

PENINGKATAN PENGUASAAN VOCABULARY DAN PRONUNCIATION DENGAN MEDIA GAME HAPPY CLOTHESPIN PADA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Naria Fitriani¹, Sabarniati², Mislinawati³, Dewi Maya Sari⁴, Zaiturrahmi⁵

^{1,4}Program Studi Akuntansi, Politeknik Aceh

Jalan Politeknik Aceh, Kec Ulee Kareng, Banda Aceh, Aceh

²Program Studi Teknologi Elektronika, Politeknik Aceh,

Jalan Politeknik Aceh, Kec Ulee Kareng, Banda Aceh, Aceh

³Program Studi Akuntansi Sektor Publik, Politeknik Aceh

Jalan Politeknik Aceh, Kec Ulee Kareng, Banda Aceh, Aceh

⁵Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Jabal Ghafur,
Jalan Gle Gapui, Sigli, Aceh

¹e-mail: naria@politeknikaceh.ac.id

Abstrak

Penguasaan kosakata (*vocabulary*) serta pengucapan (*pronunciation*) yang benar merupakan hal yang cukup penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi pemula. Untuk meningkatkan motivasi peserta didik khususnya SD, media *game* dapat menjadi pilihan yang cermat, salah satunya yaitu *happy clothespin game*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memudahkan siswa-siswi dalam memahami, mengingat, mengucapkan dan menggunakan kosakata Bahasa Inggris dengan benar. Partisipan PkM ini adalah seluruh siswa kelas VI-A dan VI-B SDN Lamreung, Aceh Besar. Sesuai dengan topik “*My Breakfast*”, kosakata yang diajarkan merupakan jenis-jenis makanan dan minuman. Metode PkM meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Hasil menunjukkan kemampuan penguasaan kosakata siswa-siswi SDN Lamreung meningkat berdasarkan tes lisan. Selain itu, motivasi belajar Bahasa Inggris para siswa meningkat karena *game* ini mudah dan menyenangkan sehingga kegiatan ini dapat menjadi bekal pengetahuan dan pengalaman untuk lebih baik dalam penguasaan bahasa inggris khususnya kosakata.

Kata Kunci: peningkatan *vocabulary*, *pronunciation*, *game*, *happy clothespin*.

Abstract

A comprehension of vocabulary and accurate pronunciation are highly important things in learning English, for beginners. To increase the motivation of students, especially elementary school students, game media can be a correct choice, one of them is a happy clothespin game. This activity aims to ease the students to understand, remember, pronounce and use English vocabulary correctly. The participants of this community service are all students in classes VI-A and VI-B at SDN Lamreung, Aceh Besar. In accordance with the topic My Breakfast, the vocabulary taught is types of food and drinks. This community service method includes three stages; preparation, implementation and evaluation. The results show that Lamreung Elementary School students' ability to master vocabulary has increased based on oral tests. Apart from that, students' motivation to learn English increases because this game is easy and fun so this activity can provide knowledge and experience to better master English, especially vocabulary.

Keywords: *improvement of vocabulary, pronunciation, game, happy clothespin.*

PENDAHULUAN

Penerapan pembelajaran bahasa asing khususnya Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar menuai pro dan kontra. Dalam penerapan kurikulum 2013, mata pelajaran Bahasa Inggris telah dihapus tanpa rujukan yang mendasar (Rintaningrum, 2015). Masyarakat Indonesia, khususnya para orang tua dan guru sangat digemparkan dengan keputusan tersebut mengingat pentingnya anak-anak Indonesia belajar Bahasa Inggris sejak dini agar mampu bersaing dengan kemajuan dunia yang semakin cepat dan pesat. Dengan kata lain, pengajaran bahasa Inggris di tingkat dasar (SD) telah berubah secara signifikan seiring dengan kebijakan pemerintah dan modifikasi kurikulum (Faridatunnisa, 2020). Oleh karena itu, terdapat sekolah yang mengambil kebijakan untuk tetap memasukkan mata pelajaran Bahasa Inggris ke dalam daftar mata pelajaran wajib bagi siswa sekolah dasar, khususnya kelas 4 sampai dengan kelas 6.

