

## **Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini**

**Muthiara Firdaus<sup>1</sup>, Elise Muryanti<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang  
Email: [mthfrds.mf@gmail.com](mailto:mthfrds.mf@gmail.com) , [elisemuryanti@yahoo.com](mailto:elisemuryanti@yahoo.com)

### **Abstrak**

Zaman modern sekarang ini, kemampuan berbahasa Inggris mesti dimiliki oleh setiap orang. Oleh karenanya, bahasa Inggris mesti diperkenalkan sejak usia dini. salah satunya yang bisa dilakukan guna mengembangkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini adalah melalui games edukasi bahasa Inggris. Games edukasi bahasa Inggris yang diciptakan untuk mengembangkan kosakata bahasa Inggris pada anak mesti memperhatikan kekhasan, perkembangan bahasa, dan teori pemerolehan bahasa anak usia dini. Metode penelitian ini ialah metode kualitatif studi literatur. Sumber data penelitian menggunakan artikel ilmiah, buku, dan sumber ilmiah lainnya. Teknik pengumpulan data menggunakan editing, mengelompokkan data-data atau sumber yang telah didapatkan sesuai dengan hal yang dibahas dalam membuat studi literatur, kemudian barulah ditemukan hasil penelitian berupa analisa terhadap masalah atau fenomena yang dibahas. Analis data menggunakan analisis konten.

**Kata Kunci:** *games, bahasa, anak usia dini*

**Abstract:** *Nowadays, the ability to speak English must be owned by everyone. Therefore, English must be introduced from an early age. one way that can be done to develop English vocabulary in early childhood is through English educational games. English educational games created to develop English vocabulary for children must pay attention to the peculiarities, language development, and the theory of early childhood language acquisition. This research method is a qualitative method of literature study. Sources of data used in research scientific articles, books, and other scientific sources. The data collection technique is editing, grouping the data or sources that have been obtained according to the things discussed in making a literature study, then the research results are found in the form of an analysis of the problems or phenomena discussed. The data analyst used in this research is content analysis.*

**Keywords:** *games, language, early childhood*

### **PENDAHULUAN**

Istilah usia dini didefinisikan sebagai usia yang sedang mengalami perkembangan psikologis maupun psikis yang begitu pesat. Berpedoman pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, anak usia dini bisa dimaknai sebagai manusia yang masih kecil. Menurut Nurani (2003) diungkapkan bahwasanya anak usia dini ialah manusia yang berada diperkembangan diawal kehidupan yang begitu pesatnya baik itu psikis serta fisiknya. Selain itu, jika merujuk pada *National Association for Education of Young Children (NAECY)* dalam Amimi dan Aisyah (2014) mengungkapkan bahwasanya anak usia dini didefinisikan yaitu individu yang berusia dari 0-8 tahun. Fadillah (2012) juga berpendapat bahwasanya anak usia dini ialah seorang manusia yang didalam dirinya mengalami peningkatan tahapan perkembangan yang demikian cepatnya yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Didasarkan hal tersebut maka dari itu bisa disimpulkan bahwasanya anak usia dini ialah seorang manusia pada awal-awal masa kehidupan dengan rentangan usianya yakni 0-8 tahun dengan ciri-ciri yang terdapat padanya yakni adanya perkembangan psikis maupun fisik yang demikian pesat yang mengiringi pertumbuhannya tersebut.

Tahap perkembangan usia dini disebut juga dengan masa keemasan. Masa keemasan ini diartikan sebagai masa yang sangat berpengaruh terhadap tahap perkembangan selanjutnya. Hurlock (1980) menjelaskan dalam perkembangan anak usia dini terdapat banyak aspek yang sedang berkembang dalam dirinya anak, diantaranya: aspek moral, aspek agama, sosial, emosional, motorik, kognitif, aspek bahasa, dan aspek seni. Oleh karenanya, menjadi penting dalam upaya memperhatikan perkembangannya. Apabila tahapan ini kurang diperhatikan, maka dampaknya tentulah akan memberikan efek yakni berupa perkembangan yang negatif bagi dirinya. Sebagai contoh dapat dilihat pada perkembangan bahasanya. Dimulai sejak anak lahir, anak sudah dapat mendengar dan merespon hal-hal yang ada di sekitarnya, termasuk suara dan bahasa orang-orang di sekelilingnya. Pada kondisi ini, sebenarnya anak sudah mulai mendapatkan kosakata, yang kemudian digunakan anak untuk berbahasa nantinya.

Pada tahap perkembangan usia dini, diperlukan pendidikan yang ditujukan kepada anak usia dini dengan tujuan agar anak usia dini dapat berkembang secara optimal. Menurut Asmani (2009) pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk membantu anak agar berkembang secara optimal dalam segi fisik, emosional, kognitif, perilaku, sosial, spiritual, bahasa, dan komunikasi. Hal senada juga diungkapkan oleh Maulidya (2013) bahwasannya pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Perkembangan bahasa adalah sebuah hal yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Hal ini dikarenakan bahasa ialah alat yang dimanfaatkan guna berkomunikasi dikehidupannya sehari-hari. Dapat dibayangkan jika dalam berkomunikasi tidak ada bahasa yang digunakan, tentunya proses komunikasi tidak akan berlangsung dengan baik, sehingga informasi yang disampaikan juga kurang jelas. Baron dan Donn (2004) menjelaskan komunikasi diartikan sebagai cara untuk mengemukakan gagasan, informasi, ide, pendapat, dan perasaan kepada orang lain. Masa keemasan (*golden ages*) yang sedang terjadi pada anak ialah masa yang begitu potensial didalam mengembangkan bahasanya anak. Sesuai dengan yang dikemukakan Montessoria (1991) bahwasannya masa usia dini ialah tahapan dimana anak sudah berusia 0-7 tahun adalah masa yang sangat sensitif bagi manusia terhadap bahasa. Oleh karenanya, perkembangan bahasanya tersebut haruslah diperhatikan sejak dini, sebelum masa sensitif dan potensial ini berakhir. Hal ini tujuannya ialah bahwasanya supaya anak bisa secara baik untuk berkomunikasi dengan lingkungannya sekitar.

