



## Pengaruh Permainan *What's Missing* terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak

Lestari Pebrianti<sup>1</sup>, Setiyo Utoyo<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang<sup>1</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang<sup>2</sup>

email: [lestaluhu2602@gmail.com](mailto:lestaluhu2602@gmail.com)<sup>1</sup>; [setiyo.utoyo@fip.unp.ac.id](mailto:setiyo.utoyo@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kosakata Bahasa Inggris anak yang disebabkan oleh penggunaan media, metode dan pendekatan pembelajaran kurang bervariasi sehingga tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan *What's Missing* terhadap pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dhamasraya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasi experimental* dengan jenis *one group pretest-posttest design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dari permainan *what's missing* terhadap variabel terikat yaitu kosakata Bahasa Inggris anak setelah digunakan. Teknik pengumpulan data digunakan tes lisan dan tes perbuatan, berupa pernyataan sebanyak 6 butir dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji hipotesis dan uji *normalized gain score* dengan SPSS 26 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya berdasarkan *paired sample t-test* (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *what's missing* berpengaruh terhadap pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dhamasraya.

**Kata Kunci :** permainan, kosakata Bahasa Inggris

### Abstract

This research was motivated by the low English vocabulary of children caused by the use of less varied media, methods and learning approaches, so the aim of this research was to determine the effect of the *What's Missing* game on children's English vocabulary recognition at the Bakti 77 Ampang Kuranji Islamic Kindergarten. Dhamasraya. This research uses a quantitative approach in the form of a quasi-experimental type with a one group pretest-posttest design which aims to determine the influence of the independent variable from the *what's missing* game on the dependent variable, namely children's English vocabulary after use. Data collection techniques used oral tests and action tests, in the form of statements totaling 6 items and data analysis techniques used normality tests, hypothesis tests and *normalized gain score* tests with SPSS 26 for Windows. The results showed that the data was normally distributed. Furthermore, based on the paired sample *t-test* (2-tailed) it is  $0.000 < 0.05$  so it can be concluded that the *what's missing* game has an effect on children's English vocabulary recognition at the Bakti 77 Ampang Kuranji Dhamasraya Islamic Kindergarten.

**Keywords:** games, English vocabulary

## PENDAHULUAN

Anak usia dini menurut *National Association For The Education Young Children* (NAEYC) Adalah anak yang berada pada rentang usia nol sampai delapan tahun. Secara yudiris anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak usia nol hingga enam tahun, masa ini sering disebut juga dengan masa keemasan (*golden age*) dalam usia ini masa pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang secara pesat dan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan yang sangat menentukan perkembangan selanjutnya. Tahapan tumbuh kembang anak begitu menakjubkan sebab di setiap fase perkembangannya anak tidak hanya berkembang pada aspek fisik saja, melainkan psikologis dan intelegensinya.

Jenjang pendidikan yang menjadi sorotan pemerintah adalah pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan ini terbagi menjadi tiga yaitu jalur pendidikan formal, non- formal, dan informal. Bentuk pendidikan anak usia dini (PAUD) ini di antaranya yang meliputi satuan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), Tempat Penitipan Anak (TPA), dan Raudhatul Athfal (RA), dan lain sebagainya sesuai yang ditetapkan menteri pendidikan. Lebih lanjut pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Dari beberapa aspek tersebut, aspek bahasa menjadi salah satu titik fundamental bagi perkembangan anak. menurut Isna (2019) bahasa merupakan aspek perkembangan penting pada anak usia dini. Keahlian bahasa memegang peranan berarti dalam pertumbuhan anak, sebab bahasa anak berkembang seiring dengan bertambahnya usia mereka. Kemampuan bahasa meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis berkembang sesuai tahap pertumbuhan anak. Dalam perkembangan bahasa anak membutuhkan stimulasi dari lingkungan terdekat dengan mereka dan perlu stimulasi dari rumah dengan orang tua dan saudara maupun stimulasi yang diberikan oleh guru di Taman kanak kanak.

