

## Video Game Series Dalam pengucapan Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Nadila Sri Putri<sup>1</sup>, Elise Muryanti<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang  
Email : [nadilasriputri29@gmail.com](mailto:nadilasriputri29@gmail.com)<sup>1</sup>, [elisemuryanti@yahoo.com](mailto:elisemuryanti@yahoo.com)<sup>2</sup>

### Abstract

In this era of globalization, English is very much needed in communicating with current generation Z children. However, the problem is that the ability to speak English in early childhood is still relatively low. This occurs due to the lack of knowledge of teachers or parents in introducing and pronouncing English to children correctly and in interesting and fun media. In this sophisticated era, there are lots of interesting media that can be used to introduce children to pronunciation in English, for example through the use of the Video Game Series. In this study, researchers used a qualitative method with a literature study approach, because in this study it contained a literature review of previous research results from articles, journals, books, and other literature reviews that could be accessed through Internet access. This study aims to examine several literature reviews related to the Video Game Series in English pronunciation in early childhood. After a deeper examination of several previous literature reviews, the results of this study can be concluded that the Video Game Series can improve the development of English pronunciation skills in early childhood.

**Keywords:** Video Game Series , English Pronunciation, Early Child hood

### Abstrak

Di era globalisasi ini bahasa inggris sangat diperlukan dalam berkomunikasi pada anak generasi Z saat ini. Namun, permasalahannya saat ini kemampuan pengucapan berbahasa Inggris pada anak usia dini masih relatif rendah. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan guru atau orang tua dalam mengenalkan dan mengucapkan bahasa inggris pada anak dengan baik dan melalui media yang menarik dan menyenangkan. Di zaman yang serba canggih ini, ada banyak sekali media menarik yang dapat digunakan untuk mengenalkan tentang pengucapan dalam berbahasa inggris pada anak, misalnya seperti melalui penggunaan Video Game Series. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur, karena dalam penelitian ini berisi kajian pustaka dari hasil penelitian sebelumnya yang bersumber dari artikel, jurnal, buku, serta tinjauan literatur lainnya yang bisa di dapat melalui akses Internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam beberapa tinjauan literatur yang berhubungan dengan Video Game Series dalam pengucapan bahasa inggris pada anak usia dini. Setelah di kaji lebih dalam dari beberapa kajian pustaka sebelumnya, maka hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Video Game Series dapat meningkatkan perkembangan kemampuan pengucapan berbahasa inggris pada anak usia dini.

**Kata Kunci :** Video Game Series, Pengucapan Bahasa Inggris, Anak Usia Dini

### PENDAHULUAN

Secara umum, anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Pebriana, 2017), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14, bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan melalui

pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sedangkan hakikat anak usia dini menurut Augustus (dalam Pebriana, 2017) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah "*golden age*" atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalamimasa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Suyadi (2014), bahwa temuan di bidang *neurosains* mengantarkan pada kesimpulan bahwa usia dini selalu diwarnai dengan keberhasilan dalam belajar mengenai segala hal. Hal tersebut menginspirasi untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus di mulai sejak dini.

Pembelajaran ialah salah satu peninggalan berarti untuk kemajuan sesuatu bangsa. Oleh sebab itu negeri Indonesia mengharuskan tiap masyarakat negaranya buat menjajaki jenjang pembelajaran, tercantum semenjak dari anak usia dini. Perihal ini tertuang dalam Undang- Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pembelajaran Nasional, tentang Pembelajaran Anak Usia Dini pasal 1 ayat 1, yang melaporkan kalau: "Pembelajaran anak usia dini yang berikutnya diucap PAUD merupakan sesuatu upaya pembinaan yang diperuntukan kepada anak semenjak usia lahir hingga berusia 6 tahun yang dicoba lewat pemberian rangsangan buat menolong perkembangan serta pertumbuhan jasmani dan rohani supaya anak mempunyai kesiapan dalam merambah pembelajaran yang lebih lanjut". Hingga dalam pembelajaran anak usia dini terdapat sebagian aspek pertumbuhan yang bisa dibesarkan pada usia ini diantaranya perkembangan nilai agama serta moral, raga motorik, kognitif, sosioemosional, seni, serta bahasa.

Dari beberapa aspek tersebut, aspek bahasa menjadi salah satu titik fundamental bagi perkembangan anak. Bahasa merupakan alat komunikasi lisan manusia yang sangat penting dan lisan merupakan media utama (B. Hamid, 2014). Keahlian bahasa memegang peranan berarti dalam pertumbuhan anak, sebab bahasa ialah perlengkapan komunikasi yang memegang peranan berarti dalam kehidupan manusia. Dengan memakai bahasa, seorang bisa berhubungan dengan orang lain, mengekspresikan diri, mengatakan perasaan, mengantarkan ilham, data ataupun gagasan dan memberitahukan ilmu pengetahuan lewat macam bahasa tulis ataupun lisan, yang bisa berfungsi jadi pengantar yang sangat efisien serta efektif dalam dunia pembelajaran. Menurut Otto (dalam Westhisi, 2019) Bahasa merupakan suatu sistem simbol yang berfungsi untuk mengkategorikan, mengorganisasi dan mengklarifikasikan pikiran. Sementara menurut Jazuly (2016) bahasa adalah bentuk komunikasi yang dilakukan baik spontan, tertulis atau berupa isyarat, yang didasarkan pada suatu sistem dari simbol. Bahasa terdiri dari semua kata yang digunakan oleh suatu komunitas dan semua aturan untuk mengubah atau menggabungkan kata-kata tersebut. Hutaeruk (dalam Amelia & Lailiyah, 2020) mengatakan bahwa usia sebelum lima tahun merupakan usia emas (*golden age*) bagi proses pemerolehan bahasa anak. Karena pada usia tersebut, anak dapat dengan mudah menangkap dan merekam apa yang dipelajarinya.

