



**PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL UNTUK
 MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
 ANAK USIA DINI**

*The Application of Digital Snakes and Ladders Game to Improve English Vocabulary
 Mastery of Early Childhood*

Nina Septiani Busran
 IAI DDI Pangkajene Sidrap
ninaseptianibusran@gmail.com

Zulkifli Surahmat
 IAI DDI Pangkajene Sidrap
zulkiflisurahmat9@gmail.com

Rahmaniar
 Universitas Negeri Makassar
niarmahmuddin@gmail.com

MN Jamaliah
 IAI DDI Pangkajene Sidrap
jamaliamursal@gmail.com

Ahmad Rizal Majid
 IAI DDI Pangkajene Sidrap
ahmadrisalmajid994@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to explore the implementation of digital Snakes and Ladders in enhancing English vocabulary skills among early childhood students at TK PGRI Melati Bapangi, Panca Lautang District, Sidenreng Rappang Regency. The study employs a quasi-experimental design with a pre-test and post-test approach involving two groups of participants. A total of 30 children aged 5-6 years were divided into two groups: an experimental group that used the digital Snakes and Ladders game and a control group that followed conventional teaching methods. The findings indicate that children in the experimental group experienced a significant improvement in their English vocabulary acquisition compared to the control group. Pre-test and post-test data reveal a 35% increase in the experimental group, whereas the control group showed only a 14% increase. These results confirm that digital game-based learning is more effective in enhancing children's engagement and accelerating vocabulary comprehension than traditional methods. This study concludes that digital games, such as Snakes and Ladders, can effectively support language learning by providing an engaging and motivating environment for young learners. Therefore, integrating digital tools in early childhood education is recommended to enhance language development and foster an enjoyable learning experience.

Keywords: *Digital Games, Early Childhood Education, Vocabulary Acquisition*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan permainan Ular Tangga digital dalam meningkatkan keterampilan kosakata bahasa Inggris di kalangan siswa usia dini di TK PGRI Melati Bapangi, Kecamatan Panca Lautang, Kabupaten Sidenreng Rappang. Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan pendekatan pre-test dan post-test terhadap dua kelompok partisipan. Sebanyak 30 anak usia 5-6 tahun dibagi menjadi dua kelompok, penelitian ini melibatkan dua kelompok anak-anak: kelompok eksperimen yang menggunakan permainan ular tangga digital dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris dibandingkan dengan kelompok kontrol. Data pre-test dan post-test mengindikasikan peningkatan sebesar 35% pada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 14%. Dari Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dan mempercepat pemahaman kosakata dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan digital, seperti Ular Tangga, dapat mendukung pembelajaran bahasa secara efektif dengan memberikan lingkungan yang menarik dan memotivasi bagi para pembelajar muda. Studi ini menyarankan agar pengintegrasian alat digital seperti ini dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan mempromosikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci : Akuisisi Kosakata, Pendidikan Anak Usia Dini, Permainan Digital.

A. PENDAHULUAN

Bahasa adalah sistem komunikasi yang digunakan manusia untuk saling berinteraksi, baik secara lisan dengan suara dan ucapan, maupun secara tertulis dengan simbol atau tulisan. Menurut Mailani et al (2022) Fungsi utama bahasa adalah untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi, serta membangun hubungan antar individu. Secara umum, bahasa terdiri dari elemen-elemen seperti kata, tata bahasa, dan makna. Dalam bahasa lisan, kita mengandalkan suara, intonasi, dan ekspresi wajah, sedangkan dalam bahasa tertulis, simbol seperti huruf, angka, dan tanda baca digunakan untuk mewakili kata dan ide.

