



Research Paper

**Penguasaan Kosakata Siswa Tingkat Dasar melalui Teknik Literasi dan Games di SD Negeri Tanjung 4 Pademawu**

Dela Kurniawati Citra<sup>\*a</sup>, Harsono<sup>b</sup>

a. Universitas Madura, Indonesia, [delakurniawati20@gmail.com](mailto:delakurniawati20@gmail.com)

b. Universitas Madura, Indonesia, [harsono@unira.ac.id](mailto:harsono@unira.ac.id)

\*Corresponding author

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Received: February 11, 2025                      Revised: March 17, 2025                      Accepted: May 24, 2025</p> <p>Keywords:                      Contextual instruction,                      Digital literacy,                      Rural elementary education                      Vocabulary acquisition</p>	<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji faktor-faktor yang memengaruhi pemerolehan kosakata pada siswa kelas awal sekolah dasar di wilayah pedesaan serta mengevaluasi jenis kosakata yang berhasil dikuasai siswa. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap guru dan siswa kelas I di SD Negeri Tanjung 4 Pademawu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa didominasi oleh kata benda (53%), disusul oleh kata keterangan (26%) dan kata kerja (13%), sementara jenis kata lain seperti kata sifat, kata hubung, bilangan, dan seru masih minim atau tidak ditemukan. Ketimpangan ini disebabkan oleh tiga faktor utama, yaitu minimnya keterlibatan orang tua, kurangnya stimulasi bahasa sejak usia dini oleh guru TK, serta rendahnya motivasi belajar anak akibat terbatasnya dukungan lingkungan. Penelitian ini merekomendasikan perlunya pendekatan holistik dalam pengajaran kosakata melalui integrasi aktivitas literasi kontekstual, pembelajaran berbasis permainan digital, serta pelibatan aktif keluarga. Selain itu, pemanfaatan teknologi seperti augmented reality dan media interaktif diyakini mampu memperkaya perbendaharaan kata anak serta mengatasi hambatan motivasional. Studi ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran kosakata yang adaptif dan relevan bagi konteks sekolah dasar di daerah tertinggal.</i></p> <p><i>This study aims to examine the factors influencing vocabulary acquisition among early grade students in rural elementary schools and to evaluate the types of vocabulary mastered by the students. Employing a descriptive qualitative approach, data were collected through interviews, observations, and documentation involving first-grade teachers and students at SD Negeri Tanjung 4 Pademawu. The findings reveal that students' vocabulary acquisition is predominantly composed of nouns (53%), followed by adverbs (26%) and verbs (13%), while other word classes such as adjectives, conjunctions, numerals, and interjections were scarcely present or entirely absent. This disparity is attributed to three primary factors: limited parental involvement, insufficient early language stimulation from kindergarten teachers, and low student motivation due to inadequate environmental support. The study recommends a holistic approach to vocabulary instruction that integrates contextual literacy activities, digital game-based learning, and active parental engagement. Additionally, the incorporation of technologies such as augmented reality and interactive media is considered promising in enriching children's lexical repertoire and addressing motivational barriers. This study offers empirical insights into the development of adaptive and contextually relevant vocabulary teaching strategies for underserved elementary schools.</i></p>

## 1. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak tingkat dasar merupakan periode yang sangat penting dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan anak, terutama dalam membentuk fondasi kognitif, sosial, dan bahasa. Anak usia 7–11 tahun berada dalam tahap operasional konkret, yaitu fase perkembangan kognitif yang ditandai oleh kemampuan berpikir logis terhadap situasi yang nyata dan terukur (Nurgiyantoro, 2005). Pada fase ini, anak mulai mampu mengklasifikasikan objek, mengurutkan informasi, memahami sudut pandang orang lain, serta mulai dapat memecahkan masalah secara sederhana. Kemampuan ini berkembang melalui dua aktivitas utama anak: belajar dan bermain.

