

**PENGARUH PERMAINAN SNAKES AND LADDERS MODIFIKASI TERHADAP
PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI TAMAN KANAK-KANAK
ANGKASA LANUD PADANG**

Silvia Seprianti¹, Elise Muryanti²

^{1,2}PGPAUD FIP Universitas Negeri Padang

¹silviaseprianti2002@gmail.com, ²elise@fip.unp.ac.id elise@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

The low ability of children to understand English vocabulary, which is a provision for children to adapt to the global world, is the background behind this research. This research was conducted with the aim of identifying the results of a modified snakes and ladders game to introduce knowledge of English at the Angkasa Lanud Padang Kindergarten. The illustrations in this research are 24 children at Angkasa Lanud Padang Children's Park, 12 children in the control category and 12 children in the experimental category. This type of research is quantitative and uses research procedures using quasi-experimental research concepts. Researchers used information gathering methods by means of word tests and action tests. In information analysis, carry out normality experiments and homogeneity experiments. Based on the results of the pre-test and post-test, there is generally a gain score in the research category of 10.25 and the average gain score in the supervision category is 4.08. From the results experienced there is an important demonstration between the supervision categories as well as research categories. That's the conclusion that H_a obtained and H_o rejected. The research results show the results of using a modified snakes and ladders game to introduce understanding of English to young children.

Keywords: Early childhood, English, Snakes and Ladders

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal kosakata Bahasa Inggris yang merupakan bekal anak untuk beradaptasi dengan dunia global adalah yang melatarbelakangi penelitian ini dilakukan. Riset ini dicoba dengan tujuan buat mengenali akibat game snakes and ladders modifikasi untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang. Ilustrasi dalam riset ini ialah anak di Taman Anak-anak Angkasa Lanud Padang beberapa 24 orang, pada kategori kontrol 12 anak serta di kategori eksperimen 12 anak. Tipe riset ini ialah kuantitatif serta memakai tata cara penelitian konsep riset quasi eksperimen. Periset memakai metode pengumpulan informasi dengan cara uji perkataan serta uji aksi. Pada analisa informasi silakukan percobaan normalitas serta percobaan homogenitas. Bersumber pada hasil dari Pre- test serta Post- tes yang dicoba, ada pada umumnya gain score kategori penelitian 10, 25 serta pada umumnya gain score pada kategori pengawasan ialah 4, 08. Dari hasil yang ditemui ada perbandingan yang penting antara kategori pengawasan serta kategori penelitian. Begitu bisa disimpulkan H_a diperoleh H_o ditolak. Dengan hasil riset ada akibat pemakaian game snakes and ladders modifikasi dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini.

Kata Kunci: Anak usia dini, Bahasa Inggris, Snakes and ladders

A. Pendahuluan

Menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC), anak usia dini merupakan delapan tahun pertama kehidupan seorang anak. Masa ini disebut dengan masa keemasan (golden age) karena perkembangan anak sangat pesat pada masa ini. Montessori (1991) menjelaskan bahwa masa usia dini adalah tahapan dalam rentang usia 0-7 adalah masa sensitif. Masa ini merupakan waktu yang paling *urgent* dalam kehidupan anak, karna pada usia ini setiap pertumbuhan dan perkembangan anak sedang berada di fase krusial dan menjadi masa penting untuk menanamkan dasar-dasar pendidikan.

Pendidikan usia dini adalah suatu usaha yang dapat dilakukan sebagai upaya pembinaan. Ariyanti (2016) juga menjelaskan kalau pembelajaran yang diserahkan pada anak diharapkan bisa meningkatkan bermacam pandangan dalam kemajuan anak, sehingga dalam proses pendidikan yang diberikan bukan hanya mencakup dan mengoptimalkan kebutuhan rohani tetapi juga jasmani anak. Adapun pandangan kemajuan anak yang lazim dibesarkan berbentuk

pandangan akhlak serta agama, pandangan kognitif, pandangan bahasa, pandangan sosial penuh emosi, serta pandangan raga motorik dan aspek seni.

Perkembangan bahasa juga hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan. Bahasa bisa dikatakan sebagai alat yang digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Setiap individu memiliki cara pemerolehan bahasa yang berbeda. Pemerolehan bahasa adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir. Anak sudah memperoleh tahap perkembangan bahasa mulai anak lahir yang ditandai dengan anak menangis dan akan terus berkembang sesuai dengan rangsangan perkembangan bahasa yang didapatkan anak dari orang tua dan juga lingkungan tempat tinggal (Firdaus dan Muryanti, 2020). Melalui teori-teori tentang perkembangan bahasa dapat dipahami pemerolehan kosa kata bahasa Inggris pada anak, dimana teori-teori tersebut yaitu:

Teori Behavioristik Skinner sebagai penggagas teori ini mengatakan bahwa pemerolehan bahasa anak ditentukan oleh rangsangan dari lingkungan anak itu sendiri Alfiana, et, al (2020). Teori ini mengemukakan bahwa kemampuan

berbicara dan berbahasa anak diperoleh melalui rangsangan dari lingkungan yang disebut dengan teori belajar *operan conditioning*. Bandura juga merupakan tokoh dari teori ini berpendapat bahwa anak melakukan imitasi atau tiruan suatu model dari orang lain pada perkembangan bahasanya.