Salah satu contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah permainan ular tangga. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih, di mana papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak kecil, beberapa di antaranya terdapat gambar "ular" atau "tangga" yang menghubungkan kotak satu dengan yang lainnya. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870 dan hingga kini masih populer di kalangan anak-anak (Mohanty, P, 2012)

Anak usia dini adalah mereka yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun, masa yang penting untuk perkembangan fisik, kognitif, dan emosional mereka. Usia ini adalah periode kritis di mana anak mengalami

pertumbuhan pesat dan perkembangan yang sangat unik. Anak-anak di usia ini memiliki karakteristik yang berbeda dan mengikuti tahapan perkembangan yang sangat spesifik. Oleh karena itu, penting untuk memberikan media pembelajaran yang tepat dan menarik, seperti permainan ular tangga digital, yang dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berbagai aspek, termasuk penguasaan kosa kata Bahasa Inggris. (Afnita & Latipah, 2021)

Permainan ular tangga digital, yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris pada anak usia dini, memegang peranan yang sangat penting. Dengan menggunakan media digital ini, anak-anak akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar sambil bermain. Hal ini sangat relevan mengingat banyak anak usia dini yang kurang tertarik belajar Bahasa Inggris, padahal bahasa tersebut sangat penting untuk perkembangan mereka.

Penerapan permainan ular tangga digital memberikan solusi yang menyenangkan, memudahkan mereka dalam memahami konsep yang diajarkan, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Meskipun telah dilakukan berbagai upaya dalam pengajaran Bahasa Inggris kepada anak-anak melalui media seperti permainan Ular Tangga digital, masih terdapat berbagai tantangan yang dihadapi di

TK PGRI Melati Bapangi, Kecamatan Panca Lautang, Kabupaten Sidenreng Rappang.. Penelitian menunjukkan bahwa beberapa anak mengalami kesulitan dalam mengingat kosa kata Bahasa Inggris meskipun telah diulang berkali-kali.

Media yang digunakan di sekolah ini, seperti tembok dan proyektor, memang membantu, namun belum cukup maksimal untuk mengatasi masalah ini. Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini yang bertujuan untuk memberikan pendidikan berkualitas, TK PGRI Melati Bapangi memiliki tantangan besar dalam menyampaikan materi Bahasa Inggris dengan cara yang menarik dan efektif.

Usia prasekolah merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan potensi anak. Daya ingat anak usia dini sangat mendasar, sehingga penting untuk mengenalkan bahasa sejak dini, seperti yang diajarkan dalam ajaran Islam melalui Al-Qur'an. Dalam Surah Al-Isra ayat 36, Allah SWT berfirman, "Janganlah engkau mengikuti sesuatu yang tidak kau ketahui. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggungjawabannya."

Ayat ini mengajarkan pentingnya memberikan informasi yang tepat dan sesuai dengan pemahaman anak. Oleh karena itu, para pendidik memiliki peran penting dalam memilih metode

pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak, yaitu dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Menurut Masri et al (2018) Penggunaan media interaktif seperti permainan, gambar, lagu, dan aktivitas fisik dapat sangat membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep baru. Dalam hal ini, permainan ular tangga digital menjadi alternatif yang tepat untuk menyampaikan kosa kata Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan. Metode yang diterapkan haruslah bertahap agar anak-anak tidak merasa kewalahan dan dapat dengan mudah memahami informasi yang diberikan. Pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu anak memahami materi, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir kritis dan memilih informasi sesuai dengan pemahaman mereka. Belajar Bahasa Inggris sejak dini juga membantu anak untuk melihat dunia dari sudut pandang yang berbeda, memperkaya kemampuan ekspresi diri mereka.

Di TK PGRI Melati Bapangi, meskipun sudah menggunakan media ular tangga digital untuk memperkenalkan kosa kata Bahasa Inggris, masih ada beberapa anak yang belum dapat mengingat kosa kata dengan baik. Hal ini terlihat dari hasil pembelajaran, hamper semua peserta didik memiliki nilai dan kemampuan yang standar dalam penguasaan Bahasa Inggris. Berdasarkan kondisi ini,

peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang penguasaan kosa kata Bahasa Inggris dengan memanfaatkan permainan ular tangga digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana permainan ular tangga digital dapat meningkatkan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris anak usia dini di TK PGRI Melati Bapangi.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan pendekatan pre-test dan post-test terhadap dua kelompok partisipan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B di TK PGRI Melati Bapangi, Kecamatan Panca Lautang, Kabupaten Sidenreng Rappang, yang berusia antara 5-6 tahun.