Bahasa yang dikenalkan kepada anak seharusnya bukanlah bahasa ibu semata, namun bahasa asing juga seperti bahasa Inggris salah satunya. Hal ini bertujuan agar anak dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman saat ini. Pengenalan bahasa Inggris juga telah dimulai dalam pendidikan formal anak usia dini (Azizah, Butar, & Wahyuni, 2018). Selain itu, menurut Maili (2018) muatan mata pelajaran bahasa Inggris juga telah diajarkan sejak awal pendidikan dasar, termasuk dalam kurikulum pendidikan di Indonesia hingga sekarang ini. Oleh karenanya, sangatlah penting guna memperkuat kemampuan bahasa Inggrisnya.

Mustafa (2007) mengemukakan bahwa anak yang berkemampuan bahasa Inggris akan lebih unggul dari segi intelektual, bahasa, sosial, dan akademik dibandingkan dengan anak-anak yang seusia dengannya. Merujuk pada pendapat yang diungkapkan Fromkin, Rodman (1990) bahwa bahasa pengantar dunia itu adalah bahasa Inggris. Hal ini juga berhubungan dengan perkembangan zaman modern saat ini. Bahasa Inggris juga dapat disebut sebagai kemampuan yang mesti dimiliki saat ini, karena melalui kemampuan bahasa Inggris anak dikemudian hari dapat memperluas pergaulannya dengan dunia internasional.

Hal penting dalam mengembangkan bahasa Inggris pada anak ialah dengan cara pengenalan kosakata. Kosakata yang dikenalkan ke anak dapat di mulai dengan hal yang sangat dekat dengan kehidupan anak, misalnya: kata kerja, nama-nama bagian tubuh, nama buah-buahan, nama-nama hewan, dan lain-lainnya. Kosakata merupakan aspek yang

sangat penting dalam berbahasa. Kosakata adalah komponen bahasa yang berkaitan dengan penggunaan kata ketika seseorang berbahasa. Hal ini juga disampaikan oleh Asmin (2013) bahwasannya semakin anak kaya dengan kosakata, maka semakin tinggi juga kemampuan anak tersebut dalam berbahasa.

Memperkenalkan atau mengajarkan kosakata bahasa Inggris pada anak dapat dilakukan dengan berbagai metode dan media pembelajaran. Salah satu karakteristik anak usia dini diungkapkan Wiyani dan Barnawi (2012) adalah anak lebih senang dengan hal-hal yang menarik atau yang inovatif. Selain itu, menurut Suryana (2013) ciri khas dari anak usia dini salah satunya ialah daya konsentrasinya rendah. Berpedoman pada ciri-ciri atau karakteristik anak usia dini tersebut, maka harus diciptakan suatu metode atau media pembelajaran bahasa Inggris yang diharuskan untuk mampu menarik perhatiannya supaya kemudian bisa mengembangkan kosakata bahasa Inggrisnya. Nurhadi (2012) menjelaskan bahwa untuk mengenalkan atau mengajarkan kosakata bahasa Inggris pada anak harus dirancang metode dan media pembelajaran yang inovatif dan beragam, sehingga anak tertarik dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Selain itu, menurut Wiyani dan Barnawi (2012) juga perlu diperhatikan bahwasannya pada masa usia dini ini, salah satu karakteristik yang melekat pada anak adalah lebih senang bermain, sehingga pada masa ini sering dimaknai sebagai masa bermain. Lebih lanjut, Rahmawati (2012) menjelaskan bahwa dalam menggunakan metode dan media pembelajaran untuk mengembangkan kosakata bahasa Inggris anak juga penting dipadukan dengan permainan. Hal ini dikarenakan kegiatan bermain bagi anak ialah aktivitas yang menyenangkan. Jika dahulu bermain dilakukan di dalam kelas dan di lapangan hanya dengan menggunakan media konvensional, maka inovasi yang dapat diciptakan saat ini adalah dengan memanfaatkan media yang sesuai dengan kondisi zaman modern saat ini, seperti *computer screen* (layar komputer) atau *smartphone* (telepon pintar).

Anak usia dini pada zaman sekarang ini adalah generasi Z pada era revolusi industri 4.0 yang harus siap dan bisa menggunakan teknologi informasi dan komputer dalam kehidupannya. Yulsyofriend, Anggraini, dan Yeni (2019) mengungkapkan bahwasanya teknologi informasi dan komputer bisa dimanfaatkan sebagai media sebagai upaya pengembangan aspek berbahasa anak, termasuk bahasa asing. Salah satunya pengaplikasian teknologi informasi dan komputer sebagai media dalam memperkenalkan dan mengajarkan kosakata bahasa Inggris pada anak ialah penggunaan permainan teknologi informasi dan komputer, seperti *mobile games* dan *games* edukasi.

Penelitian Rebecca, et, al (2019); Hasbullah, et, al (2019) tentang penggunaan permainan atau *games* pada komputer guna peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak ditemukan bahwasanya *games* secara signifikan dapat membuat kosakata anak bisa meningkat. Penelitian Rebecca, et, al (2019) tersebut terkait dengan *mobile game* naratif, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Hasbullah terkait dengan *Computer-based Flashcard Program (CFP)*. Kedua penelitian tersebut sama-sama menunjukkan bahwa *games* yang memanfaatkan teknologi informasi dan komputer bisa memperkuat kosakata bahasa Inggrisnya anak.

