



**PENGUNAAN GAME EDUKATIF BERBAHASA INGGRIS DALAM
MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TK DHARMA WANITA BUNGI**

La Jeti¹, Rini²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univeritas Muhammadiyah Buton

Email: lajeti@gmail.com

doi: <https://doi.org/10.35326/JLA.v8i4>

Abstrak: Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah diketahui bahwa kemampuan kosakata bahasa inggris anak masih sangat terbatas. Dari hasil pengamatan, sebagian besar anak hanya mampu menyebutkan sampai 3 kosata dalam bahasa inggris, seperti red, blue, dan black, saat ini materi pembelajaran bahasa inggris di TK DHARMA WANITA BUNGI hanya mencakup pengenalan warna dasar dan belum mencakup kosakata lain seperti nama buah, hewan, dan lain sebagainya. Penelitian menggunakan metode PTK (penelitian tindakan kelas), dengan subjek anak kelompok B. Kegiatan ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II masing-masing dua kali pertemuan, masing-masing menggunakan media pembelajaran yaitu kartu gambar, puzzle, dan kolase. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif berbahasa inggris dapat meningkatkan 12 indikator kemampuan kosakata bahasa inggris anak usia dini.

Kata kunci: Game Edukatif, Kosakata, Bahasa Inggris

Abstract: The problem underlying this study is that it is known that children's English vocabulary skills are still very limited. From the results of observations, most children are only able to mention up to 3 vocabulary in English, such as red, blue, and black, currently the English learning material at Dharma Wanita Bungi Kindergarten only covers basic color recognition and has not included other vocabulary such as the names of fruits, animals, and so on. The study used the PTK (classroom action research) method, with group B children as subjects. This activity was carried out in two cycles, namely cycle I and cycle II each meeting twice, used learning media such as picture cards, puzzles, and collages. Data collection techniques included observation, field notes, and documentation. The results showed that the use of English-language educational games can improve 12 indicators of early childhood English vocabulary skills.

Keywords: Educational , Games, English Vocabulary

1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun, dengan tujuan mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental anak sehingga mereka siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi

(Mukarromah, 2022). Menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) Nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, pendidikan ini melibatkan pemberian stimulasi yang tepat untuk membantu perkembangan anak agar

siap menghadapi pendidikan selanjutnya. Pada masa usia dini, yang dikenal sebagai periode emas, anak sangat mudah distimulasi, sehingga diperlukan pengembangan menyeluruh yang meliputi pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan (Nurhayati, 2020). PAUD di tujukan bagi anak usia tiga hingga enam tahun, dan menurut Pasal 28 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan ini harus dimulai sebelum jenjang pendidikan dasar. Setiap anak berhak mendapatkan perlindungan dan hak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, sebagaimana diatur dalam pasal 4 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak.

Mengajarkan kosa kata bahasa inggris melalui proses belajar formal maupun non formal sejak usia dini sangat penting, karena masa ini adalah masa keemasan (*golden age*) dimana anak-anak dapat menyerap informasi. Semakin dini anak belajar bahasa asing, semakin mudah mereka menguasainya. Namun ditingkat TK, pengenalan bahasa asing masih sangat terbatas, umumnya hanya mengenal angka dan warna, dan jarang masuk dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler (Wirasti & Hazizah, 2020). Pengenalan bahasa inggris sering kali dilakukan hanya sebagai kegiatan tambahan sebelum masuk (Agustina et al., 2022). Menurut teori terbaru, anak-anak lebih mudah mempelajari bahasa asing karena kemampuan memori jangka pendek dan panjang yang lebih baik

Pada masa *golden aged* pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat pesat, oleh karena itu pemberian stimulasi melalui berbagai permainan yang dilakukan secara berkala dapat meningkatkan kemampuan anak terutama kemampuan berbahasa menjadi lebih optimal (Anggraini, dkk., 2022). Salah satu jenis permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa inggris anak adalah permainan yang dirancang untuk anak-anak usia 5-6 tahun. Permainan edukatif merupakan kumpulan dari beberapa permainan edukatif berbahasa inggris yang dilengkapi dengan tampilan warna dan suara yang menarik serta tingkat kesulitan yang berbeda. Hal ini dikarenakan tingkat konsentrasi anak usia dini sangatlah singkat dan mudah bosan, sehingga permainan ini dirancang untuk memfasilitasi anak agar dapat memilih dan memainkan permainan sesuai keinginan dan kebutuhan anak.

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan hampir disegala bidang kehidupan global. Bahasa inggris juga telah menjadi bahasa dunia yang mendominasi era komunikasi untuk menghubungkan dan mentransfer ilmu ke seluruh dunia. Hal ini memberikan asumsi bahwa penguasaan bahasa inggris merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat modern untuk memudahkan seseorang memperluas pergaulannya didunia internasional. Kecenderungan masyarakat akan penguasaan bahasa asing tersebut, membuat mereka saling berlomba memasukkan anak-anak mereka untuk mempelajari bahasa inggris sebagai salah satu keahlian yang dikembangkan (Triyanto & Astuti, 2021).

Bahasa inggris perlu dipelajari karena penggunaanya secara luas sebagai bahasa komunikasi internasional. Agar dapat berkomunikasi dengan orang-orang berbeda latar belakang dan budaya dan kenegaraanya, bahasa inggris menjadi pilihan utama yang sering dipakai dalam melakukan komunikasi (Nasution & Sarah, 2016).

Pada anak usia dini, pengajaran bahasa inggris hanyalah sebatas pengenalan. Jadi, anak usia dini hanya bisa diajarkan dasar-dasarnya saja dan mereka diajarkan dengan cara bermain, akan tetapi bukan hanya sekedar bermain. Bermain disini adalah bermain yang diarahkan. Dengan cara inilah mereka bisa mengetahui banyak hal (Triyanto & Astuti, 2021).