Bermain, dalam pandangan Suryana (2013), bukan sekadar aktivitas rekreasi, melainkan sarana anak untuk mengembangkan seluruh potensi dirinya, termasuk dalam memperoleh pengetahuan dan memperkaya kosakata. Anak-anak memperoleh bahasa melalui pengalaman konkret yang melibatkan interaksi sosial, eksplorasi lingkungan, dan respons terhadap stimulus linguistik dari orang dewasa di sekitarnya (Chaer dalam Fatmawati, 2015). Pemerolehan bahasa, termasuk kosakata, berlangsung secara alami namun tetap membutuhkan stimulasi yang sistematis. Skinner (dalam Chaer, 2003) menegaskan bahwa perilaku verbal, termasuk penggunaan kosakata, sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan bentuk penguatan dari luar.

Kosakata berperan sebagai komponen utama dalam kemampuan berbahasa anak. Tanpa penguasaan kosakata yang cukup, proses komunikasi, berpikir, membaca, dan menulis menjadi terhambat. Sejalan dengan itu, Pebriana (2017) menyebutkan bahwa kosakata merupakan jembatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa lisan dan tulis. Pemerolehan kosakata yang optimal tidak hanya mendukung kompetensi linguistik, tetapi juga membentuk struktur berpikir anak secara lebih kompleks. Arifudin (2018) mengkategorikan kosakata ke dalam enam jenis, yakni kata benda, kerja, sifat, bilangan, keterangan, dan kata seru, yang seluruhnya perlu diperkenalkan secara bertahap dan sistematis.

Namun, hasil observasi dan wawancara dengan guru di SD Negeri Tanjung 4 Pademawu menunjukkan bahwa banyak siswa kelas awal mengalami keterlambatan penguasaan kosakata. Salah satu penyebabnya adalah minimnya akses pendidikan anak usia dini di desa, sehingga banyak siswa langsung masuk sekolah dasar tanpa bekal kemampuan literasi awal. Pendidikan prasekolah yang tersedia pun umumnya tidak mengembangkan aspek kebahasaan secara optimal. Selain itu, kesibukan orang tua yang bekerja juga berdampak pada kurangnya interaksi verbal di lingkungan keluarga, sehingga kesempatan anak untuk memperoleh kosakata secara alami menjadi terbatas.

Rendahnya penguasaan kosakata ini menuntut guru untuk menghadirkan metode pembelajaran yang menarik, adaptif, dan kontekstual. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa integrasi antara teknik literasi dan permainan edukatif dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Aini (2022) dan Putri dkk. (2024) membuktikan bahwa penggunaan media kartu kata dapat mempercepat akuisisi kosakata anak, sementara Handayani (2023) dan Suhardiana (2017) menunjukkan bahwa permainan berbasis kata seperti crossword puzzle dan ludo words game terbukti mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran kosakata. Dalam konteks literasi digital, pemanfaatan aplikasi seperti Duolingo dan CapCut juga memperkuat hasil serupa (Sinaga dkk., 2024; Uswar dkk., 2023).

Namun demikian, mayoritas studi tersebut belum mengulas secara spesifik bagaimana teknik literasi dan permainan digunakan secara integratif pada konteks siswa sekolah dasar di desa, khususnya pada anak yang tidak memiliki latar belakang pendidikan prasekolah. Maka dari itu, penelitian ini berupaya untuk merumuskan tujuan utama, yaitu: *menganalisis dan menguji efektivitas penerapan teknik literasi dan permainan (games) dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa tingkat dasar di SD Negeri Tanjung 4 Pademawu.*

