

## **Dampak Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak**

<sup>1</sup> Siti Hafifah

<sup>2</sup> Robiatul Adawiyah

<sup>3</sup> Dona Aji Karunia Putra

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Alamat surel: [siti.hafifah19@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:siti.hafifah19@mhs.uinjkt.ac.id)

### **Abstract**

*Currently playing online games is one of the hobbies that is being carried out by all circles, including children. In addition to entertainment, online games are a means of learning for children to acquire foreign language vocabulary that they do not learn at school. This study aims to see the effect of online games on children's second language acquisition and to find out what factors influence this acquisition. The research method we use is a qualitative descriptive method with an observational approach. The subjects of our study were elementary school children aged 6 and 10 years. We conducted observations and interviews for one month so that we could find out how the influence of online games on second language acquisition in children aged 8 years and 11 years. The games played are Free fire, Mobile Legends, Minecraft, and Roblox. The results we get are that the children are familiar with new English vocabulary and know their meaning, the English vocabulary obtained is error, lag, battle, build, room, by one, cheat, shoot, and the other.*

**Keywords:** *language acquisition, online game, children*

### **Abstrak**

Saat ini bermain game online merupakan salah satu hobi yang sedang marak dilakukan oleh semua kalangan, tak terkecuali oleh anak-anak. Selain untuk hiburan, game online merupakan sarana belajar anak untuk memperoleh kosakata bahasa asing yang tidak dipelajarinya di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak game online terhadap pemerolehan bahasa kedua anak serta untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi pemerolehan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan observasi. Subjek penelitian ini adalah anak SD yang berusia 6 dan 10 tahun. Peneliti mengadakan observasi dan wawancara selama satu bulan sehingga bisa mengetahui bagaimana dampak game online terhadap pemerolehan bahasa kedua pada anak usia 8 tahun dan 11 tahun. Adapun game yang dimainkan adalah Free Fire, Mobile Legends, Minecraft, dan Roblox. Hasil penelitian yang didapat adalah anak-anak telah mengenal kosakata baru dari bahasa Inggris serta mengetahui maknanya, kosakata bahasa Inggris yang diperoleh yaitu *error, lag, battle, build, room, by one, cheat, shoot, dan lainnya*.

**Kata kunci:** pemerolehan bahasa; game online; anak

### **PENDAHULUAN**

Psikolinguistik berasal dari gabungan dua ilmu, yaitu ilmu psikologi dan linguistik. Lyon mengatakan psikolinguistik merupakan ilmu yang mempelajari tentang produksi (sintesis) dan rekognisi (analisis) (Tarigan, 2009). Secara umum, definisi tentang psikolinguistik adalah ilmu yang menganalisis perilaku manusia dengan mengkaji hakikat stimulus,

respon, dan hakikat proses-proses pikiran sebelum stimulus respon itu terjadi. Psikolinguistik adalah kajian ilmu yang secara khusus menerangkan hakikat, pemerolehan, dan penggunaan struktur bahasa berkaitan dengan menerapkan ilmu psikologi, ilmu bahasa dan masalah sosial lain yang terkait dengan bahasa (Chaer, 2003).

Studi tentang psikolinguistik mulai berkembang pada abad ke-20. Awalnya penamaan istilah untuk psikolinguistik adalah *linguistic psychology* (psikologi linguistik) dan ada yang menamai *psychology of language* (psikologi bahasa). Dari gabungan tersebut dan kerja sama yang lebih terarah, lahirlah suatu ilmu yang disebut sebagai psikolinguistik (*psycholinguistic*) (Harras & Bachari, 2009). Aitchson menjelaskan, ada tiga ihwal yang menarik untuk dipelajari dalam psikolinguistik, yaitu: (1) masalah pemerolehan bahasa, (2) relasi antara pengetahuan dan penggunaan bahasa, dan (3) proses produksi dan pemahaman tuturan (Harras & Bachari, 2009).

