerakan. Tahap selanjutnya, *Early Production*, memungkinkan siswa mulai merespons secara verbal, seperti menjawab pertanyaan sederhana dari guru. Contohnya, ketika guru berkata, "*the color of rose is red*", siswa dapat menjawab, "*yes, it is beautiful*". Di tahap terakhir, *Intermediate Fluency*, siswa diajak terlibat dalam percakapan sederhana dan diberi kesempatan untuk menyusun cerita singkat, sehingga kemampuan bahasa mereka semakin berkembang.

2) *Games* (Permainan)

Menggunakan permainan sebagai metode pengajaran bahasa menjadikan pembelajaran pengalaman yang menyenangkan dan menarik, memungkinkan anak-anak untuk belajar kosakata dengan lebih cepat dalam suasana yang bebas stres dan nyaman, sehingga

memudahkan mereka untuk mengingat materi dalam jangka panjang. Media yang seringkali digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak meliputi flashcards, video edukatif, poster bergambar, buku cerita bergambar, serta aplikasi dan game edukatif. Salah satu contoh pembelajaran dengan media permainan ular tangga, yang tidak hanya membantu anak belajar sambil bermain, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka. Melalui permainan ini, anak-anak dapat memperkenalkan kosakata baru dengan cara yang menyenangkan, memperkuat pembelajaran mereka dalam konteks yang interaktif dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Dengan mengaitkan kosakata baru dengan gerakan fisik, anak-anak lebih mudah mengingatnya, permainan ini juga mendorong interaksi sosial yang memperkuat keterampilan kerja sama dan sportivitas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam bahasa Inggris, serta memberikan umpan balik langsung tentang penguasaan kosakata yang membantu memperkuat pemahaman mereka.

3) *Storytelling* (bercerita)

Metode bercerita, yang merupakan salah satu pendekatan tradisional yang kini diterapkan secara modern, tidak hanya berfungsi untuk mengajarkan kosakata baru, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Bercerita dengan ekspresi, yang mencakup penggunaan intonasi beragam, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh, membuat cerita menjadi lebih hidup. Selain itu, menunjukkan gambar dari buku sambil bercerita membantu anak melihat karakter dan setting, sedangkan mengajukan pertanyaan selama proses storytelling dapat melibatkan anak lebih dalam, misalnya dengan meminta mereka berkomentar tentang karakter atau berperan sebagai karakter dengan mengulangi kalimat yang diucapkan.

Konsep pembelajaran bahasa Inggris untuk anak melibatkan peran guru atau pendidik sebagai role model dengan menghadirkan bahasa Inggris seolah-

olah sebagai bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan menyajikannya sebagai bahasa yang penting, bukan sekadar mata pelajaran; penting juga untuk menunjukkan kepada siswa bahwa mereka sedang berproses sehingga kesalahan bukanlah kegagalan dengan fokus pada pemahaman daripada bentuk bahasa, berkomunikasi dengan kalimat sederhana meskipun siswa hanya dapat menjawab dengan beberapa patah kata, serta menggunakan kosakata atau frasa dalam bentuk yang paling sederhana, sementara tata bahasa yang sering dianggap penting sebaiknya tidak menjadi fokus utama pada tahap awal pembelajaran untuk menghindari stres pada anak (Hasanah & Ulya, 2020).

d. Capaian Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun

Pada anak usia dini, khususnya usia 5-6 tahun, terjadi perkembangan bahasa yang sangat pesat. (Wulandari, 2023). Anak usia dini berada dalam masa keemasan atau *golden age* untuk perkembangan mereka, sehingga merupakan waktu yang ideal untuk merangsang pertumbuhan di berbagai aspek, terutama dalam bahasa. Pendidikan di tahap ini sangat penting, karena anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal yang belum mereka ketahui. Oleh karena itu, pengajaran bahasa sejak dini memainkan peran penting dalam perkembangan dan pertumbuhan anak (Fasha et al., 2023).

Penting untuk menstimulasi pengenalan kosa kata bahasa Inggris pada usia dini, karena periode ini ideal untuk memperkenalkan bahasa baru; anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan mengingat yang cepat. Fokus pengenalan hanya pada dasar-dasar seperti angka, abjad, nama buah, hewan, dan warna, yang memberikan fondasi penting bagi perkembangan bahasa mereka. (Muliana & Warmansyah, 2022). Syarat kecakapan berbahasa Inggris untuk anak Listening (mendengarkan), merupakan keterampilan interpersonal dan transaksional berarti kecakapan dalam memahami percakapan terhadap lingkungan sekitar (Indah Puspitasari, 2013). Tarigan (dalam Fitriana, 2013) berpendapat bahwa mendengarkan atau menyimak merupakan suatu aktivitas memperhatikan, memahami, mengapresiasi, dan menginterpretasi lambang komunikasi yang tidak tersampaikan secara lisan oleh pembicara dan Speaking (berbicara), merupakan kecakapan dalam menyatakan ide dalam

transaksional dan interpersonal sederhana terhadap lingkungan sekitar (Yani & Muryanti, 2023).

Pencapaian kosakata bahasa Inggris merupakan tolok ukur keberhasilan dalam penguasaan bahasa Inggris. Bahasa Inggris terdiri dari beberapa unsur, seperti ekspresi, kosakata, pengucapan, dan tata bahasa. Salah satu aspek peningkatan berbahasa yang ditunjukkan oleh anak adalah kemampuan menirukan kosakata, meskipun pelafalannya belum sempurna. Selain itu, peningkatan lain yang terlihat adalah pemahaman makna. Anak mampu memahami arti kosakata bahasa Inggris yang diajarkan (Pertiwi et al., 2021).

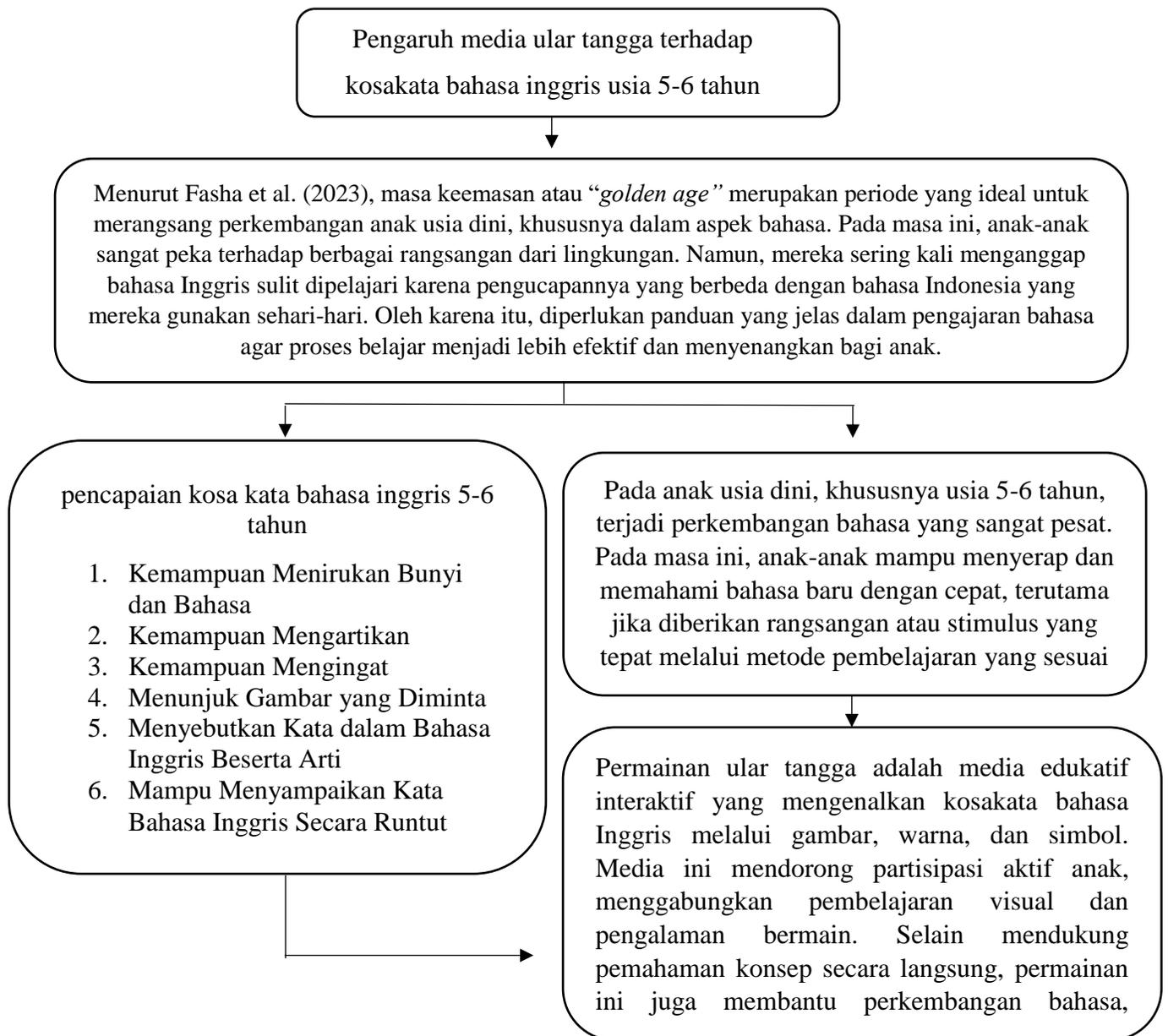
Anak-anak sering merasa bahwa bahasa Inggris sulit dipelajari karena pengucapannya yang asing dan berbeda dari bahasa Indonesia, serta kesulitan saat belajar tanpa panduan yang jelas, sehingga mereka memerlukan media atau alat bantu untuk mendukung pembelajaran agar lebih mudah dipahami (Mahardhika et al., 2023). Dalam konteks ini, peran guru sangatlah penting, bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendampingi anak-anak selama proses pembelajaran. Dengan demikian, anak-anak berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran mereka, sementara guru bertindak sebagai pembimbing yang memberikan dukungan kepada mereka. Tingkat pencapaian kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun, menurut Nahdlatul et al., (2021) dapat dikelompokkan tabel berikut:

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Kosa Kata Bahasa Inggris 5-6 Tahun

No	Indikator	Capaian Perkembangan
1	Listening (kemampuan menyimak)	Kemampuan menirukan bunyi dan bahasa
		Kemampuan mengartikan
		Kemampuan mengingat
2	Speaking (kemampuan berbicara)	Menunjuk gambar yang diminta
		Menyebutkan kata dalam bahasa Inggris beserta arti
		Mampu menyampaikan kata bahasa Inggris secara runtut

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menjelaskan konsep penelitian dalam menjelaskan konsep penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Kerangka pemikiran ini digunakan untuk memudahkan jalan pemikiran terhadap permasalahan yang sedang diteliti



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang digunakan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap penguasaan kosa kata bahasa inggris pada anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. H_0 : tidak ada pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap penguasaan kosa kata bahasa inggris pada anak usia 5-6 tahun.
2. H_a : ada pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap penguasaan kosa kata bahasa inggris pada anak usia 5-6 tahun.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian menggunakan metode *pre-eksperimental design*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Groups Pretest-Posttest Design*” yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Khomsin, 2021). Sebelum dilakukan intervensi maka diberlakukan *pretest* untuk mengetahui skor kemampuan kosakata bahasa inggris awal, selanjutnya setelah proses intervensi maka dilakukan pengukuran lagi untuk mengetahui seberapa perubahan yang terjadi. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok tanpa ada kelompok pembanding. Dalam bentuk ini pembelajaran diukur sebelum dan sesudah dikasih perlakuan. Berikut ini merupakan desain penelitian *pretest-posttest* :

Tabel 3.1 Desain penelitian *One Groups Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

1. O1: Nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)
2. X : perlakuan, dalam hal ini penerapan permainan ular tangga
3. O2: Nilai *posttes* (setelah diberikan perlakuan)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Kusuma Mulia XVII Purwokerto II

2. Waktu penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024-2025

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan disimpulkan (Sugianto, 2023). Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok B di TK Kusuma Mulia XVII Purwokerto II dengan jumlah 54 anak yang menjadi tiga kelas B1, B2, B3.

