



Sastra, Kosakata, dan Gamifikasi: Sebuah Eksplorasi Literasi Bahasa Inggris untuk Anak

¹Eliasanti Agustina, ²Rahmat Setiawan, ³Fajar Susanto, ⁴Ferra Dian Andanty

^{1,2,3,4} Universitas PGRI Adibuana Surabaya

eliasanti@unipasby.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 14 th July 2025 Revised: 22 th July 2025 Published: 5 th August 2025 Literature, Gamification, English	<i>The purpose of this service article is to explore the use of literature, especially fairy tales and the game Tebak Kata as an effective and fun alternative to vocabulary learning for early childhood. The method used in this service is a mixed method with an Explanatory Sequential Design approach (quantitative data collection through a survey to 20 student teachers followed by qualitative data collection through interviews with 3 resource persons). The survey used a Likert scale and semi-structured interviews to explore the perceptions of student teachers. Data from both were analyzed using mixed-method analysis with an interactive analysis model. This service activity was carried out at Al-Ikhlas Mosque, Prima Garden Estate, Sukodono District, Sidoarjo Regency, East Java, for three weeks in April 2025. The results of this service activity show that the majority of teachers, around 85%-90%, felt that the use of fairy tales and Tebak Kata games was very effective in helping children remember and understand new vocabulary, as well as increasing their interest in learning. Although there were challenges in keeping the children focused and teaching more complex vocabulary, this method proved to be preferred by the children compared to conventional teaching methods.</i>

Informasi Artikel	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 14 Juli 2025 Direvisi: 22 Juli 2025 Dipublikasi: 5 Agustus 2025 Kata kunci Sastra, Gamifikasi, Bahasa Inggris	Tujuan dari artikel pengabdian ini adalah untuk mengeksplorasi pemanfaatan sastra, khususnya dongeng dan permainan Tebak Kata sebagai alternatif pembelajaran kosakata yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode terpadu (mixed method) dengan pendekatan Explanatory Sequential Design (pengumpulan data kuantitatif melalui survei kepada 20 mahasiswa pengajar dilanjutkan dengan pengumpulan data kualitatif melalui wawancara dengan 3 narasumber). Survei menggunakan skala Likert dan wawancara semi-struktural untuk menggali persepsi dari mahasiswa pengajar. Data dari keduanya dianalisis dengan analisis data terpadu (mixed-method analysis) dengan model analisis interaktif. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Masjid Al-Ikhlas, Prima Garden Estate, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, selama tiga minggu pada bulan April 2025. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa mayoritas pengajar, sekitar 85%-90%, merasa bahwa penggunaan dongeng dan permainan Tebak Kata sangat efektif dalam membantu anak-anak mengingat dan memahami kosakata baru, serta meningkatkan minat mereka dalam belajar. Meskipun terdapat tantangan dalam menjaga fokus anak-anak dan mengajarkan kosakata yang lebih kompleks, metode ini terbukti lebih disukai oleh anak-anak dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

PENDAHULUAN

Sastra sering dipandang eksklusif yang hanya relevan untuk kelompok tertentu, atau yang suka bermain-main dengan estetika kebahasaan, padahal kenyataannya, memperkenalkan sastra sejak usia dini dapat menjadi kunci yang krusial untuk mengembangkan keterampilan bahasa, terutama bahasa Inggris, pada anak-anak. Mengapa? Karena sastra, dalam bentuk apapun, mengandung kekayaan kosakata, struktur kalimat yang variatif, dan tentu imajinasi kolektif yang dapat memperkaya pengalaman berbahasa anak-anak. Di sini, sastra tidak lihat hanya sekadar media untuk mengenalkan bahasa; melampaui itu, sastra menawarkan cara bagi anak untuk belajar, merasakan emosi, dan menjahitkan pengalaman mereka dengan dunia luar, yang imajinatif, melalui kata-kata (de Rijke, 2021; Mallan, 2017). Ketika sastra dikawinkan dengan pendekatan gamifikasi—yang penuh dengan elemen permainan dan tantangan yang menyenangkan—pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi sesuatu yang jauh lebih aktif dan dinamis, sehingga dapat dikatakan bahwa gamifikasi memberikan ruang keterlibatan dan motivasi bagi peserta didik (Dehghanzadeh et al., 2021; La Cruz et al., 2023). Di sini, focus artikel pengabdian ini adalah mengintegrasikan sastra yang dikemas gamifikasi untuk pembelajaran kosakata dan gamifikasi yang digunakan adalah permainan *Tebak Kata*.

Secara umum, tantangan yang dihadapi pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini di Indonesia merujuk pada kurangnya minat dan keterlibatan anak dalam materi pelajaran yang diajarkan. Hal ini juga ditunjang dengan kultur dan kebiasaan di luar kelas, misalnya, orang tua yang tidak membudayakan mendongeng atau berkomunikasi dengan bahasa Inggris, atau lingkungan yang kurang mempraktikkan komunikasi dalam bahasa Inggris, sehingga bahasa Inggris hanya dibebankan pada pembelajaran teknis di kelas (Laila et al., 2023; Malik et al., 2021; Sari, 2020). Nahasnya, seringkali, metode pembelajaran yang digunakan juga cenderung monoton, terlalu konvensional, dan teoretikal, sehingga hal ini menjadi kurang menarik bagi anak-anak (Boy Jon et al., 2021; Gultom, 2015; Marcellino, 2015; Mubaroq & Qamariah, 2024), dampaknya mereka menganggap bahasa Inggris hanya sebuah keseruan belaka, bukan sesuatu yang dibutuhkan seperti komunikasi. Di sisi lain, anak-anak usia dini masih berada dalam fase eskalasi yang membutuhkan pendekatan yang kreatif dan familiar, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Gamifikasi dapat memfasilitasi pemahaman mereka terhadap bahasa baru, seperti bahasa Inggris, dengan nuansa yang menyenangkan (Latkovska & Cine, 2022). Penggunaan fiksi, terutama dongeng, sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam menarik atensi dan meningkatkan daya ingat anak-anak, karena sastra sebagai media pembelajaran menawarkan unsur yang menjembatani cerita dengan aktivitas interaktif, sehingga pembelajaran kosakata bisa jadi membosankan (Sholichah & Purbani, 2018). Dalam konteks pembelajaran bahasa untuk anak usia dini, bagian paling elementer yang dapat dipelajari adalah kosakata. Mengenal kosakata merupakan hal yang fundamental karena dari kosakata, makna dapat dipahami, kalimat dapat disusun, dan komunikasi dapat dikonstruksi (Hansen & Broekhuizen, 2021; Hoffman et al., 2014; Rahn et al., 2023). Oleh karena itu, dalam artikel pengabdian ini, gamifikasi, terutama permainan *Tebak Kata* berbasis gambar, dianggap sebagai solusi yang potensial untuk meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif sekaligus konstruktif.