Dalam proses pengembangan aspek bahasa tersebut, pembendaharaan kata yang dimiliki oleh anak pada usia lima tahun berkisar 5000-8000 kata (Seefeldt & Wasik dalam Westhisi, 2019). Keahlian tersebut bisa dimanfaatkan pula buat pemeroleh bahasa asing. Oleh sebab itu, pendidikan bahasa asing telah mulai diterapkan di area PAUD bagaikan salah satu metode buat menanggapi tantangan global dalam tingkatkan mutu sumber energi manusia. Salah satu bahasa asing yang banyak digunakan pada pendidikan di PAUD pada dikala ini yakni bahasa Inggris. Perihal ini diakibatkan sebab bahasa Inggris sudah jadi bahasa Internasional yang digunakan nyaris di seluruh bidang kehidupan global. Bahasa Inggris hendak lebih gampang di ajarkan pada anak semenjak usia dini. Bahasa Inggris merupakan bahasa global yang sangat berfungsi dalam interaksi serta komunikasi global bersamaan dengan kemajuan serta persaingan globalisasi. Bahasa Inggris digunakan bagaikan bahasa formal di lebih dari 60 negeri di dunia. Ini menunjukkan bahwa Bahasa

Inggris adalah alat komunikasi yang sangat penting untuk banyak orang di seluruh dunia(Lubis&Sitompul, 2015).

Kenyataannya, kemampuan bahasa Inggris merupakan keahlian yang sangat berarti dalam masa data serta komunikasi dikala ini. Perihal ini sangat memastikan gimana kita bisa berhubungan secara global. Isu globalisasi dikala ini menuntut sumberdaya manusia yang bermutu serta sanggup berbicara dalam bermacam bahasa asing paling utama bahasa Inggris bagaikan bahasa internasional (Samad & Tidore, 2015).Sejalan dengan hal tersebut Warohmah (2019) juga menyatakan bahwa Bahasa Inggris sebagai bahasa pergaulan sangatlah dibutuhkan. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Pengajaran lebih awal diperlukan untuk menguasai bahasa Inggris, untuk itu pembelajaran bahasa Inggris telah diterapkan mulai dari pendidikan Taman Kanak-kanak.

Anak - anak jaman saat ini terlahir di masa teknologi digital, pc ataupun gadget semacam smartphome serta tablet telah jadi kawan tiap hari( Mashrah, 2017). Bersumber pada riset yang dicoba oleh Murdaningsih& Faqih( dalam Zaini& Soenarto, 2019) menampilkan kalau lebih dari 25% kanak- kanak di segala dunia memiliki gadgetsebelum usia mereka genap 8 tahun. Satu dari 3 anak mulai memakai smartphomeketika berusia 3 tahun serta satu dari 10 anak menikmati gadgetdalam usia yang lebih muda ialah 2 tahun. Di Indonesia, gadget sudah digunakan oleh banyak orang apalagi digunakan oleh anak usia dini. Hasil riset melaporkan kalau 42, 1% dari kanak- kanak prasekolah yang terserang gadget relatif besar teruji pemakaian gadget pada anak prasekolah yang menyaksikan video ataupun bermain permainan( Rowan, 2013 dalam Novianti& Garzia, 2020)

Bersumber pada hasil studi Kominfo serta UNICEF menimpa sikap anak serta anak muda di Indonesia dalam pemakaian internet merumuskan kalau:( 1) Terdapat 98% kanak-kanak serta anak muda mengenali tentang internet serta 79, 5% antara lain merupakan pengguna internet;( 2) Maraknya akses serta pemakaian internet di golongan kanak- kanak serta anak muda disebabkan meningkatnya pengguna smartphoneyang tadinya cenderung memakai personal pc di warung internet serta laboratorium sekolah dan laptopdi rumah;( 3) Motivasi utama kanak- kanak serta anak muda mengakses internet buat mencari data, buat tersambung dengan sahabat lama serta baru, serta buat hiburan; serta( 4) Orangtua serta guru terus menjadi menyadari pemanfaatan gadgetdan internet bagaikan fasilitas pendukung pembelajaran serta pendidikan anak( Broto dalam Zaini& Soenarto, 2019).

Permasalahannya dikala ini keahlian pengucapan berbahasa Inggris pada anak usia dini masih relatif rendah. Perihal ini terjalin sebab minimnya pengetahuan guru ataupun orang tua dalam mengenalkan serta mengucapkan bahasa Inggris pada anak dengan baik serta lewat media yang menarik serta mengasyikkan. Bersumber pada sebagian hasil riset yang sudah periset baca, ditemui kalau pengucapan bahasa Inggris pada anak usia dini masih terbilang relatif rendah dibanding dengan bahasa Indonesia serta bahasa bunda/ wilayah. Hal ini terlihat dari penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih (2016) yang meneliti tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak dan didapatkan identifikasi beberapa masalah tentang perkembangan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggrisanak seperti, pertama sebagian besar anak perbendaharaan kosakata Bahasa Inggrisnya masih belum berkembang baik, kedua diperoleh hasil bahwa kosakata Bahasa Inggris anak paling rendah dibandingkan dengan kosakata Bahasa Indonesia ataupun Bahasa daerah, ketiga anak kurang memiliki perhatian dan minat terhadap penjelasan guru dikarenakan media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam belajar. Sementara penelitian lainnya dilakukan oleh Amelia & Lailiyah (2020) yang menemukan bahwa masih banyakproses pembelajaran bahasa asing (bahasa Inggris) di suatu sekolah belum berjalan lancar. Umumnya, hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan (*skill*) para guru dalam mengucapkan kosa kata Bahasa Inggris dengan benar.