Teori Nativisme, Chomsky merupakan tokoh dari teori ini dan berpandangan bahwa ada unsur yang beterkaitan erat antara perkembangan bahasa dengan faktor biologisnya. Berdasarkan aliran ini bahwa perkembangan bahasa merupakan bawaan sejak lahir dan ada peran revolusi biologis pada pembentukan individu menjadi makhluk linguistik yang berhubungan dengan pertumbuhan fisik serta mental pada anak sehingga perkembangan bahasa anak akan menjadi baik dan meningkat. Linguistic generatif transformasi Chomsky dan filsafat rasionalisme Descartes juga merupakan landasan dari teori ini, yaitu bahasa adalah cermin dari pikir manusia yang selalu baru, hal ini diciptakan oleh kedinamisan dan kemampuan organisme pada manusia yang menitikberatkan di kemampuan kreatifnya. Chomsky menjelaskan

bahwa setiap anak yang dilahirkan dilengkapi dengan alat penguasaan bahasa yang biasa disebut LAD (*language Acquisition Device*). Lingkungan tempat tinggal anak sangat mempengaruhi pemerolehan bahasa anak dan bahasa verbal hanya manusia yang bisa menguasai.

Keterampilan berbahasa Inggris sangat dibutuhkan di era global karena merupakan bahasa Internasional. Mengenalkan kosakata Bahasa Inggris sedini mungkin akan memberikan kemudahan anak dalam berbahasa. Mustafa dalam (Khairani, 2016) dikatakannya, anak yang fasih berbahasa asing memiliki kelebihan dan keluwesan dalam kemampuan intelektual, akademik, linguistik, dan juga sosial. Pada tahap ini anak akan siap memasuki konteks koneksi dengan bahasa dan budaya yang berbeda. Dengan demikian, ketika anak-anak tumbuh dewasa, mereka akan menjadi berbakat dan penuh dengan sumber daya manusia. Dalam mengenalkan Bahasa Inggris pada anak, bisa dimulai dengan mengenalkan kosakata benda-benda yang dekat dari anak.

Perhatian anak dapat tertuju pada pembelajaran bahasa Inggris melalui media dan berbagai teknik pengajaran yang kreatif dan inventif

ketika mengenalkan mereka pada terminologi dalam bahasa tersebut. Sangat penting untuk mengintegrasikan permainan dengan media dan strategi pengajaran yang digunakan untuk memperkenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini. sejalan dengan pembelajar anak usia dini, yang mengikuti seperangkat aturan belajar mereka sendiri, yang mencakup belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Anak usia dini mempunyai karakteristik yang unik. Berdasarkan pendapat Suryana (2013) karakteristik anak usia dini salah satunya adalah memiliki konsentrasi rendah. Oleh karena itu, pendidik di lembaga PAUD diharapkan mampu menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan bagi anak terutama untuk membuat anak tertarik dalam mengenal Bahasa Inggris. Pendidik harus mampu menggunakan metode, strategi serta media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat melahirkan suasana pembelajaran yang tidak membosankan. Pada dasarnya, pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan memberikan kesan yang baik dan membekas di memori anak serta

akan tersimpan dalam jangka yang panjang.

Seperti yang dikemukakan Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia dini bahwa anak dalam usia 0-6 tahun dalam pemberian rangsangan yang tepat adalah dengan metode bermain. Melalui bermain kondisi otak anak menjadi santai dan anak lebih gampang dalam memahami pembelajaran, pengetahuan serta pengalaman yang bermakna. Bermain bagi anak usia dini bisa dikatakan sebagai tuntutan dan juga kebutuhan untuk perkembangan di usianya. Anak akan dapat mengembangkan kemampuan pada bahasanya dengan cara mengingat, melafalkan bahkan mendengarkan mulai dari suku kata sampai sebuah kalimat.

Dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak peneliti menggunakan permainan *snakes and ladders* modifikasi. Permainan ini merupakan salah satu permainan yang tradisional yang berarti ular tangga. *Snakes* artinya ular dan *ladders* maknanya tangga. Askalin (2013) berpendapat bahwa alat-alat yang dipakai pada *game* ini yaitu dadu, papan sirkuit serta bidak. Peserta dari permainan ini bisa berjumlah lebih dari 2 orang. Permainan ular tangga ini

merupakan permainan yang berasal dari Negara India yang biasa disebut dengan *Mokhsa Patamu*. Menurut Mulyani dalam Ikhwani (2021) sebuah permainan yang biasa dipakai guru menggunakan papan berbentuk *snakes and ladders* dan sudah ada gambar yang akan dipakai sesuai angka yang tersedia pada dadu merupakan permainan ular tangga. Dalam papan permainan nantinya dibagi menjadi kotak-kotak kecil, beberapa ular atau tangga di gambar pada sejumlah kotak yang menyatukannya dengan kotak lain.

Permainan *Snakes and Ladders* modifikasi untuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris, apakah permainan ini berpengaruh digunakan untuk mengenalkan bahasa kedua pada anak usia dini. Pada sebuah permainan tentu saja ada beberapa peraturan yang harus di patuhi. Permainan *Snakes and Ladders* yang akan dimodifikasi pada penelitian ini yaitu desain dari *Snakes and Ladders* itu sendiri dan nantinya pada setiap kotak akan diisi oleh kosakata Bahasa Inggris sesuai dengan tema yang akan dilengkapi dengan gambar yang menarik. Pada proses permainannya nanti guru menyebutkan kosakata yang ada di *Snakes and Ladders* dan anak

diperintahkan untuk melakukan kembali kosakata yang telah disebutkan oleh guru. Salah satu manfaat pada penggunaan media permainan *Snakes and Ladders* yaitu sebagai alat yang digunakan untuk memberikan ilmu kepada anak dengan cara bermain sambil belajar, Ratnaningsih (2014).

Berdasarkan temuan awal peneliti di TK Angkasa Lanud Padang, tidak ada teknik atau pendekatan pengajaran tertentu yang diterapkan di kelas saat memperkenalkan bahasa Inggris. Bernyanyi adalah satu-satunya metode yang digunakan untuk memperkenalkan kosakata dalam bahasa Inggris. Hal ini terjadi setiap minggu di pagi hari ketika anak-anak mengantri untuk masuk kelas, sehingga membentuk suatu kebiasaan. Hanya sedikit anak yang dapat mengingat kosakata yang telah diajarkan sebelumnya ketika ditanya. Akibatnya pembelajaran yang diajarkan guru terkesan kurang menarik bagi anak sehingga menimbulkan kesan monoton.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian terhadap permainan *snakes and ladder* modifikasi apakah berpengaruh pada pengenalan

kosakata Bahasa Inggris anak usia dini di taman kanakkana Angkasa Lanud Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi eksperimental, yaitu eksperimen semu, untuk melakukan penelitian kuantitatif. Tujuan dari percobaan ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan ular tangga versi modifikasi terhadap pengenalan awal kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Saat mengumpulkan sampel, peneliti menggunakan teknik cluster sampling. Dua kelompok yang akan dijadikan sampel adalah B1 dan B2. kelompok B2 menjadi kelas eksperimen dan kelompok B1 menjadi kelompok kontrol.

Pada penelitian ini, alat pengumpulan data atau instrumennya berupa tes. Peneliti melakukan uji coba instrument tes melalui rubrik tes dan validasi tes sebelum dilakukannya penelitian. Tes lisan dan juga tes perbuatan merupakan metode pengumpulan informasi yang dicoba oleh periset dengan analisi informasi lewat percobaan normalitas serta percobaan homogenitas memakai dorongan SPSS 23.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan riset yang telah dicoba, ditemui perbandingan hasil antara kategori pengawasan serta pula kategori penelitian dalam identifikasi kosakata Bahasa Inggris anak umur 5- 6 tahun. Kelas eksperimen yang menggunakan permainan *Snakes and Ladders* modifikasi dan kelas kontrol dengan media *flashcard*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di kelas eksperimen Pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak rentang usia lima hingga enam tahun mempunyai dampak yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Dalam kelompok kontrol dilakukan *pre-test* dengan nilai keseluruhan 81 dan rata-rata 6,75. Hasil keseluruhan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *flashcard*, mengalami kenaikan dengan jumlah nilai 130 dan rata-rata 10,83. Sedangkan pada kelas eksperimen dilakukan *pre-test* dengan jumlah keseluruhan nilai 94 dan rata-rata 7,83. Setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan *Snakes and Ladders* Modifikasi terdapat keseluruhan hasil 217 dan rata-rata 18,08.

Untuk menguji kenormalan data, dilakukan uji *Liliefors* dengan

tujuan mengetahui data terdistribusi normal.

Dari percobaan normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil tes	pre-tes eksperimen	,191	12	,200*	,935	12	,440

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	,046	1	22	,832

yang dicoba, ditemui angka sig Kolmogorov- Smirnov pre- test serta post- tes pada kategori pengawasan dan penelitian merupakan 0, 200. Bersumber pada pada patokan pengukuran percobaan normalitas itu, membuktikan angka signifkn>dari 0, 05 hingga informasi berdistribusi wajar. Setelah itu dicoba percobaan homogenitas buat memandang informasi pada kategori ilustrasi bertabiat homogeny ataupun tidak.