Hal yang menjadi dasar penerapan pembelajaran Bahasa Inggris pada sekolah-sekolah tersebut adalah kesadaran akan pentingnya kemampuan berbahasa Inggris agar para siswa dapat memperoleh informasi-informasi dari riset terkini. Namun sangat disayangkan, terdapat juga sekolah yang tidak mengajarkan Bahasa Inggris kepada para siswanya dikarenakan minimnya tenaga pengajar yang mendukung (Cesare et al., 2022). Dilatarbelakangi oleh kesadaran akan rendahnya kemampuan literasi dan numerasi para peserta didik, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meluncurkan Kurikulum Merdeka yang bertujuan untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital (Rohimajaya et al., 2022). Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, pelajaran Bahasa Inggris kembali diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar. Namun, dalam implementasinya terdapat berbagai kendala sehingga pembelajaran Bahasa Inggris belum terlaksana sebagaimana mestinya pada sebagian besar Sekolah Dasar di Indonesia. Selain anggapan para siswa bahwa belajar Bahasa Inggris itu sulit, kurangnya tenaga pengajar yang profesional juga merupakan faktor utama sehingga pembelajaran Bahasa Inggris menjadi terhambat pada sebagian sekolah. Pemilihan metode, media dan teknik mengajar yang menarik dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris. Jika hanya belajar dari

buku tentu hal itu sangat membosankan. Untuk itu, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan agar para siswa diperkenalkan dengan pembelajaran Bahasa Inggris yang mudah dan menyenangkan. Dalam kegiatan pengabdian ini, materi yang disajikan kepada para siswa dipilih yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan para siswa dalam memahami konteks penggunaannya. Metode ajar yang digunakan juga dirancang sederhana dan menyenangkan untuk membangkitkan semangat para siswa.

Permasalahan utama yang dialami oleh SDN Lamreung dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah minimnya tenaga pengajar Bahasa Inggris yang berkompeten dan rendahnya minat belajar siswa. Maili & Hestningsih (2016) mengungkapkan bahwa penerapan strategi dan metode pengajaran yang tidak menarik dapat menyebabkan siswa kehilangan minat terhadap pelajaran yang mereka ajarkan. Selain itu, penghapusan pelajaran Bahasa Inggris dalam Kurikulum 2013 membuat sekolah tidak memiliki tenaga pengajar yang ahli di bidang Bahasa Inggris. Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris, pihak sekolah hanya mengandalkan guru kelas untuk mengajar Bahasa Inggris dengan metode klasik sehingga tidak dapat memotivasi siswa untuk belajar. Dengan penjelasan ini, terlihat bahwa kemampuan berbahasa Inggris para siswa SD ini belum maksimal.

Selama proses pembelajaran, minat siswa dapat ditingkatkan dengan metode pengajaran yang menarik. Selain penyampaian materi yang baik, topik dan media yang menarik, hal yang paling penting untuk para siswa SD yaitu menguasai pembelajaran tanpa menyadarinya. Berhubungan dengan isu ini, tim pengabdian mencari solusi untuk menjadikan siswa tertarik dalam meningkatkan kemampuan berbahasa asing salah satunya yaitu melalui media game.