Kemajuan ilmu teknologi menghasilkan penemuan-penemuan baru dalam media pembelajaran salah satunya yaitu media dengan menggunakan Video Game Series. *Video game* adalah suatu permainan yang dimainkan melaluimanipulasi gambar elektronik yang

diproduksi oleh program komputer dalam monitor atau tampilan layar lainnya. Jenis permainan ini menekankan pada permainan menggunakan tombol yang terhubung pada layar (Wahyudhi, 2014). Media Video Game Series adalah salah satu bentuk media pembelajaran berbasis komputer yang di dalamnya berisi gabungan teks, gambar, musik, suara dan animasi. Penggunaan media Video Game Series dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran yang cukup mudah untuk dilaksanakan. Pengucapan Bahasa Inggris (*Pronunciation*) juga akan lebih baik karena anak mendengar langsung dari media tersebut. Oleh karena itu dengan pemanfaatan media Video Game Series ini diharapkan akan dapat meningkatkan penguasaan pengucapan Bahasa Inggris anak usia dini. Penggunaan media-media bergambar (visual) dari berbagai penelitian menunjukkan sangat efektif diberikan karena representasi visual lebih disukai anak dan anak dapat dengan mudah dilatih untuk memahami prinsip-prinsip informasi yang diterimanya. Seorang anak dibiasakan dan dididik untuk berpikir abstrak-kontekstual melalui media Video Game Series. Selain menarik media ini juga mempunyai nilai-nilai edukatif yang penggunaannya diharapkan dapat efektif dalam meningkatkan pengucapan kosa kata bahasa Inggris anak. Sesuai dengan hal itu Aprilia (2013) menyatakan bahwa anak-anak akan lebih tertarik jika pembelajaran dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan. Beberapa kegiatan yang sangat disenangi anak seperti bernyanyi, bermain dan kegiatan yang hidup dan dilakukan sambil bermain. Untuk itu, sangat tepat jika penggunaan video game dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini.

Bersumber pada kasus tersebut yang menarangkan kalau rendahnya pengetahuan anak serta guru menimpa pengucapan bahasa Inggris yang baik serta benar, pengucapan bahasa Inggris anak usia dini di sekolah masih relatif rendah, media pendidikan yang dipakai guru belum optimal ataupun masih konvensional serta belum bermacam-macam. Maka peneliti tertarik mengangkat sebuah penelitian studi literatur dengan judul "Video Game Series Dalam Pengucapan Bahasa Inggris Anak Usia Dini". Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengkaji lebih dalam beberapa tinjauan literatur yang berhubungan dengan Video Game Series yang dapat meningkatkan kemampuan pengucapan (*pronunciation*) pada anak usia dini. Manfaat dari penelitian ini yaitu baik bagi peneliti maupun pembaca dapat mengetahui cara dalam mengembangkan kemampuan pengucapan bahasa Inggris pada anak melalui penggunaan media Video Game Series dalam pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi literatur dengan pendekatan kualitatif. Menurut Yusuf (2016) penelitian dengan pendekatan kualitatif merupakan suatu strategi mencari dan menemukan informasi sendiri yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol maupun deskripsi tentang suatu fenomena; fokus multimetoda, bersifat alami dan holistik, mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif. Maka penelitian ini disajikan dalam bentuk data hasil penelitian berupa kalimat, tidak berbentuk angka. Menurut Sementara menurut Sari & Asmendri (2020) penelitian kepustakaan adalah kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti buku referensi, hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Maka studi literatur dalam penelitian ini adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data dari sumber-sumber referensi yang berhubungan dengan topik yang diangkat yaitu yang berkaitan dengan video game Series dalam pengucapan bahasa Inggris pada anak usia dini.

Tujuan dari pemakaian riset literatur bagaikan metodologi riset merupakan buat mempersiapkan langkah dini dalam membuat kerangka riset dengan menggunakan sumber teks dalam mendapatkan informasi riset. Metode pengumpulan informasi yang digunakan dalam riset ini yakni dengan dokumentasi, ialah mencari serta mengumpulkan informasi menimpa video permainan series dalam pengucapan bahasa Inggris anak usia dini. Ada pula prosedur yang periset jalani dalam menganalisis hasil riset ini antara lain, memastikan posisi pencarian informasi. Dalam riset ini periset mengambil informasi lewat akses internet.