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki sifat dan karakteristik serupa, bersifat representatif, serta mencerminkan populasi sehingga dapat mewakili keseluruhan populasi yang diteliti (Sugianto, 2023). Pengambilan sampel penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu metode pemilihan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Kriteria yang digunakan adalah anak usia 5-6 tahun yang berada pada tahap awal perkembangan kosakata bahasa Inggris.

Pemilihan kelas B3 sebagai sampel dilakukan karena anak-anak pada kelas ini memiliki kemampuan kosakata awal dan relatif seragam, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengukur pengaruh penggunaan media ular tangga. Sedangkan kelas B1 dan B2 tidak dipilih karena kemampuan anak-anaknya lebih bervariasi, termasuk beberapa anak yang pernah mengikuti pelajaran bahasa Inggris di luar sekolah. Hal tersebut dinilai kurang tepat untuk menciptakan kondisi awal yang sama dalam mengukur pengaruh perlakuan. Dengan demikian, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 18 anak dari kelas B3 yang dinilai memenuhi karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian.

D. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, variabel bebas atau *independent* (X) yaitu penggunaan media ular tangga dan variabel terikat atau *dependent* (Y) yaitu penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun.

E. Definisi Operasional

1. Ular tangga

Media ular tangga adalah media pembelajaran menggunakan permainan edukatif berupa ular tangga yang diadaptasi dan dirancang untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia 5-6 tahun. Permainan ini melibatkan dua atau lebih pemain, menggunakan dadu, kartu khusus, serta papan ular tangga yang terdapat gambar hati, ular,

dan tangga. Media ini didesain untuk memfasilitasi proses belajar melalui interaksi langsung, menggunakan gambar dan kata-kata bahasa Inggris pada papan permainan, dan melibatkan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media ular tangga diterapkan untuk mengukur pengaruhnya terhadap kemampuan anak dalam memahami dan menggunakan kosakata bahasa Inggris. Pengaruh variabel ini dilihat dari perubahan kemampuan anak dalam menguasai kosakata selama atau setelah permainan berlangsung.

2. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Penguasaan kosakata bahasa Inggris dalam penelitian ini diukur melalui dua aspek, yaitu *speaking* (berbicara) dan *listening* (menyimak), dengan ruang lingkup sebagai berikut:

a. *Speaking* (kemampuan berbicara)

- Anak mampu menirukan kata dalam bahasa Inggris yang diucapkan oleh guru.
- Anak mampu menyebutkan arti kata dalam bahasa Inggris berdasarkan gambar.
- Anak mampu mengulang kosakata yang sudah diberikan oleh guru.

b. *Listening* (kemampuan berbicara)

- Anak mampu menunjuk gambar yang sesuai dengan kosakata yang disebutkan oleh guru.
- Anak mampu menyebutkan nama gambar dalam bahasa Inggris beserta artinya dalam bahasa Indonesia.
- Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam bahasa Inggris yang diberikan oleh guru.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Kerja

Lembar kerja yang diberikan pada penelitian ini berupa pretest dan posttest yang bertujuan untuk melihat sejauh mana peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penggunaan media ular tangga. Pretest akan dilakukan di awal sebelum pemberian perlakuan/ treatment, sedangkan posttest dilakukan setelah pemberian perlakuan

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kosakata Bahasa Inggris

Sub-variabel	Indikator	Sub indikator	Instruksi untuk anak
Speaking (kemampuan berbicara)	Kemampuan menirukan bunyi dan bahasa	Anak mampu menirukan 5 kata dalam bahasa Inggris yang disebutkan guru dengan jelas dan benar	Ulangi kata yang ibu/bapak sebutkan
	Kemampuan mengartikan	Anak mampu menyebutkan 5 arti kata dalam bahasa Inggris yang disebutkan guru berdasarkan gambar yang ditunjukkan dengan benar dan jelas	Tahu tidak, ini artinya apa dalam bahasa Indonesia
	Kemampuan mengingat	Anak mampu mengulangi 5 kata-kata dalam bahasa Inggris yang disebutkan oleh guru dengan benar dan jelas	Coba ulangi kata-kata yang tadi Ibu/Bapak sebutkan
Listening (kemampuan menyimak)	Menunjuk gambar yang diminta	Anak mampu menunjuk 5 gambar yang sesuai dengan kata dalam bahasa Inggris yang disebutkan oleh guru dengan benar	Coba tunjukkan gambar yang Ibu/Bapak sebutkan, ya
	Menyebutkan kata dalam bahasa Inggris beserta arti	Anak mampu menyebutkan 5 nama gambar dalam bahasa Inggris beserta artinya dalam bahasa Indonesia berdasarkan gambar yang ditunjukkan oleh guru dengan benar dan jelas	Apa nama gambar ini dalam bahasa Inggris? Dan dalam bahasa Indonesia?"
	Menyampaika kata bahasa Inggris secara runtut	Anak mampu mengikuti 5 instruksi sederhana dalam bahasa Inggris yang diberikan oleh guru dengan tepat	Coba ambil (kata dalam bahasa Inggris) yang Ibu/Bapak sebutkan

Tabel 3.3 Instrumen Kosakata Bahasa Inggris

NO	Pertanyaan	Instruksi untuk anak	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Anak mampu menirukan 5 kata dalam bahasa Inggris yang disebutkan guru dengan jelas dan benar	Ulangi kata yang ibu/bapak sebutkan					
2	Anak mampu menyebutkan 5 arti kata dalam bahasa Inggris yang disebutkan guru berdasarkan gambar yang ditunjukkan dengan benar dan jelas	Tahu tidak, ini artinya apa dalam bahasa Indonesia					
3	Anak mampu mengulangi 5 kata-kata dalam bahasa Inggris yang disebutkan oleh guru dengan benar dan jelas	Coba ulangi kata-kata yang tadi Ibu/Bapak sebutkan					
4	Anak mampu menunjuk 5 gambar yang sesuai dengan kata dalam bahasa Inggris yang disebutkan oleh guru dengan benar	Coba tunjukkan gambar yang Ibu/Bapak sebutkan, ya					
5	Anak mampu menyebutkan 5 nama gambar dalam bahasa Inggris beserta artinya dalam bahasa Indonesia berdasarkan gambar yang ditunjukkan oleh guru dengan benar dan jelas	Apa nama gambar ini dalam bahasa Inggris? Dan dalam bahasa Indonesia?					
6	Anak mampu mengikuti 5 instruksi sederhana dalam bahasa Inggris yang diberikan oleh guru dengan tepat	Coba ambil (kata dalam bahasa Inggris) yang Ibu/Bapak sebutkan.					

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Pertanyaan Dari Instrument

No	Skor 1 (BB)	Skor 2 (MB)	Skor 3 (B)	Skor 4 (BSH)	Skor 5 (BSB)
1	Anak belum menunjukkan kemampuan menirukan	Anak mulai mencoba tetapi hanya 1-2 kata yang dapat ditiru	Anak mampu menirukan 3 kata dengan bantuan	Anak menirukan 4 kata dengan benar	Anak mampu menirukan semua 5 kata dengan jelas dan benar
2	Anak tidak tahu arti kata yang ditunjukkan	Anak menebak arti 1-2 kata	Anak mampu mengartikan 3 kata dengan bantuan	Anak mampu mengartikan 4 kata dengan tepat	Anak mengartikan seluruh 5 kata dengan benar dan lancar
3	Anak tidak bisa mengingat dan mengulangi kata	Anak mampu mengulang 1-2 kata dengan banyak bantuan	Anak mengulang 3 kata dengan bimbingan	Anak mengulang 4 kata dengan cukup lancar	Anak mengulang 5 kata dengan tepat dan konsisten
4	Anak tidak menunjuk gambar yang sesuai	Anak hanya menunjuk 1-2 gambar dengan benar	Anak menunjuk 3 gambar dengan bantuan	Anak menunjuk 4 gambar sesuai kata	Anak menunjuk semua gambar dengan tepat dan percaya diri
5	Anak tidak menyebutkan nama atau artinya	Anak menyebutkan 1-2 nama atau artinya	Anak menyebutkan 3 dengan bimbingan	Anak menyebutkan 4 nama dan artinya dengan benar	Anak menyebutkan semua dengan benar dan lancar
6	Anak tidak mengikuti instruksi sama sekali	Anak mengikuti 1-2 instruksi dengan bantuan	Anak mengikuti 3 instruksi	Anak mengikuti 4 instruksi secara tepat	Anak mengikuti semua instruksi dengan benar dan cepat

SKOR	KETERANGAN
1	Belum Berkembang (BB)
2	Mulai Berkembang (MB)
3	Berkembang(B)
4	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
5	Berkembang Sangat Baik (BSB)

2. Observasi

Teknik observasi digunakan sebagai alat bantu untuk memastikan bahwa proses perlakuan yaitu penggunaan media ular tangga berjalan sesuai dengan rencana dan prosedur yang telah ditetapkan. Observasi dilakukan secara langsung terhadap anak pada saat kegiatan berlangsung, namun tidak dijadikan sebagai teknik utama dalam

pengumpulan data penelitian. Tujuannya adalah untuk memantau kelancaran pelaksanaan dan memastikan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran dengan media yang telah disiapkan.

G. Uji Validitas

Uji validitas merupakan proses untuk memastikan bahwa suatu instrumen pengukuran mampu menjalankan fungsinya secara tepat dan akurat. Instrumen yang valid tidak hanya dapat mengukur secara akurat, tetapi juga memiliki tingkat ketelitian yang tinggi, sehingga mampu mendeteksi perbedaan kecil pada atribut yang diukur. Uji ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kisi-kisi instrumen sesuai dengan tujuan pengukuran dalam penelitian serta menunjukkan tingkat ketepatan instrumen dalam memperoleh data yang relevan (Sugianto, 2023).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan validitas isi (*content validity*) untuk menguji validitas instrumen. Pengujian dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu Ibu Ainur Rochmah, M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dan Ibu Lilik Hariyatun, S.Pd., wali kelas 3 di TK XVII kusuma mulia purwokerto II. Pada pengujian validitas isi ini, kisi-kisi instrumen dianalisis tingkat keabsahannya dengan mengacu pada variabel dalam penelitian. Indikator dari masing-masing variabel menjadi acuan dalam menilai validitas setiap item. Peneliti menggunakan rumus Aiken's V untuk menghitung validitas isi, karena rumus ini digunakan untuk menilai kesesuaian indikator yang telah dinilai oleh para ahli terhadap setiap item dalam instrumen. Adapun rumus Aiken's V adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

S = r - I_o

Lo = Angka penilaian validitas yang rendah

C = Angka penilaian validitas tertinggi

r = Angka yang diberikan oleh penilai

N = Jumlah penilaian

Sebagai tambahan, kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi validitas isi Aiken's V adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Validitas Uji Aiken's V

Rentang Nilai	kriteria
0,8,-1	Validitas sangat tinggi
0,6-0,79	Validitas tinggi
0,40-0,59	Validitas sedang
0,20-0,39	Validitas rendah
0,00-0,19	Validitas sangat rendah

H. Teknik Analisis Data

a. Uji N- Gain Score

Uji N-Gain Score digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan rumus:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}}$$

Keterangan : Nilai ideal adalah nilai maksimal atau tertinggi yang diperoleh

Tabel 3.6 Katagori N-Gain Score

Nilai N-Gain	Katagori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

b. Uji Hipotesis *Wilcoxon*

Penelitian ini menerapkan uji hipotesis sebagai metode analisis untuk mengetahui adanya pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik, yang diukur melalui skor pretest dan posttest. Pengujian dilakukan menggunakan Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*, yaitu salah satu jenis uji statistik non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua sampel berpasangan. Uji ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik data yang tidak memerlukan asumsi distribusi normal, dan mampu mengukur perubahan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (Syafriani et al., 2023).

