



PENGEMBANGAN POTENSI BAHASA INGGRIS ANAK PANTI ASUHAN CAHAYA BARU MELALUI GAME BERTEMA KEHIDUPAN SEHARI HARI

Maria Roha Mida Karo Karo¹, Intan Mawati Laia², Agnes Enjelin Zebua³,
Hezky Barus⁴

¹Universitas Katolik Santo Thomas

[¹mariakarokaro@gmail.com](mailto:mariakarokaro@gmail.com), [²laiaintanmawati@gmail.com](mailto:laiaintanmawati@gmail.com),
[³agnesenjelinzebua10@gmail.com](mailto:agnesenjelinzebua10@gmail.com), [⁴hezkybarus@gmail.com](mailto:hezkybarus@gmail.com)

* Maria Roha Mida Karo Karo

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan keterampilan penting yang perlu dikenalkan sejak dini, termasuk bagi anak-anak panti asuhan yang memiliki keterbatasan akses belajar. Panti Asuhan Cahaya Baru di Medan menjadi lokasi pengabdian untuk mengembangkan potensi Bahasa Inggris anak-anak melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual. Kegiatan ini menggunakan metode partisipatif dengan media permainan edukatif bertema kehidupan sehari-hari, seperti aktivitas di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar. Beberapa sesi interaktif dilaksanakan dengan mengintegrasikan kosakata dasar, ekspresi sederhana, dan percakapan praktis. Hasil menunjukkan peningkatan minat, kepercayaan diri, dan pemahaman kosakata Bahasa Inggris peserta. Permainan berbasis konteks terbukti efektif dalam membangun keterlibatan aktif dan memperkuat pemahaman mereka secara alami. Strategi pembelajaran berbasis game dan tema nyata dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak-anak di panti asuhan.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Anak Panti Asuhan, Permainan Edukatif, Tema Kehidupan Sehari-Hari, Pembelajaran Kontekstual

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan global, termasuk dalam dunia pendidikan, teknologi, dan komunikasi. Penguasaan bahasa ini sejak dini memberikan bekal penting bagi anak-anak untuk menghadapi perkembangan zaman yang semakin kompetitif. Namun, kenyataannya tidak semua anak memiliki akses yang memadai terhadap pembelajaran Bahasa Inggris, terutama anak-anak yang tinggal di panti asuhan. Mereka kerap menghadapi keterbatasan sumber daya, tenaga pengajar, dan media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan akses pendidikan yang perlu diatasi secara kreatif dan partisipatif.

Panti Asuhan Cahaya Baru di Medan menjadi salah satu contoh lembaga sosial yang menampung anak-anak dengan berbagai latar belakang. Dalam situasi terbatas ini, pendekatan pembelajaran kontekstual berbasis permainan edukatif menjadi salah satu solusi yang relevan. Permainan edukatif tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu merangsang keterlibatan aktif anak dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar Bahasa Inggris. Tema kehidupan sehari-



hari dipilih sebagai materi pembelajaran karena dekat dengan realitas mereka, sehingga membantu anak mengaitkan bahasa dengan pengalaman konkret.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas pendekatan ini. Menurut Piaget (1951), anak-anak belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan permainan yang menstimulasi eksplorasi. Vygotsky (1978) juga menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar, terutama melalui kegiatan yang bermakna secara budaya dan kontekstual. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, studi oleh Astuti & Kurniasih (2022) menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif berbasis konteks mampu meningkatkan perolehan kosakata dan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar secara signifikan. Namun, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengangkat pengembangan Bahasa Inggris di lingkungan panti asuhan dengan pendekatan serupa.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan potensi Bahasa Inggris anak-anak di Panti Asuhan Cahaya Baru melalui penggunaan permainan edukatif yang bertema kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini diharapkan menjadi kontribusi nyata bagi pemerataan akses pembelajaran Bahasa Inggris serta menghadirkan pendekatan yang inovatif, menyenangkan, dan aplikatif bagi anak-anak dalam kondisi terbatas. Kebaruan dari kegiatan ini terletak pada kombinasi pendekatan partisipatif, media game kontekstual, serta konteks penerapan di lingkungan sosial non-formal seperti panti asuhan, yang jarang dijadikan fokus dalam kegiatan pengabdian sebelumnya.

Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris yang inklusif, sekaligus memperluas praktik-praktik baik dalam pengabdian masyarakat berbasis pendidikan. Untuk memperjelas arah kegiatan, rumusan masalah yang diajukan adalah:

1. Bagaimana kondisi awal kemampuan Bahasa Inggris anak-anak di Panti Asuhan Cahaya Baru sebelum dilakukan kegiatan pengabdian?
2. Bagaimana desain kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis game bertema kehidupan sehari-hari diterapkan dalam lingkungan panti asuhan?
3. Apa saja jenis permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak-anak panti asuhan dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
4. Bagaimana respon dan partisipasi anak-anak terhadap penggunaan game dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
5. Apa pengaruh penggunaan game bertema kehidupan sehari-hari terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris anak-anak?
6. Sejauh mana pendekatan pembelajaran kontekstual melalui game dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dalam menggunakan Bahasa Inggris?
7. Apa tantangan dan solusi dalam penerapan strategi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis game di lingkungan panti asuhan?

Metode Penelitian / Pelaksanaan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis proses dan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak-anak panti asuhan. Kegiatan dilaksanakan di Panti Asuhan Cahaya Baru, Gang Gereja Karo, Sempakata, Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara. Subjek kegiatan terdiri dari 15 anak dengan rentang usia 5 hingga 15 tahun, yang mengikuti kegiatan pembelajaran



selama dua hari secara tatap muka langsung. Desain kegiatan disusun berdasarkan tema kehidupan sehari-hari yang dekat dengan dunia anak, antara lain: “Di Rumah”, “Di Sekolah”, “Hobby”, “Keluarga”, dan “Profesi”.

Hari pertama difokuskan pada pengenalan kosakata dan ekspresi melalui kuis dan tanya jawab ringan, sementara hari kedua menekankan keterampilan berbicara melalui role play sederhana berdasarkan tema yang dipilih. Permainan dirancang untuk menumbuhkan rasa percaya diri, memperkaya kosakata, dan mendorong keberanian berbicara dalam Bahasa Inggris. Pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumen (berupa laporan kegiatan, catatan lapangan, dan rencana kegiatan) serta wawancara informal yang dilaksanakan secara dialogis dan santai kepada peserta dan pendamping panti. Selain itu, peneliti juga menggunakan lembar observasi partisipatif untuk mencatat tingkat keterlibatan, minat, dan ekspresi verbal anak-anak selama aktivitas berlangsung.

Untuk menjamin keabsahan data, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi, catatan lapangan, dan tanggapan lisan dari peserta dan pengurus panti. Proses analisis dilakukan secara tematik dengan mengelompokkan temuan berdasarkan pola respons peserta, efektivitas metode, dan potensi perkembangan Bahasa Inggris yang muncul selama kegiatan. Aspek etika juga diperhatikan dengan memastikan seluruh kegiatan mendapat izin dari pengurus panti dan dilakukan tanpa paksaan, sesuai dengan prinsip kenyamanan dan partisipasi sukarela dari anak-anak.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum kegiatan pengabdian ini dilaksanakan, anak-anak di Panti Asuhan Cahaya Baru telah mendapatkan akses pembelajaran Bahasa Inggris melalui program les gratis yang disediakan oleh pihak panti. Namun, meskipun mereka telah mengenal kosakata dasar dan struktur kalimat sederhana, kemampuan menggunakan Bahasa Inggris secara aktif, khususnya dalam situasi komunikasi nyata, masih terbatas. Anak-anak cenderung pasif dan belum percaya diri saat berbicara dalam Bahasa Inggris. Fenomena ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Sari dan Hidayat (2022) yang menyatakan bahwa anak-anak panti asuhan meskipun memiliki akses belajar, tetap mengalami hambatan dalam praktik penggunaan bahasa karena kurangnya pendekatan kontekstual. Hal ini diperkuat oleh teori Vygotsky (1978) yang menjelaskan bahwa interaksi sosial dalam konteks nyata sangat penting dalam perkembangan bahasa anak. Ketika anak diberi ruang untuk bereksplorasi melalui aktivitas yang bermakna secara budaya, seperti permainan, maka perkembangan bahasanya menjadi lebih alami dan terarah.