Sehabis posisi didetetapkan setelah itu mulai buat mencari informasi yang dibutuhkan. Berikutnya melaksanakan pencatatan informasi yang dikumpulkan berbentuk sumber teks. Sumber yang jadi referensi dalam riset ini merupakan bermacam berbagai sumber referensi semacam sumber primer( harian, informasi hasil riset, laporan riset, serta lain- lain), sumber sekunder berbentuk novel, peraturan dasar hukum serta sebagainya yang berkaitan dengan video permainan Series dalam pengucapan bahasa inggris pada anak usia dini. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sekitar 45 sumber rujukan yang terdiri dari 29 artikel jurnal, 9buku, 5 skripsi sertasitus akses Internet lainnya seperti kemendikbud dan wikipedia. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan metode analisis isi (Content Analysis). Fraenkel & Wallen (dalam Sari & Asmendri, 2020) menyatakan analisis isi adalah sebuah alat penelitian yang difokuskan pada konten aktual dan fitur internal media. Dalam analisis ini dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan dan memilah berbagai pengertian hingga ditemukan data yang relevan. Analisis isi digunakan untuk mendapatkan referensi yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konteksnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian studi literatur ini mengumpulkan dan meneliti data dengan cara mengorganisasikan kajian literatur yangsesuai dengan tujuan yang diharapkan dengan struktur tulisan dari umum ke khusus pada topik yang berkaitan dengan Video Game Series dalam pengucapan bahasa inggris. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak merupakan anugerah yang diberikan oleh sang pencipta dengan dibekali berbagai keunikan dan potensi. Usia dini ialah usia yang paling tepat untuk menstimulasi semua potensi yang dimiliki anak, karena semakin cepat anak mendapat stimulasi maka akan semakin baik hasil yang dicapai. Sejalan dengan hal tersebut maka Suryana dan Rizka (2019) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara kelahiran sampai dengan delapan tahun. Pada masa-masa ini disebut juga dengan masa usia emas (golden age) dalam tahap perkembangan hidup manusia, maka di usia inilah diperlukannya pemberian stimulasi yang tepat untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh seorang anak yang dapat dikembangkan melalui pendidikan. Defenisi anak usia dini menurut National Associatin for the Education Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau "*early childhood*" merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memerhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak.

Sementara menurut Aziz (2017), menyatakan bahwa anak usia dini pada hakikatnya dilabelkan pada anak maksimal pada taraf usia 8 tahun dan ia masih menikmati masa bermain dirumah sebelum mengenyam pendidikan dasar. Selain itu, anak usia dini juga merupakan seseorang yang hidupnya baru memasuki fase pertumbuhan dan perkembangan yang unik sehingga memerlukan faktor lain dalam menempuh perkembangan tersebut secara optimal. Sejalan dengan hal tersebut, Susanto (2017) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan individu yang berada pada usia *golden age* (0-8 tahun) yang sedang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat dan usia yang sangat berharga dibanding usia lainnya.

Anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mangalami proses pertumbuhan dan perkambangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai *the golden age* (usia emas), yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Hal ini sesuai dengan pendapat Suryana (2013) yang menyatakan bahwa anak usia dini memilki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun. Anak usia dini yang unik memilki karakteristik sebagai berikut; (1) anak bersifat egosentris; (2) anak memiliki rasa ingin tahu;

(3) anak kaya imajinasi dan fantasi; (4) anak memiliki daya konsentrasi pendek. Selanjutnya Mulyasa (2012) juga menyatakan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral, spiritual maupun emosional. Anak usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk membentuk fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman selanjutnya.

Bersumber pada sebagian paparan di atas, hingga anak usia dini yakni orang yang terletak dalam rentang usia 0- 8 tahun yang lagi hadapi proses perkembangan serta pertumbuhan yang sangat pesat serta pula ialah masa emas dalam rentang masa kehidupan manusia. Anak usia dini pula mempunyai ciri yang unik baik secara raga, psikis, sosial, moral, spiritual ataupun emosional.

Media merupakan kata jamak dari medium yang artinya pengantar atau perantara yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan dalam mencapai efek tertentu. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesandari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dalam Liyana, 2019). Secara khusus kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Jika dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada anak didik sehingga anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Falahudin (2014) yang dikutip oleh Liyana (2019) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu di dalam kegiatan belajar dan mengajar, media tersebut dapat membantu memberikan pengalaman konkret, memotivasi dan membangkitkan minat belajar. Sejalan dengan hal tersebut Ibrahim dkk. (dalam Kustiawan, 2016) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan(bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media pembelajaran menurut Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2009) yang dikutip oleh Rabbani (2015) dikelompokkan dalam lima kelompok yaitu terdiri atas media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok dan sebagainya), media berbasis cetakan (buku, novel, lembar kerja dan lain-lain), media berbasis visual (buku, grafik, peta, slide), media berbasis audio-visual (video, film, televisi) dan media berbasis komputer. Media bagi anak usia dini dapat berupa: (1) media visual, media yang dapat dilihat; (2) media audio, media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keamanan anak untuk mempelajari isi tema; dan (3) media audio-visual, merupakan kombinasi dari media audio dan media visual (Zaman, Pd, Eliyawati, Pd, & Eliyawati, 2010 dalam Liyana, 2019). Dari berbagai macam media yang ada, salah satu yang cukup populer kini adalah media berbasis IT (Informasi Teknologi). Menurut Pransiska (2013), ada beberapa contoh media pembelajaran berbasis IT, yaitu: (1) Presentasi Power Point; (2) Video Pembelajaran; dan (3) Multimedia Pembelajaran Interaktif.