Game yang diimplementasikan selama pembelajaran, membuat siswa terlihat antusias selama pembelajaran. Fatima et al., (2019) menunjukkan manfaat pengabdian masyarakat yaitu dengan adanya media *game* pada pembelajaran bahasa Inggris antusias dan kemampuan dasar para peserta meningkat. Hasil dari kegiatan PkM di panti asuhan Al Maun pada anak yang berusia 7 sampai 13 tahun

yaitu siswa dapat belajar bahasa Inggris lebih efektif, kreatif dan menyenangkan karena gaya penyampaianya yang menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah, melalui kegiatan PkM ini, para tim menawarkan pelatihan bahasa Inggris singkat untuk meningkatkan kosakata (*vocabulary*) dan pengucapan (*pronunciation*) melalui media *game*. Adapun *game* yang dipraktikkan berupa “*find*” and “*match*” dimana para peserta mencari kosakata yang sudah ditentukan yaitu *food and drink for breakfast*, kemudian menempatkan kosakata tersebut pada kategori yang tepat. Karena *game* ini menggunakan jepitan untuk melekatkan kosakata pada masing-masing tempatnya, *game* ini dikenal dengan sebutan jepitan gembira atau “*happy clothespin*”. Adapun tujuan PkM ini yaitu meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dan pengucapannya melalui permainan “*happy clothespin*”. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini menggunakan metode pelatihan bahasa asing yang diberikan pada siswa-siswi kelas VI-A dan VI-B agar para siswa dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris secara signifikan. Adapun siswa kelas VI-A berjumlah 22 orang dan siswa kelas VI-B sebanyak 19 orang. Kegiatan PKM yang dilakukan oleh tim yang berjumlah empat orang dosen berupa pembelajaran Bahasa Inggris dengan tema “*My Breakfast*” menggunakan teknik *games Happy Clothspin*. Pelaksanaan kegiatan ini menghabiskan waktu sekitar 90 menit. Adapun metode PKM yang digunakan yaitu metode deskripsi yang meliputi persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

Sebelum dimulai kegiatan, beberapa anggota tim PkM melakukan persiapan yang berupa mencari informasi awal tentang kebutuhan mitra, mendiskusikan jadwal kegiatan dan mempersiapkan materi. Selama persiapan ini, ketua tim menghubungi pihak sekolah agar kegiatan dapat berjalan dengan baik. Pada tahap ini, kepala sekolah diwawancarai tentang permasalahan pengajaran yang selama ini dihadapi terutama untuk pelajaran Bahasa Inggris. Kepala sekolah mengungkapkan

bahwa para siswa mengalami kurangnya motivasi dan minat dalam pembelajaran Bahasa Inggris sehingga berpengaruh pada rendahnya kemampuan mereka tentang *vocabulary* dan *pronunciation*. Sementara itu, tim PkM juga melakukan persiapan lokasi kegiatan, persiapan materi dan media yang dibutuhkan oleh mitra untuk mewujudkan tujuan kegiatan ini.

Pelaksanaan kegiatan PkM meliputi *pre-test* secara lisan, pemaparan materi dan *posttest* secara lisan. Kegiatan PkM ini dilaksanakan di SDN Lamreung Aceh Besar yang dilaksanakan pada tanggal 09-10 Maret 2023 dan diikuti oleh seluruh siswa kelas VI-A dan VI-B SDN Lamreung Aceh Besar. Adapun materi yang disampaikan sesuai dengan topik “My Breakfast” yang meliputi *food and drink* yang kemudian dikelompokkan menjadi *grains*, *protein*, dan *dairy*. Materi yang disampaikan oleh tim pengabdian Politeknik Aceh terkait kosakata yang disertai dengan gambar, kalimat-kalimat sederhana agar mudah dipahami oleh peserta. Diskusi juga terbuka untuk peserta agar kesulitan yang selama ini dihadapi dapat diselesaikan. Kemudian para siswa praktik dengan metode *games Happy Clothspin*. Selama *games* ini berlangsung, semua peserta PKM menunjukkan pengembangan kemampuannya dalam memahami, mengucapkan dan menggunakan kosakata yang berkenaan dengan tema “My Breakfast” dengan benar. Kegiatan ini ditutup dengan evaluasi di mana pemateri menanyakan secara lisan berdasarkan rubrik penilaian (*speaking assessment rubric*) tentang kosakata-kosakata serta kalimat sederhana yang berhubungan dengan tema pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan dan Persiapan Kegiatan

Pada tahapan perencanaan dan persiapan dilakukan identifikasi peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti siswa, pengajar, atau kelompok masyarakat tertentu yang ingin meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Pada tahapan ini juga dilakukan persiapan peralatan yang diperlukan, termasuk kata-kata atau frasa dalam bahasa Inggris yang akan dipelajari, *clothespin* (jepitan kayu), dan papan permainan. Pemilihan kata-kata dalam Bahasa Inggris sesuai tema “My Breakfast” dengan beberapa kategori jenis makanan.