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam proses penguasaan kosakata siswa tingkat dasar melalui teknik literasi dan

permainan di SD Negeri Tanjung 4 Pademawu. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami realitas sosial dan pengalaman subjek secara kontekstual dan alami, tanpa menggunakan analisis statistik (Moleong, 2015). Subjek penelitian meliputi guru kelas I sebagai informan utama serta 14 siswa kelas I yang dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran kosakata. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam dengan guru untuk memperoleh informasi mengenai strategi pembelajaran dan tantangan yang dihadapi; observasi partisipatif yang dilengkapi dengan lembar observasi terstruktur untuk merekam proses interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung; serta dokumentasi berupa catatan guru, hasil kerja siswa, dan dokumentasi visual kegiatan literasi dan permainan. Seluruh data dianalisis secara tematik melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga validitas dan keabsahan data, dilakukan triangulasi teknik dan sumber serta diskusi dengan informan kunci (Sugiyono, 2017; Moleong, 2015).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengungkap faktor-faktor yang memengaruhi penguasaan kosakata siswa tingkat dasar di SD Negeri Tanjung 4 Pademawu, serta profil perolehan kosakata berdasarkan jenis kelas kata. Temuan menunjukkan bahwa keterbatasan penguasaan kosakata siswa dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu minimnya perhatian orang tua, rendahnya keterlibatan guru Taman Kanak-Kanak (TK) dalam fase awal pemerolehan bahasa, serta kurangnya motivasi belajar dari lingkungan sekitar. Ketiga faktor ini saling berhubungan dan berdampak langsung terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak, terutama pada aspek kosakata yang merupakan fondasi utama dalam keterampilan berbahasa. Data observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai beragam jenis kata secara merata, dengan dominasi kosakata berupa kata benda dan kata keterangan seperti tampak pada tabel berikut.

No.	Faktor	Deskripsi Temuan Lapangan	Jumlah Siswa
1.	Perhatian Orang Tua	Anak kurang mendapat interaksi di rumah karena orang tua sibuk bekerja dan tidak menyediakan waktu untuk membacakan cerita, mendampingi belajar, atau memberi stimulasi kosakata. Tidak tersedia fasilitas pendukung seperti buku atau les tambahan. Anak-anak dibiarkan belajar hanya di sekolah. Contoh: Siswa MIA yang tidak didampingi orang tua dalam proses belajar membaca di rumah.	6 siswa
2.	Keterlibatan Guru TK	Guru TK kurang memberikan perhatian dalam mengembangkan bahasa anak. Pembelajaran membaca hanya mengandalkan lagu ejaan dan hafalan, bukan pemahaman makna. Anak tidak distimulasi dengan kegiatan membaca cerita atau ekspresi bahasa. Contoh: 6 siswa belum bisa membaca saat masuk kelas I.	6 siswa
3.	Kurangnya Motivasi	Anak tidak memiliki dorongan internal maupun eksternal untuk belajar bahasa. Contoh: Siswa API merasa minder karena belum bisa membaca dan sering diejek oleh teman, sehingga tidak termotivasi belajar. Kurangnya dukungan dari orang tua maupun guru dalam memberi penguatan positif terhadap usaha belajar anak.	4 siswa

**Tabel 1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata Anak Tingkat Dasar di SD Negeri Tanjung 4 Pademawu**

Keterbatasan pada kosakata jenis lain seperti kata kerja, kata sifat, dan kata hubung juga terlihat, sementara kosakata berupa kata bilangan dan kata seru tidak ditemukan sama sekali. Fenomena ini mencerminkan keterbatasan pengalaman linguistik yang dimiliki anak serta kurangnya rangsangan verbal dalam proses pembelajaran sehari-hari. Temuan-temuan tersebut dijelaskan secara lebih rinci melalui dua tabel berikut yang menyajikan faktor penyebab

keterbatasan penguasaan kosakata serta distribusi kosakata yang dikuasai siswa berdasarkan kategori kelas kata.