Bersumber pada penjelasan di atas, hingga bisa disimpulkan kalau mediapembelajaran ialah sesuatu perlengkapan yang bisa digunakan buat menolong guru dalam mengantarkan sesuatu pelajaran/ modul kepada anak sehingga anak bisa dengan gampang menguasai apa yang di informasikan oleh guru. Video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Aplikasi umum dari sinyal video adalah televisi, tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi lain di dalam bidang teknik, saintifik, produksi dan keamanan (Wikipedia, 2020). Video juga termasuk ke dalam jenis media pembelajaran audio visual, karena menggunakan gambar dan suara yang digabungkan. Menurut Jaana Jylhä-Laide (dalam Makasau, 2017) media video memberi dua keuntungan: pertama, penonton usia pelajar tidak tergantung pada waktu transmisi, namun dapat menonton video bila dirasa memungkinkan dan mudah bagi mereka; kedua, pelajar memiliki kemungkinan

untuk mengontrol program yang ditonton dengan cara menghentikan dan memajukan atau memundurkan tayangan sesuai dengan kebutuhan dan ketertarikan mereka. Dalam kata lain, penggunaan media video memungkinkan pelajar untuk mengontrol konteks pembelajaran dan dapat menciptakan suasana interaktif.

Saat ini banyak sekali video-video edukasi yang dibuat untuk anak usia dini. Video menjadi salah satu media yang diminati oleh anak karena melibatkan indra penglihatan dan pendengaran, dan juga gambar bergerak dan aneka warna. Misalnya saja dongeng, lagu-lagu edukasi, video yang membacakan buku cerita, dan video game (Safira, 2020). Menurut Kustiawan (2016) Games atau permainan adalah suatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu, sehingga ada yang menang dan kalah. Game sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap anak. Faktanya, Game mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya, anak mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti pengarahan dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orangtua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan. Bahkan, bagi pasien tertentu, permainan/ game dapat digunakan sebagai terapi penyembuhan (Samuel Henry, 2010 dalam Putra, 2016). Sementara menurut Adwitiya dan Wimbari (2020) Game merupakan sarana hiburan yang menyenangkan dan memiliki berbagai kelebihan seperti dapat meningkatkan beberapa kemampuan kognitif dasar, kualitas pertemanan, kemampuan memahami hal baru, dan lain-lain. Games adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membantu atau memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar mudah dicerna oleh peserta didik (Rao dalam Ratminingsih, 2018).

Permainan video/videogame adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antar muka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh peranti video. Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan (Wikipedia, 2020). Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan seperti skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan tersebut. Video games adalah game yang berbasis elektronik dan visual (Kustiawan, 2016). Di saat kita berinteraksi dengan suatu tampilan visual elektronik dengan menggunakan alat untuk memasukkan perintah yang ditimpali kembali oleh alat dan visual tersebut dan didalamnya ada kegiatan dalam aturan tertentu serta hasilnya dapat membuat pemainnya terhibur, saat itulah kita bermain video game. Selain untuk sebagai hiburan, video game sekarang juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini, terutama dalam meningkatkan perkembangan bahasa Inggris anak. Karena mayoritas video game menggunakan bahasa Inggris dalam pengoperasiannya. Permainan video/video game sangat memotivasi dan menghibur serta akan memberikan kesempatan kepada anak yang pemalu untuk mengekspresikan pendapat dan ide mereka (Trisnadewi, 2018).

Video permainan Series bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia memiliki makna serangkaian game video. Hingga bisa disimpulkan kalau Video Permainan Series ialah serangkaian game video yang memakai interaksi antarmuka pengguna lewat foto yang dihasilkan oleh video dan sediakan sistem penghargaan kala sudah sukses menuntaskan tantangan yang terdapat dalam game tersebut.

Bahasa merupakan suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain yang merupakan salah satu faktor mendasar yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Bahasa sebagai anugerah dari Sang Pencipta memungkinkan individu dapat hidup bersama dengan orang lain, membantu memecahkan masalah, dan memosisikan dirinya sebagai makhluk yang berbudaya (Nuriani, dkk., 2014).

Dalam pengenalan bahasa Inggris bagi anak usia dini, perlu dimengerti dahulu tentang teori perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa tersebut selalu meningkat sesuai dengan meningkatnya usia anak. Terdapat tiga pandangan atau teori dalam perkembangan bahasa anak yang dikutip oleh Handayani (2016). Teori tersebut adalah sebagai berikut:

a. Teori Nativis

Nativisme berpendapat bahwa selama proses pemerolehan bahasa pertama, anak sedikit demi sedikit membuka kemampuan lingualnya yang secara genetis telah diprogramkan. Jadi lingkungan sama sekali tidak punya pengaruh dalam proses pemerolehan bahasa pertama.

b. Teori Behavioristik

Menurut kaum behavioris kemampuan berbicara dan memahami bahasa oleh anak diperoleh melalui rangsangan dari lingkungannya.

c. Teori Kognitif

Para ahli kognitif berpendapat bahwa belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti peran aktif anak terhadap lingkungan, cara anak memproses suatu informasi, dan menyimpulkan struktur bahasa.