Gambar 1. Kondisi awal anak-anak Panti Asuhan Cahaya Baru cenderung pasif dan belum percaya diri dalam Bahasa Inggris



Desain kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di Panti Asuhan Cahaya Baru dirancang dengan mempertimbangkan usia, latar belakang, dan kebutuhan peserta yang beragam. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari secara tatap muka, dan difokuskan pada lima tema kehidupan sehari-hari, yaitu: “Di Rumah”, “Di Sekolah”, “Hobby”, “Keluarga”, dan “Profesi”. Setiap sesi kegiatan dikemas dalam bentuk permainan edukatif seperti kuis, role play, dan tebak-tebakan kosakata, yang bertujuan untuk melibatkan anak-anak secara aktif dan menyenangkan. Pendekatan kontekstual ini mengacu pada pandangan Piaget (1951) bahwa anak-anak belajar secara efektif melalui pengalaman konkret dan interaksi langsung dengan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran berbasis tema kehidupan sehari-hari memungkinkan anak-anak mengaitkan kosakata dan ekspresi Bahasa Inggris dengan pengalaman nyata mereka, sehingga mempercepat proses pemahaman dan retensi. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Astuti dan Kurniasih (2022) yang menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan berbasis konteks dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan berbicara siswa secara signifikan. Desain pembelajaran ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif-partisipatif, di mana peserta tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat sebagai pelaku dalam proses belajar. Penggunaan role play misalnya, memungkinkan anak-anak berlatih kosakata dan dialog dalam situasi seperti menanyakan sesuatu ke guru saat disekolah atau menanyakan hobi ke teman-teman yang membuat proses belajar terasa nyata dan relevan dengan kehidupan mereka.



Gambar 2. Suasana pembelajaran dengan tema sehari seperti “Profesi” dan “Sekolah”.

Jenis permainan edukatif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di Panti Asuhan Cahaya Baru disesuaikan dengan rentang usia anak-anak (5–15 tahun) dan tujuan pembelajaran dasar, yaitu pengenalan dan praktik kosakata serta ekspresi sederhana. Beberapa permainan yang digunakan antara lain: kuis cepat-tepat, menebak kosakata melalui gerakan (*gesture game*), role play percakapan sederhana, dan kuis berhadiah makanan ringan. Permainan ini dirancang agar menyenangkan, mudah diikuti, dan tetap memuat unsur edukatif yang kontekstual. Role play yang dilakukan bersifat sederhana dan ringan, seperti percakapan sehari-hari antara teman seperti “Good morning!”, “What is your name?”, “I want to buy a banana”, dan sebagainya. Jenis ini sangat cocok bagi anak-anak yang masih dalam tahap belajar membangun kepercayaan diri menggunakan Bahasa Inggris. Sementara itu, *gesture game* membantu anak mengenali makna kosakata melalui gerakan tubuh, yang sangat efektif untuk anak usia dini.



Kuis berhadiah makanan juga terbukti meningkatkan antusiasme anak-anak dalam menjawab pertanyaan dengan benar dan berani tampil. Hal ini selaras dengan pandangan Pinter (2006) bahwa anak-anak belajar bahasa dengan lebih efektif melalui permainan interaktif dan kegiatan berbasis pengalaman langsung. Supriyadi dan Nurhidayah (2021) juga menunjukkan bahwa permainan berbasis gerakan visual membantu mempercepat pengenalan dan pemahaman kosakata dasar pada anak. Kombinasi permainan tersebut memungkinkan anak-anak dari berbagai usia untuk belajar Bahasa Inggris secara aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kemampuan masing-masing.



Gambar 3. Jenis permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris seperti bernyanyi the wheels on the bus (kiri atas), menebak gerakan dalam sehari-hari dalam bahasa Inggris (tengah atas), role play percakapan pada pagi hari (kanan atas), kuis (tengah bawah)

Respon anak-anak Panti Asuhan Cahaya Baru terhadap pembelajaran Bahasa Inggris melalui game bertema kehidupan sehari-hari sangat positif. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, lebih berani berbicara, dan terlibat aktif selama kegiatan berlangsung. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, bahkan anak-anak yang sebelumnya pendiam atau ragu berbicara mulai menunjukkan keberanian untuk menjawab pertanyaan, mengikuti role play, dan mengajukan kosakata baru yang mereka temui. Temuan ini sejalan dengan pendapat Vygotsky (1978) bahwa keterlibatan sosial dalam proses pembelajaran, termasuk melalui permainan, dapat mempercepat perkembangan bahasa dan keterampilan berpikir anak. Dalam konteks pengabdian ini, permainan menjadi sarana efektif untuk menciptakan zona perkembangan proksimal di mana anak-anak bisa belajar dari lingkungan sosialnya secara alami.

