

## Bermain Peran, Belajar Bahasa: Inovasi Mengembangkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Islamic Santitham Foundation School, Thailand

Fara Aulia<sup>1</sup>, Khusniyati Masykuroh<sup>2</sup>, Suchada<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka  
E-mail: [faraaulia241@gmail.com](mailto:faraaulia241@gmail.com)<sup>1</sup>, [Khusniyati.masykuroh@uhamka.ac.id](mailto:Khusniyati.masykuroh@uhamka.ac.id)<sup>2</sup>

### Article History:

Received: 12 Januari 2024

Revised: 12 Maret 2024

Accepted: 18 Mei 2024

**Keywords:** Role playing, language learning, English, early childhood

***Abstract:** This international KKN – PPL activity which was carried out for one month aims to develop the English language skills of young children at the Islamic Santitham Foundation School, Nakhon Si Thammarat, Thailand. The implementation stages are carried out twice a week and evaluated to see the progress of the Role Playing method activities. The results achieved from this activity were proven to be an increase in insight and better ability to communicate in English. The role playing method in the English learning process contributes to creating a fun English learning process. Support and contribution from the school as well as thorough preparation are the keys to the success of this activity. This activity program is supported by the school to continue and be developed to improve the English of students at the Islamic Santitham Foundation School.*

### PENDAHULUAN

Dalam mencapai tingkat belajar yang tinggi, penting untuk memprioritaskan minat terlebih dahulu. Fondasi pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini menjadi krusial dalam mengembangkan keterampilan berbahasa. Minat didefinisikan sebagai kecenderungan yang konsisten untuk fokus dan mengingat kegiatan tertentu (Karnasih, 2019). Pada anak usia dini, minat dapat diukur melalui observasi terhadap beberapa aktivitas yang mencerminkan minat. Dari yang peneliti lihat, bahwa contoh konkret yang dilakukan di sekolah tersebut ialah dengan cara bermain sambil belajar. Hal tersebut dapat diketahui seberapa antusias anak untuk ikut dalam permainan tersebut dengan menggunakan bahasa Inggris. Salah satu permainan yang dilakukan peneliti ialah bermain tebak gaya, hal ini bisa menjadi indikasi minatnya dalam pemecahan masalah atau aktivitas kreatif. Proses pembelajaran pada anak usia dini dapat membawa dampak positif, seperti peningkatan rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterampilan komunikasi. Berdasarkan hasil observasi analisis situasi di sekolah Islamic Santitham Foundation, Nakhon Si Thammarat, Thailand, yang dilakukan pada tanggal 13 Desember 2022 menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran bahasa Inggris masih perlu ditingkatkan, terutama pada tingkat usia dini. Sebagian besar anak pada tingkat tersebut masih belum memiliki kemampuan bahasa Inggris yang memadai dalam percakapan sehari-hari dan penulisan.

Hal yang dilakukan peneliti dalam mengetahui seberapa jauh kemampuan komunikasi bahasa Inggris dalam minat anak di sekolah dengan cara memberikan soal yang berbentuk soal lisan, dan masing – masing anak membacakan kalimat yang berada di papan tulis satu per satu. Dari hal tersebut peneliti mengetahui bagaimana kemampuan anak dalam membaca bahasa Inggris.

Untuk memperkaya informasi mengenai kondisi sosial dan budaya disekolah tersebut, bahwa sekolah ini mencerminkan keberagaman budaya dan logat bahasa yang berbeda-beda dengan anak yang berasal dari berbagai daerah. Budaya yang sekolah miliki juga beragam dan memiliki pembiasaan atau kegiatan rutin yang akan dilaksanakan pada hari tertentu. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk memberikan kontribusi melalui penyelenggaraan program pengajaran bahasa Inggris dasar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menerapkan pendekatan bermain peran, sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang melibatkan unsur bermain, metode ini dianggap sangat cocok untuk mengintegrasikan pembelajaran bahasa Inggris dengan kegiatan bermain. Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memungkinkan pemahaman yang cepat oleh anak.

