

PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI BERMAIN DI DESA PASIR JAYA

Lutfi Nurul Umamah^{1*}, Ani Safitri¹

¹ Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Ibn Khaldun Bogor

e-mail: lutfinurulumamah@gmail.com

Abstract: The purpose of this study is to introduce English vocabulary through play for children in Pasir Jaya village who still have a low level of ability in English. Aspects of increased ability to recognize English vocabulary are in vocabulary, word pronunciation and listening. Respondents in this study amounted to 10 children with an age range of 8-10 years who are located in Kp. Pasir Jawa Rt 03/06 Pasir Jaya village, Cigombong sub-district, Bogor district. The method used in this research is the Kurt Lewin model of action research. The results of this study indicate that the learning approach through play is effective for introducing children's vocabulary. This is based on the results of data collection from instrument interviews, observations, documentation and tests which show a significant increase. Based on observations on the cycle, it was found that only 10% of the 10 respondents had knowledge of English words, both vocabulary, pronunciation and listening, then it increased 73% in the first cycle with an average score of 83% and continued to increase in cycle II 9% with an average score of 91.6%. In carrying out this activity the respondents directed a positive response and high enthusiasm. So playing effectively for the introduction of English vocabulary.

Keywords: english; play; vocabulary.

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris melalui bermain bagi anak-anak di desa Pasir Jaya yang masih rendah tingkat kemampuannya dalam bahasa Inggris. Aspek kemampuan yang ditingkatkan dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris ini ialah dalam perbendaharaan kata, pelafalan kata serta mendengarkan. Responden penelitian ini berjumlah 10 orang anak dengan rentang usia 8-10 tahun yang bertempat di Kp. Pasir Jawa Rt 03/06 desa Pasir Jaya kecamatan Cigombong kabupaten Bogor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan model Kurt Lewin. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran melalui bermain efektif untuk mengenalkan kosakata anak. Hal ini berdasarkan hasil pengumpulan data dari instrument wawancara, observasi, dokumentasi dan tes yang menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Berdasarkan pengamatan pada presiklus diketahui hanya 10% dari 10 responden yang memiliki pengetahuan terhadap kata bahasa Inggris baik perbendaharaan kata, pelafalan maupun mendengarkan, kemudian meningkat 73% pada siklus pertama yaitu dengan rata rata hasil skor 83% dan terus meningkat pada siklus II 9% dengan rata rata hasil skor 91,6%. Dalam melakukan kegiatan ini responden menunjukkan respon positif serta antusiasme yang tinggi. Sehingga bermain efektif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris.

Kata kunci: Bahasa Inggris; bermain; kosakata.



PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris dewasa ini sangatlah diperlukan dan memiliki urgensi tersendiri agar dapat mengikuti perkembangan zaman, terutama dalam mengiringi kemajuan IPTEK yang kian melaju pesat. Teknologi digital berimbas pada sistem pendidikan di Indonesia, khususnya bahasa Inggris, mengingat kemampuan berkomunikasi bahasa asing menjadi bagian tak terpisahkan dari pemanfaatan teknologi (Angelinawati, 2018; Setiawan & Wiguna, 2021). Selain itu, dalam dunia pendidikan di masa 4.0 ini juga Bahasa Inggris memiliki perannya tersendiri dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mencari sumber referensi termasuk didalamnya bahan bacaan. Membaca adalah hal yang harus dikuasai dan dimiliki karena dengan membaca dapat memberikan pengetahuan kepada pembacanya (Safitri & Nisa, 2020). Di samping sebagai sumber literatur dalam berbagai bidang, memiliki kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris juga dapat membuka peluang dan kesempatan untuk melihat dunia lebih luas serta jejaring dalam melanjutkan pendidikan yang lebih baik. Untuk itu menstimulus dan melatih kemampuan dalam berbahasa Inggris perlu dilakukan dari mulai sejak dini (Putri & Muryanti, 2020). Karena hal ini, maka pembelajaran bahasa Inggris dimasukkan dalam proses belajar mengajar mulai sejak jenjang SD.