Pada abad ke-21, dunia pendidikan terus berkembang termaksud dalam penggunaan media pembelajaran di tingkat PAUD beragam media sederhana namun edukatif dapat

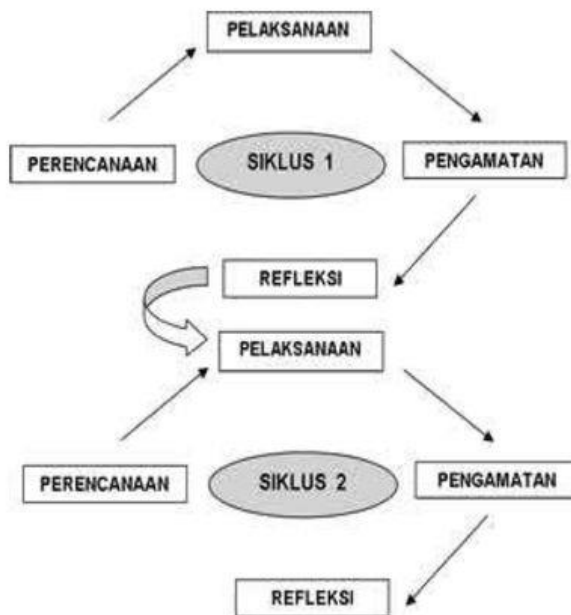
dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah kotak alfabet, yang berfungsi untuk membantu anak mengenal huruf secara menyenangkan dan interaktif. (Nezha, 2014).

TK DHARMA WANITA BUNGI merupakan sebuah lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) dan juga memiliki permasalahan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada kelompok B yang berjumlah 17 anak, diketahui bahwa kemampuan kosakata bahasa inggris anak-anak masih sangat terbatas. Dari hasil pengamatan, sebagian besar anak hanya mampu menyebutkan sampai 3 kosakata dalam bahasa inggris, seperti red, blue, dan black. Saat ini materi pembelajaran bahasa inggris di TK DHARMA WANITA BUNGI hanya mencakup pengenalan warna dasar dan belum mencakup kosakata lain seperti nama buah, hewan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu mencari alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan agar dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris anak-anak. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan game edukatif berbahasa inggris yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul; Penggunaan Game Edukatif Berbahasa Inggris dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TK DHARMA WANITA BUNGI.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Model PTK Stephen Kemmis dan Mc.Taggart memiliki empat tahapan yaitu tahap pertama perencanaan (plan), tahap kedua tindakan (action), tahap ketiga pengamatan (observation) dan tahap keempat refleksi (reflection). Semua tahapan tersebut saling berhubungan, begitu pula pelaksanaannya antara siklus I dan siklus berikutnya. Siklus II merupakan penambahan atau perbaikan pada Siklus I, dan seterusnya (Sunny et al., 2023).



Gambar 1.

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Lako, Kecamatan Dharma Wanita Bungi, Kota Baubau. Subjek penelitian ini adalah 18 orang anak yang akan dipelajari dan diamati untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa inggris anak yang menggunakan media kotak alphabet.

Dharma Wanita Bungi, Kota Baubau. Subjek penelitian ini adalah 18 orang anak yang akan dipelajari dan diamati untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa inggris anak yang menggunakan media kotak alphabet.

Data dengan hasil penelitian dan aktivitas-aktivitas peserta didik dianalisis secara kualitatif, sedangkan data tentang peningkatan kosakata bahasa Inggris anak dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan rumus presentase. Sudijono (2003:40) yaitu;

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P : Angka Persentase

f : Frekuensi

n : Jumlah siswa

Dari hasil presentase, kemudian dijabarkan kedalam setiap kriteria. Berikut pedoman acuan menurut Acep Yoni (2010: 175) yang dikembangkan oleh peneliti dan dijadikan acuan dalam penelitian.

Tabel .1 Kriteria Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris Anak TK

o	Persentase	Kategori
	75% -100%	Baik
	50% - 74,99%	Cukup baik
	25% - 49,99%	Kurang baik
	0% - 24,99%	Tidak baik

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pra Siklus

Penilaian kemampuan kosakata bahasa Inggris anak dilakukan berdasarkan beberapa indikator perkembangan, yaitu;

- a. Aspek pengenalan kosakata
 - 1) Anak memperhatikan saat guru mengenalkan kosakata baru
 - 2) Anak merespon dengan gerakan atau ekspresi saat mendengar kosakata baru
 - 3) Anak menunjukkan gambar atau benda sesuai dengan kosakata yang disebutkan
 - 4) Anak tidak menunjukkan respon atau perhatian terhadap kosakata baru
- b. Penguasaan kosakata
 - 1) Anak mampu menyebutkan kosakata yang telah diajarkan dengan benar
 - 2) Anak mampu mengulang kembali kosakata yang telah dipelajari sebelumnya tanpa bantuan
 - 3) Anak mencoba menyebutkan kosakata namun belum tepat atau masih dibantu

- a. Pemahaman kosakata
 - 1) Anak mampu memahami makna kata kosakata yang diberikan
 - 2) Anak dapat menunjukkan pemahaman sebagian dari makna kata
 - 3) Anak menunjukkan pemahaman yang sangat terbatas terhadap makna kata
 - 4) Anak tidak menunjukkan pemahaman terhadap makna kata

Tabel 2 Rekapitulasi Kemampuan Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Pada Pra-Tindakan