Nama Siswa	L/P	Kata Benda (KB)	Kata Kerja (KK)	Kata Sifat (KS)	Kata Bilangan (K.Bil)	Ket (K.Kt)	Kata Seru (K.Sr)	Kata Hubung (K.hbg)	Jml
AIK	Laki-laki	4	-	-	-	2	-	-	6
AKA	Laki-laki	3	1	-	-	2	-	-	6
AM	Laki-laki	3	1	-	-	2	-	-	6
API	Laki-laki	4	1	-	-	1	-	-	6
AYH	Laki-laki	3	-	2	-	1	-	-	6
MTA	Perempuan	4	1	-	-	1	-	-	6
MRAS	Laki-laki	4	-	-	-	2	-	-	6
MIA	Laki-laki	4	-	1	-	1	-	1	7
MIH	Laki-laki	3	1	1	-	1	-	-	6
M	Perempuan	3	1	-	-	2	-	1	7
QDP	Perempuan	3	-	1	-	2	-	-	6
SJ	Perempuan	3	2	-	-	1	-	-	6
SKN	Perempuan	2	1	-	-	3	-	-	6
UA	Laki-laki	3	2	-	-	1	-	-	6
Jml		46	11	5	0	22	0	2	86
Persen tase		53%	13%	6%	0%	26%	0%	2%	100%

**Tabel 2. Rekapitulasi Penguasaan Kosakata Anak Kelas I SD Negeri Tanjung 4 Pademawu**

Penelitian ini mengidentifikasi tiga faktor utama yang memengaruhi penguasaan kosakata siswa kelas I di SD Negeri Tanjung 4 Pademawu, yakni perhatian orang tua, keterlibatan guru TK, dan motivasi belajar. Selain itu, hasil analisis kosakata menunjukkan bahwa jenis kata benda mendominasi perolehan kosakata siswa, diikuti oleh kata keterangan dan kata kerja. Temuan-temuan ini mengindikasikan adanya ketimpangan dalam pemerolehan kosakata yang dapat ditelusuri dari pengalaman belajar awal anak, baik di lingkungan keluarga maupun pendidikan prasekolah.

Pertama, peran orang tua terbukti menjadi determinan utama dalam mendukung pemerolehan dan perkembangan kosakata anak pada usia sekolah dasar. Data hasil observasi dan wawancara mengungkap bahwa sebagian besar orang tua siswa di SD Negeri Tanjung 4 Pademawu memiliki beban kerja di luar rumah dengan durasi yang cukup panjang, sehingga intensitas interaksi verbal dengan anak menjadi sangat terbatas. Kondisi ini mengindikasikan terjadinya deprivasi linguistik di lingkungan keluarga, yang secara langsung memengaruhi kemampuan ekspresif dan reseptif anak. Padahal, interaksi verbal yang terjadi secara konsisten dalam konteks keseharian merupakan landasan utama bagi pemerolehan bahasa, terutama dalam fase perkembangan awal (Otto, 2015; Jayanti dkk., 2024). Selain itu, minimnya penyediaan fasilitas pendukung literasi, seperti buku cerita bergambar, media audio-visual edukatif, maupun program bimbingan belajar tambahan, turut memperkuat asumsi rendahnya kesadaran literasi di lingkungan keluarga. Sejalan dengan itu, Papalia (dalam Jayanti dkk., 2024) menyatakan bahwa rumah merupakan lingkungan primer bagi anak dalam membangun struktur bahasa, terutama karena pada masa awal kehidupannya anak menghabiskan sebagian besar waktunya di rumah. Dalam konteks ini, rumah tidak hanya menjadi ruang fisik, tetapi juga medan interaksi yang kaya akan stimulasi linguistik. Oleh karena itu, terbatasnya keterlibatan verbal orang tua, baik secara kuantitas maupun kualitas, dapat menghambat pencapaian penguasaan kosakata dan menghambat perkembangan bahasa secara menyeluruh. Fenomena ini sekaligus menegaskan pentingnya intervensi berbasis keluarga dalam strategi peningkatan literasi anak di usia dasar.