Sebanyak 30 anak dipilih sebagai partisipan penelitian dan dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok eksperimen terdiri dari 15 anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan permainan Ular Tangga digital sebagai media utama dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Sementara itu, kelompok kontrol yang juga terdiri dari 15 anak mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional yang digunakan oleh sekolah, seperti pengajaran berbasis

ceramah dan penggunaan media gambar statis.

Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik usia dini, di mana anak-anak dalam rentang usia tersebut berada pada tahap perkembangan kognitif dan bahasa yang pesat. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama:

1. Tes berupa pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata.
2. Observasi terhadap aktivitas anak-anak selama proses pembelajaran untuk melihat keterlibatan mereka dalam permainan Ular Tangga digital
3. Wawancara dengan guru kelas untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai efektivitas metode yang diterapkan.

Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test dari kedua kelompok untuk mengidentifikasi apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak-anak setelah menggunakan permainan Ular Tangga digital.

C. HASIL PENELITIAN

1. Implementasi Permainan Ular Tangga Digital

Mengimplementasikan permainan ular tangga digital di TK PGRI Melati Bapangi dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang dinilai dapat memberikan hasil yang terbaik.

Adapun hasil wawancara dari guru tentang cara mengimplementasikan permainan ular tangga digital untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di TK PGRI Melati Bapangi adalah sebagai berikut: Bagaimana cara ibu mengimplementasikan permainan ular tangga digital untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa inggris anak usia dini di TK PGRI Melati Bapangi?

Untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris anak-anak, saya mengimplementasikan permainan ular tangga digital dengan memberikan instruksi yang jelas dan membuat mereka aktif berpartisipasi. Misalnya, setiap kali anak-anak bergerak dalam permainan, saya meminta mereka untuk mengucapkan kata dalam bahasa Inggris yang sesuai dengan gambar atau kategori yang ada. Jika mereka benar, mereka mendapatkan kesempatan untuk maju. Dengan cara ini, anak-anak terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan tidak merasa seperti belajar melainkan belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penerapan permainan ular tangga digital dapat dilaksanakan sebagai berikut :

a. Persiapan Kosa Kata:

- 1) Pilih kosa kata Bahasa Inggris yang sesuai dengan tema atau topik yang sedang diajarkan kepada anak-anak.

- 2) Sesuaikan kosa kata dengan tingkat pemahaman anak usia dini, seperti kata-kata yang berkaitan dengan benda-benda sehari-hari (misalnya: *apple, cat, dog, ball*) atau kategori yang mudah dikenali (misalnya: warna, angka, nama hewan).
- b. Memberikan Instruksi yang Jelas:
 - 1) Jelaskan aturan permainan kepada anak-anak sebelum dimulai, pastikan mereka memahami bagaimana cara bermain.
 - 2) Pastikan anak-anak tahu bahwa setiap kali mereka berhenti di kotak tertentu, mereka harus mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris yang sesuai dengan gambar atau kategori yang ada di kotak tersebut.
- c. Interaksi dalam Permainan:
 - 1) Setiap kali anak-anak bergerak maju atau mundur dalam permainan ular tangga digital, minta mereka untuk mengucapkan kata-kata bahasa Inggris yang ada pada kotak tempat mereka berhenti.
 - 2) Dukung anak-anak dengan memberikan petunjuk atau bantuan jika mereka kesulitan mengucapkan kata atau membutuhkan bantuan dalam mengingat.
- d. Memberikan Umpan Balik Positif:
 - 1) Jika anak-anak berhasil mengucapkan kata dengan benar, beri pujian atau dorongan positif, misalnya “Bagus sekali! Sekarang kamu bisa maju!”.
 - 2) Anak-anak yang dapat mengucapkan kata dengan benar diberikan kesempatan untuk melanjutkan permainan dan maju ke kotak berikutnya.
- e. Menggunakan Gambar atau Suara Pendukung:

Setiap kata yang dipelajari dapat dilengkapi dengan gambar atau suara yang membantu anak-anak mengasosiasikan kata dengan benda atau objek nyata, meningkatkan pemahaman mereka terhadap kata tersebut.
- f. Membuat Permainan Menjadi Menyenangkan dan Interaktif:

Ciptakan suasana yang menyenangkan sehingga anak-anak merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Gunakan elemen gamifikasi untuk menjaga semangat mereka, seperti kompetisi ringan atau hadiah kecil saat mereka berhasil mengucapkan kata dengan benar.
- g. Pengulangan untuk Penguatan:

Setelah permainan selesai, beri kesempatan anak-anak untuk bermain lagi dengan kosa kata yang sama, atau pilih kosa kata baru untuk dipelajari. Pengulangan ini akan membantu mereka lebih mudah mengingat dan menguasai kata-kata tersebut.
- h. Evaluasi Perkembangan:

Selama dan setelah permainan, evaluasi kemampuan anak-anak dalam mengucapkan dan mengenali kosa kata bahasa Inggris. Amati apakah mereka

menunjukkan perkembangan dan rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris.

i. Membiasakan Belajar dengan Cara Bermain:

Pastikan anak-anak memahami bahwa pembelajaran bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan mengintegrasikan permainan dalam proses belajar, anak-anak akan lebih terbuka untuk belajar Bahasa Inggris secara aktif dan terus berusaha untuk meningkatkan kemampuan mereka.

2. Hasil Pre-test & Post-Test

Berikut adalah data perbandingan hasil pre-test dan post-test dari anak-anak yang mengikuti permainan ular tangga digital dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris:

Data Hasil Pretest dan Post-Test			
Kelompok	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
Eksperimen	45%	80%	35%
Kontrol	46%	60%	14%

Data di atas menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan permainan ular tangga digital mengalami peningkatan penguasaan kosa kata lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan digital lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Dari Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh SP (2022)

Dalam konteks penerapan permainan ular tangga digital di TK PGRI Melati Bapangi, penting untuk memahami hambatan yang mungkin dihadapi oleh guru serta peluang yang bisa dimaksimalkan. Salah satu hambatan utama yang dihadapi dalam penerapan permainan ular tangga digital di TK PGRI Melati Bapangi adalah keterbatasan akses internet dan perangkat yang tersedia di sekolah.

Keterbatasan ini membuat permainan tidak dapat dijalankan secara maksimal di semua kelas. Hal ini senada dengan pendapat Anggraini dan Winarti (2023) Terbatasnya aksesibilitas, disparitas teknologi di berbagai wilayah, dan tantangan integrasi teknologi dalam kurikulum adalah sebagian dari kendala yang dihadapi. Dalam konteks ini, tidak semua anak dapat berpartisipasi dalam permainan secara bersamaan, karena tidak semua kelas memiliki perangkat yang cukup atau akses internet yang stabil. Akibatnya, pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran menjadi terbatas, sehingga tujuan untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris secara optimal menjadi lebih sulit tercapai.

Meskipun menghadapi hambatan terkait dengan keterbatasan fasilitas, seperti akses internet yang terbatas dan jumlah perangkat yang tidak mencukupi,

permainan ular tangga digital tetap memiliki peluang besar yang dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Keterbatasan fasilitas ini tentu saja menghalangi penerapan permainan ini secara maksimal di setiap kelas. Tidak semua anak memiliki kesempatan untuk bermain secara bersamaan karena terbatasnya perangkat yang tersedia, dan beberapa kelas mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses permainan digital ini karena masalah koneksi internet yang tidak stabil. Hal ini tentunya menjadi tantangan yang perlu diatasi agar setiap anak dapat merasakan manfaat yang optimal dari permainan ini.

3. Peluang yang Dapat Dimanfaatkan

Meskipun ada hambatan tersebut, peluang yang ditawarkan oleh permainan ular tangga digital sangat besar dan menjanjikan. Salah satu keuntungan utama dari permainan ini adalah sifatnya yang sangat menarik dan menyenangkan, yang membuat anak-anak lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Permainan ular tangga digital dirancang dengan elemen visual yang kaya, seperti gambar-gambar yang berhubungan dengan kosa kata yang dipelajari, serta efek suara yang memperkaya pengalaman belajar. Elemen-elemen ini membuat anak-anak lebih mudah mengingat kata-kata Bahasa Inggris yang mereka pelajari, karena mereka mengaitkan kata tersebut dengan gambar atau suara yang ada (Mayer, 2005).