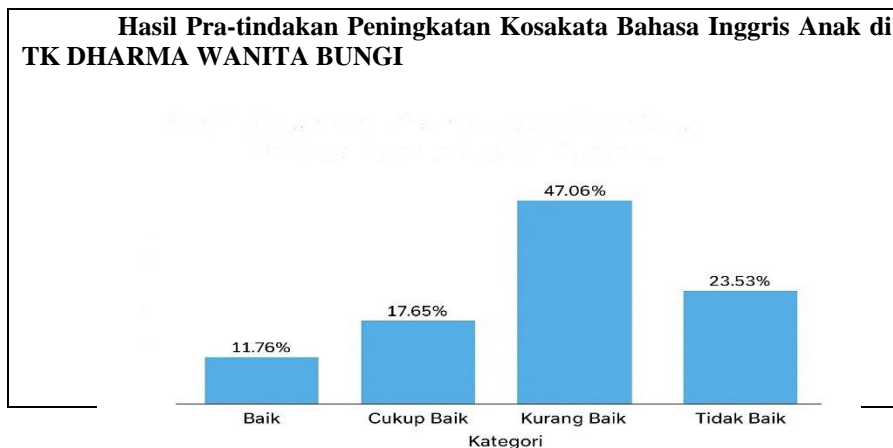
o.	Kategori	Fr ekuensi	Present ase
.	Baik	2	11,76%
.	Cukup Baik	3	17,65%
.	Kurang Baik	8	47,06%
.	Tidak Baik	4	23,53%
Jumlah		17	100%

Berdasarkan diatas dapat diketahui bahwa dari 17 anak, hanya 5 anak (29,41%) yang sudah mencapai ketuntasan, yaitu 2 anak (11,76%) pada kategori Baik dan 3 anak (17,65%) pada kategori Cukup Baik. Sementara itu, sebagian besar anak belum tuntas, yaitu 8 anak (47,06%) pada kategori Kurang Baik dan 4 anak (23,53%) pada kategori Tidak Baik.

Hasil pra-tindakan ini menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan kosakata bahasa inggris anak masih rendah karena ketuntasan belajar belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu 75%. Oleh karena itu, diperlukan tindakan pada siklus I untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris anak di TK DHARMA WANITA BUNGI.

Data kemampuan pengenalan kosakata bahasa inggris anak di TK DHARMA WANITA BUNGI pada pra-tindakan juga dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Grafik 1 Presentasi Kemampuan Pengenalan Kosakata Bahasa inggris Anak pada pra-tindakan.



Kegiatan Siklus 1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 29 Juli 2025, berdasarkan RPPH yang telah disusun. Adapun pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam empat tahapan, yaitu:

a) Kegiatan Pembukaan

Guru mengarahkan anak untuk berbaris rapi diluar kelas sambil menjaga ketertiban. Setelah semua anak siap, guru memimpin mereka masuk ke kelas dengan tertib sambil mengucapkan salam. Setibanya didalam kelas, anak diajak berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran sebagai bentuk pembiasaan sikap religius. Kegiatan dilanjutkan dengan membaca sural al-fatiha dan doa sebelum belajar.

b) Kegiatan Inti

Guru memulai kegiatan inti dengan memperlihatkan gambar berbagai macam buah yaitu gambar pisang, mangga, anggur dan strawberi kepada anak-anak. Selanjutnya, guru memulai game “Fruit Repeat” dengan menunjukkan satu persatu kartu gambar buah sambil menyebutkan nama buah tersebut dalam bahasa inggris seperti banana, mango, grapes dan strawbery dengan jelas dan perlahan. Anak-anak mengikuti game “Fruit Repeat” dengan menirukan dan mengulang pengucapan nama buah bersama guru. Setelah itu, guru menyebutkan nama buah dalam bahasa inggris, dan anak diminta menunjukkan gambar yang sesuai. Kegiatan ini dilakukan secara interaktif agar anak lebih mudah mengingat kosakata. Guru kemudian membagikan lembar kerja berisi empat gambar buah untuk diwarnai Sebelum anak mulai mewarnai, guru memberikan intruksi warna. Anak-anak mewarnai sambil mengucapkan kembali nama buah yang sedang diwarnai. Selama proses berlangsung, guru berkeliling untuk mendampingi, memberikan dorongan, serta penguatan positif kepada setiap anak

c) Istirahat

Sebelum istirahat, anak diajak mencuci tangan dengan tertib, kemudian membaca doa sebelum makan bersama-sama, anak menikmati waktu makan dan minum dengan suasana santai, setelah selesai, anak diberikan kesempatan bermain bebas di area yang telah disediakan, sehingga dapat kembali segar untuk melanjutkan kegiatan.

d) Kegiatan Penutup

Guru mengajak anak berdiskusi mengenai nama-nama buah yang telah dipelajari hari ini, dengan menanyakan kembali dan membiarkan anak menjawab untuk melatih daya

ingat. Selanjutnya, guru menyampaikan informasi tentang kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari.

Sebelum pulang, anak diajak membaca doa bersama, kemudian mengucapkan salam dan bersalaman dengan guru sebagai tanda perpisahan dengan suasana hangat.

Tabel 3 Rekapitulasi Kemampuan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak pada Siklus I (Pertemuan ke-I)

o.	ori	Kateg	Frekuensi	Presen tase
.		Baik	0	0%
.	Baik	Cukup	3	17,64%
.	Baik	Kurang	12	70,58%
.	Baik	Tidak	2	11,76%
Jumlah			17	100%

Berdasarkan tabel Data kemampuan peningkatan kosakata bahasa inggris anak pada siklus I pertemuan ke-I, terlihat bahwa sebagian besar anak berada pada kategori kurang baik 12 anak (70,58%). Hanya 3 anak (17,64%) yang sudah mencapai kategori cukup baik dan belum ada yang berada dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar pada pertemuan belum memberikan hasil optimal dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris anak, sehingga diperlukan penguatan pada pertemuan berikutnya.