Tebak Kata adalah permainan yang melibatkan pengenalan kosakata baru yang diberikan kepada anak-anak melalui media visual. Aspek visual dan tekstual dapat memperkuat ikatan antara kata dan objek atau konsep. Dalam perspektif teori pembelajaran konstruktivis, interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam proses belajar anak memiliki peran yang

krusial (Anggraini, 2021; Bakti, 2018; Rifa'i et al., 2022). Pembelajaran yang melibatkan unsur narasi atau cerita serta permainan menawarkan potensi anak-anak untuk menjahitkan pengetahuan baru secara kognitif dengan pengalaman baru yang secara empiris relevan. Penyatuan keduanya membuat mereka lebih mudah mengingat melalui pemahaman sehingga dapat menggunakan kosakata bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari secara praktis. Selain itu, dalam perspektif teori motivasi, tentang Self-Determination Theory, anak-anak akan lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka merasa terlibat dalam proses, karena keterlibatan mereka memberi persepsi bahwa mereka memiliki kontrol dan apresiasi. Tentu saja, ini dapat diakomodasi melalui gamifikasi yang memang berbasis hiburan dan kesenangan (Luarn et al., 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa. Ada artikel berjudul "Using Gamification to Support Learning English as a Second Language: A Systematic Review", yang membahas bahwa gamifikasi berdampak positif terhadap pengalaman dan hasil belajar peserta didik dalam Bahasa Inggris sebagai Bahasa Kedua, dengan efek positif pada pembelajaran bahasa, keterlibatan, motivasi, dan kepuasan (Dehghanzadeh et al., 2021). Kemudian ada artikel berjudul "Effects of Gamification on Students' English Language Proficiency: A Meta-Analysis on Research in South Korea" yang menjelaskan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa Korea Selatan, terutama dalam hal kosakata, mendengarkan, dan keterampilan menulis (Lee & Baek, 2023). Ada juga artikel berjudul "Using Gamification to Enhance Second Language Learning", yang membahas bahwa gamifikasi dapat meningkatkan pembelajaran bahasa kedua dengan menggunakan elemen-elemen permainan dan teknik desain dalam konteks non-game, memberdayakan para pembelajar dengan keterampilan memotivasi dan mempertahankan suasana rileks (Figuerola Flores, 2015). Ada juga artikel yang berjudul "Use of Gamification in English learning in Higher Education: A Systematic Review" yang mengungkapkan bahwa gamifikasi berdampak positif pada pembelajaran bahasa Inggris di perguruan tinggi, meningkatkan pengalaman dan kepuasan siswa melalui kesenangan, daya tarik, motivasi, dan kenikmatan (La Cruz et al., 2023) serta artikel yang berjudul "Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review" yang menyimpulkan bahwa gamifikasi dapat menjadi alat yang berguna untuk mengajar dan belajar bahasa, meningkatkan motivasi peserta didik, dan membuat pembelajaran menjadi proses yang menyenangkan (Al-Dosakee & Ozdamli, 2021). Selain itu, ada juga artikel yang berjudul "The Effect of Gamification Learning on Primary School Students' Second Language Learning" yang melihat bahwa gamifikasi berdampak positif pada pembelajaran bahasa Inggris siswa sekolah dasar, meningkatkan kosakata, tata bahasa, dan kemampuan bahasa secara keseluruhan (Wen, 2023), serta artikel yang berjudul "The Gamification of Learning: A Meta-analysis" yang mengungkapkan gamifikasi sebagai metode yang efektif untuk mengajar, dengan fiksi permainan, interaksi sosial, dan kompetisi yang ditambah dengan kolaborasi yang sangat efektif untuk hasil pembelajaran perilaku (Sailer & Homner, 2020).

Pada akhirnya, artikel pengabdian ini bertujuan untuk menguraikan implementasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini melalui permainan *Tebak Kata* dengan media gambar, yang dikemas dalam dongeng yang dikarang oleh mahasiswa menggunakan teknologi Chat GPT. Hasil dari kegiatan ini dapat menjadi bahan evaluasi mengenai optimalisasi dan efektivitas, bahkan sebagai keberbaruan pembelajaran, dalam upaya meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak-anak dalam belajar bahasa Inggris, melalui kosakata.

METODE PENELITIAN

Jenis artikel pengabdian adalah metode terpadu (*mixed method*) dengan pendekatan *Explanatory Sequential Design* yang melibatkan dua tahap yang dilakukan secara berurutan; tahap pertama adalah pengumpulan dan analisis data kuantitatif, diikuti dengan tahap kedua, yaitu pengumpulan dan analisis data kualitatif; memberikan konteks lebih lanjut terhadap temuan kuantitatif yang menunjukkan sebuah pola tertentu melalui data kualitatif untuk menggali perspektif lebih mendalam terkait temuan tersebut. Data dalam penelitian ini adalah hasil *survey* yang diberikan pada mahasiswa pengajar melalui skala *Likert* (Sangat tidak setuju, Tidak setuju, Netral, Setuju, Sangat Setuju) untuk mengukur sikap atau persepsi responden terhadap skala dengan lima pilihan. Ada 5 pertanyaan yang diajukan kepada 20 mahasiswa pengajar: 1) Sejauh mana Anda merasa bahwa penggunaan dongeng dalam pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman kosakata anak-anak? 2) Bagaimana Anda menilai efektivitas permainan *Tebak Kata* dalam membantu anak-anak mengingat kosakata baru yang diperkenalkan melalui dongeng? 3) Menurut Anda, apakah gamifikasi *Tebak Kata* meningkatkan minat anak-anak dalam belajar kosakata? 4) Apakah Anda merasa bahwa metode pengajaran yang menggunakan dongeng dan permainan *tebak kata* lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional? dan 5) Sejauh mana Anda merasa bahwa penggunaan sastra dan gamifikasi dalam pengajaran dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak dalam bahasa yang lebih alami? Lalu ada 3 pertanyaan wawancara yang diajukan pada 3 narasumber (inisial X, Y, dan Z) dari kelompok *survey* sebelumnya: 1) Bagaimana menurut Anda pengalaman anak-anak dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan dongeng dan permainan *Tebak Kata*? Apakah ada perubahan yang signifikan dalam cara mereka memahami dan mengingat kosakata baru? 2) Apa tantangan yang Anda hadapi saat mengimplementasikan metode pengajaran yang menggabungkan dongeng dan permainan *Tebak Kata*? Apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan efektivitas metode ini? Dan 3) Dari perspektif Anda sebagai pengajar, bagaimana penerimaan anak-anak terhadap metode ini dibandingkan dengan metode pengajaran lainnya? Adakah umpan balik yang diberikan oleh anak-anak yang menunjukkan apakah mereka menikmati proses belajar ini? Teknik analisis menggunakan analisis data terpadu (*mixed-method analysis*) dengan model Analisis Interaktif: menggabungkan hasil dari survei (angka atau persentase) dengan wawancara (narasi dan kutipan) yang saling melengkapi. Data kuantitatif memberikan gambaran umum, sementara data kualitatif memberikan konteks dan penjelasan lebih rinci. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Masjid Al-Ikhlâs, Prima Garden Estate, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, selama tiga minggu pada bulan April 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dari *survey* yang dilakukan dalam presentasi dipaparkan melalui tabel hasil survei yang disesuaikan dengan mayoritas responden:

Tabel 1. Hasil Angket Persepsi Penggunaan Dongeng dan Gamifikasi *Tebak Kata* dalam Pembelajaran Kosakata Anak-anak

No	Pertanyaan	STS	TS	NN	SS	SSS
1	Sejauh mana Anda merasa bahwa penggunaan dongeng dalam pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman kosakata anak-anak?	0%	5%	10%	60%	25%
2	Bagaimana Anda menilai efektivitas permainan <i>Tebak Kata</i> dalam membantu	0%	5%	5%	70%	20%

	anak-anak mengingat kosakata baru yang diperkenalkan melalui dongeng?					
3	Menurut Anda, apakah gamifikasi <i>Tebak Kata</i> meningkatkan minat anak-anak dalam belajar kosakata?	0%	5%	10%	45%	40%
4	Apakah Anda merasa bahwa metode pengajaran yang menggunakan dongeng dan permainan <i>Tebak Kata</i> lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional?	0%	10%	10%	60%	20%
5	Sejauh mana Anda merasa bahwa penggunaan sastra dan gamifikasi dalam pengajaran dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak dalam bahasa yang lebih alami?	0%	5%	15%	55%	25%

Catatan:

- STS : Sangat Tidak Setuju
 TS : Tidak Setuju
 N : Netral
 S : Setuju
 SS : Sangat Setuju

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan kepada 20 mahasiswa pengajar, mayoritas responden menunjukkan sikap dan afeksi positif terhadap pemanfaatan dongeng dan permainan *Tebak Kata* dalam pembelajaran kosakata untuk anak-anak. Berikut adalah temuan utama dari hasil survey yang dilakukan:

1. **Penggunaan Dongeng:** Sebagian besar pengajar (85%) merasa bahwa penggunaan dongeng dalam pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman kosakata anak-anak, dengan 60% Setuju dan 25% Sangat Setuju. Artinya, total skala positif (Setuju dan Sangat Setuju) mencapai 85%.
2. **Efektivitas Permainan Tebak Kata:** 90% pengajar menilai permainan *Tebak Kata* efektif dalam membantu anak-anak mengingat kosakata baru yang diperkenalkan melalui dongeng, dengan 70% memberikan penilaian *Setuju* atau *Efektif* dan 20% *Sangat Setuju* atau *Sangat Efektif*. Artinya, total skala positif (Setuju dan Sangat Setuju) mencapai 90%.
3. **Gamifikasi Meningkatkan Minat:** Sebanyak 85% pengajar juga merasa bahwa gamifikasi *Tebak Kata* meningkatkan minat anak-anak dalam belajar kosakata, dengan 45% setuju dan 40% sangat setuju. Artinya, total skala positif (Setuju dan Sangat Setuju) mencapai 85%.
4. **Perbandingan dengan Metode Pengajaran Konvensional:** 80% pengajar merasa bahwa metode ini lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional, dengan 60% setuju dan 20% sangat setuju. Artinya, total skala positif (Setuju dan Sangat Setuju) mencapai 80%.
5. **Kemampuan Berbicara Anak-anak:** 80% pengajar merasa bahwa penggunaan sastra dan gamifikasi dalam pengajaran dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak dalam bahasa yang lebih alami, dengan 55% setuju dan 25% sangat setuju. Artinya, total skala positif (Setuju dan Sangat Setuju) mencapai 80%.

Secara keseluruhan, hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas pengajar merasakan manfaat besar dari penggunaan metode dongeng dan permainan Tebak Kata dalam pembelajaran kosakata dan pengembangan kemampuan berbicara anak-anak. Rata-rata persentase respon positif (Setuju dan Sangat Setuju) dari hasil survei yang Anda berikan adalah 84%.

Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan dengan 3 narasumber yang diambil dari partisipan survey di atas. Kodefikasi yang digunakan untuk menandai data adalah inisial dan Q yang merujuk pada nomor pertanyaan yang dijawab). Dari Narasumber X tentang pertanyaan 1, “Bagaimana menurut Anda pengalaman anak-anak dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan dongeng dan permainan Tebak Kata? Apakah ada perubahan yang signifikan dalam cara mereka memahami dan mengingat kosakata baru?” Narasumber X menjawab, “Menurut saya, anak-anak sangat senang dengan kegiatan yang menerapkan dongeng ini. Saya melihat perhatian mereka lebih terpusat dan serius. Mereka juga bertanya banyak tentang kata-kata yang belum pernah dicontohkan dalam permainan. Sebelum bermain Tebak Kata, mereka tidak tahu apa-apa tentang kata itu. Akan tetapi, setelah permainan Tebak Kata, mereka ingat betul akan materi yang dicontohkan, artinya firm tersebut berhasil membantu anak-anak memahami dan menguasai kata-kata baru” (X-Q1). Sementara itu, pada pertanyaan 2, “Apa tantangan yang Anda hadapi saat mengimplementasikan metode pengajaran yang menggabungkan dongeng dan permainan Tebak Kata? Apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan efektivitas metode ini?” Narasumber X menjawab, “Salah satu tantangan terbesar adalah menjaga agar anak-anak tetap terfokus sepanjang sesi. Beberapa anak cenderung tidak sabar dan lebih memilih untuk bermain daripada mendengarkan dongeng. Untuk meningkatkan efektivitas, mungkin kita bisa menambahkan elemen interaktif dalam dongeng, seperti meminta anak-anak untuk menebak kata-kata sebelum kita menceritakan arti kata tersebut” (X-Q2). Pada pertanyaan 3, “Dari perspektif Anda sebagai pengajar, bagaimana penerimaan anak-anak terhadap metode ini dibandingkan dengan metode pengajaran lainnya? Adakah umpan balik yang diberikan oleh anak-anak yang menunjukkan apakah mereka menikmati proses belajar ini?” Narasumber X menjawab, “Anak-anak terlihat sangat suka, antusias, dengan [metode] ini. Mereka [lebih] suka [kegiatan] ini dibandingkan metode pengajaran lainnya [yang konvensional], seperti membaca buku teks, mendengar. Beberapa anak bahkan bilang, kalau mereka senang; itu [kegembiraan] terlihat setelah sesi, terutama ketika mereka berhasil menebak kata yang benar dalam permainan *Tebak Kata*” (X-Q3).