Uji *Wilcoxon* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kondisi, dalam hal ini sebelum dan sesudah penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran. Hasil dari analisis ini akan disajikan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan terhadap hipotesis penelitian. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

- c. Jika nilai Asymp. Sig < 0,05, maka H_a diterima
- d. Jika nilai Asymp. Sig > 0,05, maka H_a ditolak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini dilakukan di TK Kusuma Mulia XVII Purwokerto II, yang beralamat di Jl. Sastrorini RT 03 RW 04, Desa Purwokerto, Kecamatan Ngadiluwih, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Proses penelitian dilakukan melalui serangkaian kegiatan, termasuk pretest, penerapan media pembelajaran, dan posttest.

I. Deskripsi Pretest

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan pra observasi di lembaga pada tanggal 10 Februari 2025. Dalam kegiatan pra observasi, peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran dan berinteraksi dengan pihak sekolah. Peneliti diberi kesempatan untuk mengamati kelas yang terdiri dari anak-anak usia 5–6 tahun.

Peneliti melakukan observasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran diawali dengan baris-berbaris, salam saat memasuki kelas, dan penyambutan anak-anak melalui kegiatan bernyanyi bersama yang dilakukan secara menyenangkan. Setelah itu, guru melanjutkan ke kegiatan inti, di mana dalam kegiatan inti tersebut, pembelajaran kosakata bahasa Inggris memang sudah diberikan, namun masih menggunakan metode tradisional. Guru mengajarkan kosakata bahasa Inggris dengan cara menuliskan kata-kata di papan tulis dan membaca bersama dari buku pelajaran. Aktivitas ini dilakukan secara berulang-ulang, namun kurang melibatkan anak secara aktif melalui permainan atau kegiatan interaktif.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung serta wawancara singkat dengan guru kelas, terlihat bahwa sebagian anak belum menunjukkan konsistensi dalam mengenali atau mengingat kembali yang telah diajarkan. Beberapa anak memerlukan bantuan tambahan untuk memahami dan menggunakannya dalam konteks pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan masih belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan belajar anak. Terlihat bahwa masih ada anak-anak yang belum mampu mengenali, memahami, atau menggunakan kosakata sederhana secara tepat dalam

kegiatan pembelajaran. Bahkan, beberapa di antaranya mengalami kesulitan dalam mengingat kembali kosakata yang sudah pernah diperkenalkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan perlunya pengulangan materi secara lebih intensif agar konsep yang disampaikan benar-benar dapat dipahami dan dikuasai oleh anak.

Permasalahan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk memilih kelas B3 sebagai subjek penelitian dan menetapkan perlakuan berupa penggunaan media ular tangga sebagai sarana untuk meningkatkan penguasaan kosakata mereka. Setelah memperoleh izin resmi dari pihak sekolah, peneliti mulai menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan dan menyiapkan instrumen serta media pembelajaran yang akan digunakan. Penelitian dilaksanakan melalui tahapan pretest, pemberian perlakuan, dan posttest, yang bertujuan untuk melihat adanya perubahan atau pengaruh setelah penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Pada saat kegiatan belajar mengenai kosakata bahasa Inggris berlangsung. Peneliti menemukan keganjalan dari beberapa anak yang dinilai masih kurang paham dan mengenal terhadap kosakata bahasa Inggris. Namun, kosakata bahasa Inggris yang dikenal dan dipahami oleh mereka hanya beberapa saja, ada selebihnya mereka belum mengenal dan paham. Beberapa anak di kelas tersebut seperti Zav, Nav, dan At mendapat nilai skor penilaian rendah terkait penguasaan kosakata bahasa Inggris. Sedangkan, anak lainnya juga masih membutuhkan perlakuan untuk lebih ditingkatkan lagi perkembangannya dengan secara baik terkait kosakata bahasa Inggris.

Proses pembelajaran di kelas B3 dalam memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris masih dilakukan dengan pendekatan yang kurang bervariasi. Guru cenderung mengandalkan media tradisional seperti papan tulis dan lembar kerja cetak sebagai alat utama penyampaian materi. Kegiatan belajar berlangsung secara berulang dengan metode yang sama dari tahun ke tahun tanpa adanya pembaruan media maupun pendekatan yang menarik bagi anak usia dini. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak mampu menumbuhkan antusiasme belajar anak. Pada tanggal 11 Maret, dilakukan pretest yang bertujuan untuk mengumpulkan data awal mengenai kemampuan anak-anak dalam mengenali dan menggunakan kosakata bahasa Inggris dasar. Data hasil pretest dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Pretest

NO	Kode anak	Indikator penilaian anak						Jumlah score
		1	2	3	4	5	6	
1	Az	3	3	3	2	1	2	14
2	La	4	4	2	3	3	2	18
3	Ak	3	2	2	3	2	2	14
4	Bil	3	4	3	4	2	3	19
5	Dir	3	3	3	3	1	2	15
6	Ken	3	3	2	3	3	3	17
7	At	3	2	3	3	1	1	13
8	Nu	4	3	3	3	3	3	19
9	Nav	3	2	3	2	1	2	13
10	Re	3	3	2	3	3	3	17
11	Ra	3	3	3	2	2	3	16
12	Ti	4	3	3	3	3	2	18
13	Vi	3	3	4	4	2	3	19
14	Wa	3	3	3	3	3	2	17
15	Za	4	4	2	3	3	3	19
16	Zav	3	2	2	2	1	2	12
17	Raf	3	4	3	3	2	2	17
18	Ad	3	4	3	4	3	3	20

Hasil pretest yang dievaluasi berdasarkan indikator penguasaan kosakata bahasa Inggris, yang meliputi aspek speaking dan listening, menunjukkan gambaran kemampuan awal anak dalam menguasai pengetahuan bahasa Inggris menunjukkan hasil berikut:

1). Kemampuan menirukan bunyi dan bahasa

Pada indikator ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal anak dalam menirukan lima kata dalam bahasa Inggris dengan jelas dan benar. Berdasarkan hasil pretest, kemampuan anak dalam menirukan kata masih cukup bervariasi dan belum

merata. Sebagian besar anak menunjukkan berkembang (B) anak-anak seperti az, dan al, mampu menirukan 2-3 kata dengan bantuan, sedangkan lai, nu ti, dan zak sudah menunjukkan kemampuan yang lebih baik dengan menirukan hingga 4 kata (BSH) Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan lebih lanjut, karena masih mengalami kesulitan dalam menirukan kata secara konsisten dan jelas.

Tabel 4.2 Deskripsi Kemampuan Menirukan Bunyi Dan Bahasa

Hasil	Jumlah anak	%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Mulai Berkembang (MB)	0	0%
Berkembang(B)	14	77,78%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	22,22%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

2). Kemampuan mengartikan

Pada kemampuan mengartikan sebagai besar anak berada pada katagori mulai berkembang (MB) dan berkembang (B). Anak-anak seperti ak, at, dan zav sudah mulai memahami beberapa kosakaata, tetapi masih tampak ragu untuk menjelaskan makna kata secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengartikan masih dalam tahap awal dan belum merata. Kemampuan yang rendah ini diduga karena terbatasnya paparan bahasa Inggris di lingkungan sekitar dan kurangnya stimulasi yang baik. Hasil ini menjadi dasar penting bahwa sebelum diberikan perlakuan melalui media ular tangga, anak-anak masih memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kontekstual untuk membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap makna kata dalam bahasa Inggris.

Tabel 4.3 Deskripsi Kemampuan Mengartikan

Hasil	Jumlah anak	%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Mulai Berkembang (MB)	4	22,22%
Berkembang(B)	9	50,00%

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	27,78%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

3). Kemampuan mengingat

Pada indikator ini bertujuan untuk mengukur kemampuan mengingat dan mengulang kosakata bahasa Inggris. Hasil penilaian menunjukkan sebagian besar mereka masih berada pada kategori mulai berkembang dan berkembang. Sebagian anak sudah mampu mengulang beberapa kata dengan bantuan, tetapi belum konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa daya ingat anak dalam menyimpan dan mengulang kosakata bahasa Inggris masih perlu diperkuat. Perlu metode pembelajaran yang mendorong adanya pengulangan dengan cara yang menyenangkan agar daya ingat anak terhadap kosakata dapat meningkat secara optimal.

Tabel 4.4 Deskripsi Kemampuan Mengingat

Hasil	Jumlah anak	%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Mulai Berkembang (MB)	6	33,33%
Berkembang(B)	11	61,11%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	5,56%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

4). kemampuan menunjuk gambar yang diminta

Kemampuan ini bertujuan untuk mengukur kemampuan anak dalam menunjuk gambar yang sesuai dengan kosakata bahasa Inggris yang disebutkan oleh guru. Hasil penelitian menunjukkan beberapa anak sudah mulai mampu memahami perintah, tetapi beberapa masih mengalami kesulitan dan mendapat skor terendah seperti Az, Nav, Ra dan Zav. Mereka belum mampu menunjuk gambar dengan benar. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan berbasis visual untuk membantu anak-anak memahami dan mengingat kosakata dengan lebih mudah.

Tabel 4.5 Deskripsi Kemampuan Menunjuk Gambar Yang Diminta

Hasil	Jumlah anak	%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Mulai Berkembang (MB)	4	22,22%
Berkembang(B)	11	61,11%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	16,67%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

5). kemampuan menyebutkan kata dalam bahasa inggris beserta artinya

Indikator ini mengukur kemampuan anak dalam menyebutkan kosakata bahasa inggris dan artinya dengan benar. Hasil penilaian menunjukkan pada indikator ini merupakan salah satu yang paling sulit dilakukan oleh anak-anak. Banyak di antara mereka, seperti Az, Dir, At, Nav, dan Zav, hanya mampu menyebutkan satu hal nama bahasa inggris atau artinya. Kemampuan ini memerlukan penguasaan dua arah mengenali kata dan memahami artinya. Sebagian besar anak masih berada pada tahap belum berkembang untuk indikator ini. Kemampuan yang rendah ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna untuk membantu anak mengingat dan memahami kosakata secara menyeluruh.