e) Refleksi

Pada siklus I pertemuan ke-I, pembelajaran menggunakan media kartu gambar buah sudah mampu menarik perhatian anak, namun hasil penguasaan kosakata masih tergolong rendah. Sebagian besar anak hanya mampu mengulang kata yang diucapkan guru tanpa memahami maknanya secara utuh. Anak-anak juga cepat lupa ketika diminta menyebutkan kata secara mandiri. Selain itu, aktivitas belajar terkesan pasif karena anak hanya melihat dan menirukan. Oleh sebab itu, pada pertemuan ke-II digunakan media kolase untuk memperbaiki kelemahan tersebut. Media kolase dipilih karena melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan menempel kertas warna-warni pada gambar. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif, memperkuat ingatan kosakata melalui pengalaman konkret, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi anak-anak.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu, 30 Juli 2025, berdasarkan RPPH yang telah disusun. Adapun pelaksanaan kegiatan dibagi kedalam empat tahapan yaitu:

a) Kegiatan Pembukaan

Guru mengarahkan anak untuk berbaris rapi diluar kelas sambil menjaga ketertiban. Setelah semua anak siap, guru memimpin mereka masuk kekelas dengan tertib sambil

mengucapkan salam. Setibanya didalam kelas, anak diajak berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran sebagai bentuk pembiasaan sikap religius. Kegiatan dilanjutkan dengan membaca sural al-fatiha dan doa sebelum belajar.

b) Kegiatan Inti

Guru memulai kegiatan dengan menunjukkan sebuah kolase gambar buah `sambil menyebutkannya dalam bahasa inggris, misalnya apple, orange. Selanjutnya, guru memulai game "Fruit Collage" dengan mengajak anak-anak untuk menirukan pengucapan nama buah secara bersama-sama untuk memperkuat kosakata. Guru kemudian memperlihatkan cara menempel potongan kertas warna-warni pada gambar buah yang telah disiapkan sebagai bagian dari game "Fruit Colage". Sambil menempel potongan kertas, guru terus mengulang penyebutan nama buah untuk memperkuat ingatan kosakata anak. Anak-anak bermain game "Fruit Collage" dengan memilih gambar buah yang mereka sukai dari beberapa pilihan yang tersedia, lalu mulai menempel sesuai kreativitas masing-masing. Guru berkeliling untuk memberikan bimbingan serta mengajak anak menyebutkan kembali nama buah yang sedang mereka kerjakan. Beberapa anak diminta untuk menunjukkan hasil kolasenya didepan teman-teman.

c) Istirahat

Sebelum makan, guru mengarahkan anak-anak untuk mencuci tangan menggunakan sabun agar tetap bersih dan sehat. Setelah, semua anak siap, mereka bersama-sama membaca doa sebelum makan. Anak-anak kemudian menikmati makanan dan minuman yang telah disediakan. Setelah selesai makan, anak-anak diberi waktu bermain bebas untuk melepas penat sebelum melanjutkan kegiatan berikutnya.

d) Kegiatan Penutup

Guru mengajak anak melakukan refleksi ringan dengan berdiskusi tentang nama-nama buah yang telah mereka kenal hari ini. Anak diberi kesempatan untuk menyebutkan satu atau dua nama buah dalam bahasa inggris. Guru kemudian menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan minggu depan. Kegiatan diakhiri dengan membaca doa sebelum pulang, diikuti dengan salam dan berjabat tangan antara guru dan anak-anak.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, baik pada pertemuan pertama maupun kedua dalam siklus I. Peneliti dan guru kelas menggunakan lembar observasi sebagai instrumen utama untuk mencatat respon anak pada aspek dan beberapa indikator yaitu; (pengenalan kosakata), 1) anak memperkenalkan saat guru mengenalkan kosakata baru, 2) anak merespon dengan gerakan atau ekspresi saat mendengar kosakata baru, 3) anak menunjukkan gambar atau benda sesuai dengan kosakata yang disebutkan, 4) anak tidak menunjukkan respon atau perhatian terhadap kosakata baru, (penguasaan kosakata), 6) anak mampu menyebutkan kosakata yang telah diajarkan dengan benar , 7) anak mampu mengulang kembali kosakata yang telah dipelajari sebelumnya tanpa bantuan, 8) anak mencoba menyebutkan kosakata namun belum tepat atau masih dibantu, 9) anak tidak mampu menyebutkan kosakata yang telah diajarkan, (pemahaman kosakata), 10) anak mampu memahami kosakata yang diberikan, 11) anak dapat menunjukkan pemahaman sebagian dari makna kata, 12) anak tidak menunjukkan pemahaman terhadap makna kata, 13) anak tidak menunjukkan pemahaman terhadap makna kata.

Namun demikian dari hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal kosakata bahasa inggris nama-nama buah dibandingkan sebelum tindakan. Sebagian besar anak tampak antusias saat guru menunjukkan gambar

buah-buahan dan menyebutkan namanya dalam bahasa Inggris. Anak mampu memusatkan perhatian pada penjelasan guru, menirukan pengucapan dengan cukup cepat, serta menunjukkan keterlibatan melalui gerakan, senyuman, dan semangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, dengan kegiatan mewarnai gambar buah, sebagian besar anak mampu menyebutkan nama buah yang sedang mereka warnai dalam bahasa Inggris dengan bimbingan guru. Anak terlihat fokus memilih warna sesuai dengan bentuk buah dan mendengarkan pengulangan kosakata yang diberikan guru

Pada pertemuan kedua, dengan kegiatan membuat kolase buah, peningkatan semakin terlihat hampir seluruh anak mampu mengulang nama buah tanpa bantuan guru, bahkan ada yang menyebutkan satu nama buah secara berurutan. Anak-anak juga aktif menempel potongan kertas warna-warni sesuai kreativitas masing-masing, kemudian menunjukkan hasil karyanya kepada teman-teman dan terlibat dalam diskusi ringan bersama guru. Berikut tabel yang menunjukkan adanya peningkatan hasil presentasi anak dengan kategori tuntas belajar (Baik dan Cukup Baik)

Berikut Tabel 4 Rekapitulasi Kemampuan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak pada Siklus I (Pertemuan Kedua)

o.	Kategori	Frekuensi	Presentase
.	Baik	3	17,65%
.	Cukup Baik	8	47,06%
.	Kurang Baik	6	35,39%
.	Tidak Baik	0	0%
Jumlah		17	100%