Di sisi lain, dari Narasumber Y, pada pertanyaan 1, ia menjawab “Anak-anak sangat menyukai cara belajar seperti ini, dan saya dapat melihat bahwa mereka lebih cepat menangkap kata-kata baru. Permainan “tebak kata” benar-benar membantu mereka mengingat kata-kata yang mereka pelajari dari cerita. Saya juga melihat banyak dari mereka yang mulai menggunakan kata-kata tersebut dalam percakapan sehari-hari” (Y-Q1). Pada pertanyaan 2, ia menjawab, “Masalah yang saya hadapi adalah beberapa anak suka bergerak dan bermain, sehingga mereka terkadang kesulitan untuk memperhatikan cerita. Saya rasa kita bisa membuat sesi ini lebih efektif dengan menambahkan lebih banyak gerakan dan visualisasi yang menarik, seperti menggunakan alat peraga atau gambar” (Y-Q2). Pada pertanyaan 3, “Anak-anak sangat senang dengan metode ini. Saya mendengar mereka sering meminta untuk terus bermain game setelah sesi selesai. Mereka juga ingin belajar lebih banyak tentang kata-kata yang mereka dengar dalam cerita. Mereka jauh lebih termotivasi saat bermain game” (Y-Q3).

Di sisi lain, dari Narasumber Z, pada pertanyaan 1, ia menjawab “Anak-anak bersenang-senang. Mereka terlihat lebih bersemangat dan siap untuk terus belajar. Anak-anak dapat mengingat kata-kata yang mereka pelajari melalui cerita dan permainan Tebak Kata dengan lebih mudah. Ketika diminta untuk menggunakan kata-kata baru tersebut dalam kalimat, mereka bahkan mulai memahami dengan lebih baik” (Z-Q1), pada pertanyaan 2, ia menjawab “Bagian tersulit adalah mengajarkan anak-anak kata-kata yang lebih sulit dipahami.

Saya pikir kita harus menggunakan lebih banyak gambar atau gerakan untuk membantu anak-anak memahami arti kata-kata dan menghubungkannya dengan dunia nyata” (Z-Q2). Pada pertanyaan 3, ia menjawab “Saya bisa melihat bahwa anak-anak jauh lebih tertarik untuk belajar dengan cara ini. Mereka lebih cenderung mengajukan pertanyaan dan ingin melihat kegiatannya sampai selesai. Banyak anak juga mengatakan kepada saya bahwa mereka lebih suka belajar dengan cara ini daripada cara yang biasa” (Z-Q3).

Berdasarkan apa yang dikatakan oleh ketiga narasumber (X, Y, dan Z), tampaknya sebagian besar guru berpikir bahwa menggunakan dongeng dan permainan *Tebak Kata* merupakan cara yang bagus untuk membantu anak-anak memahami dan mengingat kata-kata baru. Selain itu, meskipun sulit untuk menjaga perhatian anak-anak, anak-anak biasanya lebih menyukai metode ini daripada metode pengajaran tradisional. Menambahkan elemen visual atau gerakan pada sesi belajar dan membantu anak-anak yang kesulitan memahami kosakata yang lebih kompleks adalah dua cara untuk membuatnya bekerja lebih baik.

Untuk mengetahui seberapa baik penggunaan dongeng dan permainan *Tebak Kata* sebagai alat pembelajaran kosakata untuk anak-anak, hasil dari survei dan wawancara memberikan banyak informasi tentang seberapa baik metode ini bekerja. Menggunakan dongeng dan permainan untuk mengajarkan kosakata tidak hanya membantu anak-anak memahami kata-kata dengan lebih baik, tetapi juga membuat orang berpikir tentang seberapa efektif metode pengajaran tradisional yang sering dianggap membosankan. Hasil survei dan wawancara memang positif, tetapi ada beberapa masalah yang perlu dicermati lebih lanjut.

Pertama, kita perlu memahami bahwa mengajarkan kosakata kepada anak-anak kecil bukan hanya tentang memberikan mereka kata-kata baru; ini juga tentang membantu mereka memahami, menghubungkan, dan menggunakan kata-kata tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka. Seiring berjalannya waktu dan teknologi berkembang dengan cepat, perlu menggunakan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk mengajar. Fabel adalah bagian dari tradisi lisan yang kaya akan budaya dan nilai-nilai. Mereka dapat memicu imajinasi anak-anak dan membuat mereka penasaran dengan kata-kata baru (Treewong, 2023). Dongeng bukan hanya untuk bersenang-senang; 85% guru mengatakan bahwa dongeng membantu anak-anak memahami kosakata dengan lebih baik. Dongeng, di sisi lain, lebih dari sekadar cerita. Mereka juga merupakan cara untuk belajar kata-kata baru dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat (Bhatti et al., 2022; Parvareshbar & Ghoorchaei, 2016; “Teaching and Learning Vocabulary through Short Stories,” 2022; Thi et al., 2022; Yasin, 2015). Kata-kata yang digunakan dalam dongeng memiliki cerita dan makna yang menyertainya. Ini membuat koneksi antara kata-kata dan membantu anak-anak melihat hal-hal dengan lebih jelas. Mengaitkan kata-kata dengan hal-hal lain membantu orang belajar dan mengingatnya dengan lebih baik, yang sering kali hilang dalam pembelajaran kosakata yang dilakukan secara repetitif dan terpisah. Fabel telah terbukti membantu orang memahami kosakata dengan lebih baik, tetapi ada beberapa hal penting yang perlu diperbaiki. Kita harus paham bahwa menggunakan hanya satu cerita dalam dongeng bisa membuat cara orang menggunakan kata-kata menjadi kurang bervariasi. Misalnya, jika dongengnya tidak cukup bervariasi atau tidak sesuai dengan latar belakang sosial dan budaya anak-anak, mereka mungkin tidak dapat menghubungkan kata-kata tersebut dengan kehidupan mereka sendiri. Jadi, saat membuat dongeng, mereka harus lebih fokus pada memasukkan berbagai tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak, seperti keluarga, lingkungan, atau pengalaman yang lebih universal.