Pembelajaran bahasa Inggris adalah sebuah upaya membangun fondasi sumber daya yang berkualitas dan siap menyongsong kejagadan (Hartin, 2017). Keberadaan mata pelajaran ini semestinya tidak dapat direndahkan dari mata pelajaran lainnya meski posisinya sebagai muatan lokal. Sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam memposisikan mata pelajaran bahasa Inggris sebagai

mata pelajaran unggulan dengan menciptakan iklim yang mendukung hal tersebut serta mendorong para guru mengembangkan model pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih variatif serta sesuai dengan perkembangan peserta didik (Maduwu, 2016; Maili, 2018).

Meskipun demikian, pada kenyataannya dalam beberapa kasus masih terdapat anak usia SD yang belum mengenal bahasa Inggris karena beberapa faktor, diantaranya tidak berjalannya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar yang mereka tempuh sebagai sumber pembelajaran utama dalam dunia pendidikan formal. Selain itu tidak adanya stimulus ataupun pembelajaran tambahan dari luar baik dalam pendidikan non formal atau pun informal dalam keluarga (Amelia, 2021; Mufida & Abidin, 2021).

Berkaitan dengan hal tersebut terdapat sekitar 10 orang anak dengan rentang usia 8 sampai dengan 10 tahun memiliki kemampuan bahasa Inggris yang rendah. Mereka belum mengenal banyak kosakata dalam bahasa Inggris dan masih asing dalam pengucapannya. Biasanya anak sudah mulai dikenalkan di pendidikan formal terkait pengenalan kosakata bahasa Inggris, namun pada kenyataannya anak-anak yang bertempat di kampung Pasir Jawa ini belum mengenal kata-kata dalam bahasa Inggris, terlebih lagi dalam pengucapannya. Untuk menyelesaikan permasalahan ini maka dilaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris melalui pendekatan bermain.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris kita perlu mengetahui dan memahami kosakata terlebih dahulu, maksudnya adalah menambah dan mengetahui arti kosakata bahasa Inggris serta diikuti oleh pelafalan atau pengucapan kata tersebut sesuai aksentuasi Bahasa Inggris yang benar dan jelas (Tambunasaribu, 2019)

Kemampuan berbahasa yang baik

terbagi menjadi empat jenis kemampuan yang meliputi: kemampuan menyimak, kemampuan membaca, kemampuan berbicara dan kemampuan menulis. Keempatnya memiliki peranan penting agar dapat menguasai bahasa Inggris dengan baik, namun dalam penelitian ini pembatasan masalah lebih ditekankan pada aspek *speaking* karena disamping waktu pembelajaran yang cukup singkat diharapkan ketika mengucapkan mereka juga dapat belajar *listening* secara tidak langsung melalui suaranya. *Speaking* merupakan kemampuan yang produktif dan tidak dapat dipisahkan dari *listening* (mendengarkan) dan *pronunciation* (pelafalan) (Rokhayati & Cahyo, 2015).

Bermain merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang ulang demi kesenangan (Ardini & Lestarinigrum, 2018).

Pendekatan bermain dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah metode yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam pengajaran bahasa Inggris. Pendekatan ini memanfaatkan karakteristik permainan seperti keaktifan, kebersamaan, dan kesenangan untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Yunanto et al., 2021; Yuniarti & Rakhmawati, 2021).

Permainan bahasa juga bisa digunakan untuk memperkaya kosakata bahasa Inggris. Misalnya, siswa dapat memainkan permainan teka-teki kata, memainkan permainan papan yang melibatkan kosakata bahasa Inggris, atau membuat *flashcard* dengan gambar dan kata-kata bahasa Inggris untuk membantu mengingat kosakata baru. Pendekatan bermain juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan dan berbicara bahasa Inggris. Siswa dapat memainkan permainan yang

melibatkan mendengarkan dan memahami instruksi, atau permainan yang membutuhkan siswa untuk berbicara dalam bahasa Inggris untuk memenangkan permainan (Rohman & Ahmadi, 2020).