Era globalisasi ini, setiap individu perlu menguasai bahasa Inggris untuk komunikasi Internasional. Pan & Block (2011) menjelaskan bahwa saat ini bahasa Inggris telah mendominasi dunia

perdagangan, industry, teknologi, dan pendidikan. Oleh karenanya, bahasa Inggris adalah bahasa dunia yang dipakai komunikasi di era globalisasi dan berperan penting dalam kehidupan sehari-hari Arumsari (2017). Sejalan dengan pendapat diatas, Menurut Handayani (2016) Bahasa Inggris adalah Bahasa global yang sangat berperan dalam interaksi dan komunikasi global seiring dengan kemajuan dan persaingan globalisasi”. Mengingat pentingnya menguasai bahasa Inggris, perlu dipelajari dari jenjang PAUD.

Pengenalan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini dimulai dengan kosakata serta konsep sederhana, sehingga mudah dipahami. Menurut Muryanti & Herma (2019) Bahasa Inggris untuk anak-anak adalah salah satu mata pelajaran yang diperkenalkan kepada siswa taman kanak-kanak. Karena bahasa Inggris telah mendunia, beberapa taman kanak-kanak menempatkan bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran dalam kurikulum lokal Sedangkan Nurzaman, dkk (2017) Bahasa Inggris merupakan bahasa asing atau bisa juga dikatakan sebagai bahasa kedua yang bisa digunakan oleh anak usia dini, pembelajaran bahasa Inggris perlu diajarkan kepada anak usia dini sebagai suatu upaya untuk menggali potensi anak sejak dini, karena pada masa ini merupakan masa yang paling baik atau biasa disebut

sebagai masa golden age atau masa keemasan dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah diserap oleh anak dan merupakan masa yang tidak akan terulang kembali semasa hidupnya, untuk itu perlu dilakukan berbagai usaha agar dapat menggali potensi yang dimiliki anak.

Adapun kemampuan yang diharapkan dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak adalah kemampuan dalam mengenal beberapa kosakata bahasa Inggris seperti matahari, bulan dan bintang. Menurut Muryanti (2022) Pada saat proses pengenalan kosakata, diharapkan memakai teknik serta media yang dapat meningkatkan keinginan belajar anak, sehingga apa yang dipelajarinya mudah untuk diserap. oleh karena itu guru harus merancang pembelajaran yang menarik bagi anak.

Hal itu dapat dilakukan melalui kegiatan permainan terarah, karena melalui permainan anak akan lebih cepat menampung informasi baru. Permainan memberikan peluang kepada anak untuk dapat berkomunikasi dan mengenal kosa kata baru, sehingga anak akan merasa senang dan tertarik dalam mengenal bahasa asing. Menurut Susanti & Muryanti (2023) Permainan merupakan sesuatu hal yang dilakukan untuk mencapai kesenangan hati Selain itu melalui permainan akan

menciptakan pengetahuan dan pengalaman anak sehingga akan menunjang dalam pengenalan bahasa Inggris. Banyak permainan yang dapat dilakukan untuk mengenalkan kosa kata bahasa Inggris diantaranya melalui permainan flash card , video games, ular tangga, wayang dan lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian tentang peningkatan kosa kata bahasa Inggris anak usia dini melalui permainan bisik berantai dengan media bergambar pada kelompok B. Dari hasil penelitiannya ini tampak bahwa permainan memberikan pengaruh serta peningkatan terhadap pengenalan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini. Dari penelitian ini dapat dilihat bahwa belajar melalui permainan sangat memberi pengaruh terhadap perkembangan anak (Rostoini, 2020)

Media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Media gambar merupakan media yang sederhana, mudah dalam pembuatannya, dan ditinjau dari pembiayaannya termasuk media yang murah harganya. Kartu gambar merupakan salah satu media yang membantu anak dalam memahami materi. Kartu gambar disebut juga dengan kartu bergambar. Kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang

mengingatkan dan menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Kartu bergambar biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besarkecilnya kelas yang dihadapi (Sukri, 2018).

Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan media kartu bergambar dapat membuat proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton Putra (2018). Selain itu media flash card dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif Fitriyani & Nulanda (2017). Media flash card meningkatkan efektifitas dan daya tarik belajar siswa dengan melihat benda-benda nyata menjadi lebih interaktif dan efektif digunakan dalam pembelajaran Utami ( 2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya, dapat dikatakan bahwa pengenalan kosa kata bahasa inggris anak usia 5-6 tahun masih kurang optimal serta minimnya, terlihat anak kesulitan menyebutkan kata yang di contohkan oleh guru. Selain itu kurang maksimalnya pembelajaran terutama dalam pengenalan kosa kata bahasa inggris ialah penerapan metode pembelajaran yang belum bervariasi dalam pengenalan kosa kata bahasa inggris, dimana guru lebih sering

menggunakan metode bercerita, tanya jawab menggunakan bahasa Indonesia sehingga anak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena pembelajaran yang begitu begitu saja. Hal ini mengakibatkan anak mudah lupa terhadap kosakata pembelajaran bahasa Inggris yang sudah diajarkan atau diperkenalkan, sehingga dapat dikatakan pengenalan atau pengajaran kosakata bahasa Inggris kepada anak kurang efektif.

Kendala lain yang mempengaruhi pengenalan kosakata bahasa Inggris anak yaitu masih minimnya media yang digunakan dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak. Media dan permainan yang sering digunakan dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris ialah majalah, buku cerita dan permainan kartu gambar yang ditempel dipapan tulis, kemudian guru menyebutkan dan anak mengulangi. Sehingga keterbatasan media tersebut menimbulkan rasa bosan kepada anak.

Untuk mengembangkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak, guru perlu menggunakan strategi, media dan permainan yang tepat. Salah satu media permainan yang dapat digunakan untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak yaitu permainan *What's Missing*. Permainan *What's Missing* merupakan pengembangan dari permainan yang

menggunakan *Flashcards* (Wardiana, 2021). Permainan *What's Missing* merupakan karakteristik dari *Flashcards*, yang sangat cocok digunakan untuk pengenalan kosakata anak dan juga diciptakan untuk melatih daya ingat dan fokus anak didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang pengaruh Permainan *What's Missing* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji, Dharmasraya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental* dengan jenis *one group pretest-posttest design*, dengan melakukan *pretest* dan *posttest* agar bisa dibandingkan dengan sebelum atau sesudah diberikan perlakuan. Didalam penelitian ini, kelas yang digunakan yaitu B1. Populasi dalam penelitian ini anak Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Tahun Ajaran 2023/2024 pada kelas B yang berjumlah 56 orang dengan usia 5-6 tahun. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Kelompok B1 dengan delapan anak perempuan dan enam anak laki-laki umur 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dharmasraya.

Teknik yang digunakan dalam data ini adalah dengan menggunakan observasi terstruktur, tes dan dokumentasi. Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini berupa foto-foto ketika anak melakukan kegiatan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini selanjutnya divalidasi oleh dosen yang *expert* yaitu ibu Elise Muryanti, M.Pd. Setelah divalidasi, instrumen lalu diuji cobakan di Taman Kanak-kanak. Setelah data didapatkan, maka melakukan uji coba validasi instrumen dengan bantuan aplikasi *SPSS 26*.

Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) Uji Normalitas, Data empirik yang sudah diperoleh atau didapatkan perlu diuji terlebih dahulu agar dapat mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. 2) Uji Hipotesis. Menjawab pertanyaan itu, disusun suatu jawaban sementara yang kemudian dibuktikan melalui penelitian empiris, tetapi pernyataan itu masih bersifat dugaan dan pada tahapan ini peneliti mengumpulkan data untuk menguji hipotesis penelitian (Nuryadi dkk, 2017: 74). Taraf signifikansi dalam uji *paired sampel t-test* yaitu sebesar 0,05. Jika  $sig. (2-tailed) < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya, terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan permainan *what's missing*. Sebaliknya, Jika  $sig. (2-$