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh hasil bahwa dari 17 anak yang diamati, sebanyak 11 anak (64,71%) telah mencapai ketuntasan belajar, terdiri atas 8 anak (47,06%) dalam kategori Cukup Baik, dan 3 anak (17,65%) dalam kategori Baik. Sementara itu, masih terdapat 6 anak (35,39%) dalam kategori Kurang Baik. Keenam anak tersebut masih berada dalam kategori Kurang Baik karena mereka belum menunjukkan konsistensi dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris, baik dari segi perhatian, penguasaan kosakata, maupun kemampuan mengingat dan menyebutkan kembali kosakata yang pernah diajarkan. Dan dalam kategori Tidak Baik tidak ada. Dengan demikian, terlihat adanya peningkatan signifikan dari tahap pra-tindakan dari tahap pra-tindakan (29,41% tuntas) ke siklus I (64,71% tuntas). Anak-anak mulai menunjukkan peningkatan positif, terutama dalam memperhatikan saat guru menyebutkan kosakata, dan kemudian anak mengulang kembali kosakata yang telah disebutkan guru.

Namun karena ketuntasan peningkatan kosakata baru mencapai (64,71%) maka target keberhasilan minimal (75%) belum tercapai. Oleh sebab itu, perlu dilakukan siklus II dengan perbaikan strategi, seperti memberikan penguatan lebih intensif kepada anak yang

masih dalam kategori Baik dan Cukup Baik, serta memperkaya penggunaan game edukatif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris yang lebih variatif dan interaktif.

Data kemampuan peningkatan kosakata bahasa Inggris anak di TK DHARMA WANITA BUNGI pada siklus I juga dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 2. Grafik 2 Presentase Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak pada siklus I

b. Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui kegiatan kolase pada siklus I pertemuan ke-2 secara umum berjalan dengan cukup baik. Anak-anak tampak lebih antusias karena media yang digunakan menarik perhatian mereka. Hasil observasi menunjukkan bahwa 3 anak (17,65%) berada pada kategori Baik, dan 8 anak (47,06%) pada kategori Cukup Baik, dan 6 anak (35,39%) pada kategori Kurang Baik. Presentase keberhasilan kelompok mencapai (64,71%) yang berarti pembelajaran sudah mulai memberikan peningkatan, meskipun belum mencapai target keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%.

Kelebihan pada pertemuan ini adalah anak-anak mulai menunjukkan pemahaman terhadap kosakata sederhana yang diajarkan. Seperti apple dan oranges. Anak-anak pada kategori Baik mampu menyebutkan kosakata dengan jelas, melafalkan dengan tepat, dan menghubungkan kata dengan warna/gambar melalui kegiatan menempel kolase. Anak pada kategori cukup baik juga sudah dapat menyebutkan kosakata dengan benar, meskipun masih ada keraguan dan kesalahan kecil dalam pelafalan. Sementara itu, anak pada kategori kurang baik masih mengalami kesulitan, baik dalam menyebutkan maupun memahami kosakata, sehingga sering salah ketik diminta menempel potongan gambar sesuai intruksi.

Namun masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Beberapa anak tampak kurang fokus dan cenderung pasif, lebih sering menunggu arahan dari guru. Selain itu pelafalan, kosakata masih menjadi tantangan karena beberapa anak kurang percaya diri untuk mengucapkan secara lantang. Pemahaman makna kosakata juga masih terbatas bagi sebagian anak, terutama yang termaksud dalam kategori kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran perlu dilakukan dengan metode yang lebih bervariasi dan berulang, sehingga anak semakin terbiasa dan lebih percaya diri.

Berdasarkan temuan tersebut, perbaikan perlu dilakukan pada siklus II. Guru dapat memberikan pengulangan kosakata dengan cara yang lebih menarik, misalnya melalui lagu, permainan, atau kartu gambar agar anak lebih mudah mengingat kata-kata baru. Selain itu, guru juga perlu memberikan perhatian lebih pada anak yang masih mengalami kesulitan dengan cara membimbing secara individual atau dalam kelompok kecil. Dengan memberikan motivasi, pengulangan, dan variasi media pembelajaran, diharapkan pada siklus II hasil pembelajaran dapat meningkat dan mencapai target keberhasilan minimal 75%.

Dengan mempertimbangkan hasil observasi dan refleksi ini, maka direncanakan pada siklus berikutnya untuk lebih memfokuskan pada strategi diferensiasi pendekatan agar anak yang belum berkembang optimal dapat lebih terlibat. Selain itu, indikator peningkatan kosakata bahasa Inggris akan dijadikan acuan dalam aspek pengenalan kosakata, penguasaan kosakata dan pemahaman kosakata.

Tabel 5 Rekapitulasi Kemampuan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak pada Siklus I (Gabungan pertemuan I dan II)

o.	ori	Kateg	Perte	Pertem	Keterangan Peningkatan
			muan I	uan II	
.		Baik	0%	3 (17,65%)	Ada peningkatan 1-3 anak mampu menyebut semua kosakata
.		Cukup Baik	2 (17,64%)	8 (47,06%)	Mayoritas anak meningkat dari kurang baik menjadi cukup baik
.		Kurang Baik	12 (70,58%)	6 (35,39%)	Anak yang belum menguasai kosakata berkurang signifikan
.		Tidak Baik	2 (11,76%)	0%	-
Jumlah			100%	100%	