Metode *Role Play* adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan pada para anak untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sehari-hari. Dengan kata lain, melalui metode *Role Play* ini anak belajar untuk menghargai perasaan orang lain dan belajar untuk bekerjasama dengan orang lain. Menurut Gunarti (2010), metode bermain peran makro dan mikro memiliki perbedaan yang dapat ditinjau dari beberapa sudut, yaitu dari segi keluasan tema, kesinambungan alur cerita, permasalahan yang disajikan, waktu pelaksanaan, tingkat kesulitan, dan inisiatif peserta. Metode bermain peran makro dan mikro memiliki cakupan yang berbeda dilihat dari beberapa aspek tersebut, sehingga keduanya perlu diterapkan sesuai tujuan dan kondisi pembelajaran untuk memberikan pengalaman bermain peran yang optimal bagi anak (Nur Azizah, 2013).

Metode bermain peran melibatkan tindakan memerankan karakter atau objek-objek di sekitar anak dengan maksud untuk meningkatkan daya imajinasi dan pemahaman terhadap materi pengembangan yang sedang dijalani (Inten, 2017). Metode ini dipilih oleh peneliti dengan harapan anak-anak menjadi lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran bahasa Inggris. Harapannya, anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris secara alami tanpa merasa terbebani dengan hafalan atau kaku. Hal ini diharapkan dapat membuat mereka menyadari bahwa belajar bahasa Inggris bisa menjadi pengalaman yang menyenangkan dan tidak membosankan. Keahlian dalam bahasa internasional ini diharapkan dapat memudahkan akses terhadap informasi atau koneksi.

Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran di sekolah Muslim Santitham Foundation di Thailand dan merupakan bahasa asing yang wajib dipelajari oleh anak di sekolah tersebut. Bahasa Indonesia berstatus sebagai bahasa asing karena lingkungan sekolah dan sebagian besar masyarakat menggunakan bahasa Thailand atau Siam sebagai bahasa ibu dalam berkomunikasi sehari-hari. Dengan demikian, meskipun berada di luar negeri, bahasa Indonesia tetap diajarkan sebagai mata pelajaran wajib bagi siswa Muslim Santitham Foundation di Thailand karena merupakan bahasa asing bagi mereka di lingkungan sekolah dan masyarakat setempat (Ruqoyyah, 2020).

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata-Program Pengalaman Lapangan (KKN-PPL) di Krabi, Nakhon Si Thammarat, Thailand, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam memberikan pembelajaran, terutama dalam bahasa Inggris, dan membantu anak usia dini mengembangkan kemampuan bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan dan menstimulasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian, penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan berbicara pada anak usia dini. Hal ini mendukung penggunaan metode serupa pada penelitian saat ini yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak melalui aktivitas bermain peran.

Dengan adanya program kerja yang terencana, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi optimal bagi peningkatan kualitas pendidikan dan mempererat hubungan antara Indonesia dan Thailand melalui program KKN-PPL di Krabi ini dengan penuh kebanggaan. Besar harapan peneliti jika kegiatan pada program ini menjadi salah satu alasan atas berhasilnya meningkatkan kualitas belajar bahasa Inggris di daerah tersebut.

## **LANDASAN TEORI**

Menurut Maria Montessori (1991), periode paling sensitif dan peka terhadap bahasa dalam kehidupan seseorang adalah antara umur 2 hingga 7 tahun. Segala aspek kemampuan berbahasa harus diperkenalkan kepada anak sebelum masa sensitif ini berakhir. Pada rentang usia tersebut sangat penting untuk memperkenalkan cara berbahasa yang baik dan benar, karena kemampuan berbahasa ini sangat berguna bagi anak untuk berkomunikasi dengan lingkungannya.

Pembelajaran bahasa Inggris perlu diterapkan sejak dini karena dengan mempelajari bahasa Inggris sejak usia dini, anak akan lebih mudah mengembangkan kemampuan bahasa Inggrisnya ketika remaja dan memasuki jenjang Sekolah Dasar, SMP, atau yang lebih tinggi. Bahasa Inggris yang diajarkan guru sejak dini akan melekat pada ingatan anak dan sulit dilupakan, dibandingkan anak yang tidak belajar bahasa Inggris saat di TK atau PAUD. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris sedini mungkin penting untuk membekali anak agar lebih mudah mengembangkan kemampuan berbahasa Inggrisnya di masa mendatang (Jazuly, 2016).

Bermain peran memiliki peran krusial dalam meningkatkan keterampilan inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran, dan kerja sama tim, yang secara keseluruhan dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era abad ke-21 (Pertiwi et al., 2021). Menguasai kemampuan berbicara dalam bahasa asing merupakan tugas yang kompleks, karena berbicara digunakan untuk berbagai tujuan, dan setiap tujuan melibatkan beberapa keterampilan (Hasanah, 2022).