Pendekatan bermain untuk pembelajaran bahasa Inggris bukan hanya menyenangkan dan menarik, tetapi juga efektif dalam membantu siswa belajar bahasa Inggris dengan cara yang alami dan tidak menakutkan. Dengan mengintegrasikan permainan ke dalam pengajaran bahasa Inggris, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat kosakata dan tata bahasa, serta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris dalam situasi sehari-hari. (Yunanto et al., 2021; Yuniarti & Rakhmawati, 2021)

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan model Kurt Lewin. Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik deskriptif dengan presentase, fokus analisis dilakukan terhadap: mengenal kata dalam Bahasa Inggris, mendengarkan (*listening*), serta pelafalan kata (*pronunciation*). Penelitian dilakukan di kampung Pasir Jawa desa Pasir Jaya kecamatan Cigombong kabupaten Bogor. Dalam penelitian ini penulis melakukan teknik analisis data yang dimulai dengan menghitung skor yang diperoleh responden, menghitung presentase yang diperoleh dan terakhir menganalisis hasil rata-rata dari setiap indikator soal yang terdapat dalam setiap siklus.

Indikator yang akan diukur dalam penelitian ini pada tingkat pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui bermain yaitu pengenalan kata bahasa Inggris dengan artinya dalam bahasa Indonesia,

mende-ngarkan kata (*listening*) serta pelafalan (*pronunciation*). Tingkat kemampuan pengenalan kosakata dalam bahasa Inggris akan diukur sesuai yang telah dijabarkan dalam indikator, metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data melalui observasi, catatan lapangan, wawancara, dokumentasi dan tes.

Penelitian ini dilaksanakan dengan alokasi waktu pembelajran 60 menit sebanyak 2 siklus yang dilaksanakan di rumah warga desa Pasir Jaya dengan anak didik sejumlah 10 orang yang terdiri dari: 2 anak laki laki (kelas 5 SD), 1 orang perempuan (kelas 5 SD), 4 anak perempuan (kelas 4 SD) dan 3 anak perempuan (kelas 3 SD).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan awal penelitian peneliti mengamati kemampuan siswa SD kelas 3-5 (usia 8-10 tahun) dalam berbahasa Inggris. Dimana dari sinilah tergambar sejauh mana tingkat kemampuan anak usia SD yang tinggal di sekitar desa Pasir Jaya serta menunjukkan masih rendahnya pengetahuan mereka terhadap kata berbahasa Inggris. Dari keseluruhan anak mengenyam pendidikan formal di dua lembaga SD yang sama. Setelah diamati lebih dalam melalui wawancara terhadap anak maka diketahui bahwa pembelajaran bahasa Inggris dikedua SD tersebut tidaklah berjalan dengan baik. Selain itu tidak adanya stimulasi tambahan baik dari pendidikan non formal (berupa kursus, dsb) serta informal (dalam keluarganya).

Berdasarkan SK Mentri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari mengenai dimungkinkannya program bahasa Inggris dalam mata pelajaran muatan local SD, serta dapat dimulai sejak kelas 4 SD sebagai akibat

dari adanya kebutuhan dalam mengiringi era globalisasi (Wijaya, 2015)

Berdasarkan hasil *pre-test* dari 10 anak yang mengikuti pembelajaran non formal yang diselenggarakan oleh peneliti menunjukkan bahwa hanya 10% dari mereka yang dapat mengetahui kalimat sapaan dalam bahasa Inggris (*greeting*) baik dalam pengetahuan kosakata (*vocabulary*) maupun pelafalan (*Pronunciation*) serta mendengarkan (*listening*).

Hasil penelitian tindakan mengenai penegenalan kosakata bahasa Inggris melalui bermain di desa Pasir Jaya yang dilakukan dengan dua siklus.

