

Pengaruh Permainan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Digital Smart Board For Kids Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Era Merdeka Belajar

by Kristin Anggraini

Submission date: 31-Jan-2023 07:39AM (UTC+0700)

Submission ID: 2002908828

File name: 1-Pengaruh_permainan_kosakata_bahasa.pdf (568.84K)

Word count: 3462

Character count: 20963



GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.7615



Pengaruh Permainan Kosakata Bahasa Inggris Melalui *Digital Smart Board For Kids* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Era Merdeka Belajar

Kristin Anggraini¹, Maria Josephine Kriesye S.², Ruruh Mindari³

¹PG PAUD, FKIP, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya,

²PSPBI, FKIP, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

³PSPBI, FKIP, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

Alamat surel: kristinanggraini@ukwms.ac.id, josephine@ukwms.ac.id,
ruruh@ukwms.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
permainan
kosakata bahasa
Inggris;
digital smart
board for kids;
perkembangan
bahasa anak

Penelitian ini akan menggunakan permainan *Digital Smart Board for Kids* sebagai sarana pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bagi anak usia dini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan design *pre-experimental* dengan *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun sebanyak 15 anak. Adapun pemilihan subjek dengan mempertimbangkan penerapan bahasa asing utamanya Bahasa Inggris dalam kegiatan belajar mengajar di TK. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Sebelum melakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian. Dimana nilai alpha lebih dari 0.05, maka data dianggap cukup baik dan reliabel. Sedangkan uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan kosakata Bahasa Inggris melalui *Digital Smart Board for Kids* terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di era merdeka belajar. Permainan *Digital Smart Board for kids* ini dapat dimainkan oleh semua anak, sehingga pengembangan di kelas menjadi lebih aplikatif, kontekstual serta menarik. Kesimpulannya, bahwa permainan *Digital Smart Board for kids* dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan bahasa anak dengan baik terutama dalam hal memahami, mengingat dan mengucapkan/menirukan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di era merdeka belajar.

Abstract

Keywords:
English vocabulary
game;
digital smart board
for kids;
learning language
development of
children

This research will use the *Digital Smart Board for Kids* game as a means of learning English vocabulary for young children. This study uses a type of quantitative research using a pre-experimental design with one group pretest-posttest. The research subjects in this study were 15 children aged 5-6 years. The selection of subjects takes into account the application of foreign languages, especially English in teaching and learning activities in kindergarten. Data collection techniques using observation and documentation. To draw conclusions from the research results, a hypothesis test was carried out using the t-test. Before conducting the t-test, the normality test and homogeneity test were first carried out on the research results. Where the alpha value is more than 0.05, the data is considered good and reliable. Hypothesis testing was carried out to determine the

effect of English vocabulary games through the Digital Smart Board for Kids on the language development of children aged 5-6 years in the independent learning era. This Digital Smart Board game for kids can be played by all children, so that development in the classroom becomes more applicable, contextual and interesting. In conclusion, the Digital Smart Board game for kids can be used to develop children's language development properly, especially in terms of understanding, remembering and pronouncing/imitating English vocabulary in children aged 5-6 years in the era of independent learning.

Terkait : 11 Oktober 2022; Revisi: 27 Oktober 2022; Diterima: 28 November 2022

©Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalong III
Tadris Bahasa Indonesia
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa terpenting dalam hidup manusia dan tidak akan dapat diulang kembali di kemudian hari. Masa di mana seorang anak dapat tumbuh dan berkembang dengan pesat. Pendapat serupa juga disampaikan oleh (Sujiono, 2009) yang mengatakan bahwa anak-anak adalah seorang pribadi yang sedang menjalani perkembangan dengan sangat cepat dan sangat mempengaruhi masa depannya. Pertumbuhan dan perkembangan anak akan berkembang sangat pesat pada seribu hari pertama kelahirannya atau sering disebut dengan *golden age*, menurut Montessori dalam (Achyar Kertamuda, 2015). Masa *golden age* ini hanya terjadi sekali sepanjang kehidupan seorang anak. Oleh karena itu, sangatlah disayangkan apabila orang dewasa di sekitar anak menyalahgunakan masa keemasan ini.