Menurut Lestari & Kurniati (2019), kemampuan anak untuk mengembangkan bahasa khususnya bahasa asing dapat diperkenalkan sekitar usia dua sampai enam tahun, sebab pada usia ini anak berada pada tahapan praoperasional yang mulai merepresentasikan dunia dengan simbol-simbol untuk menggambarkan lingkungan sekitarnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Scheffler (dalam Lestari & Kurniati, 2019) bahwa anak yang diperkenalkan bahasa Inggris pada usia 21 bulan, selama dua tahun anak belajar bahasa Inggris. Ketika usia empat tahun anak tersebut memperlihatkan kemampuan bahasa Inggris, sehingga usia merupakan faktor penting yang mempengaruhi kinerja memori otak dalam jangka panjang dalam menyimpan informasi pada usia yang lebih tua. Salah satu bahasa asing yang dapat diperkenalkan kepada anak ialah bahasa Inggris sebagai bahasa internasional yang dipergunakan untuk berkomunikasi dan bergaul dengan orang lain di seluruh dunia.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang telah mendominasi komunikasi ke seluruh dunia. Kesadaran akan pentingnya penguasaan bahasa Inggris di era informasi ini memunculkan upaya-upaya untuk mempelajari dan menguasai bahasa tersebut sedini mungkin (Khairani, 2016). Keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyajikan proses kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak (Sopya, 2018). Pembelajaran bahasa Inggris akan lebih menyenangkan jika menggunakan media permainan dari pada hanya dengan metode ceramah, karena pada dasarnya anak-anak usia dini lebih menyukai permainan (Krisnawan, 2015).

Bahasa Inggris berperan bagaikan perlengkapan buat berbicara dalam rangka mengakses data, tidak hanya bagaikan perlengkapan buat membina ikatan interpersonal serta bertukar data. Keahlian berbicara dalam bahasa Inggris, baik dalam wujud lisan maupun tulis yang meliputi keahlian menyimak (listening), berdialog (speaking), membaca (reading), serta menulis (writing). Salah satu komponen pendidikan bahasa adalah pengucapan kosakata dari bahasa Inggris itu sendiri, di samping komponen-komponen yang lain. Kosakata merupakan himpunan kata yang dikenal oleh seseorang atau entitas lain, ataupun ialah bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru (Miranti, dkk., 2015). Oleh karena itu, dalam pengucapan kosakata bahasa Inggris harus jelas penyampaiannya agar orang lain dapat mengerti apa yang ingin disampaikan.

Bersumber pada penjelasan di atas, hingga bisa disimpulkan kalau bahasa Inggris sangat butuh di ajarkan pada anak semenjak usia dini di era saat ini, paling utama dalam komponen pengucapan kosakata ya. Serta buat tingkatkan pengucapan Bahasa Inggris Anak butuh terdapatnya rangsangan dari area dekat semacam pembiasaan pengucapan berbahasa Inggris dalam pendidikan, ataupun bisa lewat bermacam berbagai tipe media yang menarik semacam pemakaian video permainan. Perihal ini bergantung pada kecakapan guru dalam mempraktikkan pembelajarannya.

Menurut Sari dan Lestari (2019), Untuk mempermudah kemampuan berbicara (speaking), ada beberapa cara/metode yang cukup berguna bagi kita untuk dicoba. Di

antaranya adalah: (1) Perbanyak Kosa Kata (vocabulary); (2) Membaca dengan Suara Keras; (3) Mengetahui Tata Bahasa Inggris Sederhana; (4) Membaca Tulisan Bahasa Inggris; (5) Percakapan Bahasa Inggris; (6) Mendengarkan Lagu Bahasa Inggris; (7) Menonton Film Berbahasa Inggris; (8) Senang dengan Bahasa Inggris. Kosa kata (vocabulary) menjadi salah satu kunci untuk menguasai suatu bahasa, baik kemampuan berbicara (speaking), mendengarkan (listening), maupun writing (menulis). Chen (dalam Hidayati, 2017) menyebutkan bahwa "*When learners get richer vocabulary, it will also help their English mastery, both speaking and writing ability. For example, writing is stated as a complex skill, which requires the ability of language itself, the organization, and vocabulary*". Sehingga, dapat dikatakan bahwa penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini akan menjadi modal bagi mereka untuk menguasai semua aspek dalam pembelajaran bahasa Inggris, termasuk kemampuan untuk dapat berkomunikasi dengan bahasa asing tersebut dengan baik. Di samping untuk tujuan komunikasi, penguasaan kosakata juga membantu dalam kemampuan membaca (reading) atau pengucapannya (Pronunciation).

Dengan mengaitkan indra penglihatan serta indra rungu, khususnya dengan pemanfaatan media yang pas diharapkan pengetahuan tentang pengucapan bahasa Inggris bisa lebih gampang diterima oleh anak dengan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga anak-anak tidak merasa bosan dan lebih termotivasi untuk menjajaki pendidikan bahasa Inggris. Pengucapan bahasa Inggris (Pronunciation) pula hendak lebih baik sebab anak mendengar langsung dari media tersebut. Oleh karena itu dengan pemanfaatan media yang tepat diharapkan akan dapat meningkatkan penguasaan bahasa Inggris pada anak Taman Kanak-Kanak (Gunawan, 2014). Media pembelajaran menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran anak usia dini. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya, termasuk dalam pembelajaran pengucapan bahasa Inggris. Menurut Latif, dkk (dalam Hidayati, 2017) terdapat tiga jenis media pembelajaran AUD yang biasanya digunakan di Indonesia termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris, yaitu media visual/grafis, media audio, dan media proyeksi (audio-visual). Salah satu jenis media yang baik digunakan untuk pengucapan bahasa Inggris dalam penelitian ini yaitu media audio visual berupa video *game*.