Keterampilan berbahasa seseorang, baik berbicara, mendengarkan, membaca, maupun menulis, sangat bergantung pada kosakata yang dimilikinya (Pertiwi et al., 2021). Berdasarkan observasi di kelas percakapan, terlihat bahwa role play merupakan kegiatan yang sangat sesuai di mana siswa dapat menemukan identitas mereka sendiri dan diberi kesempatan untuk berlatih serta meningkatkan keterampilan komunikasi mereka (Ratnadi et al., 2022).

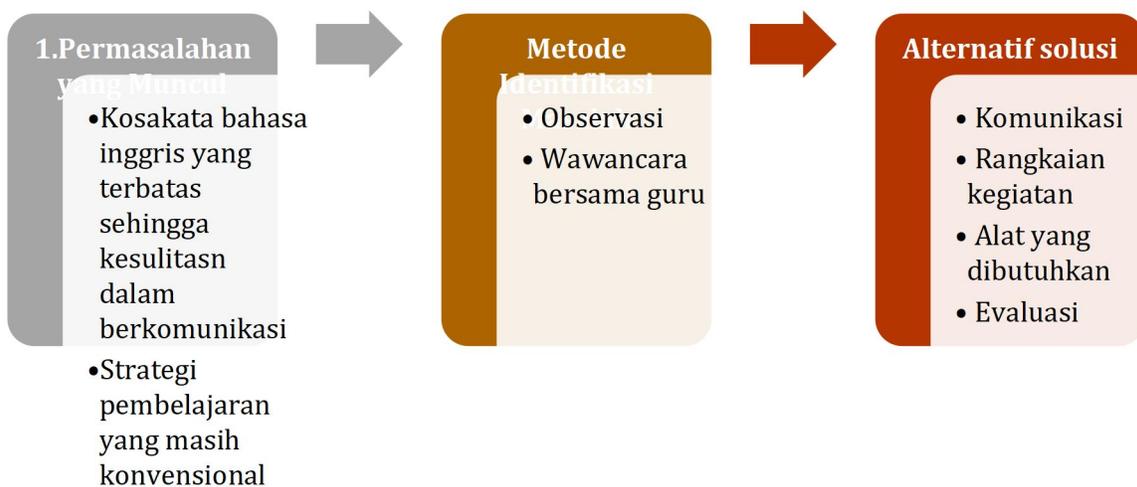
## **METODE**

Dalam pelaksanaan program KKN/PPL yang menjadi subyek atas terlibatnya program ini adalah siswa. Metode yang digunakan adalah bermain peran (*Role Play*). Metode ini dipilih oleh peneliti dengan harapan anak – anak menjadi lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran bahasa Inggris, dan metode tersebut efektif untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal tersebut dilihat dari minat siswa yang masih kurang terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

Tabel 1. Rencana Kegiatan

Minggu	Kegiatan
1	Melakukan observasi, menganalisis keadaan di sekolah tersebut dan berdiskusi untuk menentukan model pembelajaran.
2	Memberikan penjelasan materi kepada siswa.
3	Praktek Bermain Peran kelas 1.1 – 1.3
4	Praktek Bermain Peran kelas 1.4 – 1.6

Upaya dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan tersebut, antara lain sebagai berikut



Gambar 1. Rincian Tahapan Permasalahan hingga Alternatif Solusi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan KKN – PPL yang dilakukan selama satu bulan pertama kali adalah melakukan observasi untuk berkoordinasi serta menyiapkan konsep yang akan dilakukan selama program tersebut. Observasi tersebut dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi dalam pemahaman bahasa Inggris yang dimiliki siswa di sekolah Santitham tersebut. Peneliti juga menyiapkan berbagai lagu yang akan dibawakan sesuai dengan tema kegiatan untuk melihat kosakata yang dimiliki siswa.

### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap awal kegiatan, peneliti bersama dengan guru-guru menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan dan membuat stand mini sebagai tempat penjualan yang akan dijalankan oleh murid. Selanjutnya, murid diarahkan oleh guru untuk menempati stand masing-masing dan diberi petunjuk teknik bermain oleh peneliti dan guru. Setiap kelas sudah memiliki stand dan dalam menjalankan kegiatan berjualan, anak-anak diarahkan untuk bergantian dalam setiap sesi guna menghindari kerumunan karena terlalu banyak yang berjualan. Dalam setiap sesi, tiga hingga empat anak diminta untuk berjualan, sementara sisanya dapat melihat atau membeli dari teman sekelas.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Ketika pembelajaran dimulai, peneliti melakukan observasi ke setiap stand untuk sesi tanya jawab bahasa Inggris. Peneliti menanyakan apa saja yang sudah dipersiapkan untuk berjualan oleh setiap kelompok di masing-masing stand. Peneliti juga menanyakan kendala yang dihadapi setiap stand dan memberi arahan kepada siswa bagaimana cara berbicara sebagai penjual kepada pembeli dengan menggunakan bahasa Inggris. Kegiatan observasi dan tanya jawab ini ditujukan agar peneliti memperoleh informasi persiapan dan hambatan setiap kelompok, serta memberikan bimbingan kepada siswa cara berinteraksi sebagai penjual-pembeli dalam bahasa Inggris selama kegiatan jual beli berlangsung.



**Gambar 2. Bermain Peran (koki cilik) sesi 1**

Dalam kegiatan tersebut, peneliti melakukan uji coba langsung untuk melatih keterampilan berkomunikasi lisan bahasa Inggris siswa dan menilai penguasaan kosakata anak. Tujuannya adalah untuk melatih komunikasi lisan bahasa Inggris dan mengukur penguasaan kosakata anak. Berdasarkan hasil uji coba, terlihat bahwa anak cenderung lebih memahami materi pembelajaran bahasa Inggris ketika metode bermain peran diterapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan ini telah berhasil mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu melatih komunikasi lisan bahasa Inggris dan kosakata siswa melalui penerapan metode bermain peran.



**Gambar 3. Bermain Peran (koki cilik) sesi 2**

### **3. Evaluasi dan Dampak**

Setelah selesai kegiatan ini, peneliti bersama dengan para guru melakukan evaluasi untuk menilai dampak metode bermain peran dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil tes lapangan yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan hasil positif dengan peningkatan kemampuan komunikasi bahasa Inggris pada anak usia dini di sekolah tersebut. Anak-anak terlihat lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.



**Gambar 4. Bermain Peran (koki cilik)**

Dalam kegiatan bermain peran tersebut, tidak hanya siswa yang merasa senang tetapi juga guru dan semua pihak yang terlibat. Menurut pandangan guru, metode pembelajaran ini memberikan dampak positif bagi siswa. Hal ini disampaikan oleh salah satu wali kelas yang mengikuti kegiatan. Secara bertahap, anak mulai menunjukkan perubahan seperti penambahan kosakata yang digunakan dan keaktifan bertanya pada peneliti tentang ungkapan bahasa Inggris dari hal yang ingin mereka sampaikan. Dengan demikian, guru melihat penerapan metode bermain peran mampu memberikan dampak positif berupa peningkatan penguasaan kosakata dan keaktifan berbahasa Inggris pada anak.

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran ini diharapkan dapat terus dikembangkan dan berlanjut, bukan hanya sebagai inisiatif sementara. Hal ini bertujuan agar siswa tetap merasa senang dan termotivasi untuk menyambut pelajaran bahasa Inggris, sehingga mereka memiliki persepsi positif tentang bahasa Inggris, bahwa pembelajaran tidak hanya terbatas pada penyelesaian latihan tulis semata. Program kerja dalam KKN-PPL yang dilaksanakan peneliti dijalankan dengan baik dan sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan.

Bermain peran sebagai salah satu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan pemaknaan diri (jati diri) dalam konteks sosial dan menyelesaikan dilema dengan bantuan kelompok. Melalui aktivitas bermain peran, siswa dilatih untuk bereksplorasi mengenai peran sosial dan identitas diri mereka melalui interaksi dalam kelompok. Model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa memaknai diri mereka di lingkungan sosial serta mengatasi berbagai persoalan yang muncul melalui kerja sama dan diskusi dalam kelompok (Naiborhu, 2019).