Tabel 4.6 Deskripsi Kemampuan menyebutkan kata dalam bahasa inggris beserta artinya

Hasil	Jumlah anak	%
Belum Berkembang (BB)	5	27,78%
Mulai Berkembang (MB)	5	27,78%
Berkembang(B)	8	44,44%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

6). Kemampuan menyampaikan kata bahasa inggris secara runtut

Indikator ini bertujuan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengikuti intruksi sederhana dalam bahasa inggris yang diberikan oleh guru. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan anak pada aspek ini masih cukup bervariasi,

dengan sebagian besar anak berada pada katagori mulai berkembang dan berkembang. Meskipun ada beberapa anak yang menunjukkan respon yang tepat, namun masih banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menjalankan instruksi secara tuntas. Anak seperti At menunjukkan kesulitan dalam menyusun atau memahami perintah sederhana dalam urutan yang benar dan sebagian besar anak tidak terbiasa menyusun informasi secara runtut dalam Bahasa Inggris, sehingga mereka umumnya hanya menjawab satu atau dua kata terpisah atau bahkan tetap diam.

Tabel 4.7 Deskripsi Kemampuan menyampaikan kata bahasa inggris secara runtut

Hasil	Jumlah anak	%
Belum Berkembang (BB)	1	5,56%
Mulai Berkembang (MB)	9	50,00%
Berkembang(B)	8	44,44%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

2. Deskripsi Posttest

Setelah melakukan pretest terkait penguasaan kosakata bahasa Inggris, peneliti memberikan perlakuan menggunakan media permainan ular tangga. Kegiatan posttest dilakukan setelah anak mengikuti pembelajaran dengan media. Pelaksanaan kegiatan penguasaan kosakata bahasa inggris dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dengan alokasi waktu 40 menit dalam setiap pertemuan sebagaimana dalam 1 minggu 2 kali pertemuan penggunaan media ular tangga atau perlakuan, tahap selanjutnya yakni peneliti melakukan *posttest* untuk melihat sejauh mana tingkat perubahan maupun perkembangan anak terkait penguasaan kosakata bahasa inggris setelah diberikannya perlakuan.

Selama proses pemberian perlakuan dengan menggunakan media ular tangga kosakata, anak-anak menunjukkan semangat belajar yang tinggi dan rasa ingin tahu yang kuat. Hal ini tampak dari antusiasme mereka dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan dan memotivasi. Media ular tangga yang digunakan berfokus pada pengenalan kosakata Bahasa Inggris dengan tiga tema utama, yaitu hewan, cita-cita, dan buah-buahan. Setiap langkah dalam permainan menyajikan

tantangan berupa kosakata dari ketiga tema tersebut yang dikemas secara visual, interaktif, dan menarik. Pada tanggal 23 April dilaksanakan posttest yang bertujuan untuk mengevaluasi perkembangan kemampuan anak setelah mengikuti seluruh rangkaian perlakuan. Posttest ini sama dengan pretest, namun ditambahkan sesi bermain dan interaksi menggunakan papan ular tangga. Hasil posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Posttest (Setelah Perlakuan)

No	Kode nama	Indikator penilaian anak						Jumlah score
		1	2	3	4	5	6	
1	AZ	4	5	5	4	3	4	25
2	LA	5	5	4	4	3	4	25
3	AK	4	4	4	5	3	4	24
4	BIL	5	5	5	5	4	5	29
5	Dir	5	4	5	4	4	4	26
6	Ken	4	5	4	4	3	4	24
7	At	5	4	4	4	3	4	24
8	Nu	5	5	4	5	4	4	27
9	Nav	4	5	4	4	3	4	24
10	Re	5	5	5	5	4	4	28
11	Ra	4	4	5	5	3	4	25
12	Ti	5	5	4	5	4	3	26
13	Vi	5	5	5	5	4	4	28
14	Wa	4	5	4	4	4	3	24
15	Za	5	5	4	4	4	4	26
16	Zav	4	4	4	4	3	4	23
17	Raf	4	5	4	4	3	4	24
18	Ad	5	5	5	5	4	5	29

Hasil posttest yang dievaluasi berdasarkan indikator penguasaan kosakata bahasa Inggris yang meliputi aspek speaking dan listening, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam menguasai pengetahuan bahasa Inggris. Hasilnya sebagai berikut:

1). Kemampuan menirukan bunyi dan bahasa

Hasil posttest yang dilakukan pada indikator menirukan limat kata dalam bahasa inggris yang disebutkan guru dengan jelas dan benar, terdapat 10 anak yang

mendapatkan skor 5 dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Sementara itu, 8 anak lainnya memperoleh skor 4 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Anak-anak dalam katagori ini sudah mampu menirukan lima kata dengan baik, tepi satu kata yang disebutkan kurang tepat dan tidak sesuai dengan kata yang dimaksud. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum anak-anak telah menguasai kemampuan menirukan bunyi dan bahasa.

Tabel 4.9 Deskripsi Kemampuan Menirukan Bunyi Dan Bahasa

Hasil	Jumlah anak	%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Mulai Berkembang (MB)	0	0%
Berkembang(B)	0	0%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	44,44%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	10	55,56%

2). Kemampuan mengartikan

Indikator kemampuan mengartikan juga menunjukkan capaian yang sangat baik. Anak –anak yang awalnya ragu-ragu dan kurang akurat dapat mengukapkan artinya, menunjukkan pemahaman yang lebih baik dan mampu mengucapkan dengan tepat setelah diberikan perlakuan / tretman. Terdapat 13 anak memperoleh skor 5 dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) yang menunjukkan bahwa mereka mampu menyebutkan 5 arti kata dalam bahasa inggris yang disebutkan oleh guru berdasarkan gambar yang ditampilkan dengan benar dan jelas. Sementara itu, 5 anak lainnya memperoleh skor 4 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Anak-anak tersebut sebenarnya sudah memahami sebagian besar kosakata yang diberikan, namun satu dari lima arti kata yang disebutkan belum sepenuhnya benar atau masih memerlukan sedikit arahan dari peneliti.

Tabel 4.10 Deskripsi Kemampuan Mengartikan

Hasil	Jumlah anak	%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Mulai Berkembang (MB)	0	0%
Berkembang(B)	0	0%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	27,79%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	13	72,22%

3). Kemampuan mengingat

Pada indikator kemampuan mengingat menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Sebagian besar anak memperoleh skor 4 dan 5, dengan rincian 7 anak berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dan 11 anak lainnya pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Anak-anak seperti AZ, Bik, Dir, Re, dan Ra mampu mengingat dan mengulangi kata-kata yang telah dipelajari dengan baik, terutama saat diterapkan dalam konteks permainan. Meskipun beberapa anak masih memerlukan sedikit dorongan atau pengulangan dari guru, secara umum mereka mampu mengulangi 5 kata dalam bahasa Inggris yang disebutkan oleh guru dengan benar dan jelas. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan memberikan pengaruh positif terhadap daya ingat kosakata anak.

Tabel 4.11 Deskripsi Kemampuan Mengingat

Hasil	Jumlah anak	%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Mulai Berkembang (MB)	0	0%
Berkembang(B)	0	0%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	11	61,11%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	7	38,89%

4). Kemampuan menunjukkan gambar yang diminta

Kemampuan menunjukkan gambar yang diminta pada indikator ini, sebanyak 8 anak memperoleh 5 dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) sedangkan 10 anak lainnya memperoleh nilai 4 dengan katagori berkembang sesuai harapan (BSH). Anak-anak seperti AK, Bil, Dir, Nu dan Ad menunjukkan kemampuan yang baik dalam menunjuk gambar yang sesuai dengan kata-kata bahasa Inggris yang disebutkan oleh guru. Mereka dapat menghubungkan kata-kata dengan visual dengan tepat. Mereka memperoleh nilai ini karena mereka telah mempelajari dan memahami banyak kosakata, terutama yang disajikan oleh peneliti seperti nama-nama hewan, buah-buahan, dan cita-cita, sehingga mereka dapat dengan terampil menunjuk gambar yang dimaksud. Kegiatan permainan Ular Tangga yang melibatkan gambar secara langsung efektif membantu anak memahami hubungan antara kosakata dengan representasi visual.

Tabel 4.12 Deskripsi Kemampuan Menunjukkan Gambar Yang Diminta

Hasil	Jumlah anak	%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Mulai Berkembang (MB)	0	0%
Berkembang(B)	0	0%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	10	55,56%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	44,44%

5). Menyebutkan kata dalam bahasa inggris beserta arti

Indikator menyebutkan kata dalam bahasa inggris beserta artinya sebelumnya dianggap sulit pada pra-tes, kini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Terdapat 9 anak yang memperoleh nilai 4 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu mampu menyebutkan empat kata bahasa inggris dan artinya dengan benar. Sementara itu, 9 anak lainnya memperoleh 3 dengan kriteria berkembang, yaitu mampu menyebutkan tiga kata dengan tepat dan benar. Anak –anak dalam katagori berkembang sesuai harapan sebenarnya sudah hampir menguasai kemampuan ini

secara menyeluruh, namun pada praktiknya satu dari lima kata yang mereka lafalkan masih kurang tepat atau tidak sesuai dengan gambar yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun masih terdapat beberapa kesalahan, pemahaman mereka terhadap kosakata sudah berkembang cukup baik. Secara keseluruhan, penggunaan media Ular Tangga terbukti dapat membantu anak memahami dan mengingat kosakata beserta artinya dengan lebih menarik dan bermakna.

Tabel 4.13 Deskripsi Kemampuan menyebutkan kata dalam bahasa inggris beserta artinya

Hasil	Jumlah anak	%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Mulai Berkembang (MB)	0	0%
Berkembang(B)	9	50,00%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	50,00%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

6). Kemampuan menyampaikan kata bahasa inggris secara runtut

Hasil posttest untuk indikator ini menunjukkan peningkatan yang cukup merata. Sebagian besar anak memperoleh nilai 4 dengan kriteria berkembang sesuai harapan, yang berarti mereka mampu mengikuti empat dari lima instruksi sederhana yang diberikan guru dalam Bahasa Inggris dengan benar. Selain itu, terdapat dua anak yang memperoleh nilai 5 dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB), yang menunjukkan bahwa mereka mampu mengikuti semua instruksi dengan benar dan cepat tanpa bantuan

Kemampuan ini menunjukkan bahwa anak sudah mulai terbiasa memahami struktur kalimat dan rangkaian instruksi yang runtut dalam Bahasa Inggris. Misalnya, ketika guru memberikan perintah sederhana seperti “Ambil avocado, guava, mango, pineapple, and watermelon” atau “Tunjukkan cat, chicken, snake, dog, and lion”, anak mampu merespon sesuai perintah tersebut. Peningkatan ini menunjukkan bahwa

media Ular Tangga mampu melatih pemahaman bahasa secara fungsional dan kontekstual.