Pada masa *golden age* ini terdapat enam aspek perkembangan anak yang akan berkembang secara pesat, yakni aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, motorik dan seni. Aspek perkembangan Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting untuk diberi stimulasi. Pendapat Vygotsky dalam (Susanto, 2012), bahasa dapat digunakan sebagai media/alat seseorang dalam mengungkapkan ide dan bertanya. Selain itu, bahasa juga dapat menciptakan konsep dalam kategori-kategori berpikir. Aspek perkembangan bahasa sangatlah membutuhkan stimulasi dari lingkungan di sekitar anak supaya anak bisa berkembang secara optimal (Khaironi, 2018). Pemberian stimulasi yang dilakukan secara terus menerus oleh lingkungan di sekitar anak dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam berbahasa (Markus, 2017). Perkembangan bahasa pada anak dapat meningkat dengan cepat jika lingkungan di sekitar anak memberi dukungan dengan selalu mengajak anak berbicara (Morrison, 2012). Pengembangan aspek perkembangan bahasa pada anak, sebaiknya diawali dengan mengenalkan bahasa ibu. Kemampuan anak dalam berbahasa akan berpengaruh secara positif terhadap kemampuannya dalam bidang akademik (Hermawan, 2015). Oleh karenanya, selain mengenalkan bahasa ibu, anak perlu

mengenal bahasa asing seperti Bahasa Inggris. Dimana dewasa ini terdapat tuntutan bagi generasi milenial, yakni kemampuan dalam berbahasa Inggris, yang digunakan dalam teknologi dan berbagai bidang yang lain. Namun, terdapat kekhawatiran dari sebagian orang bahwa dengan belajar bahasa asing bagi anak usia dini akan berdampak negatif pada perkembangan bahasa. Akan tetapi berbagai penelitian justru membuktikan bahwa dengan mengetahui bahasa asing justru dapat meningkatkan kecerdasan anak (Pransiska Rismaren, 2018). Jadi bisa dikatakan bahwa, asalkan dilakukan dengan metode yang benar, bilingual aman dan positif bagi aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Pengenalan pada bahasa apapun sebaiknya dilakukan melalui aktivitas-aktivitas yang menarik juga menyenangkan bagi anak serta sesuai dengan usia dan karakter anak, sehingga kosakata yang didengar akan mudah dipahami, diingat artinya, dan bisa diucapkan atau ditirukan oleh anak.

Aktivitas yang menarik bagi anak dapat diberikan melalui penggunaan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Asyhar, 2012 dan Putikadyanto, 2021) bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirimkan informasi dari suatu sumber kepada penerima sesuai dengan perencanaan, sehingga kegiatan belajar bisa dilaksanakan dengan hasil optimal dan tepat guna. Adapun *Digital Smart Board for Kids* adalah media pembelajaran yang berupa media permainan dimana diharapkan dapat membantu anak-anak dalam mengenal kosakata Bahasa Inggris sehingga mudah untuk dipahami, diingat artinya, dan dapat diucapkan atau ditirukan dengan baik oleh anak. Oleh karenanya, penelitian ini berfokus pada penggunaan *Digital Smart Board for Kids* untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak usia 5-6 tahun.

Perkembangan bahasa adalah salah satu aspek perkembangan anak yang penting untuk dikembangkan karena bahasa merupakan alat komunikasi antar individu (Indrijati, 2016). Aspek ini perlu dikembangkan sejak dini supaya anak mengerti bahasa reseptif dan ekspresif. Pemberian stimulus yang dilakukan secara berkala akan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa. Hal ini serupa dengan yang disampaikan oleh (Dhieni, 2014) bahwa proses pemahaman bahasa pada anak yaitu dimana keterampilan bahasa anak didapat dari proses yang aktif dan kompleks. Selanjutnya menurut Chomsky dalam (Mitchell, 2019) menyampaikan bahwa anak tidak memiliki keterbatasan dalam mempelajari suatu kalimat. Dalam mempelajari struktur kalimat dengan baik, anak telah memiliki kemampuan *innate faculty*. Selain itu anak juga mempunyai kemampuan dalam menganalisa bahasa sehingga dapat dan siap melakukan *language acquisition* yaitu penerimaan bahasa lain. Hal ini dipengaruhi oleh faktor bahasa

pertama dan bahasa kedua. Bahasa pertama adalah bahasa ibu atau bahasa nasional dimana anak tinggal, sedangkan bahasa kedua adalah bahasa yang dikenalkan kepada anak setelah anak dapat menguasai bahasa ibu dengan baik (Ardhayantama, 2020).