Dengan menyelipkan aktivitas bernyanyi, akan membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, akan lebih efektif jika kegiatan pembelajaran diselingi dengan bernyanyi bersama. Kegiatan bernyanyi yang menyenangkan dapat meningkatkan antusiasme dan energi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Mengselaraskan aktivitas bernyanyi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Saat merancang konsep, peneliti memilih peran sebagai koki untuk anak-anak dalam pembelajaran bahasa Inggris tersebut. Dalam konsep ini, siswa diharapkan akan mengambil peran sebagai koki dan terlibat dalam kegiatan penjualan makanan atau minuman sesuai petunjuk yang telah ditetapkan oleh peneliti dan guru. Penting untuk dicatat bahwa peneliti berkolaborasi dengan guru-guru untuk memastikan keberhasilan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris ini. Kesepakatan bersama telah diperoleh dan pertimbangan matang telah dilakukan untuk menentukan faktor-faktor keberhasilan dalam penerapan metode bermain peran.

## KESIMPULAN

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini dianggap menantang karena tingkat kesulitannya. Oleh karena itu, sebagai guru, penting untuk memberikan strategi menarik agar anak dapat belajar bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan. Salah satu pendekatan yang efektif adalah memadukan pembelajaran dengan bermain, khususnya dengan menerapkan metode bermain peran. Penerapan metode bermain peran membawa banyak manfaat bagi perkembangan anak, yang terbukti dari peningkatan kosakata dan kemampuan mengungkapkan kalimat berbahasa Inggris dengan baik setelah kegiatan dilakukan. Metode ini juga berkontribusi pada pengembangan kemampuan berbahasa, perluasan kosakata, dan membantu pengulangan dialog. Contoh konkretnya adalah melibatkan anak dalam peran koki cilik atau penjual. Dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak, terutama dalam komunikasi untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris pada anak usia dini. Keberhasilan ini menunjukkan pendekatan bermain peran dapat menjadi metode yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini. Keberhasilan ini juga tak lepas dari dukungan sekolah dan persiapan matang. Penerapan program ini telah mencapai target dan memberikan kepuasan serta kebanggaan karena berhasil meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak melalui metode bermain peran yang menyenangkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan jurnal pengabdian yang dilaksanakan di Islamic Santitham Foundation School, Nakhon Si Thammarat, Thailand ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa jurnal pengabdian ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA yang telah memberikan kesempatan dan dukungan institusional bagi terlaksananya program KKN-PPL internasional ini.
2. Ibu Khusniyati Masykuroh., M.Pd., selaku Kaprodi PG PAUD FKIP UHAMKA yang telah mendukung penuh atas terlaksananya program ini, memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis.
3. Ibu Meyke Garzia., M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi semangatnya kepada penulis.
4. Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
5. Mr. Nooparat Sumalee selaku kepala sekolah dari Santitham Foundation School yang telah memberikan kesempatan dan bantuan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
6. Mrs. Suchada, A-IT selaku kepala departement bahasa Inggris yang sudah membantu dan

mendukung penulis selama penelitian di sekolah tersebut.

7. Rekan – rekan guru dan staff dari pihak sekolah Santitham Foundation yang selalu memberikan semangat dan menemani penulis selama penelitian.
8. Orang tua dan teman-teman yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam pelaksanaan program KKN-PPL ini.
9. Siswa/i Santitham Foundation School yang sudah berpartisipasi, bekerjasama dan rasa antusiasnya selama kegiatan pembelajaran.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan program KKN-PPL Internasional ini hingga dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis mempersembahkan jurnal pengabdian ini, semoga dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

## DAFTAR REFERENSI

- Hasanah, Y. A. (2022). Implementasi Strategi Bermain Peran Dengan Stik Boneka Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris. *Realita : Jurnal Penelitian Dan Kebudayaan Islam*, 17(1), 59–73. <https://doi.org/10.30762/realita.v17i1.1384>
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109–120. <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2712>
- Jazuly, A. (2016). Peran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 6(1), 33–40.
- Karnasih, S. (2019). Penerapan metode bermain peran dan latihan untuk meningkatkan minat dan kemampuan berbicara Bahasa Inggris narrative dan report siswa. *Dewantara*, 8, 176–179.
- Naiborhu, R. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Global Edukasi*, 3(1), 7–12.
- Nur Azizah, Y. K. (2013). Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2), 50–57.
- 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>
- Ratnadi, N. N. A., Arlinayanti, K. D., & Marleni, K. D. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogika*, 13(Nomor 2), 192–199. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v13i2.1693>
- Ruqoyyah, S. (2020). *Pertemuan tahunan pengajar BIPA (PITABIPA)*. 5.
- Trisnadewi Jembatan Budaya, K. T. (n.d.). *Penguasaan Bahasa Inggris Anak Usia Dini Dengan Pengajar Native Speaker*. 1, 1–9.