Menurut Kustiawan (2016) terdapat delapan manfaat media pembelajaran video *game* yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; (2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik; (3) Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif; (4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi; (5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan; (6) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja; (7) Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan; (8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Secara umum fungsi video *game* adalah: (a) Sebagai sarana hiburan; (b) Sebagai media pendidikan; (c) Melatih kepekaan; (d) Melatih *problem solving*; (e) Berfikir logis dan kreatif; (f) Membantu perkembangan bahasa, terutama bahasa Inggris karena mayoritas video *game* menggunakan bahasa Inggris; (g) Melatih kemampuan motorik dan berpikir; (h) Manfaat spiritual; (i) Menambah wawasan; (j) Mengetahui sejarah suatu peristiwa; (k) Dapat digunakan sebagai terapi. Terapi pemulihan pascacedera, stroke, patah tulang atau pun operasi kini dapat melalui sebuah metode menggunakan bantuan alat video game; (l) Sebagai alat bantu pelatihan dan simulasi. Para game developer sekarang mulai mencoba mengaplikasikan permainan ini untuk membantu para pekerja di bidang emergency seperti pemadam kebakaran atau perawat untuk mendapatkan pelatihan dari simulasi video game ini; (m) Membantu memperbaiki fungsi kognitif. Mempertajam cara berpikir dan meningkatkan daya ingat; (n) Memberi dampak positif dan baik; (o) Memperbaiki fungsi mata (Kustiawan, 2016). Jenis permainan yang dapat digunakan untuk anak usia prasekolah adalah *associative play*, *dramatic play*, *skill play*, *games* atau permainan, *unoccupied behaviour* dan *dramatic play*. Salah satunya adalah game atau permainan yaitu jenis permainan yang menggunakan alat tertentu. Dengan skor atau perhitungan dan anak bisa

bermain sendiri. Jenisnya seperti permainan ular tangga, congklak dan puzzle (Novitasari, dkk., 2019).

Jadi, bisa disimpulkan kalau Video Permainan Series sangat mempengaruhi dalam pengucapan bahasa Inggris anak usia dini. Dimana lewat game video permainan ini anak terus menjadi banyak menciptakan kosakata baru di dalamnya. Sebab bahasa yang digunakan dalam video permainan umumnya memakai bahasa Inggris, serta lewat video permainan yang bernuansa bimbingan hingga anak hendak lebih kilat menguasai serta melafalkan apa yang kerap di dengarnya karena dia menggemari game dalam video permainan tersebut. Serta umumnya anak lebih cenderung kilat menekuni suatu dari game ataupun aktivitas yang disukanya. Dengan mempraktikkan media pendidikan video permainan dalam memahami kosakata bahasa Inggris anak, hingga secara tidak langsung hendak meningkatkan keahlian dalam pengucapan bahasa Inggris pada anak.

## SIMPULAN

Mengembangkan kemampuan bahasa Inggris anak usia dini sangat penting dilakukan pada era globalisasi saat ini, karena bahasa Inggris saat ini sudah menjadi bahasa internasional. Untuk itu, semua orang tua berlomba-lomba untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak-anaknya sebagai bekal untuk masa depannya. Permasalahannya, saat ini kemampuan pengucapan berbahasa Inggris pada anak usia dini masih relatif rendah. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan guru atau orang tua dalam mengenalkan dan mengucapkan bahasa Inggris pada anak dengan baik dan melalui media yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru dan orang tua di zaman milenial ini meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anaknya sejak usia dini. Mengembangkan kemampuan bahasa Inggris pada anak bisa dilakukan melalui sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak dan media yang tentu dapat menstimulasi kemampuan berbahasa Inggrisnya, di antaranya yaitu video game series. Video Game Series merupakan serangkaian permainan video yang menggunakan interaksi antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh video serta menyediakan sistem penghargaan ketika telah berhasil menyelesaikan tantangan yang ada dalam permainan tersebut. Video Game series dalam penelitian ini ialah permainan yang bersifat edukasi, terutama dalam mengembangkan kemampuan pengucapan bahasa Inggris anak. Melalui Permainan video game anak dapat meningkatkan kemampuan pengucapan bahasa Inggrisnya, karena dalam permainan video game terdapat audio dan visual yang berbahasa Inggris dalam penggunaan bahasanya. Maka sambil bermain anak akan sering mengucapkan kosakata yang sering di dengarnya melalui video game yang di mainkan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adwitiya, A.B., Supra, W. 2020. Motivasi Bermain Game Dan Mediasi Orang Tua Dengan Kecenderungan Adikasi Video Game Pada Anak. *PSYCHOPOLYTAN: Jurnal Psikologi*. Vol 3(2), hal. 71-82. ISSN CETAK : 2614-5227 ISSN ONLINE : 2654-3672
- Amelia, F. & Lailiyah, S. 2020. Peningkatan Kemampuan Pengucapan Bahasa Inggris Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kecamatan Asembagus Kabupaten Situbondo. *Jurnal Terapan Abdimas*, Vol. 5, No. 1, hlm. 75-87.
- Apriliya, Diana. 2013. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Lagu Di Kelas 4 SD Negeri Nayu Barat 1 Surakarta*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta : Surakarta
- Aziz, Safrudin. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- B. Hamid, L. O. M. I. 2014. Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Media Gambar Berseri. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Vol 13, No. 1, hal. 88-95.
- Dahlia dan Suyadi. 2014. *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013: Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