Selain itu, metode gamifikasi, terutama permainan *Tebak Kata*, memiliki banyak potensi untuk membantu anak-anak belajar kata-kata baru. Hingga 90% guru berpikir bahwa permainan ini adalah cara yang baik untuk membantu anak-anak mengingat kata-kata baru yang mereka pelajari melalui cerita. Ini bukan hanya menyenangkan; permainan ini juga memberikan tantangan kepada anak-anak yang membuat mereka berpikir dan mengingat kata-kata dengan cara yang menyenangkan. Permainan ini berbasis interaksi dan aktivitas fisik, yang

memberi anak-anak kesempatan untuk menggunakan kata-kata yang telah mereka pelajari dengan cara yang lebih realistis dan relevan (Kwan, 2023; Safura et al., 2023; Schwantes et al., 1980; Sowell, 2018). Namun di balik kegembiraan yang ditunjukkan dalam hasil survei terdapat kekhawatiran yang lebih dalam tentang sifat permainan tersebut. Mungkin lebih tentang hiburan daripada pemikiran mendalam tentang pembelajaran itu sendiri. Mungkin anak-anak hanya tertarik pada bagian-bagian menyenangkan dari permainan dan tidak benar-benar mempelajari kosakata yang diajarkannya. Apakah mereka benar-benar tahu apa arti kata-kata tersebut dan bagaimana menggunakannya dalam kehidupan nyata? Atau apakah mereka hanya mengingat kata-kata tersebut karena urutan permainan dan bukan karena mereka benar-benar memahaminya? Jadi, meskipun permainan *Tebak Kata* sangat berguna, hasil pembelajaran dari permainan ini perlu diperhatikan dan dievaluasi dengan lebih rinci. Guru perlu memastikan bahwa anak-anak tidak hanya menghafal kata-kata, tetapi juga tahu cara menggunakannya dalam kehidupan nyata.

Selain itu, menjaga perhatian dan fokus anak-anak adalah masalah besar yang perlu diteliti lebih dekat. Salah satu masalah terbesar yang muncul dengan menggunakan cerita dan permainan untuk membantu anak-anak belajar kata-kata baru adalah bagaimana menjaga perhatian mereka dalam waktu yang lama. Banyak guru mengatakan bahwa anak-anak kehilangan minat pada aktivitas di tengah-tengah, terutama ketika mereka mendengarkan cerita panjang atau bermain *game* dalam waktu yang lama. Ini menunjukkan bahwa metode pengajaran ini sangat menarik, tetapi kita perlu memikirkan seberapa lama mereka dapat bertahan dan seberapa baik mereka dapat mempertahankan perhatian orang. Tantangan ini mirip dengan apa yang harus dihadapi oleh guru-guru anak kecil: bagaimana menjaga perhatian anak-anak sambil juga memberikan banyak informasi kepada mereka. Salah satu saran pembicara adalah membuat cerita lebih interaktif dengan meminta anak-anak menebak kata-kata sebelum dijelaskan. Ini akan membuat mereka lebih tertarik pada cerita dan lebih fokus pada pembelajaran. Selain itu, membagi sesi pembelajaran menjadi bagian-bagian kecil yang lebih aktif dengan permainan atau aktivitas menyenangkan lainnya dapat membantu menjaga minat dan fokus orang-orang.

Juga, untuk menjaga perhatian siswa saat mengajar kosakata, pendekatan yang lebih visual dan kontekstual diperlukan. Banyak guru mengatakan bahwa permainan *Tebak Kata* berjalan dengan baik, tetapi ketika mereka menambahkan kata-kata yang lebih sulit, mereka memerlukan alat bantu visual seperti gambar atau properti untuk membantu mereka. Menggunakan alat bantu dapat membantu anak-anak menghubungkan kata-kata dengan objek dunia nyata, yang dapat membantu mereka memahami apa arti kata-kata tersebut dalam kehidupan mereka sendiri. Misalnya, menunjukkan gambar berbagai hewan kepada anak-anak untuk mengajarkan mereka kata *hewan* atau *sayuran* akan membantu mereka mengingatnya dengan lebih baik. Selain itu, menggunakan gerakan tubuh untuk belajar dapat membantu Anda mengingat hal-hal dengan lebih baik. Tindakan fisik yang menghubungkan kosakata dengan situasi kehidupan nyata tidak hanya membantu orang memahami dengan lebih baik, tetapi juga merangsang berbagai indera, yang dapat mempercepat proses pembelajaran. Ini sesuai dengan teori pembelajaran multisensori, yang mengatakan bahwa anak-anak lebih mudah mengingat sesuatu ketika mereka menggunakan lebih dari satu indera untuk belajar.

Masalah lain dalam mengajarkan kosakata kepada anak-anak kecil adalah bahwa Anda harus menggunakan kata-kata yang lebih rumit. Sumber Z mengatakan bahwa mengajarkan kata-kata yang lebih sulit perlu dilakukan dengan lebih hati-hati. Anak-anak kecil sering kali kesulitan memahami kata-kata yang tidak ada hubungannya dengan kehidupan mereka. Jadi, sangat penting untuk menggunakan pendekatan berbasis konteks untuk membantu anak-anak belajar kata-kata yang lebih sulit. Menggunakan konteks naratif dalam dongeng adalah salah satu cara untuk mengatasi hal ini. Ini tidak hanya mengajarkan kata-kata baru, tetapi juga menjelaskan situasi atau kondisi yang menyertainya. Dalam sebuah dongeng dengan karakter

hewan, misalnya, kata-kata *berlari*, *bersembunyi*, atau *mencari* akan lebih masuk akal ketika dikaitkan dengan apa yang dilakukan oleh karakter-karakter tersebut.