3. Deskripsi Kegiatan Siklus II

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap dalam bentuk siklus pembelajaran. Siklus II kembali dilaksanakan selama dua kali pertemuan, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak seperti memahami, mengingat dengan pertanyaan yang disampaikan oleh guru.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak dengan menggunakan game edukatif siklus II sebagai berikut: Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan berdasarkan skenario dan RPPH yang telah dirancang. Peneliti dan guru menggunakan media yang lebih menarik dan melibatkan anak secara langsung selama kegiatan berlangsung. Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 6 Data Kemampuan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak pada Siklus II (Pertemuan ke-I)

o.	Kategori	Frekuensi	Presentase
.	Baik	5	29,41%
.	Cukup Baik	7	41,17%
.	Kurang Baik	5	29,41%
.	Tidak Baik	0	0%
Jumlah		17	100%

Tabel menunjukkan data kemampuan peningkatan kosakata Bahasa Inggris anak pada Siklus II Pertemuan ke-1. Dari 17 anak yang menjadi subjek penelitian, diperoleh hasil Kategori Baik sebanyak 5 anak (29,41%). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dibanding siklus sebelumnya, meskipun jumlah anak yang benar-benar tuntas dengan kategori baik masih perlu ditingkatkan. Kategori Cukup Baik sebanyak 7 anak (41,17%). Sebagian besar anak berada pada kategori ini, artinya anak sudah mulai mampu mengenali, menyebutkan, dan memahami kosakata dengan bantuan media pembelajaran, namun masih ada keterbatasan dalam penguasaan kosakata secara lancar. Kategori Kurang Baik sebanyak 5 anak (29,41%). Mereka masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan kosakata dan menghubungkannya dengan gambar, sehingga perlu bimbingan lebih intensif. Kategori Tidak Baik 0 anak (0%), menunjukkan bahwa semua anak minimal sudah berada pada tahap mampu mengenali kosakata meskipun dengan tingkat yang berbeda-beda.

Secara keseluruhan, persentase anak yang termasuk kategori Baik dan Cukup Baik berjumlah 70,58% (12 dari 17 anak). Ini berarti mayoritas anak telah mencapai ketuntasan belajar pada siklus II pertemuan pertama, meskipun target yang diharapkan (75%) belum sepenuhnya tercapai.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu gambar (flashcard) cukup efektif dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak, terbukti dengan meningkatnya jumlah anak yang berada pada kategori baik dan cukup baik, serta tidak adanya anak pada kategori tidak baik.

e) Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan media kartu gambar (flashcard) pada siklus II pertemuan pertama menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Dari 17 anak, sebanyak 5 anak (29,41%) sudah mencapai kategori Baik, 7 anak (41,17%) berada pada kategori Cukup Baik, sementara 5 anak (29,41%) masih dalam kategori Kurang Baik, dan tidak ada anak yang masuk kategori Tidak Baik.

Hasil ini memperlihatkan bahwa mayoritas anak (70,58%) telah mencapai ketuntasan belajar (kategori Baik dan Cukup Baik). Artinya, media flashcard yang digunakan cukup efektif dalam membantu anak mengenali, menguasai, dan memahami kosakata baru, khususnya nama-nama hewan laut dalam bahasa Inggris. Anak-anak lebih

antusias, fokus, dan tertarik ketika melihat gambar hewan, sehingga lebih mudah mengingat kosakata yang diajarkan.

Namun, masih terdapat 5 anak (29,41%) yang berada pada kategori Kurang Baik. Kesulitan yang dialami anak-anak tersebut umumnya terkait dengan pelafalan kosakata yang masih belum jelas, keraguan dalam menirukan guru, serta keterbatasan dalam menghubungkan kata dengan gambar.

Dari hasil refleksi ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flashcard sudah memberikan hasil yang positif, tetapi guru masih perlu memberikan latihan berulang, bimbingan individual, dan strategi penguatan agar anak-anak yang masih berada pada kategori kurang baik dapat meningkat ke kategori cukup baik atau baik pada pertemuan selanjutnya.

1) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 7 Agustus 2025, berdasarkan RPPH yang telah disusun. Adapun pelaksanaan kegiatan dibagi kedalam empat tahapan yaitu:

a) Kegiatan Pembukaan

Guru mengarahkan anak untuk berbaris rapi diluar kelas sambil menjaga ketertiban. Setelah semua anak siap, guru memimpin mereka masuk kekelas dengan tertib sambil mengucapkan salam. Setibanya didalam kelas, anak diajak berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran sebagai bentuk pembiasaan sikap religius. Kegiatan dilanjutkan dengan membaca sural al-fatihah dan doa sebelum belajar.

b) Kegiatan Inti

Guru memperkenalkan gambar hewan darat, seperti kucing, anjing, dan monyet. Anak diajak menyebutkan nama hewan tersebut dalam bahasa Inggris (cat, dog, monkey).

Selanjutnya guru memulai game "Puzzle and Say Animals", yaitu permainan menyusun potongan puzzle gambar hewan. Guru membagi anak ke dalam kelompok kecil dan memberikan potongan puzzle. Anak-anak menyusun puzzle sambil menyebutkan nama hewan yang sedang mereka susun dalam bahasa Inggris. Guru memberikan bimbingan dan penguatan kosakata dengan cara mengulang kata-kata yang benar.

Setelah puzzle selesai, guru meminta beberapa anak menyebutkan kembali nama hewan dalam bahasa Inggris. Kemudian guru membagikan lembar kerja menebalkan huruf kosakata (cat, dog, monkey) dan anak-anak menebalkan huruf tersebut dengan pensil untuk memperkuat penguasaan kosakata.

c) Istirahat

Sebelum makan, guru mengarahkan anak-anak untuk mencuci tangan menggunakan sabun agar tetap bersih dan sehat. Setelah, semua anak siap, mereka bersama-sama membaca doa sebelum makan. Anak-anak kemudian menikmati makanan dan minuman yang telah disediakan. Setelah selesai makan, anak-anak diberi waktu bermain bebas untuk melepas penat sebelum melanjutkan kegiatan berikutnya.

d) Kegiatan Penutup

Guru mengajak anak berdiskusi tentang hewan apa yang dikenali hari ini. Menginformasikan kegiatan esok hari, membaca doa sebelum pulang. Mengucapkan salam dan bersalaman.

c. Observasi

Observasi dilakukan sebelum proses pembelajaran berlangsung, baik pada pertemuan pertama maupun kedua dalam siklus II. Peneliti dan guru kelas tetap menggunakan lembar observasi sebagai instrumen utama untuk mencatat respon anak dalam aspek pengenalan kosakata, penguasaan kosakata dan pemahaman kosakata.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Sebagian besar anak menunjukkan antusiasme yang tinggi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak mampu memperhatikan saat guru menjelaskan tentang penggunaan media, menjawab pertanyaan yang lebih terstruktur, serta menunjukkan keterlibatan emosional melalui mimik wajah, gerakan, dan pengulangan kata.