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	
HASIL	Equal variances assumed	,046	,832	12,475	22	,000
	Equal variances not assumed			12,475	21,917	,000
post-tes eksperimen		,164	,200*	,925	12	,333
pre-tes control		,198	,200*	,894	12	,134
post-tes control		,197	,200*	,880	12	,088

Tabel 2. Uji Homogenitas

Dari data diatas, nilai signifikannya yaitu 0,832 , maka dapat disimpulkan bahwa 0,832 > 0,05 dan data bersifat homogeny.

Tabel 3. Independent Sample Test

Dari informasi diatas, angka signifikansi percobaan t sig levene' s test variances ialah 0, 832, dikenal angka sig(2 tailed) merupakan sebesar 0, 00< 0, 05 serta 0, 00< 0, 05. hingga bisa disimpulkan kalau Ha diperoleh serta Ho ditolak. Hasil

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

membuktikan kalau terdapat akibat signifikan dari pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan yang dilakukan guru dalam pengenalan kosakataa Bahasa Inggris di TK Angkasa Lanud Padang.

D. Kesimpulan

Bersumber pada hasil riset dari pre- tes serta pula post- test, sehingga didapat pada umumnya Gain score pada kategori penelitian 10, 25 serta di kategori control 4, 08 dengan perubahan hasil yang penting. Seingga bisa disimpulkan Ha diperoleh serta Ho ditolak. Hasil riset dari pemakaian permainan *snakes and ladders* modifikasi terdapat pengaruh pada pengenalan kosakat Bahasa Inggris anak di TK Angkasa Lanud Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana. (2020). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Repository Unja.
- Alshareef, A. S. (2023). *The Impact Of Using Games On Children Engagement And The Using Of The English Language Inside The Classroom*. 3, 1546–1561.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratik*. Rineka Cipta.
- Asadi, H., & Suryana, D. (2020). Studi Deskriptif Pengaruh Permainan Snakes and Ladders Terhadap Perkenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2993–3006.
- Askalin. (2013). *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Andi Nyonyo.
- 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.
- Fitriana, A., & Muryanti, E. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Dalam Keterampilan Literasi Membaca Anak 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang*. 08(September), 1255–1264.
- Harun, C. A. (2014). Learning English for Early Childhood Versus Local Culture. *Early Horizons: Journal of Early Childhood Education*, 5(2), 63–72.
- Hayati, M., & Rahimia, R. F. (2021). Pemanfaatan Youtube Channel Cocomelon Sebagai Media Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(1), 14–26. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v5i1.178>
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa

- Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Latifa, B., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Lapbook Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 29–41.
<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i1.2115>
- Marli'ah, S., & Apriliyana, F. N. (2021). Efektivitas Strategi Read Aloud Dalam. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 74–81.
- Monica, S. Z., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Media Power Point Interaktif dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4657–4664.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5972>
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mustafa. (2007). *30 Strategi Mendidik Anak*. Maghfiroh Pustaka.
- Okfia, W., & Jaya, I. (2021). Konstruktivis Teori dalam Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Flashcard di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 163–171.
- Prihatini, V. A., & Mursid, M. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61–82.
<https://doi.org/10.21580/joecce.v2i1.10346>
- Prof. Dr. Ridhahani, M. P. (2020). Metodologi Penelitian Dasar. In *Journal of Experimental Psychology: General* (Vol. 136, Issue 1). <https://idr.uin-antasari.ac.id/14146/>
- Ramdani, Z., Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2021). Penerapan permainan tradisional Bakiak Ular Tangga untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 1–14.
- Slamet. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (MIX Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Sujiono, yuliani. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks.
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Pratik Pembelajaran)*. UNP Press.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini (Stimulasi dan Aspek*

- Perkembangan). Kencana.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai aspeknya)*. Kencana Pranada Media Grup.
- Susanto. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Bumi Aksara.
- 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>
- Triandjojo, I. (2011). Proses Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Inggris Lewat Permainan Dan Mainan Pada Anak Usia Muda. *Majalah Ilmiah INFORMATIKA*, 2(3). <http://www.unaki.ac.id/ejournal/index.php/majalah-ilmiah-informatika/article/view/52>
- Trianto. (2016). *Desain Perkembangan Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini*. Kencana Pranada Media Grup.
- Yulsyofriend. (2013). *Permainan Membaca Dan Menulis Anak Usia Dini*. Suka Bima Press.
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). Teaching English To Preschool Children Through Games. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Zalmansyah, A., & Agency, I. (2024). PEMEROLEHAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI (*English Language Acquisition of Children Under Five*). January.