Sebelum membahas lebih lanjut mengenai *games* edukasi bahasa Inggris untuk pengembangan kosakata bahasa Inggris anak, terlebih dahulu dilakukanlah observasi. Didasarkan temuan observasi di Taman Kanak-kanak Islam Excellent, Kota Bukittinggi pada tanggal 11-13 Maret 2020 ditemukan bahwasanya pengembangan kosakata bahasa Inggris sudah dilaksanakan dengan cara mengajarkan dan memperkenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak, namun pelaksanaannya masih kurang efektif. Hal ini bisa diamati melalui metode permainan yang kurang inovatif dan masih kurang bervariasi dilakukan guru, contohnya permainan dalam memperkenalkan kosakata bahasa Inggris dengan memanfaatkan kartu gambar atau benda-benda yang terdapat di kelas. Sehingga menjadikan anak kurang tertarik dan cepat bosan dalam mengenali dan mempelajari kosakata bahasa Inggris. Hal ini mengakibatkan anak mudah lupa terhadap kosakata

bahasa Inggris yang sudah diajarkan atau diperkenalkan, sehingga dapat dikatakan pengenalan atau pengajaran kosakata bahasa Inggris kepada anak kurang efektif.

Didasarkan hasil pengamatan penelitian yang telah jabarkan tersebut, maka lebih lanjut peneliti tertarik mengkaji mengenai *games* edukasi bahasa Inggris untuk pengembangan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. penelitian yang telah ada sebelumnya banyak membahas tentang konsep dan keefektifan *games* edukasi untuk mengembangkan kosakata bahasa Inggris pada anak. oleh karenanya, peneliti akan mengumpulkan bermacam literatur-literatur yang telah ada tersebut guna mengkaji dan membahas *games* edukasi bahasa Inggris untuk pengembangan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Sugiyono (2012) mengungkapkan bahwasanya penelitian kualitatif ialah penelitian yang dilakukan dengan peneliti yang menjadi instrumen dalam penelitian tersebut. Lebih lanjut, Sugiharto (2017) menjelaskan bahwasanya penelitian kualitatif ialah hasil penelitian yang didapatkan bukan dari pengolahan data statistik, namun hasil penelitian tersebut didapatkan dari data yang alami, yang kemudian dianalisis. Sedangkan Fitrah (2018) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mencakup pemakaian subjek yang dikaji dan mengelompokkan data empiris yang mendeskripsikan arti fenomena yang terjadi. Jadi, disimpulkan bahwasannya penelitian kualitatif ialah menggambarkan suatu fenomena dengan kajian yang mendalam dan tidak menggunakan analisis statistik untuk memperoleh hasil penelitian, namun menggunakan analisis data secara empiris yang dapat menggambarkan suatu fenomena atau permasalahan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur. Studi literatur juga sering disebut studi pustaka atau *library research*. Sarwono (2006) menjelaskan bahwasannya studi literatur adalah menelusuri dan mempelajari literatur-literatur yang telah ada sebelumnya dan dijadikan pedoman untuk membahas, mengkaji, dan mendeskripsikan suatu fenomena atau permasalahan. Sugiyono (2012) juga menjelaskan bahwa studi literatur adalah menelusuri literatur-literatur, seperti laporan ilmiah, artikel ilmiah, buku, majalah, dan dokumen-dokumen lainnya yang dapat dijadikan pedoman dan membahas fenomena dalam atau bahan kajian yang dibahas dalam penelitian.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah literatur-literatur yang berkaitan dengan *games* edukasi dan pengembangan kosakata bahasa Inggris pada anak, diantaranya: artikel ilmiah, buku, dokumen peraturan tertulis, dan laporan hasil penelitian. Teknik pengumpulan data merujuk pada pendapat yang dikemukakan Arikunto (2010), yaitu: 1) memeriksa kejelasan makna dan hasil penelusuran literatur sebelumnya, 2) mengelompokkan data yang telah didapatkan sesuai dengan hal yang dibahas dalam penelitian, 3) menemukan hasil penelitian menggunakan analisis data secara empiris merujuk pada literatur-literatur yang relevan sebelumnya. Lebih lanjut, teknik analisis data juga merujuk pada pendapat Arikunto (2010) yang menjelaskan bahwa penemuan hasil penelitian studi literatur dapat menggunakan analisis isi (*content analysis*). Analisis konten merupakan analisa atau penelaahan terhadap literatur-literatur yang telah ditelusuri dan dijadikan pedoman dalam membahas atau mengkaji suatu fenomena.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep Anak Usia Dini**

Pada kalangan umum, anak usia dini sering disebut anak kecil. Disebabkan memang anak usia dini sedang berada dalam masa-masa awal kehidupan. Menurut Filasofa (2017) anak usia dini merupakan kader yang dapat menjadi seseorang yang berakhlak mulia dan berpotensi untuk menjadi seseorang yang sukses. Lebih lanjut Khairi (2018) menjelaskan bahwasanya anak usia dini ialah manusia dengan cirinya yang khas dan mengalami pematangan, perkembangan, pertumbuhan yang sangatlah luar biasa. Pratiwi (2019) juga

mengungkapkan bahwasanya anak usia dini ialah individu diusia awal-awal kehidupan dan menjadi masa dimana akan memengaruhi masa kehidupan berikutnya bagi seseorang tersebut. Selain itu, Na'imah, Widyasari, dan Herdian (2020) menjelaskan bahwasanya anak usia dini ialah seorang manusia di periode awal kehidupan dan memerlukan perhatian dan pengawasan terhadap pertumbuhan dan perkembangan pesat yang sedang dialaminya. Jadi, bisa diambil kesimpulannya yakni bahwasanya anak usia dapat diartikan sebagai individu yang dengan awal-awal masa kehidupan dan mengalami perkembangan yang demikian pesatnya.