Apa yang terjadi di lapangan, seperti yang ditunjukkan oleh hasil survei dan wawancara, menunjukkan bahwa menggunakan cerita dan permainan untuk mengajarkan kosakata bisa menjadi cara yang lebih menyenangkan dan efektif daripada metode tradisional. Hasilnya seharusnya membuat guru berpikir tentang bagaimana membuat kelas lebih interaktif dan terbuka terhadap ide-ide baru. Jangan terjebak dalam kebiasaan menggunakan metode tradisional yang sering membosankan dan tidak banyak memicu kreativitas anak-anak. Menggunakan metode yang menggabungkan cerita dan permainan memberi anak-anak kesempatan untuk belajar melalui aktivitas praktis yang menyenangkan dan berkesan.

Menggunakan bercerita dan permainan *Tebak Kata* untuk membantu anak-anak kecil belajar kata-kata baru telah terbukti membantu mereka mengingat dan memahami kata-kata tersebut dengan lebih baik. Meskipun sulit untuk mempertahankan perhatian anak-anak dan mengajarkan mereka kata-kata yang lebih sulit, pengajaran ini menunjukkan betapa pentingnya untuk kreatif dan menggunakan berbagai metode dalam pendidikan anak usia dini. Metode ini dapat membantu anak-anak belajar lebih banyak dengan membuat pelajaran lebih interaktif, visual, dan aktif. Ini juga dapat membuat sekolah lebih menyenangkan, berguna, dan relevan dengan kehidupan mereka. Tetapi penting untuk selalu melihat bagaimana metode ini bekerja untuk setiap anak dan melakukan perubahan sesuai kebutuhan agar pelajaran tetap relevan dan berguna. Berikut adalah dokumentasi kegiatan pada gambar 1 di bawah.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian

SIMPULAN

Artikel pengabdian ini melihat bagaimana sastra dan permainan *Tebak Kata* dapat digunakan sebagai cara yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk mengajarkan kosakata

kepada anak-anak kecil guna membantu mereka belajar keterampilan bahasa dengan lebih efektif. Sebuah survei terhadap 20 mahasiswa pendidikan menemukan bahwa sebagian besar guru, sekitar 85%–90%, berpikir bahwa menggunakan cerita dan Permainan Tebak adalah cara yang hebat untuk membantu anak-anak mengingat dan memahami kata-kata baru serta membuat mereka lebih tertarik untuk belajar. Tiga narasumber yang diwawancarai mengonfirmasi hasil ini dengan mengatakan bahwa anak-anak tampak lebih fokus, bersemangat, dan termotivasi ketika belajar dengan cara ini dibandingkan dengan menggunakan metode tradisional yang lebih membosankan. Namun, penelitian ini menemukan masalah, seperti menjaga perhatian anak-anak selama sesi pembelajaran yang panjang dan mengajarkan mereka kata-kata yang lebih sulit. Diskusi tentang hasil-hasil ini menjelaskan betapa pentingnya menggunakan alat peraga, gerakan, dan elemen visual untuk membantu anak-anak yang kesulitan dengan kata-kata yang lebih abstrak atau sulit. Studi ini menyarankan cara untuk membantu anak-anak mengingat kata-kata baru yang sekaligus menyenangkan dan berguna. Ini dilakukan dengan menggunakan cerita dengan latar yang dapat dipahami anak-anak dan permainan *Tebak Kata*, yang menambahkan elemen interaktif. Selain itu, temuan dari studi ini memberikan kontribusi penting bagi bidang pendidikan anak usia dini, terutama dalam menemukan cara yang lebih kreatif dan berguna untuk mengajarkan bahasa. Metode ini dapat digunakan di lebih banyak sekolah di masa depan, dan juga dapat digunakan sebagai model untuk mengembangkan kurikulum pembelajaran bahasa yang mencakup bercerita dan bermain. Ini dapat membantu anak-anak di seluruh dunia belajar dengan cara yang lebih lengkap, berkelanjutan, dan holistik. Studi ini juga mendorong para guru untuk lebih terbuka terhadap ide-ide baru dan cara-cara mengajar yang didasarkan pada keberagaman dan kreativitas. Pada akhirnya, ini dapat membantu menciptakan generasi yang lebih kreatif, lebih baik dalam berkomunikasi, dan lebih baik dalam bahasa. Jadi, penelitian ini tidak hanya membantu meningkatkan kualitas pengajaran di daerah tersebut, tetapi juga membantu membuat pendidikan lebih inklusif dan efektif di seluruh dunia. Ini memastikan bahwa setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk belajar keterampilan bahasa dengan cara yang menyenangkan dan bermakna sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 13(2). <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
- Anggraini, A. (2021). Teaching English Vocabulary for Young Learners Using Electronic Word Guessing Game. *VELES Voices of English Language Education Society*, 5(2). <https://doi.org/10.29408/veles.v5i2.3873>
- Bakti, K. N. N. (2018). Vocabulary Learning Strategies Used by Junior High School Students. *Indonesian Journal of English Language Studies (IJELS)*, 3(2). <https://doi.org/10.24071/ijels.v3i2.1064>
- Bhatti, M. S., Iqbal, A., Rafique, Z., Noreen, S., & Tabassum, F. (2022). Short stories as an innovative EFL teaching technique to improve Pakistani elementary students' English vocabulary. *Journal on English as a Foreign Language*, 12(2). <https://doi.org/10.23971/jefl.v12i2.4060>
- Boy Jon, R., Embong, R., Purnama, B., & Safar Wadi, A. (2021). The Challenges of English Language Teaching in Indonesia. *International Journal of English and Applied Linguistics (IJEAL)*, 1(3). <https://doi.org/10.47709/ijeal.v1i3.1157>
- de Rijke, V. (2021). Reading children's literature. *Education 3-13*, 49(1). <https://doi.org/10.1080/03004279.2020.1824703>

- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. In *Computer Assisted Language Learning* (Vol. 34, Issue 7). <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>
- Figueroa Flores, J. F. (2015). Using Gamification to enhance second language learning. In *Digital Education Review* (Issue 27).
- Gultom, E. (2015). English Language Teaching Problems in Indonesia. *7th International Seminar on Regional Education*, 3.
- Hansen, J. E., & Broekhuizen, M. L. (2021). Quality of the Language-Learning Environment and Vocabulary Development in Early Childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 65(2). <https://doi.org/10.1080/00313831.2019.1705894>
- Hoffman, J. L., Teale, W. H., & Paciga, K. A. (2014). Assessing vocabulary learning in early childhood. *Journal of Early Childhood Literacy*, 14(4). <https://doi.org/10.1177/1468798413501184>
- Kwan, Y. H. (2023). Guess the Right Word: A Review of the Language Game Wordle. In *RELC Journal*. <https://doi.org/10.1177/00336882231192121>
- La Cruz, K. M. L. De, Noa-Copaja, S. J., Turpo-Gebera, O., Montesinos-Valencia, C. C., Bazán-Velasquez, S. M., & Pérez-Postigo, G. S. (2023). USE OF GAMIFICATION IN ENGLISH LEARNING IN HIGHER EDUCATION: A SYSTEMATIC REVIEW. *Journal of Technology and Science Education*, 13(2). <https://doi.org/10.3926/jotse.1740>
- Laila, F. N., Adityarini, H., & Maryadi, M. (2023). Challenges and Strategies in Teaching English Speaking Skills to Young Learners: Perspectives of Teachers in Indonesia. *VELES (Voices of English Language Education Society)*, 7(3). <https://doi.org/10.29408/veles.v7i3.24030>
- Latkovska, E., & Cine, A. (2022). *Gamification Elements in English Lessons to Encourage Young Learners' Communication in a Foreign Language*. <https://doi.org/10.22364/htqe.2022.46>
- Lee, J. Y., & Baek, M. (2023). Effects of Gamification on Students' English Language Proficiency: A Meta-Analysis on Research in South Korea. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 15, Issue 14). <https://doi.org/10.3390/su151411325>
- Luarn, P., Chen, C. C., & Chiu, Y. P. (2023). Enhancing intrinsic learning motivation through gamification: a self-determination theory perspective. *International Journal of Information and Learning Technology*, 40(5). <https://doi.org/10.1108/IJILT-07-2022-0145>
- Malik, H., Humaira, M. A., Komari, A. N., Fathurrochman, I., & Jayanto, I. (2021). Identification of barriers and challenges to teaching English at an early age in Indonesia: an international publication analysis study. *Linguistics and Culture Review*, 5(1). <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5n1.1485>
- Mallan, K. (2017). Children's Literature in Education. In *Oxford Research Encyclopedia of Education*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.157>
- Marcellino, M. (2015). ENGLISH LANGUAGE TEACHING IN INDONESIA: A CONTINUOUS CHALLENGE IN EDUCATION AND CULTURAL DIVERSITY. *TEFLIN Journal - A Publication on the Teaching and Learning of English*, 19(1). <https://doi.org/10.15639/teflinjournal.v19i1/57-69>
- Mubarok, S., & Qamariah, Z. (2024). Curriculum Approaches in English Language Teaching in Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional (JIPNAS)*, 2(1). <https://doi.org/10.59435/jipnas.v2i1.105>
- Parvareshbar, F., & Ghoorchaei, B. (2016). The Effect of Using Short Stories on Vocabulary Learning of Iranian EFL Learners. *Theory and Practice in Language Studies*, 6(7). <https://doi.org/10.17507/tpls.0607.20>
- Rahn, N. L., Storie, S. O., & Coogle, C. G. (2023). Teaching Vocabulary in Early Childhood Classroom Routines. *Early Childhood Education Journal*, 51(7). <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01361-y>

- Rifa'i, A. H., Nurdianingsih, F., & Zainudin, M. (2022). Improving Students' Vocabulary using Guessing Word Game At Seventh Graders of MTs. Darul Falah Cepu. *Prosiding Seminar Nasional Hybrid IKIP PGRI BOJONEGORO*.
- Safura, S., Farsia, L., Nisa, R., Helmanda, C. M., Sarair, S., Trisnawati, I. K., & Netta, A. (2023). Literasi Bahasa Inggris Menggunakan Flash Card Untuk Anak-Anak Gampong Lam Raya, Kecamatan Montasik, Kabupaten Aceh Besar, Aceh. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(4). <https://doi.org/10.30653/jppm.v8i4.557>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sari, A. P. (2020). The Advantages and Disadvantages of English Learning For Early Childhood Education in Indonesia. *Global Expert: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(1). <https://doi.org/10.36982/jge.v8i1.955>
- Schwantes, F. M., Boesl, S. L., & Ritz, E. G. (1980). Children's Use of Context in Word Recognition: A Psycholinguistic Guessing Game. *Child Development*, 51(3). <https://doi.org/10.2307/1129458>
- Sholichah, I. R., & Purbani, W. (2018). *Fostering Language Skills Development through Fairy Tales: A Literature Study*. <https://doi.org/10.2991/iccsr-18.2018.73>
- Sowell, J. (2018). Talking about Words: A Vocabulary Description Game. *English Teaching Forum*, 56(4).
- Teaching and Learning Vocabulary through Short Stories. (2022). *Canadian Journal of Language and Literature Studies*, 2(2). <https://doi.org/10.53103/cjlls.v2i2.35>
- Thi, P., Van, T., Thi, L., Tran, B., & Khang, N. D. (2022). The impacts of using short stories for vocabulary learning. In *International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE)* (Vol. 14).
- Treewong, P. (2023). Fairy Tales and Promotion of Early Childhood Development. *Rajabhat Chiang Mai*
- Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 13(2). <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
- Anggraini, A. (2021). Teaching English Vocabulary for Young Learners Using Electronic Word Guessing Game. *VELES Voices of English Language Education Society*, 5(2). <https://doi.org/10.29408/veles.v5i2.3873>
- Bakti, K. N. N. (2018). Vocabulary Learning Strategies Used by Junior High School Students. *Indonesian Journal of English Language Studies (IJELS)*, 3(2). <https://doi.org/10.24071/ijels.v3i2.1064>
- Bhatti, M. S., Iqbal, A., Rafique, Z., Noreen, S., & Tabassum, F. (2022). Short stories as an innovative EFL teaching technique to improve Pakistani elementary students' English vocabulary. *Journal on English as a Foreign Language*, 12(2). <https://doi.org/10.23971/jefl.v12i2.4060>
- Boy Jon, R., Embong, R., Purnama, B., & Safar Wadi, A. (2021). The Challenges of English Language Teaching in Indonesia. *International Journal of English and Applied Linguistics (IJEAL)*, 1(3). <https://doi.org/10.47709/ijeal.v1i3.1157>
- de Rijke, V. (2021). Reading children's literature. *Education 3-13*, 49(1). <https://doi.org/10.1080/03004279.2020.1824703>
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talae, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. In *Computer Assisted Language Learning* (Vol. 34, Issue 7). <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>
- Figuroa Flores, J. F. (2015). Using Gamification to enhance second language learning. In *Digital Education Review* (Issue 27).
- Gultom, E. (2015). English Language Teaching Problems in Indonesia. *7th International Seminar on Regional Education*, 3.