$tailed) > 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diiterima. Artinya, terdapat tidak terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan permainan *what's missing*. Teknik analisis yang terakhir yaitu uji *normalized gain score*. Uji *normalized gain score* digunakan untuk mengetahui selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian data normalitas dilakukan sebagai langkah untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Adapun pengujian normalitas data pengaruh permainan *whats missing* terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Inggris anak kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Dhamasraya menggunakan uji *shapiro wilk*. Maka berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan SPSS 26 ditarik kesimpulan bahwa pada data *pre-test* menunjukkan nilai  $sig. 0,138 > 0,05$ , sehingga data *pre-test* dinyatakan berdistribusi normal. Sementara pada data *post-test* menunjukkan nilai  $sig. 0,191 > 0,005$ , sehingga data *post-test* juga dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji prasyarat, diketahui bahwa data berdistribusi normal, maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis penelitian dengan menggunakan teknik uji *paired sample t-test*. Dasar pengambilan

keputusan yaitu apabila nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian *treatment* permainan *whats missing* terhadap pengenalan kosa kata bahasa inggris pada data *pre-test* dan *post-test* anak. Dan jika nilai sig (2-tailed)  $> 0,05$ , maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian *treatment* permainan *whats missing* terhadap pengenlan kosa kata bahasa inggris anak pada data *pre-test* dan *post-test*. Adapun diperoleh data nilai sig= $0,001$  yang berarti data lebih kecil dari  $\alpha=0,005$  atau  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

$-H_0$  (Hipotesis Nihil)= Tidak terdapat pengaruh yang signifikan daam pemberian *treatment* permainan *whats missing* terhadap pengenalan kosa kata bahasa inggris anak Kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kurnji Dhamasraya paa taraf  $0,05$ . Dinyatakan ditolak

$-H_a$  (Hipotesis Kerja)= Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian *treatment* permainan *whats missing* terhadap pengenalan kosa kata bahasa inggris anak Keompok B1 di Taman Kanak-kanak Isam Bakti 77 Ampang Kurnji Dhamasraya paa taraf  $0,05$ . Dinyatakan diterima

Setelah mendapatkan perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* melalui uji hipotesis uji paired sampe t-test

maka dilanjutkan dengan uji *n-gain score* dengan hasil pengolahan data sebagai berikut:

Dalam melakukan pengukuran uji *n-gain score* terdapat kriteria skor *n-gain* untuk meihat seberapa besar pengaruh atau sumbangan keefektivitasan suatu tata cara atau *treatment*. Berdasarkan pengukuran uji *ngain score* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *n-gain score* yakni  $0,7084$  lebih besar  $0,7$  maka kategori yang diperoleh yaitu tinggi yang berarti nilai efektifmya yaitu cukup efektif. Kemudian untuk *n-gain* persen niai rata-rata atau mean yang diperoleh yaitu  $70,8373$  yang berarti terletak diantara dari  $56-75$  maka kategori yang diperoleh yaitu cukup efektif.

Salah satu keterampilan yang penting untuk distimulasi kepada anak yaitu pengenalan kosa kata Bahasa inggris. Pada penelitian ini kondisi penegenalan kosa kata bahasa inggris anak sudah mampu mendengarkan guru mejelaskan permainan dengan menggunakan kartu bergambar berdasarkan tema dan subtema yang digunakan, Anak sudah mampu menyebutkan kartu bergambar yang hilang berdasarkan arahan guru, Anak sudah mampu mengingat gambar-gambar yang di perlihatkan oleh guru dan mengetahui kartu bergambar yang di hilangkan oleh guru, Anak sudah mampu menunjukkan gambar yang diminta oleh guru dalam bahasa

inggris, Anak sudah mampu mengartikan kata bahasa inggris sesuai dengan kartu yang ditunjuk oleh guru, Anak sudah mampu menyebutkan kata dalam bahasa inggris sesuai kartu bergambar sesuai dengan arahan guru. Yang mana menurut Baiti (2011) pengenalan kosa kata bahasa inggris pada anak dapat berupa menyebutkan, mengingat, menunjukkan mengartikan kata bahasa inggris ke Bahasa Indonesia. Menurut Nugraha (2017) kosa kata bahasa inggris atau vocabulary merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila menggunakan bahasa tersebut.