Dengan perbaikan dalam hal fasilitas dan dukungan teknologi, seperti peningkatan akses perangkat dan koneksi internet yang lebih stabil, permainan ular tangga digital bisa lebih optimal diterapkan. Jika fasilitas ini dapat ditingkatkan, permainan ini berpotensi menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak-anak. Anak-anak dapat belajar lebih cepat dan lebih mudah mengingat kosa kata Bahasa Inggris, sambil tetap merasa senang dan termotivasi. Peningkatan daya ingat anak usia dini dapat meningkat dengan optimal jika pembelajaran atau stimulasi dilaksanakan dengan penuh keceriaan. Ini sejalan dengan penelitian Surahmat (2019) bahwa dalam meningkatkan daya ingat dibutuhkan motivasi dan metode pengajaran yang tepat

Oleh karena itu, meskipun terdapat hambatan yang berhubungan dengan fasilitas, peluang besar yang ditawarkan oleh permainan ular tangga digital sangat berpotensi memberikan dampak positif yang signifikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris anak-anak di sekolah ini.

D. PEMBAHASAN

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Ular Tangga digital memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan penguasaan

kosakata Bahasa Inggris anak usia dini di TK PGRI Melati Bapangi. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, kelompok eksperimen yang menggunakan permainan Ular Tangga digital mengalami peningkatan penguasaan kosakata sebesar 35%, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami peningkatan sebesar 14%. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Khomsin & Rahimmatussalisa (2021) bahwa bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal kosakata bahasa Inggris dengan mudah dan menyenangkan, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kosa kata bahasa Inggris.

Penerapan permainan ular tangga digital di TK PGRI Melati Bapangi menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini. Pembelajaran berbasis permainan ini efektif karena menggabungkan elemen interaktif dan menyenangkan, yang sesuai dengan prinsip *game-based learning*. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh

Guru memberikan instruksi yang jelas dan memastikan anak-anak berpartisipasi aktif, dengan mengucapkan kata dalam bahasa Inggris sesuai gambar atau kategori pada kotak yang mereka singgahi. Penggunaan gambar dan suara juga meningkatkan daya ingat anak-anak, mengaitkan kata-kata dengan benda nyata. ini

sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Temel dan Baturay (2018) bahwa melalui game anak-anak dapat .

Namun, tantangan muncul akibat keterbatasan perangkat dan akses internet yang mempengaruhi keberlangsungan permainan di seluruh kelas. Keterbatasan ini sesuai dengan temuan Winarti tentang disparitas akses teknologi di berbagai wilayah. Untuk mengatasi masalah ini, perbaikan infrastruktur teknologi, seperti perangkat yang memadai dan koneksi internet stabil, sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran digital.

Meskipun begitu, peluang besar juga dapat dimanfaatkan. Pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang berpotensi mempercepat penguasaan kosakata. Pengulangan dalam permainan juga terbukti efektif dalam memperkuat memori anak. (Li dan Ni, 2020)

Jika fasilitas diperbaiki, permainan ular tangga digital bisa lebih optimal digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mempercepat penguasaan. Meskipun ada hambatan terkait fasilitas, antusiasme anak-anak dalam mengikuti permainan tetap tinggi, menandakan bahwa

gamifikasi dapat sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan mereka.

Secara keseluruhan, meskipun terdapat tantangan teknis, penerapan permainan ular tangga digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris di TK PGRI Melati Bapangi, asalkan fasilitas dan dukungan teknologi ditingkatkan.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan Ular Tangga digital secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di TK PGRI Melati Bapangi. Berdasarkan data pre-test dan post-test, kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 35%, sementara kelompok kontrol hanya meningkat 14%. Hasil ini membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan digital lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan keterlibatan anak dan mempercepat pemahaman kosakata. Keberhasilan ini didukung oleh berbagai faktor, seperti interaksi aktif dalam permainan, penggunaan gambar dan suara sebagai media pendukung, serta suasana belajar yang menyenangkan. Permainan Ular Tangga digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi bagi anak-anak, sehingga mereka lebih mudah dalam mengingat dan memahami kosakata baru.