Kedua, keterlibatan guru Taman Kanak-Kanak (TK) dalam memfasilitasi pemerolehan bahasa anak juga menunjukkan ketidakefektifan pada aspek metodologis dan pedagogis. Berdasarkan hasil temuan lapangan, guru lebih banyak mengandalkan pendekatan hafalan ejaan

serta lagu tanpa disertai penguatan makna secara kontekstual terhadap kosakata yang diperkenalkan. Pendekatan seperti ini, meskipun dapat menarik perhatian sesaat, dinilai kurang mampu menstimulus penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang anak. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara pengenalan bunyi-bunyi fonemik dengan pemahaman semantik yang esensial dalam penguasaan bahasa. Padahal, menurut Otto (2015), kegiatan seperti membacakan cerita dan praktik bercerita ekspresif secara langsung dapat memperkaya perbendaharaan kata dan memperkuat jaringan kognitif bahasa anak. Marison (2012) juga menekankan bahwa masa prasekolah merupakan periode kritis (*critical period*) bagi perkembangan bahasa, di mana anak sangat membutuhkan stimulasi aktif, intensif, dan berkelanjutan dari guru dalam konteks pembelajaran yang bermakna. Kurangnya integrasi pendekatan kontekstual dan aplikatif dalam proses pembelajaran bahasa menunjukkan lemahnya pengembangan pedagogi yang responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak. Dalam konteks global saat ini, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi digital seperti yang dikembangkan oleh Xiao dan Li (2023), serta Vnucko dan Klimova (2023), mampu secara signifikan meningkatkan akuisisi kosakata anak melalui pengalaman belajar yang imersif, interaktif, dan menyenangkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa guru TK perlu dibekali dengan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, berbasis teknologi, dan berpusat pada anak, agar dapat mengoptimalkan proses pemerolehan bahasa sejak dini secara efektif dan berkelanjutan.

Ketiga, motivasi anak dalam belajar bahasa ditemukan masih rendah. Beberapa siswa mengalami kehilangan motivasi akibat ejekan dari teman atau kurangnya penguatan dari guru dan orang tua. Hal ini sejalan dengan pandangan Makmun (2007) bahwa motivasi merupakan kekuatan internal dan eksternal yang mendorong seseorang mencapai tujuan belajar. Kurangnya motivasi juga menghambat partisipasi aktif anak dalam kegiatan berbahasa. Gardner dan Lambert (dalam Chaer, 2009) membedakan antara motivasi integratif dan instrumental dalam belajar bahasa. Dalam konteks penelitian ini, tampaknya kedua jenis motivasi belum dikembangkan secara optimal baik oleh guru maupun orang tua. Padahal, game edukatif dan teknologi interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar (Liao et al., 2024; Hung & Yeh, 2023; Zheng et al., 2024).

Hasil analisis terhadap penguasaan kosakata siswa kelas I SD Negeri Tanjung 4 Pademawu menunjukkan dominasi yang kuat pada kategori kata benda (53%), diikuti oleh kata keterangan (26%) dan kata kerja (13%). Pola ini mencerminkan kecenderungan perkembangan kognitif anak usia 6–7 tahun yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, anak-anak cenderung lebih mampu memahami dan mengingat konsep-konsep yang bersifat konkret, nyata, dan dapat diamati secara langsung di lingkungan sekitarnya (Nurgiyantoro, 2005). Oleh karena itu, pengenalan kata benda menjadi lebih mudah diterima dan tersimpan dalam memori anak. Sebaliknya, rendahnya persentase penguasaan kata sifat (6%), kata hubung (2%), serta tidak ditemukannya kata bilangan dan kata seru dalam data kosakata siswa menunjukkan kurangnya variasi pendekatan dalam proses pembelajaran bahasa. Minimnya paparan terhadap jenis kosakata yang bersifat abstrak atau bersifat fungsional menandakan terbatasnya strategi guru dalam merancang pembelajaran yang komprehensif dan beragam. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil studi Temaja (2023) dan Octaberlina (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan interaktif mampu mendorong siswa untuk mengenali dan menggunakan berbagai jenis kata dalam konteks yang lebih luas dan bermakna.