Secara usia, anak usia dini berada pada rentangan usia yakni 0-8 tahun. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan *National Association for The Education of Young Children* (Amimi & Aisyah, 2014) bahwasanya anak usia dini berada dalam rentangan umur 0-8 tahun. Disisi lain Yulianti (2008) menyebutkan bahwasanya anak usia dini ialah individu dengan rentangan umur 0-6 tahun. Jadi, dapat disimpulkan anak usia dini ialah anak dengan rentangan umur 0 hingga 8 tahun.

Anak usia dini juga mempunyai kekhasan, keunikan, atau karakteristik yang melekat pada dirinya, sama halnya dengan tahapan-tahapan perkembangan lainnya yang juga memiliki kekhasan. Menurut Suryana (2013) ada beberapa karakteristik yang ada pada anak usia dini, yakni: 1) besarnya rasa penasarannya, 2) pribadi yang unik, 3) senang berkhayal, 4) periode potensial untuk belajar, 5) tingginya sikap egosentris yang dimiliki, 6) rendahnya daya fokus, dan 7) bagian dari sistem sosial. Hal yang sama juga disebutkan Saurina (2016) bahwa karakteristik pada anak usia dini adalah mudah bosan dan daya konsentrasinya rendah. Mardiyah, Andriyati, dan Rozi (2019) juga menjelaskan kekhasan yang ada pada anak usia dini ialah rasa penasaran maupun keingintahuan yang besar terhadap sesuatu. Selain itu, Mulyanti (2013) menyebutkan ada beberapa kekhasan pada anak usia dini, yakni: 1) masa berkelompok, 2) masa menjelajah, 3) masa bertanya, 4) masa meniru, dan masa kreatif. Kesimpulannya ialah yakni bahwasanya anak usia dini ialah individu yang sedang tumbuh dan berkembang dan terdapat kekhasan yang berbeda dengan tahapan-tahapan perkembangan lainnya.

### **Konsep Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan sangatlah dibutuhkan oleh semua orang untuk membuat kualitas hidupnya lebih baik. Untuk membuat kualitas hidup lebih baik itu, tentunya segala aspek perkembangan yang ada dalam diri setiap orang juga mesti optimal. Hal penting yang bisa dimanfaatkan dalam upaya membuat perkembangan dalam diri agar dapat berkembang secara optimal yakni melalui pendidikan, terutama pendidikan semenjak dini.

Pendidikan pada masa usia dini lebih dikenal dengan istilah pendidikan anak usia dini (PAUD). Menurut Dewi (2017) mengungkapkan bahwasanya PAUD bisa berupa pendidikan formal serta dapat pula berupa pendidikan non formal. Pendidikan non formal pada anak usia dini bisa dimulai dari orangtua ataupun keluarga, dan pendidikan formalnya terdapat pada kelompok bermain maupun Taman Kanak-kanak. Kedua jenis pendidikan tersebut sama pentingnya untuk membuat semua unsur perkembangan anak bisa maksimal.

Pendidikan anak usia dini ialah pendidikan pertama yang ditujukan pada anak untuk membantu semua aspek perkembangan anak (Warin & Andriani, 2015). Hal senada juga dijelaskan Moss (2017) bahwasanya PAUD ialah aktivitas pengajaran dan pendidikan kepada anak-anak usia dini guna membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Michael dan Gullo (2017) juga mengungkapkan *early childhood education* atau PAUD dapat diartikan sebagai pendidikan yang memfasilitasi masa perkembangan anak yang sedang pesat-pesatnya. Fitri dan Saparahayuningsih, (2017) juga menjelaskan bahwasanya PAUD bisa diartikan sebagai pendidikan yang tujuannya membina karakter anak dan membantu segala aspek perkembangan anak supaya kemudian bisa maksimal. Jadi, dapat disimpulkan bahwasanya pendidikan anak usia dini adalah pendidikan formal dan nonformal yang diberikan kepada anak dengan tujuan untuk memfasilitasi pembentukan karakter dan membantu perkembangannya anak usia dini agar berjalan semaksimal mungkin.

### **Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Perkembangan bahasa menjadi hal yang sangat penting bagi setiap individu. Hal ini dikarenakan bahasa sangat dibutuhkan didalam kehidupan sehari-harinya dalam berkomunikasi. Selain itu, menurut Menurut Safitri (2017) kemampuan bahasa anak adalah indikator semua perkembangan anak. Perkembangan bahasa anak itu melibatkan motorik halus, motorik kasar, bahasa, kognitif, dan sosialisasi. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa perkembangan bahasa dapat disebut sebagai salah satu kunci yang mempengaruhi aspek-aspek perkembangan lainnya yang juga sedang berkembang.

Perkembangan bahasa pada anak ialah kecakapan dalam memberikan tanggapan terhadap perintah, suara, menuruti perintah, dan dapat berbicara secara spontan (Julianti, Natosha, & Dewi, 2018). Hal ini ditunjukkan ketika anak merespon stimulus-stimulus yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya. Anak dapat merespon lingkungan sekitarnya tersebut melalui komunikasi yang terjadi dengan lingkungan sekitarnya. Pada komunikasi yang terjadi itulah terdapat bahasa yang dipahami oleh anak. Apabila bahasa dalam komunikasi tersebut dipahami oleh anak, maka barulah anak dapat menanggapi, menuruti perintah, dan berbicara secara spontan menanggapi stimulus dari lingkungannya.