Pemerolehan bahasa merupakan bagian pokok dari kajian psikolinguistik. Pemerolehan (*acquisition*) ialah suatu istilah yang dipakai untuk mengkaji penguasaan bahasa yang dilakukan oleh anak secara alami pada waktu anak belajar bahasa ibu (*native language*) (Dardjowidjojo, 2010). Sigel dan Cocking dalam buku Nuryani dan Dona Aji Karunia Putra menjelaskan pemerolehan bahasa sebagai tahapan yang dilalui anak-anak untuk menyesuaikan serangkaian hipotesis dengan ucapan

orang tua sampai memilih kaidah tata bahasa yang baik dan sederhana dari bahasa yang bersangkutan (Nuryani & Putra, 2013).

Pemerolehan bahasa dikategorikan menjadi pemerolehan bahasa pertama dan pemerolehan bahasa kedua. Pemerolehan bahasa pertama terjadi jika anak belum pernah belajar bahasa, lalu memperoleh bahasa. Pemerolehan ini dapat diawali dari satu bahasa (*first language acquisition*), dua bahasa (*bilingual FLA*), bahkan hingga lebih dari dua bahasa (*multilingual FLA*). Pemerolehan bahasa kedua (*second language acquisition*) terjadi apabila seseorang memperoleh bahasa setelah menguasai bahasa pertama atau merupakan proses seseorang mengembangkan keterampilan dalam bahasa kedua atau bahasa asing.

Terdapat dua faktor utama yang memungkinkan anak memperoleh kemampuan bahasa, yaitu faktor biologis dan faktor sosial. Selain faktor utama, faktor penunjang lainnya yang menyebabkan anak memperoleh kemampuan bahasa, antara lain: faktor jenis kelamin, faktor lingkungan, faktor intelegensi, faktor motivasi, dan faktor perekonomian dan kemasyarakatan bagi anak (Kapoh 2010).

Faktor lingkungan dapat dilihat dari perilaku masyarakat di lingkungan sekitar. Perilaku yang marak dilakukan saat ini adalah bermain *game online* melalui gawai. *Game online* dapat diartikan sebagai sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun gawai yang terkoneksi dengan jaringan, baik itu LAN maupun

internet. *Game online* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif saat bermain gim adalah sebagai penghilang stres karena lelah belajar seharian. Selain itu, sebagai alat bantu untuk meningkatkan kecerdasan otak dan daya tanggap (Ridoi, 2018). Dengan bermain *game*, anak-anak juga dapat belajar dan mengerti bahasa Inggris yang dibacanya dari fitur *game* tersebut. Dampak negatif dari bermain *game* adalah lupa untuk melakukan kegiatan lain, karena sudah terlalu asik bermain.

Pada usia sekolah dasar, anak masuk dalam perkembangan tahap semangat untuk mengeksplor lingkungan yang ada di sekitarnya, selalu ingin berinteraksi dengan orang-orang, dan cenderung senang dengan hal-hal baru yang membuat anak tersebut penasaran. Tidak jarang pula siswa bermain hal baru dan memuaskan rasa penasarannya melalui *game online*, karena untuk usia sekolah dasar permainan yang ada dalam gawai seperti gim *Free Fire* merupakan hal baru yang sangat menarik untuk seusia mereka. Pengaruh dari *game online* yang paling menonjol adalah anak-anak melek terhadap teknologi, anak memahami berbagai aplikasi salah satunya *game online*, dan bahkan dapat memahami dan mempelajari kosakata dalam bahasa Inggris, walaupun tidak dipelajari di sekolahnya.

Penelitian tentang pemerolehan bahasa kedua pada anak sebelumnya telah dilakukan. Penelitian pertama adalah dari Siti Nurjannah, dkk. (2018) yang meneliti tentang “Pemerolehan Bahasa pada

Anak Melalui Film Kartun”. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah film kartun dapat memengaruhi pemerolehan bahasa pada anak. Pengaruh yang terjadi adalah, anak-anak dapat membedakan karakteristik semantik, serta mampu merepresentasikan simbol benda-benda seperti menirukan bayangan, mental, gambar-gambar, dll. Selain itu, pemerolehan bahasa di bidang fonologi juga sudah lengkap. Perbedaan dengan penelitian ini adalah dari segi data yang diteliti dan bidang pemerolehan bahasa yang dikuasai oleh anak.