Lebih lanjut, Hasanah dan Kurniawan (2022) menemukan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi anak secara signifikan, terutama di kalangan siswa yang memiliki keterbatasan akses belajar. Permainan memberikan suasana belajar yang bebas tekanan dan mendukung eksplorasi bahasa secara aktif. Hal ini terbukti dalam kegiatan di panti, di mana anak-anak dari berbagai usia dapat berpartisipasi secara setara dan merasa senang dalam proses belajar.



Gambar 4. Respon anak-anak Panti Asuhan Cahaya Baru menunjukkan antusiasme tinggi, lebih berani berbicara, dan terlibat aktif selama kegiatan berlangsung

Penggunaan game bertema kehidupan sehari-hari memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris anak-anak di Panti Asuhan Cahaya Baru. Kegiatan pembelajaran yang mengangkat tema seperti, “Di Rumah”, “Di Sekolah”, “Hobby”, “Keluarga”, dan “Profesi” memudahkan anak-anak memahami dan mengingat kosakata karena konteksnya dekat dengan pengalaman harian mereka. Game seperti kuis, tebak kata melalui gerakan, dan role play membuat anak-anak tidak hanya mengenal kata secara pasif, tetapi juga menggunakannya dalam kalimat dan situasi nyata. Menurut Nation (2001), pembelajaran kosakata yang efektif harus mencakup pemahaman makna, penggunaan kata dalam konteks, serta pengulangan yang bervariasi. Dalam kegiatan ini, konsep tersebut tercapai melalui strategi permainan yang membuat kosakata diulang secara alami dalam berbagai bentuk, seperti tanya jawab, dialog, dan skenario kehidupan sehari-hari.

Selain itu, Astuti dan Kurniasih (2022) menemukan bahwa penggunaan permainan kontekstual mampu meningkatkan daya serap dan retensi kosakata pada anak-anak sekolah dasar secara signifikan dan menggunakan lebih banyak kosakata pada hari kedua dibandingkan hari pertama. Misalnya, setelah bermain role play percakapan menyapa orang, anak-anak lebih mudah mengingat kata-kata seperti "morning", "afternoon", "night". Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam memperkuat penguasaan kosakata.





Gambar 5. Penggunaan game bertema kehidupan sehari-hari memungkinkan anak-anak dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa game tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam memperkuat penguasaan kosakata.

Kontekstual melalui game terbukti berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kepercayaan diri anak-anak di Panti Asuhan Cahaya Baru dalam menggunakan Bahasa Inggris, khususnya dalam keterampilan berbicara. Sebelum kegiatan, banyak anak tampak ragu dan enggan mencoba berbicara dalam Bahasa Inggris. Namun, setelah mengikuti sesi pembelajaran berbasis game, mereka mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba, salah satunya karena suasana belajar dirancang bebas tekanan dan mendorong eksplorasi. Slavin (1995) menekankan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pengalaman langsung dapat meningkatkan motivasi intrinsik serta kepercayaan diri siswa. Hal ini diperkuat oleh Harmer (2007) yang menyatakan bahwa penggunaan role play dan aktivitas berpasangan dalam pembelajaran bahasa sangat efektif untuk mengurangi rasa takut berbicara dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Dalam kegiatan pengabdian ini, strategi seperti role play membuat anak-anak merasa menjadi bagian



dari cerita dan mendorong mereka menggunakan Bahasa Inggris tanpa rasa takut. Secara praktik, peningkatan kepercayaan diri tercermin dari kemampuan anak-anak untuk menjawab pertanyaan dalam kuis, bermain peran sebagai guru, murid, pedagang, pembeli, dan bahkan melakukan tanya jawab dengan sesama peserta dalam Bahasa Inggris secara spontan. Pendekatan berbasis konteks memungkinkan anak memahami bahwa Bahasa Inggris bukan sekadar mata pelajaran, tetapi alat komunikasi dalam kehidupan nyata.