Pemerolehan bahasa kedua dapat diperkenalkan pada anak melalui dua tipe yaitu secara terpimpin dan secara alamiah (Subyakto dalam (Mahmud, 2019). Pemerolehan bahasa kedua pada anak secara terpimpin dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang dipimpin oleh pendidik di kelas. Sedangkan pemerolehan bahasa kedua secara alamiah biasanya terjadi melalui percakapan sehari-hari. Ciri-ciri dari pemerolehan bahasa kedua secara alamiah adalah terjadi secara spontan dan tidak adanya faktor kesengajaan dalam pembelajaran yang terpimpin dan sistematis. Pada pemerolehan bahasa secara terpimpin, peran pendidik sangatlah besar. Namun, upaya pengenalan bahasa kedua bagi anak usia dini menyebabkan kekhawatiran dari sebagian orang khususnya orang tua anak bahwa dengan belajar bahasa asing bagi anak usia dini akan berdampak negatif pada perkembangan bahasanya. Akan tetapi berbagai penelitian justru membuktikan bahwa dengan mengetahui bahasa asing justru meningkatkan kecerdasan anak. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Bialystok, 2010) menyampaikan bahwa pengenalan bahasa kedua (bilingual) berdampak positif terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini sejalan dengan pendapat (Pransiska Rismaren, 2018) yang mengatakan bahwa pada aspek perkembangan kognitif anak yang bilingual memiliki performa yang lebih baik dibandingkan anak yang menggunakan monolingual. Namun hasil yang baik tersebut tentulah harus didukung oleh beberapa hal, diantaranya kesiapan pendidik dalam menyiapkan aktivitas dan pemilihan media yang tepat agar mendapatkan hasil yang diharapkan secara maksimal.

Dalam hal ini, pendidik bertugas sebagai fasilitator serta diharapkan dapat merancang kegiatan bermain yang kreatif bagi anak, yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang diperlukan anak bagi masa depannya terlebih pada masa era merdeka belajar seperti saat ini. Selanjutnya ide kreatif dari para pendidik tersebut digunakan untuk merancang sebuah media pembelajaran yang bisa menstimulasi anak sehingga perkembangan bahasa anak berkembang lebih optimal. Media pembelajaran yang digunakan sebaiknya juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, terbuat dari bahan yang sederhana serta menarik perhatian anak (Asyhar, 2012). Dengan demikian media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, dapat berupa permainan-permainan yang menarik.

Pada saat anak bermain, tanpa disengaja anak akan mempelajari berbagai macam istilah dan kosakata (Madyawati, 2016). Bermain dapat meningkatkan keterampilan

berbahasa anak yang akan dipraktekkan dalam bentuk bahasa nyata. Bentuk permainan yang bisa dipakai dalam mengoptimalkan aspek perkembangan anak terutama aspek perkembangan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangannya yaitu dengan menggunakan media permainan *Digital Smart Board for Kids*. Adapun permainan *Digital Smart Board for Kids* ini terdiri atas sebuah media digital *web based* yang dapat diakses oleh setiap anak melalui perangkat android ataupun komputer. Menurut Papalia (Khadijah, 2016) perkembangan bahasa/kemampuan berbahasa pada anak usia 5-7 tahun dikatakan dapat mampu mengartikan kata sederhana serta telah mengetahui beberapa lawan kata. Dengan memainkan permainan *Digital Smart Board for Kids* ini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak, terutama dalam pengenalan kosakata dalam Bahasa Inggris. Karena tujuan dari permainan *Digital Smart Board for Kids* ini adalah dapat meningkatkan kosakata anak saat menjelaskan mengenai apa saja yang telah mereka sentuh (Asmawati, 2010).

Digital Smart Board for Kids itu sendiri adalah sebuah permainan yang dikembangkan dari permainan *Smart Board for Kids* manual. Adapun *Smart Board for Kids* manual telah dikembangkan terlebih dahulu dan telah terbukti memiliki pengaruh pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini (Anggraini et al., 2018). *Digital Smart Board for Kids* ini diharapkan menjadi sebuah permainan yang memiliki pengaruh bagi perkembangan Bahasa anak terutama dalam pengenalan kosakata dalam Bahasa Inggris di era merdeka belajar. *Digital Smart Board for Kids* dibuat dengan *web based* yang dapat diakses oleh setiap anak melalui perangkat android ataupun komputer secara individu. Dimana tampilan pada *Digital Smart Board for Kids* dilengkapi dengan gambar dan huruf yang dapat dipilih anak serta dibuat menarik dan disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan. Selain itu, *Digital Smart Board for Kids* juga dilengkapi dengan tahapan/level permainan mulai dari mudah, sedang hingga sulit yang menambah kemenarikan permainan ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre experimental* dengan *one group pretest-posttest*. Adapun variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah pengaruh permainan kosakata Bahasa Inggris melalui *Digital Smart Board for Kids* sebagai variabel bebas (X) dan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di era merdeka belajar sebagai variabel terikat (Y). Subjek penelitian pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun sejumlah 15 anak. Adapun