Tabel 4.14 Deskripsi Kemampuan menyampaikan kata bahasa Inggris secara runtut

Hasil	Jumlah anak	%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Mulai Berkembang (MB)	0	0%
Berkembang(B)	2	11,11%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	14	77,78%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	11,11%

3. Hasil pretest dan posttest

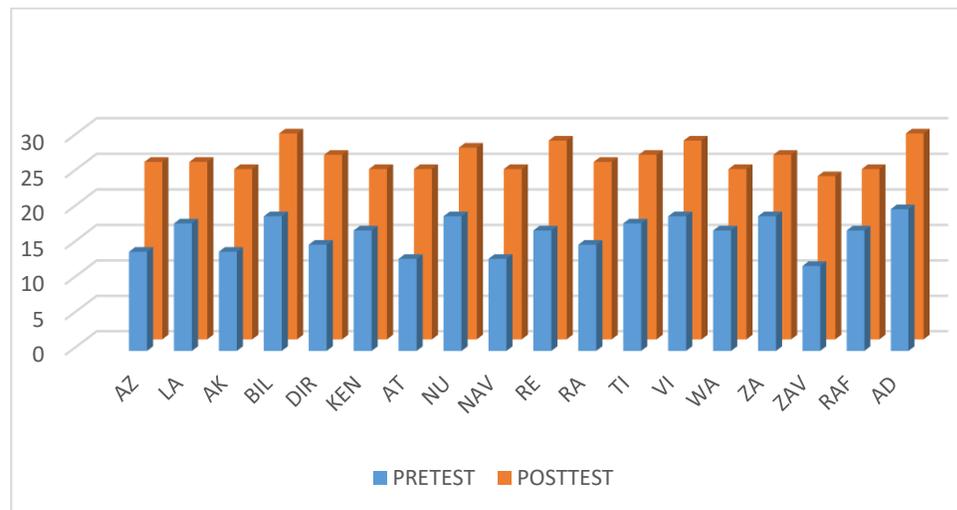
Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dilakukan dengan menggunakan media ular tangga sebagai sarana peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang diambil sampel dengan cara teknik *purposive sampling*. Hasil perbandingan peningkatan kosakata bahasa Inggris tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.15 Hasil Skor Pretest Dan Posttest

Nilai	Pre-test	Post-test
Nilai rata-rata	16,44	25,61
Nilai maksimal	12	29
Nilai minimal	12	30

Berdasarkan tabel di atas, jumlah rata-rata nilai anak dari 18 peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 16,44, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 25,61. Nilai tertinggi yang dicapai dalam pre-test adalah 20, dan nilai terendah adalah 12. Sementara itu, pada hasil post-test, nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 29, dan nilai terendah sebesar 23. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media ular tangga.

Media ular tangga diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak-anak. Setelah pelaksanaan pretest, peserta didik diberikan perlakuan selama enam kali pertemuan, untuk mengamati perkembangan penguasaan kosakata mereka dalam kegiatan pembelajaran. Setelah rangkaian perlakuan tersebut, dilakukan post-test guna mengevaluasi peningkatan yang terjadi. Perkembangan kemampuan anak selama enam kali pertemuan dapat dilihat melalui diagram berikut.



Gambar 4.1 Diagram pretest dan posttest

4. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan terlebih dahulu melalui validasi instrumen oleh para ahli guna memastikan bahwa setiap butir dalam instrumen telah sesuai dengan indikator yang ingin diukur serta relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Validitas dilakukan dengan pendekatan validitas isi (*content validity*), yang bertujuan untuk menilai kesesuaian substansi, kejelasan redaksi, dan relevansi instrumen terhadap tujuan penelitian. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang sah, relevan, dan dapat diandalkan, sehingga memperkuat kualitas temuan penelitian. Instrumen ini diuji dan dinilai kevalidannya oleh dua orang ahli, yaitu Ibu Ainur Rochmah, M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), dan Lilik Hariyatun S.Pd., wali kelas B3.

Berdasarkan hasil evaluasi dan penilaian dari kedua validator, instrumen dinyatakan layak atau valid untuk diuji coba. Dengan catatan harus sesuai dengan perkembangan anak. Sebagai tindak lanjut, peneliti melakukan perbaikan terhadap instrumen berdasarkan saran para ahli. Revisi difokuskan pada penyempurnaan kalimat dan rubrik penilaian observasi agar lebih tepat sasaran serta mudah dipahami oleh pengamat di lapangan. Setelah proses revisi selesai, instrumen yang telah divalidasi tersebut dinyatakan siap untuk digunakan dalam tahap uji coba dan pengumpulan data selanjutnya.

Tabel 4.16 Uji Validitas

Butir	Penilaian		S1	S2	ΣS	N(C-1)	V	Ket
	I	II						
Butir 1	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 2	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 3	3	4	2	3	5	6	0,833333	Sangat Tinggi
Butir 4	3	4	2	3	5	6	0,833333	Sangat Tinggi
Butir 5	3	3	2	2	4	6	0,666667	Tinggi
Butir 6	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 7	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi

Butir	Penilaian		S1	S2	ΣS	N(C-1)	V	Ket
	I	II						
Butir 1-7	25	27	18	20	38	42	0,904762	Sangat Tinggi

Hasil dari tahap pengujian validitas isi instrumen menunjukkan bahwa koefisien validitas isi yang dihitung menggunakan rumus Aiken's V diperoleh sebesar 0,90476. Nilai ini termasuk ke dalam kategori "Sangat Tinggi" berdasarkan kriteria interpretasi nilai Aiken's V. Dari 7 butir yang dianalisis, enam butir memperoleh nilai Aiken's V sebesar 1, yang menunjukkan bahwa butir tersebut sangat valid menurut penilaian para ahli, sementara satu butir (Butir 5) memiliki nilai V sebesar 0,66667 yang termasuk kategori "Tinggi". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan instrumen yang diuji memiliki validitas isi yang sangat tinggi dan dinyatakan valid serta layak digunakan dalam proses pengumpulan data.

5. Analisis Data Uji N-Gain Score Dan Uji Hipotesis Wilcoxon

a. Uji N Gain Score

Uji N-Gain Score digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak setelah diberikan perlakuan, dengan cara membandingkan nilai pretest dan posttest. Perhitungan N-Gain dilakukan pada masing-masing siswa, kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi berdasarkan rentang nilai yang telah ditentukan. Berikut ini adalah hasil perhitungan N-Gain Score dari 18 anak yang menjadi subjek penelitian:

Tabal 4.17 Hasil Perhitungan N- Gain Score

No	Pretest	Posttest	N-Gain Score	Klasifikasi
1	14	25	0.69	Sedang
2	18	25	0.58	Sedang
3	14	24	0.62	Sedang
4	19	29	0.91	Tinggi
5	15	26	0.73	Tinggi
6	17	24	0.54	Sedang
7	13	24	0.65	Sedang
8	19	27	0.73	Tinggi
9	13	24	0.65	Sedang
10	17	28	0.85	Tinggi
11	15	25	0.67	Sedang
12	18	26	0.67	Sedang
13	19	28	0.82	Tinggi
14	17	24	0.54	Sedang
15	19	26	0.64	Sedang
16	12	23	0.61	Sedang
17	17	24	0.54	Sedang
18	20	29	0.90	Tinggi
Klasifikasi		Jumlah anak	Persentasi	
Sedang		12 anak	66,67%	
Tinggi		6 anak	33,33%	
Rendah		0%	0%	

Berdasarkan data pretest dan posttest yang telah dianalisis menggunakan rumus N-Gain Score diperoleh informasi bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Nilai N-Gain dihitung dengan cara membandingkan selisih nilai

pretest dan posttest dengan selisih nilai maksimum dengan nilai pretest. Dari 18 siswa diketahui sebanyak 12 anak (66,67%) termasuk dalam kategori sedang, sedangkan 6 anak (33,33%) termasuk dalam kategori tinggi. Tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan sebagian besar anak mengalami peningkatan kemampuan yang cukup baik, meskipun belum semuanya mencapai kategori tinggi.

Nilai N-Gain tertinggi diperoleh siswa nomor 4 yaitu sebesar 0,91, sedangkan nilai N-Gain terendah sebesar 0,54 dialami oleh beberapa anak. Secara umum peningkatan hasil belajar yang termasuk dalam kategori sedang sampai tinggi menunjukkan bahwa perlakuan atau media pembelajaran yang digunakan cukup efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan siswa. Dengan demikian, hasil perhitungan N-Gain Score menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan dengan tidak adanya anak yang termasuk dalam kategori rendah dan dominannya anak yang termasuk dalam kategori sedang dan tinggi.

b. Uji Hipotesis Wilcoxon

Uji Wilcoxon Signed-Rank Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa media ular tangga. Analisis dilakukan dengan metode statistik non-parametrik, dengan rumus yang digunakan untuk mengambil kesimpulan dari hasil perhitungan yakni Statistik non-parametrik (Uji Wilcoxon). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 26 untuk mengetahui pengaruh media ular tangga (variabel bebas) terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris (variabel terikat). Adapun keputusan pengambilan hasil didasarkan pada kriteria sebagai berikut:

- a) **Asymp. Sig < 0,05:** Ha diterima (terdapat perbedaan signifikan)
- b) **Asymp. Sig > 0,05:** Ha ditolak (tidak terdapat perbedaan signifikan)

Tabel 4.18 Hasil Analisis Uji Wilcoxon

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	18 ^b	9,50	171,00
	Ties	0 ^c		
	Total	18		

a. Posttest < Pretest
b. Posttest > Pretest
c. Posttest = Pretest

Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-3,751 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan hasil uji hipotesis Wilcoxon tersebut, bahwasanya hasil perhitungan di atas menunjukkan dengan nilai yang diperoleh pada Tabel Ranks, seluruh dari 18 anak yang menjadi subjek penelitian mengalami peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest (positive ranks = 18), tanpa adanya peserta yang mengalami penurunan (negative ranks = 0) maupun nilai yang tetap (ties = 0). Temuan ini mengindikasikan adanya perubahan positif secara menyeluruh setelah diberikan perlakuan berupa media ular tangga.

Selanjutnya, pada Tabel Test Statistics, diperoleh nilai Z sebesar -3,751 dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka sesuai kriteria pengambilan keputusan, H_a diterima. Pada Tabel Statistik Uji diperoleh nilai Z sebesar -3,751 dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Oleh karena itu, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka menurut kriteria pengambilan keputusan, H_a diterima. Perlu dipahami bahwa tanda negatif pada nilai $Z = -3,751$ tidak menunjukkan adanya penurunan skor. Tanda tersebut hanya merupakan hasil teknis dari sistem perhitungan SPSS dalam Uji *Wilcoxon* yang menghitung pemeringkatan berdasarkan selisih antara pretest dan posttest. Karena semua partisipan mengalami peningkatan skor (*posttest > pretest*), maka sistem secara otomatis memberikan tanda negatif. Yang menjadi fokus utama adalah nilai signifikansi sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa selisih tersebut signifikan secara statistik. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak usia

5–6 tahun. Seluruh subjek mengalami peningkatan hasil belajar, dan nilai signifikansi mendukung hipotesis yang diajukan. Dengan demikian, media ular tangga terbukti menjadi alat bantu belajar yang berpengaruh dan menyenangkan bagi anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris

B. Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* serta pengujian menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test, diketahui bahwa penggunaan media ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai, tanpa adanya yang stagnan atau menurun. Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) mengindikasikan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan.

Hal tersebut menggambarkan bahwa melalui pemberian metode bermain dengan media ular tangga akan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak tepatnya pada aspek *speaking* (kemampuan berbicara) dan aspek *listening* (kemampuan menyimak). Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget, melalui teori kognitifnya, yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif anak sangat berperan dalam perkembangan bahasa, sehingga penguasaan kosakata lebih ditentukan oleh perkembangan kognitif mereka (Firdaus et al., 2020).