Gambar 6. Anak Panti Asuhan Cahaya Baru mulai Percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris

Penerapan strategi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis game di lingkungan panti asuhan menghadapi beberapa tantangan. Pertama, adanya perbedaan rentang usia anak (5–15 tahun) menyebabkan variasi dalam tingkat pemahaman dan konsentrasi. Anak yang lebih kecil cenderung membutuhkan pendekatan visual dan gerak, sedangkan anak yang lebih besar lebih siap untuk aktivitas berbasis dialog. Kedua, ketersediaan alat bantu pembelajaran seperti flashcard, audio, atau properti pendukung role play seringkali terbatas. Ketiga, durasi kegiatan yang terbatas (hanya dua hari) membuat pendamping harus memaksimalkan waktu agar semua anak bisa aktif berpartisipasi. Keempat, ada juga kendala rasa malu atau kurang percaya diri, khususnya bagi anak yang belum terbiasa menggunakan Bahasa Inggris secara aktif. Untuk mengatasi tantangan tersebut, pendekatan yang fleksibel dan adaptif menjadi kunci utama. Permainan disesuaikan dengan tingkat usia dan kemampuan anak. Misalnya, anak usia dini mengikuti kegiatan seperti menyanyikan lagu “The Wheels on The Bus”, tebak kosakata lewat gerakan (gesture game), dan kuis sederhana berhadiah makanan ringan, yang membuat mereka lebih berani dan termotivasi. Sementara itu,



anak-anak yang lebih besar berlatih percakapan melalui role play, seperti simulasi berbelanja atau kegiatan di sekolah.

Fasilitator juga memanfaatkan alat bantu seadanya dan mengedepankan kreativitas, seperti menggunakan benda sekitar sebagai media pembelajaran. Menurut Brown (2001), lingkungan pembelajaran yang aman dan suportif adalah prasyarat utama bagi siswa untuk berani berbahasa asing. Sementara itu, Richards dan Rodgers (2001) menekankan pentingnya strategi pembelajaran yang berbasis pada konteks sosial dan emosional siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan solusi-solusi tersebut, tantangan-tantangan yang muncul dapat diminimalisasi, dan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dapat berjalan secara efektif, menyenangkan, serta berdampak positif bagi perkembangan potensi anak-anak di panti asuhan.



Gambar 7. Tantangan dan solusi dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di Panti Asuhan Cahaya Baru, termasuk perbedaan usia peserta, serta permainan edukatif yang mendukung partisipasi aktif seperti kuis.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat di Panti Asuhan Cahaya Baru menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris melalui game bertema kehidupan sehari-hari dapat menjadi pendekatan yang efektif, menyenangkan, dan relevan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak-anak, khususnya dalam aspek kosakata dan keterampilan berbicara. Meskipun sebelumnya anak-anak telah mendapatkan les Bahasa Inggris, mereka masih menunjukkan keterbatasan dalam penggunaan aktif bahasa tersebut. Melalui pendekatan partisipatif, kontekstual, dan permainan edukatif seperti kuis, role play, dan gesture game, terjadi peningkatan minat belajar, keberanian berbicara, serta kepercayaan diri anak-anak secara signifikan. Permainan yang disesuaikan dengan rentang usia dan pengalaman nyata anak terbukti menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan bebas tekanan. Tantangan seperti keterbatasan media, waktu, dan variasi usia dapat diatasi dengan strategi fleksibel dan kreatif. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperkaya metode pembelajaran Bahasa Inggris di lingkungan nonformal, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap pemerataan akses pendidikan yang inklusif. Pendekatan ini dapat direplikasi di panti-panti asuhan lainnya sebagai solusi inovatif untuk membangun keterampilan Bahasa Inggris sejak dini dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna.

Daftar Pustaka

Astuti, N. R., & Kurniasih, I. (2022). Pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan kontekstual untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 17(1), 45–53.



- Astuti, R., & Kurniasih, N. (2022). Penggunaan media game untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45–52.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy* (2nd ed.). Longman.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching* (4th ed.). Pearson Education.
- Hasanah, A., & Kurniawan, R. (2022). Peningkatan motivasi belajar Bahasa Inggris melalui permainan edukatif di lingkungan nonformal. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(1), 33–40.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1951). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Pinter, A. (2006). *Teaching Young Language Learners*. Oxford University Press.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Sari, R. P., & Hidayat, T. (2022). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris kontekstual untuk anak panti asuhan. *Jurnal Abdi Sosial Humaniora*, 3(2), 101–110.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn and Bacon.
- Supriyadi, T., & Nurhidayah, E. (2021). Pengaruh penggunaan media permainan edukatif terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 10(2), 88–95.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.