pemilihan subjek dengan mempertimbangkan penerapan bahasa asing utamanya Bahasa Inggris dalam kegiatan belajar mengajar di TK.

Variabel	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
Kosakata Bahasa Inggris anak	Anak memahami kosakata yang didengar				
	Anak mengingat arti dari kosakata yang didengar				
	Anak bisa mengucapkan atau menirukan kosakata yang didengar				
	7				

Keterangan: 1= kurang, 2= cukup, 3= baik, 4= sangat baik

Tabel 1. Instrumen penelitian

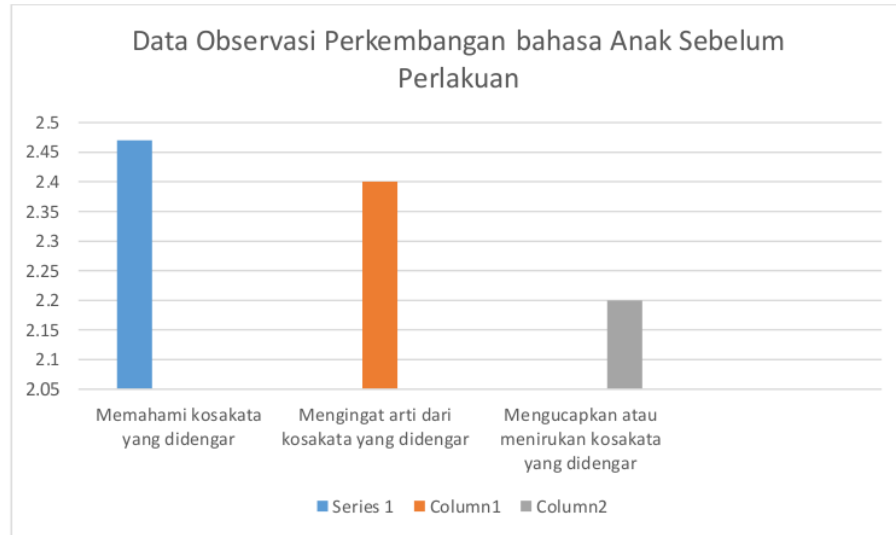
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Sebelum melakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian. Dimana nilai alpha lebih dari 0.05, maka data dianggap cukup baik dan reliabel. Sedangkan uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan kosakata Bahasa Inggris melalui *Digital Smart Board for Kids* terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan awal kosakata Bahasa Inggris anak dalam memahami, mengingat dan mengucapkan/menirukan dianalisis dalam 2 sesi yaitu *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata dari aspek perkembangan bahasa anak ditunjukkan pada tabel 3.1.

No	Nama	Indikator			Jumlah
		Memahami kosakata yang didengar	Mengingat arti dari kosakata yang didengar	Mengucapkan atau menirukan kosakata yang didengar	
1	NA	3	3	3	9
2	JN	3	3	2	8
3	ST	3	3	2	8
4	RO	2	3	3	8
5	NO	2	2	2	6
6	RN	3	3	3	9
7	CR	3	2	3	8
8	JV	3	3	3	9
9	GR	3	2	3	8
10	MI	2	2	2	6
11	RY	3	3	2	8
12	NV	1	1	1	3
13	JO	2	2	1	5
14	VR	2	2	1	5
15	BJ	2	2	2	6
Jumlah		37	36	33	106
Rata-rata		2,47	2,4	2,2	7,07