Hasil awal penelitian melalui kegiatan *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa Inggris anak masih belum berkembang dengan baik. Anak-anak terlihat pasif, kurang percaya diri, serta hanya mengenal sedikit kosakata dalam Bahasa Inggris. Ketika diberikan tugas berbasis lembar kerja, sebagian besar anak mengalami kesulitan memahami perintah maupun menjawab soal dengan benar. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif belum mampu menggali potensi bahasa anak secara maksimal.

Namun, perubahan yang signifikan terjadi setelah penerapan media ular tangga. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Kusuma Mulia XVII Purwokerto II, penggunaan media ular tangga dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. Selama delapan kali pertemuan yang terdiri dari satu kali *pretest*, enam kali perlakuan, dan satu kali *posttest* permainan edukatif ini terbukti mampu meningkatkan minat dan keaktifan belajar anak. Anak-anak yang sebelumnya tampak pasif mulai menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika permainan dimulai. Mereka tampak semangat melempar dadu, menghitung langkah, dan menyebutkan kosakata sesuai dengan gambar tempat mereka berhenti.

Penggunaan media ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan kosakata anak. Secara lebih rinci, peningkatan penguasaan kosakata dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek berbicara dan mendengarkan. Pada aspek berbicara, anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuannya meniru, menafsirkan, dan mengulang kosakata bahasa Inggris. Setelah menggunakan media ular tangga, anak menjadi lebih berani dan percaya diri saat mengucapkan kosakata yang diberikan. Perubahan ini mencerminkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keberanian dan daya ingat anak dalam mengungkapkan kata-kata baru.

Hasil tersebut sejalan dengan (Yani & Muryanti, 2023) yang menyatakan bahwa berbicara merupakan kemampuan menyampaikan gagasan dalam bentuk interaksi transaksional dan interpersonal, serta perlu didukung oleh media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Teori Piaget dalam (Batubara, 2020) menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu belajar melalui simbol dan permainan. Media ular tangga memberikan simbol berupa gambar dan kosakata yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih konkret dan menarik. Selain itu, menurut teori Vygotsky, kemampuan berbahasa anak berkembang melalui interaksi sosial dan bimbingan dari orang dewasa (Firdaus et al., 2020). Permainan ini memungkinkan anak untuk belajar dalam konteks kolaboratif, baik dengan guru maupun teman, yang juga memperkuat kemampuan berbicara mereka.

Pada aspek menyimak, anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memahami dan menanggapi kosakata yang disampaikan. Anak dapat menunjuk gambar sesuai

dengan kata-kata yang diucapkan guru, mengikuti instruksi sederhana, dan mampu menyatakan arti kata setelah mendengarnya. Hal ini menunjukkan bahwa anak mampu menyimak secara aktif. Hal ini didukung oleh teori (Yani & Muryanti, 2023) yang menyatakan bahwa menyimak merupakan suatu proses yang kompleks dan aktif, yang melibatkan pemahaman dan penafsiran simbol-simbol verbal. Melalui media ular tangga, anak dihadapkan pada perbendaharaan kata dalam konteks permainan, sehingga anak termotivasi untuk memperhatikan, memahami, dan menanggapi secara wajar. Teori Vygotsky juga menekankan bahwa menyimak dan aspek bahasa lainnya berkembang lebih baik dalam lingkungan sosial yang mendukung, di mana anak diberi kesempatan untuk terlibat dalam percakapan, mendengarkan instruksi, dan berinteraksi secara langsung selama proses pembelajaran.

Teori nativisme juga menyatakan bahwa anak dapat menguasai suatu bahasa jika bahasa tersebut diperkenalkan atau diajarkan kepadanya sejak dini. Apabila anak diajarkan kosakata bahasa Inggris, mereka akan memiliki kekayaan kosakata yang baik dan kemampuan berbahasa Inggris yang kuat, sebaliknya jika tidak diajarkan, kemampuan tersebut akan terbatas (Firdaus et al., 2020). Dengan demikian, media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, baik dalam hal berbicara maupun menyimak. Media ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sesuai dengan karakteristik belajar anak usia 5-6 tahun yang gemar bermain, belajar melalui pengalaman konkret, dan membutuhkan interaksi sosial sebagai bagian dari perkembangan bahasanya.

Sebagian besar anak kelompok B3 TK XVII Kusuma Mulia Purwokerto II mengalami peningkatan nilai pada saat posttest dibandingkan dengan saat pretest. Beberapa anak seperti bil,dir, nu, re, tia, vi, zav, dan ad memperoleh nilai tertinggi pada posttest yaitu 26 dan 29 yang termasuk dalam kategori perkembangan berkembang sangat baik (BSB). Sementara itu, anak lainnya seperti az, la, ak, ken, at, nav, ra,wa, zav, dan raf juga menunjukkan peningkatan nilai meskipun belum mencapai nilai tertinggi. Nilai mereka termasuk dalam kriteria perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH). Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari hasil individu, tetapi juga dari rata-rata nilai pretest dan posttest secara keseluruhan berdasarkan hasil lembar observasi. Selisih nilai menunjukkan adanya perubahan yang signifikan setelah diberikan perlakuan melalui media ular tangga.

Berdasarkan hasil pemaparan analisis data serta uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa setiap indikator dan setiap butir dalam indikator mengalami peningkatan jumlah dan nilai dari pretest ke posttest. *Pretest* dan *posttest* digunakan untuk memantau peningkatan keterampilan kosakata bahasa Inggris secara terperinci. Dalam indikator pengucapan bunyi atau kata, beberapa anak, seperti Nav dan Zav, awalnya berada dalam kategori "kurang berkembang" karena kesulitan mengartikulusikannya dengan jelas. Namun, setelah diberikan perlakuan, kemampuan mereka meningkat ke kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Fenomena serupa terjadi pada indikator kemampuan mengingat kosakata, di mana anak-anak yang sebelumnya kesulitan menunjukkan peningkatan yang signifikan berkat stimulasi dalam permainan. Kemampuan untuk menunjuk gambar sesuai petunjuk juga meningkat, menunjukkan pemahaman tentang hubungan antara kata dan visual. Bahkan dalam indikator mengingat kata dan makna yang awalnya menjadi tantangan terbesar bagi anak-anak menunjukkan perkembangan yang signifikan setelah diberikan perlakuan.

Secara umum, metode ular tangga efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak, terutama pada kemampuan meniru bunyi, mengartikan, mengingatnya, serta mengingat kembali kata-kata beserta artinya. Selama proses permainan, anak-anak juga menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, seperti mencoba mengulang kosakata yang didengar, menebak arti dari gambar, serta menjawab pertanyaan guru dengan lebih percaya diri. Aktivitas bermain yang menyenangkan membuat anak lebih mudah mengingat dan memahami kosakata yang diajarkan. Salah satu momen yang paling memotivasi mereka adalah ketika mendapatkan kartu bergambar hati, yang berisi kosakata dalam Bahasa Inggris tentang hewan dan buah-buahan. Kartu ini memberikan tantangan menarik sekaligus membantu mereka mengenal dan menghafal kosakata secara visual dan kontekstual. Dengan demikian, media ular tangga tidak hanya menyenangkan, tetapi juga secara nyata memperkuat pembelajaran kosakata dalam suasana yang positif. Hal ini terbukti meningkatkan daya ingat dan motivasi belajar anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Nurhayati et al., (2024) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif seperti ular tangga mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk bahasa, kognitif, sosial-emosional, serta motorik halus dan kasar. Bermain memungkinkan anak bebas

mengekspresikan ide, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Permainan ini juga dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu memperkuat pemahaman konsep secara efektif. Anak-anak terdorong untuk lebih aktif dalam berbicara, mendengarkan, serta mengenali dan menggunakan kosakata baru melalui interaksi yang terjadi selama bermain.

2. Besarnya pengaruh media ular tangga terhadap peningkatan penguasaan kosakata

Hasil perbandingan nilai menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar. Rata-rata nilai pretest adalah 16,44, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 25,61, dengan rata-rata kenaikan sebesar 9,17 poin. Selain itu, persentase kenaikan skor anak secara individu berkisar antara 36% hingga 91%, yang menunjukkan bahwa hampir semua anak mengalami perkembangan signifikan setelah menggunakan media ular tangga. Ini mencerminkan bahwa media ini bukan hanya memberikan pengaruh, tetapi juga dampak yang besar terhadap kemampuan bahasa anak.

Peningkatan anak-anak menunjukkan perkembangan dalam berbagai indikator penguasaan kosakata, seperti menyebutkan kosakata dengan benar, mengenali arti kata melalui gambar, serta menggunakannya dalam kalimat sederhana. Tema pembelajaran yang digunakan, yaitu hewan, buah-buahan, dan cita-cita, menjadi konteks yang familiar dan menarik bagi anak-anak, sehingga memudahkan mereka memahami dan mengingat kata-kata yang dipelajari.

Dari hasil yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa aspek yang paling efektif untuk ditingkatkan melalui penggunaan media ular tangga adalah aspek *speaking* (berbicara) atau kemampuan berbicara anak. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme anak saat menyebutkan dan mengulang kosakata, serta keberanian mereka untuk mengungkapkan kata-kata secara mandiri. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat daya ingat jangka panjang terhadap kosakata, tetapi juga membiasakan anak untuk menggunakan bahasa Inggris secara aktif. Peningkatan ini sejalan dengan teori *Total Physical Response* (TPR) oleh James Asher yang menyatakan bahwa proses pembelajaran bahasa akan lebih efektif jika dikombinasikan dengan aktivitas fisik dan verbal secara langsung. Anak belajar dengan cara menanggapi instruksi melalui tindakan nyata seperti berjalan di papan permainan, mengambil kartu, dan mengucapkan kata-

kata yang membuat proses belajar menjadi lebih alami dan menyenangkan (Pertiwi et al., 2021).

Selain itu, penemuan dalam penelitian ini sangat relevan jika dikaitkan dengan teori perkembangan kognitif oleh Lev Vygotsky, khususnya dalam konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). ZPD menjelaskan bahwa anak-anak dapat menguasai keterampilan baru dengan lebih efektif ketika mereka dibimbing oleh orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Dalam hal ini, penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris memfasilitasi proses bimbingan tersebut. Guru atau pendidik berperan aktif dalam mendampingi anak ketika memainkan permainan tersebut, memberikan stimulus berupa kata-kata berbahasa Inggris yang harus diucapkan atau dipahami anak. Interaksi ini sejalan dengan prinsip ZPD, di mana anak memperoleh kemampuan baru melalui bantuan yang tepat dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, media ular tangga tidak hanya efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata umum, tetapi mempunyai pengaruh yang paling besar dalam mengembangkan aspek berbicara yang merupakan landasan penting dalam keterampilan komunikasi anak usia dini.