Pelaksanaan Kegiatan

Setelah kegiatan pelatihan ini dibuka oleh ketua pelaksana pengabdian, selanjutnya penyampaian dan penjelasan materi oleh narasumber tentang kosakata yang disertai dengan gambar, kalimat-kalimat sederhana agar mudah dipahami oleh para siswa. Selain itu, diskusi juga terbuka dalam kelas agar kesulitan yang selama ini dihadapi dapat diselesaikan (Gambar 1). Untuk hasil yang optimal dan efektif, guru kelas juga mendampingi para siswa selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1 Pemaparan Materi

Setelah semua peserta mampu mengetahui dan mengucapkan kosakata yang sesuai dengan gambar, dilanjutkan dengan *game Happy Clothespin*. Seluruh siswa diminta menunggu di luar kelas, sementara pemateri dan anggota tim lain menyembunyikan kosakata-kosakata di ruang kelas. Adapun kosakata yang berbentuk baju, disembunyikan sesuai dengan tema “*My Breakfast*”. Kumpulan kosakata ini berupa makanan serta minuman yang sering dikonsumsi untuk sarapan. Pengelompokan kata ini terdiri dari tiga bagian yaitu *grains*, *protein*, dan *dairy*. Setiap kosakata yang ditemukan, para siswa diminta membacakannya dan mengejanya dengan benar. Selanjutnya, di papan tulis terdapat karton yang berisi pengelompokan kosakata di mana para siswa diminta menjepit lembar kosakata pada tempat yang benar sudah tersedia (Gambar 2).



Gambar 2 Pengelompokan Kosakata oleh Para Siswa

Selain peningkatan *vocabulary* dan *pronunciation*, pertanyaan sederhana juga ditanya yang berupa *Have you eaten your breakfast? Which one?*. Untuk pertanyaan ini, mayoritas siswa dapat menjawab dengan benar. Siswa juga menyebutkan beberapa makanan yang tidak tertera pada Gambar 2, seperti *cake*, *noodle* dan *tea*.

Evaluasi Kegiatan

Untuk mengetahui progres pelatihan ini, evaluasi dilakukan secara lisan sesuai dengan tujuan kegiatan ini. Melalui pertanyaan singkat seperti *what did you eat for breakfast? Have you eaten your breakfast? What are protein foods? What are grain foods? What are dairy drinks?* pemahaman *vocabulary* dan *pronunciation* tentang *My Breakfast* diuji secara kualitatif. Dengan bantuan *speaking assessment rubric*, kemampuan siswa-siswi menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kemampuan awal sebelum diberikan pelatihan.

Pembahasan

Setelah kegiatan pelatihan selesai, tim PKM melakukan wawancara singkat kepada para peserta yaitu siswa mengenai pelatihan yang telah dilakukan. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa para peserta yang aktif dalam mengikuti kegiatan pelatihan sangat senang dan tertarik ingin belajar lebih lanjut dengan media *games* karena dengan *games* daya ingat tentang penggunaan Bahasa Inggris

lebih cepat. Selain itu, indikator keberhasilan dengan rubrik penilaian *speaking* menunjukkan peningkatan kemampuan dan pengetahuan berbahasa Inggris terutama pada kosakata yang berhubungan dengan *My Breakfast*.