Secara holistik, temuan penelitian ini menggarisbawahi bahwa pemerolehan kosakata pada anak usia sekolah dasar tidak semata-mata ditentukan oleh faktor internal seperti kemampuan kognitif atau minat belajar individu, melainkan sangat dipengaruhi oleh ekosistem belajar yang mencakup lingkungan keluarga, pengalaman pendidikan prasekolah, dan strategi pembelajaran di sekolah dasar. Ketimpangan pada jenis kosakata yang dikuasai—khususnya rendahnya akuisisi kata kerja dan kata sifat—mengindikasikan belum optimalnya fasilitasi literasi yang bersifat eksploratif dan bermakna dari pihak pendidik. Kondisi ini menunjukkan keterbatasan pendekatan pedagogis konvensional yang belum mampu menstimulasi perluasan

jenis kosakata secara fungsional. Oleh karena itu, dibutuhkan reformulasi pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan kontekstual, dengan mengintegrasikan teknologi berbasis augmented reality (Hung & Yeh, 2023; Yang et al., 2024), desain gamifikasi dalam pengajaran kosakata (Xiao & Li, 2023), serta pelibatan aktif keluarga sebagai mitra dalam menciptakan lingkungan belajar literat sejak usia dini (Otto, 2015). Kolaborasi multi-pihak ini diharapkan mampu membangun ekosistem belajar yang tidak hanya mendukung pengayaan kosakata secara kuantitatif, tetapi juga menguatkan aspek fungsional dan kontekstual dalam penggunaan bahasa sehari-hari oleh anak.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan lokasi dan jumlah partisipan yang masih terbatas, sehingga generalisasi temuan harus dilakukan dengan hati-hati. Meski demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi penguasaan kosakata anak tingkat dasar di daerah pedesaan. Studi lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas intervensi berbasis permainan digital sederhana yang sesuai dengan kondisi infrastruktur sekolah dasar di daerah terpencil.

#### 4. SIMPULAN

Penelitian ini menyoroti peran krusial faktor lingkungan dan pedagogis dalam membentuk pemerolehan kosakata pada siswa kelas awal di sekolah dasar pedesaan. Temuan menunjukkan dominasi penguasaan pada jenis kata benda (53%), sementara kategori leksikal lainnya seperti kata kerja, kata sifat, dan kata fungsional masih sangat kurang berkembang. Tiga faktor utama yang menjadi penyebab ketimpangan ini adalah: keterlibatan orang tua yang terbatas akibat kendala sosial ekonomi, kurangnya stimulasi bahasa pada masa kanak-kanak awal dari guru taman kanak-kanak, serta rendahnya motivasi belajar yang dipicu oleh lemahnya sistem dukungan. Hasil ini menegaskan perlunya pendekatan pengajaran kosakata yang lebih holistik dan integratif, dengan menggabungkan aktivitas literasi kontekstual, pembelajaran berbasis permainan digital, dan keterlibatan aktif orang tua. Integrasi teknologi augmented reality dan media interaktif di lingkungan kelas dapat semakin memperkaya perbendaharaan kosakata siswa sekaligus mengatasi tantangan motivasional yang teridentifikasi. Meskipun dibatasi oleh ruang lingkup yang lokal dan jumlah partisipan yang terbatas, penelitian ini memberikan bukti empiris tentang pentingnya kolaborasi multisektoral dalam mendorong perkembangan bahasa yang setara, khususnya bagi siswa di komunitas yang kurang terlayani. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi intervensi digital yang dapat diskalakan dan disesuaikan dengan kondisi infrastruktur sekolah dasar di wilayah pedesaan untuk mendukung peningkatan penguasaan kosakata dalam pendidikan literasi awal.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, E., Andanty, F. D., Setiawan, R., Susanto, F., Soelistijowati, J. O., & Putri, N. T. (2024). Peranan game untuk pengajaran kosakata Bahasa Inggris: Sebuah penguatan literasi bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 4(1), 6–15.
- Aini, N. (2022). Peningkatan hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Inggris materi daily activity melalui penggunaan media kartu kata bergambar pada siswa. *Jurnal Kinerja Kependidikan (JKK): Facilities of Educator Career and Educational Scientific Information*, 4(3), 632–647.
- Arifudin. (2018). *Pembelajaran kosakata dalam pendidikan dasar*. Surabaya: Laksana Ilmu.
- Chaer, A. (2003). *Psikolinguistik: Kajian teoretik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Chaer, A. (2017). *Linguistik umum* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatmawati, I. (2015). Pemerolehan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 45–52.
- Gardner, R. C., & Lambert, W. E. (2009). *Attitudes and motivation in second-language learning*. Newbury House.
- Handayani, T. (2023). *Analisis peningkatan kemampuan literasi dan numerasi dengan menggunakan crossword puzzle game pada siswa SDN 4 Nampu* (Disertasi, Universitas Islam Sultan Agung).
- Hung, H. T., & Yeh, H. C. (2023). Augmented-reality-enhanced game-based learning in flipped English classrooms: Effects on students' creative thinking and vocabulary acquisition. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(6), 1786–1800.
- Indah, S. (2023). *Pengaruh media Quizizz pada penguasaan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah* (Disertasi, Universitas PGRI Palembang).
- Inten, D. N. (2018). Meningkatkan penguasaan kosakata anak usia dini melalui puisi lagu anak. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 81–89.
- Jayanti, S., et al. (2024). [Judul tidak lengkap]. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kinasih, W. S., & Wijayanti, M. D. (2024). Urgensi kompetensi penguasaan teknologi digital guru sebagai upaya pemaksimalan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3).
- Liao, C. H. D., Wu, W. C. V., Gunawan, V., & Chang, T. C. (2024). Using an augmented-reality game-based application to enhance language learning and motivation of elementary school EFL students: A comparative study in rural and urban areas. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 33(2), 307–319.
- Moleong, L. J. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Octoberlina, L. R. (2023). English for young learning method through games and songs for elementary school. *World Journal of English Language*, 13(6), 203–210.
- Ongoro, C. A., Fanjiang, Y. Y., Hung, C. H., Lin, B. J., & Guo, J. (2024). Tares: A game-based tangible augmented reality English spelling mastery system with minimal cognitive load. *IEEE Access*.
- Otto, C. F. (2015). *Language acquisition in early childhood*.
- Pebriana, R. (2017). Strategi pemerolehan bahasa anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 53–60.
- Putri, A. L., Asdar, A., & Hamsiah, A. (2024). Peningkatan hasil belajar kosakata Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan kartu kata murid kelas 1A UPT SPF SDN Sudirman II Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 31–36.