Permainan ular tangga juga meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik, seperti bergiliran, berdiskusi, saling membantu, serta menghargai peran teman dalam permainan. Lingkungan belajar menjadi lebih kolaboratif dan menyenangkan. Dari sisi sosial dan emosional, terlihat adanya perkembangan yang positif. Anak menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, lebih terbuka berinteraksi dengan teman sebaya, dan menunjukkan kemampuan kerja sama yang meningkat. Aktivitas ini juga memperkuat relasi sosial antar anak dan mendorong partisipasi aktif dalam kelompok. Selain itu, anak-anak yang terlibat secara konsisten dalam permainan memperlihatkan peningkatan daya ingat terhadap kosakata yang telah diajarkan. Guru juga lebih mudah memfasilitasi pembelajaran karena anak lebih fokus dan termotivasi. Dengan demikian, media ular tangga terbukti memiliki pengaruh yang besar dan positif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang relevan di pendidikan anak usia dini, karena menggabungkan aspek kognitif, sosial, dan emosional dalam satu kegiatan yang utuh dan menyenangkan.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Subjek penelitian terbatas pada anak usia 5–6 tahun di satu lembaga TK (TK Kusuma Mulia XVII Purwokerto II), sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi secara luas ke jenjang usia atau lembaga pendidikan lainnya.
2. Sampel penelitian hanya melibatkan 18 anak dari kelas B3, meskipun terdapat tiga kelas paralel di sekolah tersebut. Pemilihan kelas B3 dilakukan karena anak-anak di kelas ini sesuai dan kemampuan kosakata yang masih awal dan seragam, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian. kelas B1 dan B2 tidak dipilih karena kemampuan anak-anaknya bervariasi, termasuk beberapa anak yang sudah mengikuti les bahasa inggris diluar sekolah. Sehingga kurang cocok untuk mengukur pengaruh penggunaan media ular tangga pada anak. Namun, ukuran sampel yang terbatas ini menjadi kendala dalam menggeneralisasi hasil.
3. Dokumentasi proses pembelajaran dalam penelitian ini hanya menggunakan foto, tanpa dukungan rekaman video. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan sumber daya dan kebijakan lembaga terkait perizinan dokumentasi anak. Padahal, video dapat memberikan data observasi yang lebih rinci dan dapat ditinjau ulang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Kusuma Mulia XVII Purwokerto II 5-6 tahun, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 diterima. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa media ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang mendorong keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran. Anak menjadi lebih mudah dalam mengenali, memahami, mengingat, dan menyebutkan kosakata dalam bahasa Inggris. Media ini tidak hanya berdampak pada aspek bahasa, tetapi juga berdampak positif pada perkembangan kognitif, sosial emosional, serta motorik halus dan kasar anak. Anak menjadi lebih percaya diri, mampu bekerja sama, jujur, serta menunjukkan peningkatan konsentrasi dan daya ingat.
2. Pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris cukup besar. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata anak yaitu dari 16,44 pada pretest menjadi 25,61 pada posttest dengan peningkatan rata-rata sebesar 9,17 poin. Persentase peningkatan nilai individu berkisar antara 36% sampai dengan 91%. Selain itu, beberapa anak yang sebelumnya memiliki nilai rendah pada saat pretest, menunjukkan perkembangan yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Sebelum diberikan perlakuan, pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Melalui penerapan media ular tangga, pembelajaran menjadi lebih efektif dan berdampak positif terhadap prestasi belajar anak secara individu maupun kelompok.

B. Saran

Berdasarkan pertimbangan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran sebagai upaya tindak lanjut dalam penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak usia dini, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pengadaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, termasuk media permainan edukatif seperti ular tangga. Pengadaan media hendaknya memperhatikan kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak usia dini serta perannya dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

2. Bagi Para Guru

Para guru diharapkan lebih selektif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan minat serta tahap perkembangan anak. Media seperti ular tangga tidak hanya dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, tetapi juga berpengaruh terhadap keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan media yang menarik dan partisipatif, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan sekaligus mendukung perkembangan bahasa, sosial-emosional, dan motorik anak secara terpadu.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan dan memperluas penelitian dengan jangkauan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, durasi perlakuan dengan mengeksplorasi variabel lain. Selain itu, media ular tangga juga dapat dikembangkan dengan variasi tema kosakata yang lebih luas atau dikombinasikan dengan media digital untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi pendidikan masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Suryana, D. (2023). Pengaruh Labeling Electronic Dalam Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5–6 Tahun Di Taman Kanak–Kanak Sabbihisma 2. *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 90–97. <https://doi.org/10.53398/jr.v2i2.213>
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa* (Vol. 1). Semarang: fatawa publishing.
- Cahyanti, S., Kurniawati, E., & Budi Utomo, H. (2023). Pengembangan Permainan Ular Tangga Raksasa untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 322–330. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.2878>
- Daryanto, D. (2010). *Buku Media Pembelajaran*. Gaya Media.
- Fasha, A. K., Na'imah, N., & Suyadi, S. (2023). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Tk Kids Garden Al-Mabrur Bandung. *Jurnal Usia Dini*, 9(3), 391. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i3.55413>
- Firdaus, Muthiara, Muryanti, & Elise. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.
- Hasanah, N. I., & Ulya, N. (2020). Strategi Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Tk Santa Maria Banjarmasin. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 57–68. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i2.525>
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 44–47. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v1i1.1065>
- Mahardhika, F., Kusumawardani, R., & Asmawati, L. (2023). Pengaruh Media Youtube Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 7–21. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1085>

- Muliana, H., & Warmansyah, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Speaking Pyramid untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *JOSTECH: Journal of Science and Technology*, 2(1), 51–60. <https://doi.org/10.15548/jostech.v2i1.3808>
- Nahdlatul, U., Surakarta, U., Mercu, U., & Yogyakarta, B. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33.
- Nurhayati, N., Windarsih, C. A., & Andrisyah, A. (2024). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bahasa Reseptif Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(4), 361–368.
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49037>
- Prof. D. H. Asnawir, Drs. M. Basyiruddin Usman, M. P. (2002). *Buku Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.
- R. Rupnidah, D. S. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-Cucu_Eliyawati/Media_Pembelajaran_Anak_Usia_Dini-PPG_UPI.Pdf
- Salam, A., Widiatsih, A., Jazuly, A., & Makmuri, M. (2021). Pemanfaatan Media Interaktif Dalam Pengenalan Perkembangan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk B. *Journal of Education Technology and Inovation*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.31537/jeti.v3i1.586>
- Septian, D., Anggraeni, N., Harmanto, B., & Rahmawati, I. Y. (2019). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo Implementasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Kelompok B Ba 'Aisyiyah Mangkujayan Ponorogo*.
- Septiani, D., Nurmahanani, I., & Ruswan, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Debi. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 08(September).
- Sugianto, et al. (2023). Metodologi Penelitian Sosial: Teori dan Praktik. *STAIN Kediri Press*:

Jawa Timur, December, 1–349.

- Susfenti, N. E. M. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 8(01), 50. <https://doi.org/10.32678/jsga.v8i01.5858>
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara Dan Pengolahannya Dengan SPSS). *Cv.Eureka Media Aksara*, 1–50.
- Tri Widyahening, C. E., & Sufa, F. F. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135–1145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1638>
- Via Cahya Bulan, D., Sofia Fitriyani, N., & Deni Widjayatri, R. (2023). Implementasi ECC dalam Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Calon Pendidik Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 378–391. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.224>
- Wathon, A. (2022). *Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Kelompok Belajar*. 6.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wulandari, S. (2023). *Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/>
- Yani, D. P., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Game Interaktif dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 16274–16281. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/8946>
- Yuniawatika, Y., Febrianti, W. A. N., & Atoillah, M. (2023). Inovasi Media English Fun Learning Melalui Permainan Ular Tangga untuk Siswa SDN 01 Jambesari. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 371. <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.11242>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398
Website : <https://fitk.uin-malang.ac.id> Email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : /Un.03.1/PP.00.9/01/2025
Perihal : **Izin Penelitian Skripsi**

30 Januari 2025

Yth. **LILIK RA'AZAH, S.Pd.I TK KUSUMA MULIA XVII PURWOKERTO II**
Jl.Sastrorini Dsn. Purwokerto RT 03 RW 04 Ds. Purwokerto Kecamatan Ngadiluwih
Kabupaten Kediri
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk melakukan penelitian lapangan pada lembaga atau perusahaan.

Oleh karena itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin penelitian di instansi atau perusahaan Bapak/Ibu pimpin kepada siswa kami :

Nama : VIVI ANGELIA SARI
NIM : 210105110007
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : VIII (Delapan)
Kontak person : Nomor telepon 087878928644
Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Dosen Pembimbing : Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

Perlu kami sampaikan bahwa data-data yang diperlukan sebatas kajian keilmuan dan tidak dipublikasikan.

Mohon permohonan kami, atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan
Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis

Tembusan yang disampaikan kepada Yth :

1. Dekan Sebagai Laporan,
2. Kabag Tata Usaha, 3. Arsip.

Lampiran 2 Lembar Validasi Instrumen

Lembar Validasi Instrumen

INSTRUMEN PENELITIAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata
Bahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Penyusun : Vivi Angelia Sari

Instansi : FITK/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini/ Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Untuk itu peneliti membutuhkan dua orang sebagai validator dengan meminta ketersediaan ibu untuk melakukan penilaian terkait instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Berbagai bentuk koreksi ibu, dari penilaian, pendapat, dan saran menjadi bermanfaat dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas instrumen yang disusun.

Petunjuk Penilaian

1. Penilaian dan saran-saran untuk merevisi instrument angket yang telah disusun
2. Penilaian kesesuaian butir pernyataan dilakukan dengan memberikan tanda check list (√) pada kolom format penilaian yang tertera dengan melihat skala penilaian sebagai berikut:

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Relevan

Skor 3 : Relevan

Skor 2 : Cukup Relevan

Skor 1 : Tidak Relevan

3. Terlepas dari penilaian yang dilakukan oleh Ibu, peneliti juga memohon untuk Ibu memberikan isian mengenai jenis kesalahan untuk direvisi dan menuliskan saran pada kotak yang telah disediakan.

Terimakasih atas perhatian bantuan penilaian dari Ibu. Untuk itu sebelum penilaian dilakukan, peneliti memohon untuk Ibu mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS :

Nama : Ainur Rochmah, M.Pd

NIP : 199012092020122003

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Instansi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini / Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Fomat Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kelayakan					
1	Indikator sudah sesuai dengan variabel penelitian				✓
2	Kesesuaian dengan aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun				✓
3	Instruksi dan cara pengisian sudah jelas dan mudah dimengerti			✓	
Aspek Ketepatan Bahasa					
1	Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah penulisan EYD			✓	
2	Bahasa mudah untuk dipahami			✓	
Aspek Ketepatan isi					
1	Pertanyaan indikator sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				✓
2	Kesesuaian butir pertanyaan dengan judul penelitian				✓

Jenis Kesalahan

Saran Perbaikan

sedikit revisi pd bag. rubrik listening.