Perkembangan bahasa pada anak dimulai semenjak anak dilahirkan dan perkembangan ini akan lebih optimal jika anak lebih banyak berinteraksi dengan lingkungannya (Karimah & Komalasari, 2019). Perkembangan bahasa tersebut telah dimulai sejak anak lahir dapat dilihat ketika anak baru lahir sudah dapat merespon stimulus dari lingkungannya, namun dalam kondisi tersebut perkembangan bahasanya masih rendah. Untuk selanjutnya, barulah perkembangan bahasa anak semakin berkembang seiring usianya bertambah dan stimulus yang diberikan kepada anak tersebut. Alfiana, et, al (2020) mengungkapkan bahwasanya terdapat beberapa tahapan perkembangan bahasa anak usia dini, yakni : Bunyi vegetatif dan tangisan reflek (umur 0-8 minggu), Tertawa dan dekutan (8-20 minggu), Permainan vokal (16-30 minggu) dan Celoteh reduplikatif (18-50 minggu)

Pada perkembangan bahasa anak usia dini ada tiga aspek yang terdapat dalam perkembangan bahasa, yaitu: 1) kosakata, 2) menggunakan kata sesuai tujuan (sistematik), 3) tata bahasa yang tepat (Rakimahwati, 2018). Ketiga aspek dalam perkembangan bahasa tersebut bisa kurang berkembang apabila kurang diberikan stimulus oleh lingkungan sekitarnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Rahmawati, Nugraheni dan Rahmadi (2016) menemukan bahwasanya 80% masalah perkembangan bahasa anak disebabkan oleh kurangnya stimulus bahasa yang diberikan kepada anak.

Menurut Robbani (2016) salah satu cara efektif untuk dapat mengoptimalkan aspek-aspek dalam perkembangan bahasa anak usia dini adalah melalui pengenalan kosakata melalui permainan kepada anak. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Asmin (2013) bahwasannya hal penting dalam perkembangan bahasa adalah penguasaan kosakata. Apabila seseorang kaya akan kosakata, maka kemampuannya dalam berbahasa atau berkomunikasi juga akan baik. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan perkembangan bahasanya anak, bisa dilakukan melalui upaya memperkenalkan dan mengajarkan kosakata pada anak, dimulai dari kosakata mengenai berbagai hal yang paling dekat dengan kehidupan anak.

### **Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini**

Pemerolehan kosakata pada anak usia dini sangatlah erat kaitannya dengan hal apa saja yang pernah diamatinya dan dikenalnya dengan kosakata. Hal ini bisa diamati pada anak yang sedang mengamati sebuah benda hijau yang tumbuh di atas tanah, setelah diselidiki dan didengarnya dari lingkungan sekitarnya apa nama benda tersebut, barulah anak mengetahui sebuah kosakata bahwa nama benda tersebut adalah rumput. Begitu juga halnya dengan kosakata bahasa Inggris yang mesti dikuasai oleh anak. Anak dapat mengenalkan kosakata bahasa Inggris ketika anak mengenali dan mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan cara mengamati hal-hal di sekitarnya.

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang mesti dikuasai oleh semua individu. Hal ini dikarenakan pergaulan internasional semakin mudah. Sementara itu, salah satu bahasa yang digunakan dalam dunia internasional sering kali ialah bahasa Inggris. Untuk itu, mempelajari bahasa Inggris melalui pengenalan kosakata bahasa Inggris mesti dilakukan sejak dini.

Untuk memahami pemerolehan kosakata bahasa Inggris pada anak, dapat diketahui melalui teori-teori tentang perkembangan bahasa, yakni:

**Teori behavioristik.** Teori behavioristik yang dikemukakan Skinner menjelaskan bahwasanya pemerolehan bahasa anak ditentukan oleh rangsangan dari lingkungan luar diri anak (Alfiana, et, al, 2020). Suardi, Syahrul dan Asri (2019) juga mengungkapkan bahwasannya perkembangan bahasa anak usia dini juga bisa dipengaruhi salah satunya ialah lingkungannya, terutama sekali keluarga yang sering berinteraksi dengan anak, sehingga anak mengenali berbagai kosakata dari lingkungannya tersebut. Jadi, dapat diartikan bahwasannya menurut teori behavioristik anak perkembangan bahasa anak terjadi secara alami yang ditentukan oleh lingkungan sekitarnya. Berkaitan dengan pemerolehan kosakata bahasa Inggris, teori behavioristik memandang seorang anak dapat mengenali kosakata bahasa Inggris ditentukan oleh stimulus melalui bahasa Inggris yang diberikan oleh lingkungannya.

**Teori kognitif.** Teori kognitif yang dikemukakan Piaget menjelaskan bahwa kemampuan kognitif yang menentukan perkembangan bahasa anak (Alfiana, et, al, 2020). Hal ini berarti proses perkembangan bahasa yang ada pada anak lebih dominan ditentukan oleh kemampuan kognitif anak. Berkaitan dengan teori teori kognitif, penguasaan anak terhadap kosakata bahasa Inggris ditentukan oleh kemampuan kognitif anak tersebut.

**Teori perkembangan kognitif Vygotsky.** Teori perkembangan kognitif Vygotsky menjelaskan bahwasanya perkembangan bahasa anak sangat berhubungan dengan mental anak, seperti penalaran dan ingatan, dan perhatian. Jadi, dapat diartikan bahwa menurut teori perkembangan kognitif Vygotsky memandang perkembangan bahasa anak ditentukan oleh perhatian, ingatan, dan penalaran pada anak. Berkaitan dengan teori perkembangan kognitif Vygotsky, artinya anak dapat menguasai kosakata bahasa Inggris ditentukan oleh proses-proses mental yang ada dalam dirinya, seperti: ingatan, perhatian, dan penalaran.