- Rorintulus, O. A., & Wuntu, C. N. (2023). Exploring the effectiveness of songs for learning improvement: A case of elementary level students' English skills. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 3336–3349.
- Sinaga, S. J., Sianturi, S. E., Pakpahan, J., Sitohang, A., & Veronika, R. (2024). Penggunaan aplikasi Duolingo dalam meningkatkan literasi berbantuan aplikasi CapCut. *SAMBARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 28–41.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardiana, I. P. A. (2017). Optimalisasi penguasaan English vocabulary melalui pemanfaatan media Ludo Words Game (LWG) pada siswa sekolah dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–10.
- Suryana, D. (2013). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryana, D. (2018). Strategi pembelajaran bahasa anak usia dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 44–52.
- Temaja, I. G. B. W. B. (2023). The implementation of E-Matching Game for English teaching to enrich elementary school students vocabulary. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(6), 780–787.
- Uswar, Y., Harahap, D. I., & Lubis, I. M. (2023). Meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris berbasis corpus melalui media Sketch Engine. *Abdimas Mandiri: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 30–40.
- Vnucko, G., & Klimova, B. (2023). Exploring the potential of digital game-based vocabulary learning: A systematic review. *Systems*, 11(2), 57.
- Xiao, X., & Li, S. (2023). The use of flyswatter game to assist elementary learners' vocabulary learning: Gamification in TCSOL. *International Journal of Applied Linguistics*, 33(1), 3–17.
- Yang, Y. F., Lee, I. C., Tseng, C. C., & Lai, S. C. (2024). Developing students' self-regulated learning strategies to facilitate vocabulary development in a digital game-based learning environment. *Journal of Research on Technology in Education*, 1–20.
- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., ... & Huang, J. (2024). Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1).