Tabel 2. Data Observasi Perkembangan bahasa Anak Sebelum Perlakuan

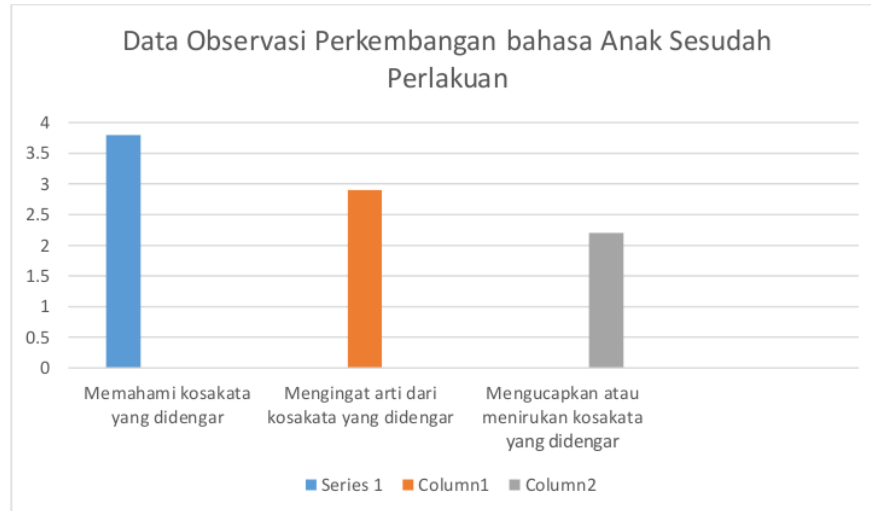


Gambar 1. Histogram Data Perkembangan Bahasa Anak Sebelum Perlakuan

Pada tabel tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan antara memahami kosa kata yang didengar dan mengucapkan atau menirukan kosa kata yang didengar. Data menyebutkan bahwa perkembangan bahasa anak sebelum diberi perlakuan diperoleh skor tertinggi 9 dan terendah 3. Tetapi tidak ada perbedaan nilai yang signifikan pada memahami kosakata yang didengar dan Mengingat arti dari kosakata yang didengar. Nilai rata-rata, nilai tertinggi serta terendah dari perkembangan bahasa anak sesudah diberi perlakuan ditunjukkan pada tabel 3.2.

No	Nama	Indikator			Jumlah
		Memahami kosakata yang didengar	Mengingat arti dari kosakata yang didengar	Mengucapkan atau menirukan kosakata yang didengar	
1	NA	4	3	4	11
2	JN	4	4	4	12
3	ST	4	2	3	9
4	RO	4	2	2	8
5	NO	4	4	2	10
6	RN	4	3	4	11
7	CR	4	3	4	11
8	JV	4	3	3	10
9	GR	4	4	4	12
10	MI	4	3	4	11
11	RY	3	2	3	8
12	NV	4	2	4	10
13	JO	3	3	4	10
14	VR	3	1	1	5
15	BJ	4	4	4	12
Jumlah		57	43	50	150
Rata-rata		3,8	2,9	3,3	10

Tabel 3. Data Observasi Perkembangan Bahasa Anak Sesudah Perlakuan



Gambar 2. Histogram Data Perkembangan Bahasa Anak Sesudah Perlakuan

Hasil observasi data perkembangan bahasa anak menunjukkan bahwa rata-rata skor observasi akhir sebesar 10 (mean = 10) sedangkan rata-rata skor pada awal observasi sebesar 7,7 (mean = 7,7). Dengan demikian terdapat perbedaan nilai skor rata-rata sebesar 2,3. Yang berarti terdapat pengaruh permainan *Digital Smart Board for Kids* terhadap perkembangan bahasa anak. Hal ini dikarenakan permainan *Digital Smart Board for Kids* ini menarik serta mudah untuk dimainkan oleh semua anak.

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu guna menguji pengaruh permainan *Digital Smart Board for Kids* terhadap aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dalam kemampuan memahami, mengingat dan mengucapkan/menirukan kosakata bahasa Inggris terutama pada era merdeka belajar. Seperti dihipotesiskan bahwa permainan *Digital Smart Board for Kids* memiliki pengaruh besar pada perkembangan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun terutama dalam hal memahami, mengingat dan mengucapkan/menirukan kosakata bahasa Inggris. Temuan ini memperlihatkan bahwa anak usia dini yang telah bermain permainan *Digital Smart Board for Kids* dapat memiliki keterampilan penguasaan kosakata dalam Bahasa Inggris yang lebih baik.