Hasil Penelitian Siklus I Perencanaan Tindakan

Tutor menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan strategi bermain (lagu dan permainan). Rancangan ini disusun oleh peneliti dan seorang tutor lainnya yang turut serta membantu dalam proses pembelajaran. Perencanaan disusun untuk satu kali pertemuan (60 menit). Materi yang dilaksanaka pada siklus I adalah "Introduction" yang memuat tentang perkenalan singkat serta sapaan dalam bahasa Inggris. Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran adalah mengungkapkan perkenalan dan sapaan menggunakan bahasa Inggris dengan indikator yang ingin dicapai adalah (1) perbendaharaan kosakata terkait sapaan dan perkenalan (2) mengungkapkan pelafalan (*pronunciation*) kosakata bahasa Inggris sesuai materi yang diberikan (3) merespon sapaan erta pertanyaan identitas diri dalam bahasa Inggris.

Pelaksanaan Tindakan

Penelitian dilakukan sebanyak satu kali pertemuan (60 menit). Kegiatan Awal seperti, menyiapkan kondisi kelas secara klasikal, menyiapkan berdo'a mengguna-

Tabel 1. Hasil Penelitian Tindakan Siklus I

No.	Indikator	Skor
1.	Perbendaharaan kosakata terkait sapaan dan perkenalan	(3)/B
2.	Mengungkapkan pelafalan (<i>pronunciation</i>) kosakata bahasa Inggris sesuai materi yang diberikan	(3)/SB
3.	<i>Listening</i> : Merespon sapaan serta pertanyaan terkait identitas diri yang diberikan	(4)/SB
Jumlah		10
Presentase		83 % = B

kan bahasa Inggris, melakukan sapaan menggunakan bahasa Inggris. Kegiatan Inti seperti: (1) tutor menyampaikan tema materi yang akan disampaikan, (2) tutor mengajukan pertanyaan secara klasikal atau beberapa orang anak (3) bernyanyi kalimat sapaan dalam bahasa Inggris dengan artinya. (4) anak diberikan *vocabulary* terkait *greeting* dan pengenalan diri (5) anak mengikuti cara pelafalan kata yang dicontohkan oleh tutor serta membuat kalimat perkenalan diri masing-masing seperti yang sudah dicontohkan. Kegiatan Akhir seperti: tutor menanyakan perasaan anak selama pembelajaran, mereview materi serta memberikan evaluasi/tes secara lisan.

Berdasarkan Tabel 1, hasil pengamatan terhadap tingkat kemampuan anak dalam kosakata bahasa Inggris terdapat 3 indikator, 1 indikator dengan kualifikasi sangat baik dan 2 indikator dengan kualifikasi baik. Jumlah skor yang diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris melalui bermain (dengan lagu) pada siklus I ini adalah 10 dan skor maksimalnya adalah 12. Maka dari itu, hasil penelitian menunjukkan presentase keberhasilan mencapai skor rata-rata yaitu 83%.

Refleksi Tindakan

Dari hasil penelitian tindakan siklus I yang telah dilakukan, maka diperoleh hal-hal sebagai berikut: (1) anak masih sedikit kesulitan mengingat kosakata yang

diberikan (2) anak masih malu-malu ataupun canggung dalam mengungkapkan kata menggunakan bahasa Inggris (3) masih terdapat sedikit kekeliruan dalam mendengarkan kata bahasa Inggris secara utuh ketika dilakukan tes untuk mengulang kata yang diucapkan walaupun mereka faham maksud arti katanya.