- Gunawan, V. 2014. *Peningkatan Kemampuan Pengucapan Bahasa Inggris Melalui Metode Bernyanyi pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak (TK) Kanaan Kabupaten Kubu Raya*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Tanjungpura : Pontianak.
- Handayani, Sri. 2016. Urgensi Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dipandang Dari Perspektif Psikolinguistik. *Jurnal Widia Wacana*. Vol. 11(2), hal. 173-184.
- Hidayati, N. N. 2017. Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar. *AL HIKMAH: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*. Vol. 1 (1), hal. 67-86. ONLINE ISSN: 2550-1100
- Jazuly, Ahmad. 2016. Peran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*. Vol 6, No. 1, hal. 33 – 40.
- Kemendikbud. (2015). *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta.
- Khairani, A. I. 2016. Pendidikan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Digilib.unimed.ac.id*. Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/448>
- Krisnawan, G. N. A. 2015. Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android. *Konferensi Nasional Sistem Dan Informatika (KNS&I)*, (86), 955–960.
- Kustiawan, U. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Lestari, R. H., dan Kurniati, E. 2019. Perpaduan Totally Physical Response Method (TPR Method) Dengan Lagudalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*. Vol.5 (1), hal. 16-22. ISSN: 2476-9789 (Print) 2581-0413 (Online).
- Liyana, A.&Kurniawan,M. 2019. Speaking Pyramid Sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 3 Issue 1, hal. 225 – 232. ISSN 2356-1327 (Media Cetak), ISSN 2549-8959 (Media Online). DOI: 10.31004/obsesi.v3i1.178.
- Lubis, H. A. dan Sitompul, Harun. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol. 2 (2), hal.156-168. p-ISSN: 2355-4983; e-ISSN: 2407-7488.
- Makasau, R. 2017. Pembelajaran Kosa Kata Secara Insidental (Pada Anak) Melalui Film Kartun Berbahasa Inggris. *Jurnal Jumpa*. Vol. V(2), hal. 1-10.
- Mashrah, H. T. 2017. The Impact of Adopting and Using Technology by Children. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 11(1), 35. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v11i1.5588>
- Miranti, I., Engliana, dan Hapsari, F. S. 2015. Penggunaan Media Lagu Anak-anak dalam Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di PAUD. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. II No. 2, hal. 167-173.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novitasari, S., Suhendra, S., & Nyimas, H.P. 2019. Pengaruh Terapi Musik Dan Terapi Video Game Terhadap Tingkat Nyeri Anak Usia Prasekolah Yang Dilakukan Pemasangan Infus. *Journal of Telenursing (JOTING)*. Vol.1 (1), hal. 168-177. e-ISSN : 2684-8988, p-ISSN : 2684-8996. DOI: <https://doi.org/10.31539/joting.v1i1.510>
- Novianti, R. & Garzia, M. 2020. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4(2), hal. 1000-1010. ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)
- Nuriani, N. W., Lasmawan, I. W. & Sutarna, I. M. 2014. Efektivitas Metode Ber cerita Dengan Alat Peraga Tiruan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Minat Belajar Anak Di Kelompok B TK Barunawati. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 4, hal. 1-10.
- Pebriana, P. H. 2017. Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Volume 1 Issue 1, Pages 1 – 11. DOI: 10.31004/obsesi.v1i1.26. ISSN 2356-1327 (Media Cetak), ISSN 2549-8959 (Media Online).
- Putra, D.W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. 2016. Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*. Vol.1, No.1. ISSN. 2502-5716
- Pransiska, Rismareni. 2013. Pemanfaatan IT Sebagai Media Dalam Mengenalkan Bahasa Inggris Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *PEDAGOGI : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol. XIII Nomor 2, hal. 107-112.
- Ratminingsih, N. M. 2018. Implementasi Board Games dan pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 24, Nomor 1, hlm. 19-28.
- Robbani, G. D. 2016. *Game Edukasi Pengenalan Kosak Kata Bahasa Inggris dengan Audio-Visual untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang : Semarang
- Safira, A. R. 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik : Caremedia Communication.
- Samad, F. & Tidore, N. 2015. Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Menyenangkan Untuk Anak Usia Dini. *Cahaya PAUD*, vol. 2, hal. 47-57.
- Sari, L. & Lestari, Z. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa dalam Menghadapi Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang: Palembang.
- Sari, M. & Asmendri. 2020. Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*. Vol. 6 (1), hal. 917-929. ISSN: 2715-470X(Online), 2477-6181(Cetak).
- Sopya, I. V. 2018. Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu Pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.21043/thufula.v1i1.4236>
- Suryana, D. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press Padang.
- Suryana, D dan Rizka, N. 2019. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Tri Wahyuningsih, Endah. 2016. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Papan Flannel Pada Anak Kelompok B2 Di TK Aba Ambarbinangung Kasihan Bantul*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Trisnadewi, K. (2018). Pengaruh Language Games terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris. *Kulturistik : Jurnal Bahasa dan Budaya*. Vol. 2 (1), hal. 66-78. E-ISSN: 2580-4456 P-ISSN: 2580-9334. Doi : dx.doi.org/10.22225/kulturistik.2.1.674, Available Online at <https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/kulturistik>
- Wahyudhi, J. 2014. Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah). *Sosio Didaktik*. Vol. 1, No. 2, hal. 199-210.
- Warohmah, Mawadah. 2019. *Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Mengenal Kosakata Dasar Bahasa Inggris Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Kecamatan Gemolong Kabupaten Sragen*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Tarbiyah. Institut Agama Islam Negeri Surakarta : Surakarta.
- Westhisi, S. M. 2019. Metode Fonik Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*. Vol.5 | No.1, hal. 23-37. ISSN : 2476-9789 (Print) 2581-0413 (Online)
- Yusuf, A. Muri. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zaini, M. & Soenarto. 2019. Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 3 Issue 1, Pages 254 – 264. DOI: 10.31004/obsesi.v3i1.127