**Teori Nativisme.** Teori nativisme menjelaskan setiap orang dapat menguasai bahasa apapun apabila diajarkan dan diperkenalkan terhadap bahasa tersebut. Begitu juga teori ini memandang pemerolehan bahasa pada anak. Anak akan bisa menguasai suatu bahasa atau memperoleh suatu bahasa apabila bahasa tersebut diperkenalkan atau diajarkan kepadanya. Berkaitan dengan teori nativisme, artinya anak dapat menguasai kosakata bahasa Inggris apabila anak diajarkan dan diperkenalkan kosakata bahasa Inggris. Apabila anak diperkenalkan atau diajarkan kosakata bahasa Inggris, maka anak kaya akan kosakata bahasa Inggris dan dapat memiliki kemampuan yang bagus dalam bahasa Inggris, begitupun sebaliknya.

### **Penggunaan Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini**

Istilah *games* bisa dimaknai sebagai permainan. *Games* yang dimaksud adalah permainan yang menggunakan teknologi animasi komputer. Hal ini sejalan dengan yang dijelaskan Nalwan (2014) bahwa *games* adalah permainan yang dibuat dengan bantuan teknologi komputer dengan tampilan animasi.

*Games* sering dianggap sebagai hiburan oleh banyak orang. Namun selain untuk hiburan, *games* juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran atau sering juga disebut dengan *games* edukasi. *Games* edukasi juga bertujuan untuk proses pembelajaran bagi seseorang untuk menguasai suatu kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan. Menurut Rahman dan Tresnawati (2016) *game* edukasi adalah permainan yang membantu anak untuk mempelajari atau menguasai sesuatu. Sedangkan menurut Pusari (2016) *games* atau

permainan edukasi adalah segala hal yang dipakai sebagai alat untuk menstimulus segala aspek perkembangan.

*Games* edukasi sangat sangat dekat dengan aktivitas di PAUD. Disebabkan banyaknya aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan anak dapat dioptimalkan oleh *games* edukasi. Krisnawan (2015); Prasetaywan (2017) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwasanya mengenai *game* edukasi bahasa Inggris pada anak usia dini, dimana mereka sama-sama menemukan bahwa *games* edukasi bahasa Inggris bisa membantu anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggrisnya.

Hal-hal yang mendasari *games* edukasi bahasa Inggris dapat dimanfaatkan untuk pengembangan kosakata bahasa Inggris pada anak, diantaranya: anak berada di periode bermain, anak memiliki daya fokus yang rendah, tingginya rasa keingintahuan anak, dan tahap perkembangan anak ialah periode yang potensial dalam mempelajari sesuatu. Terbukti melalui hasil penelitian Derakhsan dan Khatir (2015) yang melakukan penelitian menggunakan *games* edukasi berbasis kegiatan di dalam kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif guna melihat efek penggunaan *games* di dalam proses pembelajaran dan menemukan hasil penelitian bahwa penggunaan *games* edukasi di dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan interaksi dan minat anak sehingga *games* memiliki efektivitas yang tinggi untuk pengembangan kosakata bahasa Inggris pada anak. Selain itu, penelitian ini juga dijelaskan bahwa pentingnya peran guru dalam memantau penggunaan *games* agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan pada alurnya.

Lebih lanjut pada penelitian AlShaiji, O. A. (2015) tentang *video games* yang bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *video games* dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan eksperimen. Penelitian menggunakan sampel acak sebanyak 60 orang anak dari sebuah taman kanak-kanak di Riyadh yang kemudian dikelompokkan menjadi dua, 30 anak pada kelompok eksperimen dan lainnya pada kelompok kontrol. Pada kelompok kontrol pengenalan kosakata bahasa Inggris menggunakan *video games* dari sebuah situs resmi *British Council* sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan metode tradisional. Anak-anak diberikan pre-test dan pasca-test dan ditemukan hasil penelitian bahwasanya kelompok eksperimen mempunyai skor lebih tinggi ketimbang kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwasanya penggunaan *video games* memberikan dampak yang positif dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Segers dan Verhoeven (2003) yang menjelaskan pengaruh *game* kosakata komputer dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak. Sampel penelitian terdiri dari 67 anak taman kanak-kanak penduduk asli dan pendatang di Belanda. Sampel kemudian dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen bermain *game* kosakata komputer selama 15 minggu (dua kali setiap minggu) sedangkan kelompok kontrol belajar menggunakan kurikulum reguler. Anak-anak pada kelompok eksperimen sangat tertarik belajar menggunakan *game* kosakata komputer sehingga hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa *game* kosakata komputer memiliki efek positif pada pembelajaran kosakata anak.

Selanjutnya pada penelitian AlNatour dan Hijazi (2018) yang membahas dampak penggunaan *game* elektronik dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris di PAUD untuk mengetahui apakah permainan yang dipilih dapat memfasilitasi kompetensi bahasa Inggris anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dan dilakukan pre-test dan pasca-tes untuk mengukur level anak dalam bahasa Inggris. Sampel penelitian ini terdiri dari 100 anak dari taman kanak-kanak swasta yang kemudian dikelompokkan menjadi empat yakni dua kelompok eksperimen dan dua kelompok kontrol. Dan hasilnya menunjukkan bahwasanya secara signifikan menunjukkan statistik perbedaan dalam post-test antara kelompok kontrol dan eksperimen.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Penelitian Liu dan Jin (2015) yang menggunakan pendekatan kualitatif dimana peneliti menganalisis penggunaan *games* dalam belajar kosakata bahasa Inggris di PAUD berdasarkan situasi pengajaran kosakata bahasa Inggris pada saat ini. Kemudian pada penelitian ini juga menunjukkan bahwasannya pentingnya mengajarkan kosakata bahasa Inggris melalui *games* di PAUD. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya *games* bahasa Inggris lebih disukai oleh anak karena menyenangkan dan membuat anak dapat menguasai kosakata bahasa Inggris secara maksimal. Penelitian ini juga dikatakan bahwasannya penggunaan *games* dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris dapat meningkatkan imajinasi, kreativitas serta keterampilan anak. Meskipun masih terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan yakni diantaranya tahapan persiapan, interpretasi aturan serta pengontrolan waktu.