Hasil Penelitian Siklus II Perencanaan Tindakan

Tutor menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan strategi bermain (lagu dan permainan). Rancangan ini disusun oleh peneliti dan seorang tutor lainnya yang turut serta membantu dalam proses pembelajaran. Perencanaan disusun untuk satu kali pertemuan (60 menit). Materi yang dilaksanakn pada siklus II adalah “*Food*” yang memuat tentang kosakata macam-macam makanan dalam bahasa Inggris. Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran adalah mengungkapkan percakapan terkait makanan favorit dalam bahasa Inggris dengan indikator yang ingin dicapai adalah (1) perbendaharaan kosakata terkait makanan (2) mengungkapkan pelafalan (*pronunciation*) kosakata bahasa Inggris sesuai materi yang diberikan (3) merespon pertanyaan nama makanan dalam bahasa Inggris yang disebutkan oleh tutor.

Tabel 2. Hasil Penelitian Tindakan Siklus II

No.	Indikator	Skor
1.	Perbendaharaan kosakata terkait sapaan dan pengenalan	(3)/B
2.	Mengungkapkan pelafalan (<i>pronunciation</i>) kosakata bahasa Inggris sesuai materi yang diberikan	(4)/SB
3.	<i>Listening</i> : Merespon sapaan serta pertanyaan terkait identitas diri yang diberikan	(4)/SB
Jumlah		11
Presentase		91,6 % = SB

Pelaksanaan Tindakan

Penelitian dilakukan sebanyak satu kali pertemuan (60 menit). Kegiatan Awal seperti, menyiapkan kondisi kelas secara klasikal, menyiapkan berdo'a menggunakan bahasa Inggris, melakukan sapaan menggunakan bahasa Inggris. Kegiatan Inti seperti: (1) tutor menyampaikan tema materi yang akan disampaikan, (2) tutor mengajukan pertanyaan secara klasikal atau beberapa orang anak (3) anak diberikan *vocabulary* terkait makanan (4) anak mengikuti cara pelafalan kata yang dicontohkan oleh tutor serta membuat kalimat perkenalan diri masing-masing seperti yang sudah dicontohkan (5) bernyanyi kosakata makanan dalam bahasa Inggris melalui lagu. (6) melakukan permainan sambung kalimat dalam bahasa Inggris berkelompok. Kegiatan Akhir seperti: tutor menanyakan perasaan anak selama pembelajaran, mereview materi serta memberikan evaluasi/tes secara lisan.

Berdasarkan Tabel 2, hasil pengamatan terhadap tingkat kemampuan anak dalam kosakata bahasa Inggris terdapat 3 indikator dengan 2 kualifikasi sangat baik dan 1 indikator dengan kualifikasi baik. Jumlah skor yang diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris melalui bermain (lagu dan sambung kalimat berkelompok) pada siklus II ini adalah 11 dan skor maksimalnya adalah 12. Maka dari itu, hasil penelitian menunjukkan presentase keberhasilan mencapai 91,6

Refleksi Tindakan

Berdasarkan hasil penelitian dari nilai akhir siklus II ini menunjukkan peningkatan yang cukup baik dengan presentase capaian anak berdasarkan indikator yang telah tercantum yaitu 91,6%. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran melalui bermain berhasil dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris anak SD di Pasir Jaya. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil sesuai kriteria yang ditentukan dan tidak dilanjut pada siklus berikutnya.

Pembahasan

Berdasarkan uraian hasil penelitian, dapat diketahui bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran melalui bermain efektif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan. Bermain juga dapat menjadi bentuk kegiatan yang bermanfaat/produktif untuk menyenangkan diri. Sehingga anak menikmati setiap kegiatan pembelajaran yang memberi dampak lebih mudahnya materi pembelajaran untuk masuk pada anak (Prasetyo, 2016). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan bermain dengan bernyanyi dan permainan menyambung kalimat yang dibagi dalam beberapa kelompok dan satu sama lain akan bersaing skor sehingga memacu anak untuk memberikan yang terbaik dari hasil belajarnya. Dengan begitu bermain tidak hanya membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan namun juga sebagai

pemicu anak untuk menyimak pembelajaran dengan baik agar dapat memenangkan permainan melalui skor yang diraihnya untuk mendapat kepuasan tersendiri.