Lebih lanjut, dengan adanya media *game* di dalam kelas, para siswa dapat meningkatkan kosa kata, kemampuan kerja tim, memori, dan fokus mereka secara signifikan (Agung, et.al. 2023). Sopian, Salija & Dollah (2023) juga menambahkan bahwa siswa-siswi sangat antusias dan bersemangat selama pembelajaran karena adanya *game*. Dengan adanya *language game*, para siswa dapat menjadi lebih mahir dengan kosa kata. Selain itu, Safitri et.al. (2023) memberikan pelatihan bahasa Inggris untuk para pelajar melalui media *graphic literature*. Minimnya pengetahuan dan pemahaman kosakata bahasa Inggris membuat para tim memberikan pendampingan pada 27 santri. Hasil menunjukkan bahwa melalui media *graphic literature*, para santri menunjukkan adanya peningkatan kemampuan serta minat berbahasa asing.

Sahrawi et al., (2018) mengungkapkan hasil dari kegiatan PKM bahwa pengajaran kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan *games* menunjukkan bahwa siswa lebih mampu memahami dan mengingat kosa kata selama proses belajar mengajar. Lapu dan Tandikombong (2021) juga setuju bahwa *game* dapat menunjang kosakata dan kemampuan bahasa Inggris anak-anak tingkat SD. PKM yang mereka lakukan menunjukkan hasil yang positif dari instrumen penilaian dimana nilai post-test lebih tinggi dari pada nilai pre-test.

Selain itu, guru mampu melacak keberhasilan kegiatan belajar mengajar, siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran dengan tingkat antusiasme yang tinggi serta guru mampu mengkomunikasikan materi dengan cara yang menarik. Siregar et al., (2023) juga setuju terhadap pembelajaran menggunakan *games*. Melalui kegiatan PKM, siswa-siswi Rumah Qur'an Arfan Syarifah yang tidak hanya belajar al-Quran tapi juga bahasa Inggris diperkenalkan beberapa *games* agar *vocabulary* para santri meningkat. *Games* yang berupa "Guess the Word" dan "Who am I" diyakini memperlihatkan keunggulan dalam peningkatan kosakata bahasa Inggris. Tidak hanya untuk para siswa atau santri, anak usia dini juga antusias terhadap *games*. Widyahening & Sufa (2022) melaksanakan penelitian

tentang pembelajaran kosa kata melalui media *game* untuk anak TK. Penggunaan *Bingo Game* sebagai alat belajar untuk membantu anak-anak menguasai kosa kata bahasa. Hasil menunjukkan bahwa nilai *posttest* meningkat yang menandakan bahwa pembelajaran ini efektif dan menyenangkan. Selain melatih para peserta didik, para guru juga dapat diberikan pendampingan. Sari (2022) melakukan kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk membantu guru dalam proses pengisian materi dengan menggunakan situs *grammar* untuk memperoleh bahasa Inggris dasar. Ia menemukan bahwa program pendampingan tersebut dapat menjadi cara yang ideal untuk mengenalkan para pendidik pada proses pembelajaran bagaimana mengelola situs web secara efisien sehingga informasi dapat diperoleh sehingga siswa dapat belajar dengan sukses dan efisien dari diskusi di *website* ini.

Karena media *game* menarik perhatian para pelajar muda, ada baiknya guru dapat mengembangkan beberapa *game* agar para siswa semakin termotivasi belajar terutama berbahasa asing. Fathirma'ruf (2021) telah mengembangkan *game* yang sesuai untuk anak PAUD. Berawal dari kurangnya alat peraga untuk semua materi pembelajaran, dia mulai mencoba mengembangkan *game* edukasi yang berbasis flash. Hasil menunjukkan bahwa 78% valid untuk ahli media dan 94% valid untuk ahli materi. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan minat belajar bahasa asing, guru kelas dapat memodifikasi pengajaran dengan berbagai metode yang lebih menarik.