Hal senada juga disampaikan oleh Bakhsh (2016) dalam penelitiannya penggunaan *games* untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan penelitian studi literatur pendekatan kualitatif yang membahas tentang penggunaan *games* untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris, karena jika hanya dengan pengajaran konvensional maka anak akan mudah bosan. Namun dalam penelitian ini dijelaskan bahwa guru harus mempertimbangkan waktu dan materi dalam pemilihan *games*, selain itu pemilihan *games* juga harus sesuai dengan tingkat perkembangan, minat serta topik yang diajarkan, penggunaan *games* juga tidak boleh secara berlebihan. Namun dalam penelitian ini juga dikatakan bahwa menggunakan *games* dalam pembelajaran juga akan menimbulkan beberapa tantangan diantaranya kebisingan serta ruang kelas yang tidak teratur oleh karena itu peran guru dalam mengawasi kegiatan pembelajaran menggunakan *games* sangatlah penting.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Utomo, Robbani dan Nurmasitah (2017), dimana pada penelitian ini dilakukan pengembangan *game* edukasi anak usia dini berbasis android untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen. Kelayakan penggunaan aplikasi dievaluasi oleh para ahli. Implementasi media dilakukan dikelas eksperimen dan dikelas kontrol. Hasilnya menunjukkan bahwasannya perbedaan tingkat penguasaan kosakata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang artinya bahwasannya media *game* edukasi ini sangat mendukung proses pembelajaran.

Didasarkan beberapa penelitian tersebut, bisa disimpulkan bahwasannya penggunaan *games* edukasi bahasa Inggris dapat membantu anak dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Selain itu penggunaan *games* bahasa Inggris bisa menarik minat dan meningkatkan interaksi anak dalam belajar sehingga pengenalan kosakata bahasa Inggris akan lebih efektif. Namun penggunaan *games* edukasi bahasa Inggris tentunya mesti memperhatikan materi, waktu, tingkat kemampuan dan kekhasan anak. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak tentang hal-hal yang paling dekat dengan kehidupan anak melalui *games* edukasi bahasa Inggris tersebut. Hal ini dapat membuat anak tertarik dan tidak mudah dilupakan oleh anak. Melalui *games* edukasi bahasa Inggris dengan mempertimbangkan kekhasan, perkembangan bahasa, dan teori pemerolehan bahasa anak usia dini, tentunya dapat menjadi cara yang efektif untuk mengembangkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

## **SIMPULAN**

Anak usia dini ialah individu dengan pribadi yang unik yang mengalami perkembangan secara pesat. Anak usia dini memiliki kekhasan yang berbeda dengan tahapan perkembangan lainnya. Sejak usia dini, terdapat banyak aspek perkembangan yang sedang berkembang. Salah satunya yakni perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa dapat diartikan sebagai kemampuan dalam menanggapi, menuruti perintah, dan berbicara secara spontan. Perkembangan bahasa sering juga sangat menentukan aspek-aspek perkembangan lainnya.

Pada zaman modern sekarang ini, anak usia dini seharusnya dikenalkan dan diajarkan bahasa Inggris. Dikarenakan bahasa Inggris merupakan suatu kebutuhan di zaman modern ini. Oleh karenanya, dibutuhkan sebuah cara yang tepat namun efektif untuk mengajarkan dan memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak. Pengenalan bahasa Inggris kepada anak dapat dimulai dari pengenalan kosakata kepada anak usia dini. Selama ini kosakata bahasa Inggris dikenalkan melalui aktivitas pembelajaran konvensional, yang malah menjadikan anak cepat bosan dan lupa terhadap kosakata yang sudah dipelajarinya.

Salah satu cara untuk mengatasi ketidakefektifan pembelajaran konvensional dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini ialah menciptakan suatu permainan yang inovatif. Permainan yang inovatif itu dapat berupa *games* edukasi. *Games* edukasi diciptakan melalui teknologi komputer dengan mempertimbangkan kekhasan, perkembangan bahasa, dan teori pemerolehan bahasa anak usia dini, sehingga melalui hal tersebut anak tidak mudah bosan dalam mengenali atau mempelajari kosakata bahasa Inggris. Oleh karenanya, *games* edukasi bahasa Inggris dapat dijadikan suatu cara untuk mengembangkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Alfiana, et, al. (2020). Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini. *Repository Unja*.
- AlNatour Amal Shehadeh. & Hijazi,Dima.(2018). The Impact of Using Electronic Games on Teaching English Vocabulary for Kindergarten Students . *US-China Foreign Language*. 16(4). 193-205.
- AlShajji, O. A. (2015). Video Games Promote Saudi Children's English Vocabulary Retention. *Education*, 136(2), 123-132.
- Amimi, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat Anak Usia Dini: Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. *Modul Perkuliahan Universitas Terbuka*, 1–43.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, J, M. (2009). *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini: Memahami Sistem Kelembagaan, Metode Pengajaran, Kurikulum, Keterampilan, dan Pelatihan-pelatihannya*. Yogyakarta: Diva.
- Asmin, A, L. (2013). Pengenalan dan Peningkatan Minat Anak Usia Dini untuk Mempelajari Bahasa Inggris. *In Proceeding Seminar Nasional*, 2, 191–197.
- Azizah, Butar, & Wahyuni. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Dasar Bahasa Inggris pada TK An-Nurdin Depok. *Innovative Creative and Information*, 4(1), 29–40.
- Bakhsh, Sahar Ameer.(2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *Canadian Center of Science and Education*. 9(7),120-128.
- Baron, R., & Donn, B. (2004). *Psikologi Sosial*. Translate by Ratna Djuwita. Jakarta: Erlangga.
- Derakhsan, A., & Khatir, E, D. (2015). The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 2(3), 39–47.
- Dewi, Y, A. (2017). Korelasi Efektivitas Komunikasi dan Latar Belakang Etnis/suku Orangtua terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 3(1), 99–114.
- Fadillah. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Filosofia. (2017). Analisis Semiotika Pendidikan Moral Anak Usia Dini dalam Kitab Tarbiyat Al-Aulad Fi Al-Islam. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 12(1), 111–126.
- Fitrah. (2018). Metode Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, & Studi Kasus. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(1), 76–86.
- Fitri., & Saparahayuningsih. (2017). Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 1–13.
- Fromkin, V., Rodman, R., Hyams . (1990). *An Introduction to Language*. New York: Avon Books.
- Hasbullah, et, al. (2019). Improving Vocabulary Using a Computer-based Flashcard Program. *Inform Journal*, 3(2), 132–140.

- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Sepanjang Rentang Kehidupan. Alih Bahasa: Istiwidiyanti*. Jakarta: Erlangga.
- Julianti, Natosha, & Dewi. (2018). Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah di Taman Kanak-kanak Kelurahan Indralaya Raya. *Jurnal Keperawatan Pangkal Pinang*, 1(1), 54–59.
- Karimah, & Komalasari. (2019). Literasi Pemerolehan Bahasa Kedua dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di TK ABA 45 Lamongan). *PAUD Teratai*, 8(1).
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28.
- Krisnawan, G. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris untuk Anak Berbasis Android. *Proceeding Konferensi Nasional Sistem dan Informatika (KNS&I)*.
- Liu, S., & Jin, J. X. (2015). The Application of Games in English Vocabulary Teaching in Kindergartens. *Sino-US English Teaching*, 12(8), 561–567.
- Maili. (2018). Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu dan Mengapa dipersoalkan. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 6(1), 23–28.
- Mardiyah, Andriyati, & Rozi. (2019). Karakter Anak Muslim Moderat: Deskripsi, Ciri-ciri dan Pengembangan di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 8(2), 231–246.
- Maulidya, U. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Michael, & Gullo. (2017). The Changing Landscape of Early Childhood Education: Implication for Policy and Practice. *Early Childhood Education Journal*, 46(3), 294–264.
- Montessori, M. (1991). *The Advanced Montessori Method. Volume 1*. Amsterdam: Montessori-Pierson.
- Moss. (2017). Power and Resistance in Early Childhood Education: From Dominant Discourse to Democratic Experimentalism. *Journal of Pedagogy*, 8(1), 11–32.
- Mulyanti, S. (2013). *Perkembangan Psikologi Anak*. Yogyakarta: Laras Media Rima.
- Mustafa, A. S. (2007). *30 Strategi Mendidik Anak*. Jakarta: Maghfiroh Pustaka.
- Na'imah., Widyasari., & Herdian. (2020). Implementasi Sekolah Ramah Anak untuk Membangun Nilai-nilai Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 747–756.
- Nalwan. (2014). *No Title Pemrograman Animasi dan Game Profesional 3*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nurani, Y. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Nurhadi. (2012). *Teaching English To Young Learners: Pengajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini*. Jombang: Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum.
- Pratiwi. (2019). Pembelajaran Calistung bagi Anak Usia Dini antara Manfaat Akademik dan Resiko Menghambat Kecerdasan Mental Anak. *Seminar Pendidikan Nasional 2015*, 278–283.
- Pusari. (2016). Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa di TK Tunas Rimba II Kota Semarang. *Malih Peddas: Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Rahman., & Tresnawati. (2016). Pengembangan Games Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Games*, 13(1), 184–189.
- Rahmawati. (2012). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Kartu Pesan Berantai di PAUD Melati Kota Padang. *Jurnal Spektrum PLS*, 1(1), 75–87.
- Rahmawati, Nugraheni, & Rahmadi. (2016). Pengaruh Stimulasi Media Interaktif terhadap Perkembangan Bahasa Anak 2-3 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 5, 1873–1885.
- Rakimahwati. (2018). Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di Kecamatan V Koto Kabupaten Padang Pariaman. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 1–11.

- Rebecca. (2019). Education in the App Store: Using a Mobile Game to Support U.S. Preschoolers' Vocabulary Learning. *Journal of Children and Media*, 13(4), 452–471.
- Ridwan., & Prasetyawan, P. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Adventure of Funimal untuk Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal Teknik Mesin, Elektro, dan Ilmu Komputer*. 8(2). 756-772.
- Robbani. (2016). Games Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Android. *Prosiding SNST Ke-7 2016*.
- Safitri. (2017). Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Bahasa Balita di UPTD Kesehatan Baserah Tahun 2016. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 148–155.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Saurina. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Iptek*, 20(1), 95–108.
- Segers, E., & Verhoeven, L. (2003). Effects of Vocabulary Training by Computer in Kindergarten. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19(4), 557-566.
- Suardi., Syahrul., & Asri. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265–273.
- Sugiharto. (2017). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.
- Utomo, Robbani & Nurmasitah. (2017). The development of an Android-based English Vocabulary Introduction Education Game for Early Childhood. *Taylor & Francis Group*, 149-152.
- Warin., & Andriani. (2015). Gender Flexible Pedagogy in Early Childhood Education. *Journal of Gender Studies*, 1–12.
- Wiyani., & Barnawi. (2012). *Format PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yulianti. (2008). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Yulsyofriend., Anggraini., & Yeni. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 25–40.