Pada pertemuan pertama dengan menggunakan media flash card, sebagian besar anak mampu menyebutkan nama hewan yang hidup dilaut dengan menggunakan bahasa inggris, serta menyebutkan nama hewan yang mereka sukai. Pada pertemuan kedua, dengan menggunakan media puzzle, peningkatan semakin terlihat. Anak-anak mulai menyebutkan nama-nama hewan yang hidup didarat dengan menggunakan media puzzle dan hampir seluruh anak terlihat aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Berikut tabel yang menunjukkan adanya peningkatan hasil presentasi anak dengan kategori tuntas belajar (Baik dan Cukup Baik)

Berikut Tabel Data Kemampuan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak pada Siklus II (Pertemuan ke-II)

o.	i	Kategor	Frek	Presentas
			uensi	e
.		Baik	6	35,39%
.	Baik	Cukup	8	47,05%
.	Baik	Kurang	3	17,64%
.	Baik	Tidak	0	0%
Jumlah			17	100%

Berdasarkan Tabel mengenai Data Kemampuan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak pada Siklus II (Pertemuan ke-II), dapat diketahui bahwa dari 17 orang anak yang diamati sebanyak 14 anak (82,44%) telah mencapai ketuntasan belajar, terdapat 6 anak (35,39%) berada pada kategori Baik. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak dalam kelompok ini sudah mampu mengenali, menguasai, dan memahami kosakata Bahasa Inggris dengan baik sesuai indikator yang ditetapkan. 8 anak (47,05%) berada pada kategori Cukup Baik. Artinya, sebagian besar anak sudah dapat mengenali dan menguasai kosakata, meskipun masih ada beberapa kesalahan atau kekurangan dalam pemahaman. 3 anak (17,64%) berada pada kategori Kurang Baik. Ini menunjukkan bahwa anak-anak tersebut masih mengalami kesulitan dalam mengenali maupun memahami kosakata yang diajarkan. 0 anak (0%) berada pada kategori Tidak Baik, yang berarti seluruh anak sudah memiliki

perkembangan, meskipun dengan tingkat yang berbeda-beda. Data peningkatan ini juga dapat dilihat secara visual pada diagram perbandingan berikut.



Garfik 3 Presentase Kemampuan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak pada Siklus II

Setelah adanya pelaksanaan tindakan tersebut dapat dilihat terjadi peningkatan dari pra-tindakan, setelah siklus I dan siklus II. Berikut merupakan tabel peningkatan kemampuan bahasa inggris anak pada siklus I dan siklus II

Tabel Rekapitulasi Peningkatan kemampuan kosakata bahasa inggris anak

No.	Kategori	Presentase Pra-Tindakan	Presentase Siklus I	Persentase Siklus II
.	Baik	2 (11,76%)	3 (17,65%)	6 (35,39%)
.	Cukup Baik	3 (17,65%)	8 (47,06%)	8(47,05%)
.	Kurang Baik	8 (47,06%)	6 (35,39%)	3 (17,64%)
.	Tidak Baik	4 (23,53%)	0%	0%
Jumlah		100%	100%	100%

Sebelum pelaksanaan siklus I, peneliti melakukan survei awal untuk mengetahui kondisi nyata dilapangan terkait kemampuan kosakata bahasa inggris anak di TK DHARMA WANITA BUNGI. Survei ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kemampuan peningkatan pengenalan kosakata bahasa inggris anak usia 5-6 tahun, khususnya pada aspek pengenalan kosakata, penguasaan kosakata dan pemahaman

kosakata. Dari hasil survei diketahui bahwa kemampuan kosakata bahasa inggris anak masih tergolong rendah, anak-anak cenderung pasif, sulit merespons secara verbal, dan belum mampu menyebutkan kosakata bahasa inggris yang diberikan. Hal ini juga didukung dan sesuai dengan pendapat Seott dan Ytreberg (2004: 109) yang mengemukakan bahwa dalam mengajar bahasa asing (bahasa inggris) bagi anak usia dini dapat menjadi lebih mudah dan memberi rangsangan dengan menggunakan permainan edukatif. Permainan edukatif sering kali melibatkan interaksi sosial, baik dengan teman sebaya maupun dengan guru. Interaksi ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa karena anak-anak belajar dari satu sama lain dan dari umpan balik yang diberikan dalam konteks permainan. Hal ini mendukung teori Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal, dimana anak-anak belajar lebih efektif melalui interaksi social.

Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk merancang intervensi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pengenalan kosakata bahasa inggris anak. Penggunaan game edukatif dipilih sebagai media pembelajaran, mengingat karakteristiknya yang sesuai dengan minat anak serta keunikannya dalam meningkatkan kemampuan pengenalan kosakata bahasa inggris anak, mempermudah dalam mengenal kosakata, dan mendorong anak dalam menyebutkan kosakata bahasa inggris.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Pada Siklus I, peningkatan kemampuan kosakata bahasa inggris anak sudah mulai terlihat. Anak-anak menunjukkan ketertarikan terhadap media yang digunakan, dan mampu memperhatikan dengan lebih baik, dan mulai memberikan respons terhadap pertanyaan guru. Namun, hasil akhir pada siklus I menunjukkan bahwa hanya 64,71% anak yang mencapai kategori Cukup Baik dan Baik. Artinya, target indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal 75% anak mencapai Cukup Baik dan Baik belum tercapai. Oleh karena itu, peneliti dan guru sepakat untuk melanjutkan Siklus II dengan perbaikan strategi.