SIMPULAN

Hasil pelatihan ini memperlihatkan bahwa siswa-siswi menjadi termotivasi dalam mempelajari Bahasa Inggris terutama dalam peningkatan *vocabulary* dan *pronunciation*. Para siswa juga terlihat antusias dan senang selama kegiatan berlangsung. Tes lisan melalui rubrik juga menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diberikan pengajaran melalui media "*happy clothespin*" *game*. Dengan adanya aktivitas melalui *game*, siswa menunjukkan peningkatan pengetahuan dan pemahaman terhadap kosakata bahasa Inggris dengan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. G. A. M., Skolastika, I. M. P., Damayanti, N. L. P. T., & Wisanta, P. A. (2023). Peningkatan kosakata bahasa inggris melalui *games* bagi siswa SMA negeri 1 Penebel. *Madani: Indonesian Journal Of Civil Society*, 5(1), 28–34.
- Cesare Ardaya, A., Annisa Rahmadani, S., & Alfarisy, F. (2022). Penerapan pembelajaran bahasa inggris berdasarkan kebijakan kurikulum 2013 di sekolah dasar negeri 155 Gresik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(01), 25–33.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019). Pembelajaran bahasa inggris melalui media *game* pada panti asuhan al maun di desa ngajum. *Seminar Nasional Sistem Informasi, September, 1725–1739*.
- Fathirma'ruf. (2021). Pengembangan *game* edukasi berbasis flash sebagai sarana belajar siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 143-147.
- Faridatunnisa, I. (2020). Kebijakan dan pelaksanaan pembelajaran bahasa inggris untuk SD di Indonesia. *Prosiding Seminar International*, 191-199.
- Lapu, L., & Tandikombong, M. (2021). Pkm peningkatan kosakasa siswa bahasa inggris dengan *games* untuk menunjang kemahiran bahasa inggris anak-anak tingkat sd di lembang marante, kecamatan sopai, toraja utara. *TONGKONAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 80-85.
- Maili, S.N., & Hesti, W. (2016). Masalah-masalah pembelajaran bahasa inggris pada sekolah dasar. *Media Penelitian Pendidikan*, 11(2), 54-62.
- Rintaningrum, R. (2015). Bahasa inggris tidak perlu dihapus dari kurikulum 2013 sekolah dasar. *Proceeding Seminar Nasional ADPISI, October 2018*, 1–10.
- Rohimajaya, N. A., Hartono, R., Yuliasri, I., & Fitriati, W. (2022). Kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka dalam perkembangan bahasa inggris untuk SMA di era digital: sebuah analisis konten. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 825–829.
- Sahrawi, S., Hafis, M., Sari, D. S., Astuti, D. S., & Wiyanti, S. (2018). Pengajaran kosakata bahasa inggris menggunakan *games* untuk menarik minat belajar siswa SMP Awaluddin. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 166.
- Sari, F.M. (2022). Pendampingan guru dalam pengisian konten materi ajar bahasa inggris dasar pada website grammar. *Suluh Abdi*, 4(2), 72-77.
- Safitri, H., Deandra, D., Rahmawati, L., Riani, M. S., Jajuli, A., Nurmardia, S., ... Rosita, R. (2023). Meningkatkan kosakata bahasa inggris pelajar melalui graphic literature. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 518–531.
- Siregar, A. G., Handini, F. D., Mauluddya, T., Laia, W., & Gultom, W. G. M. (2023). Penggunaan *game* bahasa inggris untuk meningkatkan vocabulary siswa 1 abdi parahita. *Jurnal Pengabdian Masyarakat, Universitas Quality*, 2(1), 1–9.
- Sopiana, Salija, K., & Dollah, S. D. (2023). Efektifitas permainan bahasa dalam penguasaan kosakata bahasa inggris pada siswa kelas aatu di sekolah dasar. *Pinisi, Journal of Art Humanity and Social Studies*, 3(3), 105–112.

Widyahening, C. E. ., & Sufa, F. . (2022). Pembelajaran kosa kata bahasa inggris dengan media bingo *game* bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135–1145.