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan *what's missing* dapat dijadikan media untuk pengenalan kosa kata bahasa inggris pada anak sesuai dengan pendapat Wardiana (2021) Permainan *What's Missing* merupakan pengembangan dari permainan yang menggunakan *flashcard*, dimana permainan ini pada dasarnya karakteristik dari kartu bergambar yang sangat cocok untuk pengenalan kosa kata anak. Hariyanti & Tejaningrum (2020) kartu bergambar (*Flash card*) merupakan kartu belajar yang praktis, aplikatif dan efektif yang mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang

membantu mengingatkan atau mengarahkan anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu, yang memiliki ukuran gambar 8x12 cm, 25x30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang di hadapi atau juga karakteristik anak yang ada.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pemaparan pada pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemberian *treatment* permainan *what's missing* kepada anak mampu menambah kosa kata bahasa inggris anak. Sebagaimana data yang telah diolah oleh peneliti, didapatkan perbedaan yang cukup jauh pada hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* pada anak. Pada data *pretest* diperoleh skor rata-rata pengenalan kosa kata anak secara keseluruhan sebesar 10,89 sementara setelah diberikan perlakuan tingkat pengenalan kosa kata anak berkembang pesat dari sebelumnya yaitu mencapai rerata 16,36 yang artinya pengenalan kosa kata anak telah berkembang sesuai harapan. Kemudian didapati uji normalitas bahwa pada data *pre-test* menunjukkan nilai  $sig$   $0.138 > \alpha$   $0.05$ , sehingga data *pretest* dinyatakan berdistribusi normal. Sementara pada data *posttest* menunjukkan nilai  $sig$   $0.191 > \alpha$   $0.05$ , sehingga data *post-test* juga dinyatakan

berdistribusi normal. Dan dilakukan uji hipotesis melalui *uji paired sample t-test*, diperoleh *sig (2- tailed)* sebesar  $0.000 < 0.05$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan hasil penelitian bahwa permainan *what's missing* berpengaruh terhadap pengenalan kosa kata Bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak Islam Bakti 77 Ampang Kuranji Dhamasraya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arumsari, A. D., Arifin, B., & Rusnalasari, Z. D. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di Kec Sukolilo Surabaya. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 133.  
<https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v4i2.3575>
- Baiti, Noor. 2021. Perkembangan anak melejitkan potensi anak sejak dini.
- Depdiknas. 2003. *Tentang Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psychopathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182.  
<https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Haryanti, Dwi & tejaningrum Dhiarti. 2020. Keaksaraan awal anak usia dini. Jawa Tengah: NEM <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20260>
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurna Al-Athfal*, 2(1), 62-69.  
[https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/Al\\_Athfal/article/view/140](https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/Al_Athfal/article/view/140)
- Muryanti, E., & Herman, Y. (2019). Introducing English Vocabularies To Children By JoliJoli Play. *ELP (Journal of English Language Pedagogy)*, 4(2), 27-33.
- Muryanti, E. (2022). Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 216-221.
- Muryanti, E. (2023). Efektivitas Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Permainan Mystery Box Di Taman Kanak-kanak Ulul Ilmi Padang. *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 127-141  
<https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1270>
- Nurzaman, I., Yasbiati, Y., & Rahmatty, E. (2017). Penggunaan Permainan Pesan Gambar Berantai untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 40-52.
- Pan, L., & Block, D. (2011). English as a “global language” in China: An investigation into
- Rostini, S., & Nafiqoh, H. (2020). Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Permainan Pesan Berantai Dengan Media Gambar. *Ceria (Cerdas Energik Responsif*