Keputusan

Validasi instrumen ini dinyatakan :

	Layak untuk digunakan tanpa revisi
✓	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai masukan
	Belum layak digunakan

Malang, 3 Februari 2025

Validator



Ainur Rochmah, M.Pd

NIP. 199012092020122003

IDENTITAS :

Nama : Lilik Hariyatun S.Pd Aud
 NIP : 196509162007012018
 Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
 Instansi : Wali Kelas B3

Fomat Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kelayakan					
1	Indikator sudah sesuai dengan variabel penelitian				✓
2	Kesesuaian dengan aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun				✓
3	Instruksi dan cara pengisian sudah jelas dan mudah dimengerti				✓
Aspek Ketepatan Bahasa					
1	Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah penulisan EYD				✓
2	Bahasa mudah untuk dipahami			✓	
Aspek Ketepatan isi					
1	Pertanyaan indikator sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				✓
2	Kesesuaian butir pertanyaan dengan judul penelitian				✓

Jenis Kesalahan

Sc

Saran Perbaikan

Sudah sesuai

Keputusan

Validasi instrumen ini dinyatakan :

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai masukan
<input type="checkbox"/>	Belum layak digunakan

Malang, 10 Maret 2025

Validator



Lilik Hariyatun S.Pd Aud

NIP. 196509162007012018

Lampiran 3 Hasil Pretes Dan Prottes

11 Maret 2025

REKAP LEMBAR OBSERVASI PRETEST

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Anak						Total Score
		1	2	3	4	5	6	
1	Azka	3	3	3	2	1	2	14
2	Lailia	4	4	2	3	3	2	18
3	Akbar	3	2	2	3	2	2	14
4	Bilqis	3	4	3	4	2	3	19
5	Dirja	3	3	3	3	1	2	15
6	Kenzi	3	3	2	3	3	3	17
7	Atar	3	2	3	3	1	1	13
8	Nunu	4	3	3	3	3	3	19
9	Navisa	3	2	3	2	1	2	13
10	Rehan	3	3	2	3	3	3	17
11	Rama	3	3	3	2	2	3	16
12	Tiara	4	3	3	3	3	2	18
13	Vio	3	3	4	4	2	3	19
14	Wawa	3	3	3	3	3	2	17
15	Zaki	4	4	2	3	3	3	19
16	Zavek	3	2	2	2	1	2	12
17	Rafi	3	4	3	3	2	2	17
18	Adinda	3	4	3	4	3	3	20

23 April 2025

REKAP LEMBAR OBSERVASI POSTTEST

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Anak						Total Score
		1	2	3	4	5	6	
1	Azka	4	5	5	4	3	4	25
2	Lailia	5	5	4	4	3	4	25
3	Akbar	4	4	4	5	3	4	24
4	Bilqis	5	5	5	5	4	5	29
5	Dirja	5	4	5	4	4	4	26
6	Kenzi	4	5	4	4	3	4	24
7	Atar	5	4	4	4	3	4	24
8	Nunu	5	5	4	5	4	4	27
9	Navisa	4	5	4	4	3	4	24
10	Rehan	5	5	5	5	4	4	28
11	Rama	4	4	5	5	3	4	25
12	Tiara	5	5	4	5	4	3	26
13	Vio	4	5	4	4	4	3	28
14	Wawa	4	5	4	4	4	3	24
15	Zaki	5	5	4	4	4	4	26
16	Zavek	4	4	4	4	3	4	23
17	Rafi	4	5	4	4	3	4	24
18	Adinda	5	5	5	5	4	5	29

Lampiran 4 daftar nama anak / siswa

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Muhamad Azka Maulana Fadhil	Laki-Laki
2	Alula Priannoril Mafaza Nuha	Perempuan
3	Muhammad Attar Ramadhan	Laki-Laki
4	Bilqis Mikaila Ayu Nindya	Perempuan
5	Abhivan Dirja Rafi	Laki-Laki
6	Muhammad Kenzie Fahlefie	Laki-Laki
7	Muhammad Attar Zalim	Laki-Laki
8	Moch. Ainun Najib Prasetyo	Laki-Laki
9	Nafiza Malaikal Ghanzala	Perempuan
10	Muhammad Rafina Ufal	Laki-Laki
11	Rama Zaydan Putra Eka	Laki-Laki
12	Reyhan Andi Azka Raffasya	Laki-Laki
13	Cantika Rahma Muntiaru Mukti	Perempuan
14	Vio Hannan Dwi Prastiya	Laki-Laki
15	Najwa Aura Anandita	Perempuan
16	Muhammad Muzaki Sanantrio	Laki-Laki
17	Nalendra Zavier Abi Mahyu	Laki-Laki
18	Adinda Aqila	Perempuan

Lampiran 5 Instrumen Penilaian

NO	Pertanyaan	Instruksi untuk anak	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Anak mampu menirukan 5 kata dalam bahasa Inggris yang disebutkan guru dengan jelas dan benar	Ulangi kata yang ibu/bapak sebutkan					
2	Anak mampu menyebutkan 5 arti kata dalam bahasa Inggris yang disebutkan guru berdasarkan	Tahu tidak, ini artinya apa dalam bahasa Indonesia					

	gambar yang ditunjukkan dengan benar dan jelas						
3	Anak mampu mengulangi 5 kata-kata dalam bahasa Inggris yang disebutkan oleh guru dengan benar dan jelas	Coba ulangi kata-kata yang tadi Ibu/Bapak sebutkan					
4	Anak mampu menunjuk 5 gambar yang sesuai dengan kata dalam bahasa Inggris yang disebutkan oleh guru dengan benar	Coba tunjukkan gambar yang Ibu/Bapak sebutkan, ya					
5	Anak mampu menyebutkan 5 nama gambar dalam bahasa Inggris beserta artinya dalam bahasa Indonesia berdasarkan gambar yang ditunjukkan oleh guru dengan benar dan jelas	Apa nama gambar ini dalam bahasa Inggris? Dan dalam bahasa Indonesia?					
6	Anak mampu mengikuti 5 instruksi sederhana dalam bahasa Inggris yang diberikan oleh guru dengan tepat	Coba ambil [kata dalam bahasa Inggris] yang Ibu/Bapak sebutkan.					

Pedoman penilaian

No	Skor 1 (BB)	Skor 2 (MB)	Skor 3 (B)	Skor 4 (BSH)	Skor 5 (BSB)
1	Anak belum menunjukkan kemampuan menirukan	Anak mulai mencoba tetapi hanya 1-2 kata yang dapat ditiru	Anak mampu menirukan 3 kata dengan bantuan	Anak menirukan 4 kata dengan benar	Anak mampu menirukan semua 5 kata dengan jelas dan benar
2	Anak tidak tahu arti kata yang ditunjukkan	Anak menebak arti 1-2 kata	Anak mampu mengartikan 3 kata dengan bantuan	Anak mampu mengartikan 4 kata dengan tepat	Anak mengartikan seluruh 5 kata dengan benar dan lancar
3	Anak tidak bisa mengingat dan mengulangi kata	Anak mampu mengulang 1-2 kata dengan banyak bantuan	Anak mengulang 3 kata dengan bimbingan	Anak mengulang 4 kata dengan cukup lancar	Anak mengulang 5 kata dengan tepat dan konsisten
4	Anak tidak menunjuk gambar yang sesuai	Anak hanya menunjuk 1-2 gambar dengan benar	Anak menunjuk 3 gambar dengan bantuan	Anak menunjuk 4 gambar sesuai kata	Anak menunjuk semua gambar dengan tepat dan percaya diri
5	Anak tidak menyebutkan	Anak menyebutkan 1-2	Anak menyebutkan 3	Anak menyebutkan 4	Anak menyebutkan

	nama atau artinya	nama atau artinya	dengan bimbingan	nama dan artinya dengan benar	semua dengan benar dan lancar
6	Anak tidak mengikuti instruksi sama sekali	Anak mengikuti 1-2 instruksi dengan bantuan	Anak mengikuti 3 instruksi	Anak mengikuti 4 instruksi secara tepat	Anak mengikuti semua instruksi dengan benar dan cepat

SKOR	KETERANGAN
1	Belum Berkembang (BB)
2	Mulai Berkembang (MB)
3	Berkembang(B)
4	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
5	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Lampiran 6 Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Bahasa Inggris Pretest	18	100,0%	0	0,0%	18	100,0%
Bahasa Inggris Posttest	18	100,0%	0	0,0%	18	100,0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Bahasa Inggris Pretest	Mean	16,44	,584	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	15,21	
		Upper Bound	17,68	
	5% Trimmed Mean	16,49		
	Median	17,00		
	Variance	6,144		
	Std. Deviation	2,479		
	Minimum	12		
	Maximum	20		
	Range	8		
	Interquartile Range	5		
	Skewness	-,369	,536	
	Kurtosis	-1,182	1,038	
	Bahasa Inggris Posttest	Mean	25,61	,444
Lower Bound		24,67		

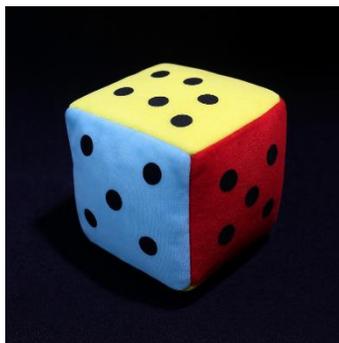
95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound	26,55	
5% Trimmed Mean		25,57	
Median		25,00	
Variance		3,546	
Std. Deviation		1,883	
Minimum		23	
Maximum		29	
Range		6	
Interquartile Range		3	
Skewness		,638	,536
Kurtosis		-,812	1,038

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Bahasa Inggris Pretest	,200	18	,056	,921	18	,135
Bahasa Inggris Posttest	,193	18	,076	,889	18	,038

a. Lilliefors Significance Correction

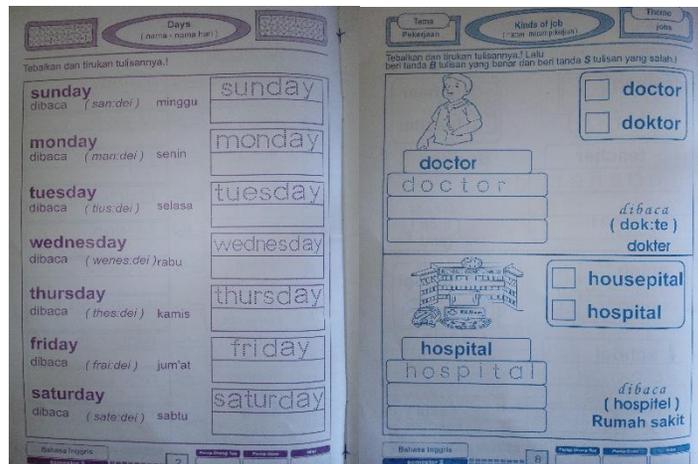
Lampiran 7 Dokumentasi Media



Kartu berbentuk love



Lampiran 8 dokumentasi observasi / survey



Lampiran 9 dokumentasi penelitian / pemberian perlakuan



Lampiran 10 dokumentasi posttest



BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Vivi Angelia Sari, lahir di Kediri pada tanggal 05 Oktober 2003 dari pasangan Bapak Ahmad Zaeni dan Ibu Khomsiyah. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dan berdomisili di Jalan Air Mancur, RT 03 RW 04, Desa Rembang, Kecamatan Ngadiluwih, Kabupaten Kediri. Penulis dapat dihubungi melalui email: angeliavivi1@gmail.com dan nomer telepon 087878928644.

Riwayat pendidikan formal penulis dimulai pada tahun 2008 di TK Kusuma Mulia 6 Rembang II, dilanjutkan ke SD Negeri Rembang 2 (2010–2015), MTs Raudlatut Tholabah (2015–2018), dan MA Negeri 1 Kota Kediri (2018–2021). Setelah menyelesaikan jenjang menengah atas, penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2021 hingga lulus tahun 2025. Berbekal semangat belajar, kedisiplinan, serta tekad untuk terus berkembang, penulis berhasil menyelesaikan studi dan menyusun skripsi ini sebagai bagian dari proses akademik. Harapan penulis, hasil karya tulis ini dapat menjadi kontribusi nyata dalam dunia pendidikan anak usia dini, menambah khasanah pengetahuan di bidang terkait, serta memberikan manfaat yang luas bagi pihak-pihak yang memerlukannya.

Malang 19 Juni 2025

Mahasiswa

Vivi Angelia Sari