Menurut (Madyawati, 2016) pada waktu anak bermain, tanpa disengaja anak sedang mempelajari berbagai macam istilah dan kosakata secara alamiah. Melalui kegiatan bermain tersebut anak dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang akan diaplikasikan anak dalam bentuk bahasa nyata. Berbagai bentuk permainan yang menarik bisa dipakai dalam mengoptimalkan aspek perkembangan anak terutama aspek perkembangan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangannya. Hal ini dikarenakan bahwa aspek perkembangan bahasa/kemampuan berbahasa anak usia 5-7 tahun sudah

dapat mengerti arti dari beberapa kata sederhana serta telah mengetahui beberapa lawan kata (Khadijah, 2016)).

SIMPULAN

Penelitian ini memberikan dukungan untuk hipotesis kami bahwa anak-anak yang bermain permainan *Digital Smart Board for Kids* akan memiliki keuntungan dalam keterampilan berbahasa Inggris terutama untuk memahami, mengingat dan mengucapkan/menirukan kosakata Bahasa Inggris di era merdeka belajar. Temuan ini telah memberikan bukti untuk efek yang sangat spesifik dari permainan *Digital Smart Board for Kids* bahwa semua anak menunjukkan peningkatan kemampuan memahami, mengingat dan mengucapkan/menirukan kosakata Bahasa Inggris setelah berpartisipasi dalam permainan ini. Pada awal observasi, ditemukan bahwa kemampuan bahasa anak dalam hal memahami, mengingat dan mengucapkan/menirukan kosakata Bahasa Inggris relatif rendah yang disebabkan karena kurang adanya rangsangan yang diterima oleh anak. Dengan demikian, para peneliti lain yang tertarik untuk mengeksplorasi kemampuan bahasa anak juga harus mempertimbangkan perbedaan pengalaman pembelajaran yang telah diterima oleh anak-anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Achyar Kertamuda, M. (2015). *Golden Age*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Anggraini, K., Masitoh, S., & Izzati, U. A. (2018). *The Influence of Smart Board Game Toward 4-5 years old Children's Cognitive Development*.
- Ardhayantama, V. (2020). *Perkembangan Bahasa Anak*. Jakarta: Stiletto Indie Book.
- Asmawati, L., & dkk. (2010). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bialystok, E., B. R., B. A., & P.-D. D. (2010). Word Mapping and Executive Functioning in Young Monolingual and Bilingual Children. *Journal of Cognition and Development: Official Journal of the Cognitive Development Society*, 11(4), 485–508.
- Dhieni, N., & al, e. (2014). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hermawan, A. (2015). Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif Pada Anak Tunarungu Melalui Lirik Lagu Halo-Halo Bandung di SL-B Prima Bhakti Mulia Kota Cimahi. *Jurnal: Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–8.
- Indrijati, H. (2016). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Khadijah. (2016). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hanzanwadi University*, 3(1), 1–12.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Perkembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mahmud, S. (2019). *Teori Belajar Bahasa*. Syiah Kuala University Press Darussalam.

Kristin Anggraini, Maria Josephine Kriesye S, &. Ruruh Mindari

- Markus, N. e. (2017). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah: Fenomena*, Vol 4(No. 2), Pg. 102-115. *Jurnal Ilmiah: Fenomena*, 4(2), 102-115.
- Mitchell, R. M. F. & M. E. (2019). *Second Language Learning Theories*. Routledge.
- Morrison, G. S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Indeks.
- Pransiska Rismaren. (2018). Kajian Program Bilingual terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia*, 10(2).
- Putikadyanto, A. P. A., Efendi, A. N., Romadhon, S., Amin, M. B., & Sefrianah, N. A. (2021). Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Daring di SMAN 1 Pasuruan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 104-116.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Pengaruh Permainan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Digital Smart Board For Kids Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Era Merdeka Belajar

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

opac.wsb.torun.pl

Internet Source

3%

2

repo.iainbatusangkar.ac.id

Internet Source

2%

3

jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id

Internet Source

2%

4

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

1%

5

jcc.ppj.unp.ac.id

Internet Source

1%

6

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

1%

7

zombiedoc.com

Internet Source

1%

8

Rismareni Pransiska. "KAJIAN PROGRAM BILINGUAL TERHADAP PERKEMBANGAN

1%

KOGNITIF ANAK USIA DINI", Edukasi Journal, 2018

Publication

9	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	1 %
10	journal.unilak.ac.id Internet Source	1 %
11	journal.wima.ac.id Internet Source	1 %
12	jurnal.ekadanta.org Internet Source	1 %
13	www.scribd.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On