Pendekatan pembelajaran melalui bermain adalah suatu metode pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak atau pemula yang belajar bahasa Inggris. Metode ini sangat populer karena terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan (Firdaus & Muryanti, 2020; Westhisi, 2019).

Dalam penggunaan permainan sebagai cara belajar kosakata bahasa Inggris, penting untuk memilih permainan yang relevan dengan level kemampuan bahasa Inggris siswa. Selain itu, permainan yang menarik dan menyenangkan dapat membantu memotivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. (Asadi & Suryana, 2020; Pertiwi et al., 2021)

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D. (2021). Upaya peningkatan kosakata bahasa Inggris melalui storytelling slide and sound. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 22-26.
- Angelianawati, L. (2018). Being an English teacher in Industrial Revolution 4.0: an Overview About Roles, Challenges, and Implications. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 307-316.
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- 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.
- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen kelas dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 87-105.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games edukasi bahasa inggris untuk pengembangan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216-1227.
- Hartin. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Shautut Tarbiyah*, 1-18.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kosakata anak di desa Pasir Jaya dilihat dari aspek perbendaharaan kata, pelafalan (*pronunciation*), dan *listening* pada prasiklus yaitu 10%. Percobaan di siklus I mencapai ketuntasan yaitu 83%. Kemudian pada siklus II hasil akhir anak dilihat dari ketiga aspek tersebut mencapai ketuntasan 91,6%. Peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak dari prasiklus ke siklus I yaitu sebanyak 73% dan meningkat kembali dari siklus 1 ke siklus II sebanyak 9%. Dengan demikian, dapat kita simpulkan kegiatan pembelajaran melalui bermain efektif untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak.

- Maduwu, B. (2016). Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. *Warta Dharmawangsa*, (50).
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris pada sekolah dasar: Mengapa perlu dan mengapa dipersoalkan. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 6(1), 23-28.
- Mufida, A., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *BARIK*, 2(3), 44-59.
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95-105.
- Prasetyo, K. (2016). Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Scholaria*, 6(3), 196-205.
- Putri, N. S., & Muryanti, E. (2020). Video game series dalam pengucapan bahasa inggris anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3026-3037.
- Rambe, Y. (2016). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris dan Sastra, Januari*, 35-42.
- Rokhayati, A., & Cahyo, A. D. (2015). Peningkatan Keterampilan Berbicara (Speaking) Mahasiswa Melalui Teknik English Debate. *Jurnal Universitas Muria Kudus*.
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166-175.
- Safitri, A., & Nisa, J. S. (2020). Media Pembelajaran Pop-up Book untuk Belajar Angka Hijaiah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 085-092.
- Sari, M. U., Kasiyun, S., Ghufron, H. S., & Sunanto. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan anagram di Sekoah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3614-3624.
- Setiawan, D. M., & Wiguna, W. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Mobile Menggunakan Unity di TK Ryadlol Hasanah. *eProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 1(1), 208-217.
- Tambunsaribu, G. (2019). *Say It Keunikan Bunyi Bahasa Inggris*. Deepublish.
- Utami, R. P. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Mahasiswa Prodi Bahasa Inggris melalui Metode Demonstrasi. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, 388-344.
- Westhisi, S. M. (2019). Metode fonik dalam pembelajaran membaca permulaan bahasa inggris anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 5(1), 23-37.
- Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar (Penelitian Etnografi di SDN Pondok Kelapa 03 Pagi Jakarta Timur). *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 120-128, 120-128.
- Yunanto, A. A., Prayogi, Y. R., Akbar, Z. F., Herumurti, D., & Rochimah, S.

(2021). Penerapan Unsur Permainan pada Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris. *JUPITER (Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknik Komputer)*, 13(1), 01-08.

Yuniarti, F., & Rakhmawati, D. (2021). Studi Kasus: Game Digital “Kahoot” Dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 1(1), 46-59.