- Hansen, J. E., & Broekhuizen, M. L. (2021). Quality of the Language-Learning Environment and Vocabulary Development in Early Childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 65(2). <https://doi.org/10.1080/00313831.2019.1705894>
- Hoffman, J. L., Teale, W. H., & Paciga, K. A. (2014). Assessing vocabulary learning in early childhood. *Journal of Early Childhood Literacy*, 14(4). <https://doi.org/10.1177/1468798413501184>
- Kwan, Y. H. (2023). Guess the Right Word: A Review of the Language Game Wordle. In *RELC Journal*. <https://doi.org/10.1177/00336882231192121>
- La Cruz, K. M. L. De, Noa-Copaja, S. J., Turpo-Gebera, O., Montesinos-Valencia, C. C., Bazán-Velasquez, S. M., & Pérez-Postigo, G. S. (2023). USE OF GAMIFICATION IN ENGLISH LEARNING IN HIGHER EDUCATION: A SYSTEMATIC REVIEW. *Journal of Technology and Science Education*, 13(2). <https://doi.org/10.3926/jotse.1740>
- Laila, F. N., Adityarini, H., & Maryadi, M. (2023). Challenges and Strategies in Teaching English Speaking Skills to Young Learners: Perspectives of Teachers in Indonesia. *VELES (Voices of English Language Education Society)*, 7(3). <https://doi.org/10.29408/veles.v7i3.24030>
- Latkovska, E., & Cine, A. (2022). *Gamification Elements in English Lessons to Encourage Young Learners' Communication in a Foreign Language*. <https://doi.org/10.22364/htqe.2022.46>
- Lee, J. Y., & Baek, M. (2023). Effects of Gamification on Students' English Language Proficiency: A Meta-Analysis on Research in South Korea. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 15, Issue 14). <https://doi.org/10.3390/su151411325>
- Luarn, P., Chen, C. C., & Chiu, Y. P. (2023). Enhancing intrinsic learning motivation through gamification: a self-determination theory perspective. *International Journal of Information and Learning Technology*, 40(5). <https://doi.org/10.1108/IJILT-07-2022-0145>
- Malik, H., Humaira, M. A., Komari, A. N., Fathurrochman, I., & Jayanto, I. (2021). Identification of barriers and challenges to teaching English at an early age in Indonesia: an international publication analysis study. *Linguistics and Culture Review*, 5(1). <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5n1.1485>
- Mallan, K. (2017). Children's Literature in Education. In *Oxford Research Encyclopedia of Education*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.157>
- Marcellino, M. (2015). ENGLISH LANGUAGE TEACHING IN INDONESIA: A CONTINUOUS CHALLENGE IN EDUCATION AND CULTURAL DIVERSITY. *TEFLIN Journal - A Publication on the Teaching and Learning of English*, 19(1). <https://doi.org/10.15639/teflinjournal.v19i1/57-69>
- Mubaroq, S., & Qamariah, Z. (2024). Curriculum Approaches in English Language Teaching in Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional (JIPNAS)*, 2(1). <https://doi.org/10.59435/jipnas.v2i1.105>
- Parvareshbar, F., & Ghoorchaei, B. (2016). The Effect of Using Short Stories on Vocabulary Learning of Iranian EFL Learners. *Theory and Practice in Language Studies*, 6(7). <https://doi.org/10.17507/tpls.0607.20>
- Rahn, N. L., Storie, S. O., & Coogle, C. G. (2023). Teaching Vocabulary in Early Childhood Classroom Routines. *Early Childhood Education Journal*, 51(7). <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01361-y>
- Rifa'i, A. H., Nurdianingsih, F., & Zainudin, M. (2022). Improving Students' Vocabulary using Guessing Word Game At Seventh Graders of MTs. Darul Falah Cepu. *Prosiding Seminar Nasional Hybrid IKIP PGRI BOJONEGORO*.
- Safura, S., Farsia, L., Nisa, R., Helmanda, C. M., Sarair, S., Trisnawati, I. K., & Netta, A. (2023). Literasi Bahasa Inggris Menggunakan Flash Card Untuk Anak-Anak Gampong Lam Raya, Kecamatan Montasik, Kabupaten Aceh Besar, Aceh. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(4). <https://doi.org/10.30653/jppm.v8i4.557>

- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sari, A. P. (2020). The Advantages and Disadvantages of English Learning For Early Childhood Education in Indonesia. *Global Expert: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(1). <https://doi.org/10.36982/jge.v8i1.955>
- Schwantes, F. M., Boesl, S. L., & Ritz, E. G. (1980). Children's Use of Context in Word Recognition: A Psycholinguistic Guessing Game. *Child Development*, 51(3). <https://doi.org/10.2307/1129458>
- Sholichah, I. R., & Purbani, W. (2018). *Fostering Language Skills Development through Fairy Tales: A Literature Study*. <https://doi.org/10.2991/iccsr-18.2018.73>
- Sowell, J. (2018). Talking about Words: A Vocabulary Description Game. *English Teaching Forum*, 56(4).
- Teaching and Learning Vocabulary through Short Stories. (2022). *Canadian Journal of Language and Literature Studies*, 2(2). <https://doi.org/10.53103/cjlls.v2i2.35>
- Thi, P., Van, T., Thi, L., Tran, B., & Khang, N. D. (2022). The impacts of using short stories for vocabulary learning. In *International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE)* (Vol. 14).
- Treewong, P. (2023). Fairy Tales and Promotion of Early Childhood Development. *Rajabhat Chiang Mai Research Journal*, 24(3). <https://doi.org/10.57260/rcmrj.2023.264131>
- Wen, X. (2023). The Effect of Gamification Learning on Primary School Students' Second Language Learning. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 22. <https://doi.org/10.54097/ehss.v22i.12510>
- Yasin, K. (2015). Survey on effects of fairy tales on Turkish language training from secondary school students perspective. *Educational Research and Reviews*, 10(4). <https://doi.org/10.5897/err2015.2073>