Penelitian kedua adalah milik Fathur Rahmi Affauzani (2020) yang membahas tentang “Pengaruh Gawai terhadap Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 4 Tahun: Kajian Aspek Sintaksis”. Hasil penelitian ini adalah gawai sangat memengaruhi pemerolehan sintaksis pada anak usia 4 tahun terhadap produksi kalimat berita dan tidak berpengaruh dalam memproduksi kalimat tanya dan perintah.

Penelitian ketiga berasal dari M. Peri Syaprizal (2019) yang meneliti tentang “Proses Pemerolehan Bahasa pada Anak”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang memengaruhi pemerolehan bahasa pada anak antara lain faktor umur, faktor bahasa pertama, faktor lingkungan, dan faktor biologis.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode kualitatif adalah teknik penelitian yang melahirkan data deskriptif

berupa kata-kata tertulis atau lisan dari masyarakat sekitar yang diamati (Lexy J Moleong, 2007). Metode deskriptif kualitatif menjelaskan adanya pemerolehan bahasa Inggris yang anak-anak dapatkan saat bermain *game online*.

Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan wawancara pada anak usia 8 tahun dan 11 yang gemar bermain *game* di daerah RT 10 Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat. Analisis data dilakukan dengan melakukan pencatatan dan klasifikasi. Peneliti juga melakukan *translational* untuk menerjemahkan bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Jenis data yang peneliti dapatkan adalah berupa kosakata baru yang diperoleh dari *game online* antara lain *Free Fire*, *Mine Craft*, *Mobile Legends*, dan *Roblox*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pemerolehan Jenis Kata Akibat Game Online**

Dari hasil *wawancara* dan pengamatan langsung terhadap anak yang sedang bermain *game online*, peneliti menemukan istilah kata bahasa Inggris yang sering diucapkan. Perbedaan bahasa antara usia 8 tahun dan 10 tahun terletak pada ujaran sapaan yang diucapkan. Pada anak usia 8 tahun masih memanggil temannya dengan sapaan: aku-kamu, sedangkan anak usia 10 tahun sudah terpengaruh lingkungan sekitar dan memanggil temannya dengan sapaan: *luggage*. Peneliti menganalisis pemerolehan bahasa dari aspek fonologi dan semantik. Berikut istilah kata

bahasa Inggris dan implikasinya saat bermain *game online*.

### **Kata Kerja**

#### *Battle (Bertarung)*

Implikasi kalimat saat bermain *game online*.

“Aku mau main Free Fire dulu ya, soalnya mau *battle* sama teman.”

Makna kata “*battle*” adalah bertarung. Kata ini dipakai saat mengajak orang lomba dalam *game* yang dimainkan. Selain dalam *game*, penggunaan kata ini juga dipakai dalam kalimat sehari-hari, seperti pada saat makan: “Ayo *battle* makan mie, siapa duluan yang habis dia menang.” Saat ditanya alasan lebih memilih memakai bahasa Inggris, mereka menjawab lebih nyaman saat melafalkan “*battle*” karena mereka telah mengetahui artinya dan pengucapannya lebih mudah.

#### *Lag (Ketinggalan)*

Implikasi kalimat saat bermain *game online*.

“Eh tungguin, gue nge-*lag* nih.”

“Yah gue nge-*lag*, lagi ga bisa *pushrank*.”

Kata *ngelag* dipakai saat teman yang sedang bermain ketinggalan untuk mengejar timnya. Namun sejak mengetahui arti dari kata ini, anak-anak selalu menggunakannya untuk memercandai temannya saat kesulitan belajar dengan kalimat “Ah gitu aja ga bisa, otak *lu* selalu *ngelag* deh kalau lagi belajar.”

Konteks kalimat ini merupakan bercandaan anak-anak, tetapi jika dipakai terus-menerus akan menimbulkan pertengkaran karena pihak lain akan merasa tersinggung. Dalam kajian semantik, leksem ini mengandung makna konotatif negatif jika dituturkan tidak sesuai konteks.