Pada Siklus II, dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan, terutama dengan menambahkan variasi media pembelajaran, seperti media edukatif, yang sesuai dengan peningkatan pengenalan kosakata bahasa inggris anak. Media pembelajaran juga dibuat semenarik mungkin dengan melibatkan anak dalam menyebutkan kosakata bahasa inggris, dan menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru.

Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Anak-anak terlihat lebih aktif, antusias dan mampu menyebutkan kosakata dengan lebih baik tanpa terbata-bata. Pada akhir Siklus II, 82,44% anak telah mencapai kategori Cukup Baik dan Baik, yang berarti indikator keberhasilan telah tercapai bahkan melebihi target. Anak-anak yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian dalam menyebutkan kosakata bahasa inggris.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data dari kedua siklus, terdapat peningkatan nyata dalam proses belajar mengajar maupun dalam peningkatan kemampuan pengenalan kosakata bahasa inggris anak. Peningkatan proses belajar mengajar dapat dilihat dari beberapa aspek berikut; 1) Guru menjelaskan tujuan permainan edukatif kepada anak. 2) Kemudian menunjukkan gambar sambil menyebutkan kosakata bahasa inggris. 3) Selanjutnya, guru membimbing anak untuk mengucapkan kosakata bahasa inggris dengan benar. 4) Serta memberikan waktu jeda agar anak dapat mengingat kembali kosakata yang dipelajari. 5) Guru juga mengajak anak mengikuti permainan edukatif. 6) Mendorong interaksi anak-anak dalam permainan. 7) Serta menggunakan media permainan yang menarik dan sesuai dengan usia anak. 8) Guru memberikan apresiasi atas partisipasi yang

ditunjukkan oleh anak. Seluruh kegiatan tersebut berjalan dengan baik sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Melalui penerapan penggunaan game edukatif yang dirancang secara terstruktur dan variatif, kemampuan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK DHARMA WANITA BUNGI mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan game edukatif dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak 5-6 tahun. Dengan pendekatan yang tepat dan kolaboratif antara peneliti dan guru, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak, sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan di jenjang taman kanak-kanak secara menyeluruh.

4. Kesimpulan

Penggunaan game edukatif dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan jumlah anak yang berada pada kategori Cukup Baik dan Baik dari 64,71% pada siklus I menjadi 82,35% pada siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Peningkatan terjadi tidak hanya pada hasil belajar anak, tetapi juga pada proses pembelajaran. Guru semakin terampil dalam menggunakan media edukatif secara menarik dan interaktif yang mendorong partisipasi aktif dari anak, Anak menunjukkan kemajuan dalam memerhatikan, memahami, menyebutkan kosakata dan menjawab pertanyaan, serta mengulang kosakata yang disampaikan guru selama kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang mendukung seperti kartu gambar, kolase, puzzle dan flash card memberikan pengaruh positif terhadap antusiasme dan fokus anak selama proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Anggraini, K., & Sriemulyaningsih, M. J. K. (2024). Pengaruh Permainan Edukatif Brainy Games terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 5(3), 2929–2935. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1293>
- Fasha, A. K., Na'imah, N., & Suyadi, S. (2023). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Tk Kids Garden Al-Mabrur Bandung. *Jurnal Usia Dini*, 9(3), 391. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i3.55413>
- Firdaus, Muthiara, Muryanti, & Elise. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.
- Hakikat Aud 15. (n.d.).
- Ismail, M. H., Halimah, L., Hopiani, A., & AM, M. A. (2023). Penguatan Kompetensi Guru PAUD di Kabupaten Pangandaran dalam Implementasi Merdeka Bermain melalui Media Loose Parts. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3(3), 223–232. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>
- Janharira, M., Bendriyanti, R. P., Sari, R. P., & Haryono, M. (2022). Evaluasi Pemahaman Orang Tua Terhadap Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD TUNAS HARAPAN Kabupaten Seluma. *Early Childhood Research and Practice*, 3(01), 28–31. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v3i01.3147>
- Juli, N., Rizqi, H., Sumitro, E. A., Ji, A., Pamekasan, R., No, S., Utara, P., Batuan, K., Sumenep, K., & Timur, J. (2024). Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Pra-Sekolah

pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa . pada anak-anak pra-sekolah . Melalui penelitian ini , diharapkan dapat dipero. 2(4).

Kholilullah, Hamdan, H. (2020). www.ejournal.annadwahkualatungkal.ac.id 75 | P g e. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 10(Juni), 75–94.

Nasution, & Sarah. (2016). Pentingnya Pendidikan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Warta*, 50(1), 15–19.

Sanusi, A., & Khaerunnisa, S. (2022). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini DSanusi, A., & Khaerunnisa, S. (2022). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Kebijakan Pendidikan Nasional. *Jurnal Al-Ilm*, 4(20), 33–48. <https://stisharsyi.ac.id/ojs/index.php/AlIlm/article/view/91>alam Kebijakan Pendidi. *Jurnal Al-Ilm*, 4(20), 33–48. <https://stisharsyi.ac.id/ojs/index.php/AlIlm/article/view/91>

Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102–113. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.283>

Sunny, V., Siti Sundari, F., & Kurniasih, M. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E Di Sdn Polisi 1 Kota Bogor. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1070–1079. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.788>

Triyanto, D., & Astuti, R. Y. (2021). Pentingnya Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Di Desa Purwoasri, 28 Metro Utara. *SETARA: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 3(2), 45. <https://doi.org/10.32332/jsga.v3i2.3787>