Namun, terdapat beberapa tantangan dalam penerapan metode ini, seperti keterbatasan akses perangkat dan jaringan internet yang dapat menghambat kelangsungan pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas metode ini, disarankan adanya dukungan infrastruktur teknologi yang lebih baik.

Dengan mempertimbangkan manfaat dan tantangan yang ada, penelitian ini merekomendasikan integrasi permainan digital dalam pendidikan anak usia dini sebagai metode yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris sejak dini. Meskipun terdapat hambatan seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, permainan ular tangga digital tetap memiliki potensi besar dalam pembelajaran. Tantangan terkait fasilitas ini dapat diatasi dengan peningkatan infrastruktur yang mendukung, sementara elemen visual dan interaktif permainan membuat anak-anak lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Dengan perbaikan fasilitas, permainan ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Bagi Pengembangan Profesional Guru Kreativitas guru sangat penting, terutama di kelas B yang mayoritas siswa aktif dan responsif. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat memperkaya proses belajar dan mendorong keterlibatan siswa.

Bagi Penelitian Selanjutnya Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan permainan ular tangga digital dengan menambah jumlah petak permainan untuk memperpanjang durasi belajar sambil bermain. Ukuran petak permainan juga dapat diperbesar agar lebih nyaman digunakan oleh anak-anak.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, J., & Latipah, E. (2021). Perkembangan moral anak usia dini usia 0-6 tahun dan stimulasinya. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 16(2), 289-306. doi:<https://doi.org/10.24090/yinyang.v16i2.4421>
- Anggraini, & Winarti. (2023). Problematika penggunaan platform Merdeka Mengajar (PMM) pada daerah tanpa jaringan listrik (Studi di SMPN Satu Atap 2 Mentaya Hulu). *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(2), 103–112.
- Khomsin, & Rahimmatussalisa. (2021). Efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25-33.
- Mailani, O., Nuareni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *KAMPRET Journal*, 1(2), 1-10.
- Masri, M. J., Humairah, N. A., & Sartika, D. (2018). Penerapan pendekatan kontekstual dengan simulasi macromedia flash untuk mereduksi miskonsepsi peserta didik. *PHYDAGOGIC Jurnal Fisika dan Pembelajarannya*, 1(1), 1-6. doi:<https://doi.org/10.31605/phy.v1i1.181>
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Mohanty, P. (2012). "From Moksha Patam to Snakes and Ladders: The Evolution of an Ancient Indian Game." *International Journal of Traditional Games and Sports*, 5(2), 45-59
- Temel, S., & Baturay, M. H. (2018). The effect of digital game-based learning on students' achievement and motivation in learning English as a foreign language. *Educational Technology & Society*, 21(1), 73-83.
- Li, M., & Ni, X. (2020). The impact of repetition on vocabulary learning and retention in language education. *Language Teaching Research*, 24(1), 78-94.
- SP, E. F. (2022). Pengaruh Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar dan Hasil. *Edunusa: Journal of Economics and Business Education*, 2(1), 18-30.
- Tatminingsih, S., & Cintasih, I. (2016). *Hakikat anak usia dini: Perkembangan dan konsep dasar*



pengembangan anak usia dini, 1, 1-65.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Widijaya, W., Anita, A., Khairi, M. Z., Cempaka, D. R., Aini, D. N., Jeslin, J., & Delny, D. (2022). Sosialisasi internet sehat dan aman di SMP Kristen Immanuel Batam dalam rangka implementasi mata kuliah kewarganegaraan. *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 4(1). <https://doi.org/10.37253/nacospro.v4i1.7025>

Surahmat, Z. (2019). Peningkatan daya ingat anak terhadap pengenalan huruf hijaiyyah melalui penggunaan metode bernyanyi. *Al Mumtaz: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-10.