### *Build (Membangun)*

Implikasi kalimat saat bermain *game online*.

“Aku build yang ini ya.”

Makna kata *build* adalah membangun. Kata “*build*” biasa dipakai dalam permainan *Minecraft*. Anak-anak lebih sering mengucapkan kata *build* dibandingkan kata membangun. Leksem *build* dalam kategori semantik termasuk ke dalam makna denotatif. Hal ini karena makna yang diucapkan murni untuk konteks dalam *game* tanpa adanya nilai rasa.

### *By one (Satu Lawan Satu)*

Implikasi kalimat saat bermain *game online*.

“Ayo ngadu by one sama gue.”

*By one* merupakan dua kata yang digabung menjadi sebuah frasa. Frasa ini bermakna sebuah ucapan untuk mengajak seseorang berlomba. Dalam dunia *game* kata ini sering diucapkan untuk mengajak orang bertarung satu lawan satu. Frasa ini juga termasuk makna konotatif karena mengandung nilai emosi tertentu dalam mengutarakannya.

### *Shoot (Menembak)*

Implikasi kalimat saat bermain *game online*.

“Cepat ada musuh, langsung shoot aja.”

Kata ini digunakan untuk menembak dan mempersiapkan tembakan untuk musuh. Leksem *shoot* mengandung makna konotasi negatif, karena berhubungan dengan unsur kekerasan. Dalam dunia *game* leksem *shoot* dipakai saat melihat musuh mendekat. Jika diucapkan di luar konteks *game*, leksem *shoot* tidak digunakan melainkan menggunakan bahasa Indonesia yaitu menembak.

### **Kata Sifat**

#### *Cheat (Curang)*

Implikasi kalimat saat bermain *game online*.

“Kamu nge-cheat ya? ko tiba-tiba menang.”

“Poin kamu ko’ banyak deh, nge-cheat nih pasti.”

Saat sedang bermain *game online*, tiba-tiba mitra tutur melihat temannya menang dan langsung mengira temannya curang dengan menyebutkan kata dalam bahasa Inggris *cheat* yang artinya curang. Penggunaan kata ini juga biasa disebut jika sedang menyontek, seperti “nilaimu bagus karena murni apa dari hasil nge-*cheat*” karena menyontek juga merupakan perbuatan yang curang. Kata ini merupakan kata yang bermakna konotasi negatif. Hal ini karena perbuatan yang disambungkan dengan kata ini, perbuatan yang tidak baik.

## **Kata Benda**

### *Hero*

Implikasi dalam *game online*.

“Lu mau pakai hero yang mana?”

Dalam bahasa Indonesia, makna dari kata *hero* adalah pahlawan. *Hero* dalam permainan *Mobile Legends* adalah karakter yang akan dipakai untuk melawan musuh. *Hero* pada *game* ini pun beragam jenisnya.

### *Draft*

Implikasi dalam kalimat sebagai berikut.

“Ayo draft dulu baru *build*” yang artinya sebelum membangun, buat konsepnya dulu.

*Draft* jika diterjemahkan berartikan konsep. Dalam *game Minecraft*, istilah ini digunakan saat akan membuat konsep bangunan yang akan dibuat.

### *Room (Ruangan)*

Implikasi kalimat saat bermain *game online*.

“Eh, aku masuk room duluan ya.”

“Ini *private room* kita, kita main *squid game* yuk.”

Makna dari kata *room* adalah ruangan. *Room* biasa digunakan dalam permainan *Roblox*. Dalam permainan ini biasanya membutuhkan lebih dari 2 mitra tutur untuk berdiskusi dalam *room*. Kata *room* sudah ada pada fitur *game* tersebut dan anak-anak

akan selalu mengingat maknanya, maka otomatis anak terbiasa mengucapkan kata tersebut bahkan di kehidupan sehari-hari. Makna leksem *room* merupakan makna denotatif karena menunjukkan keadaan atau benda yang sebenarnya dan tidak terkait dengan nilai rasa atau konteks lain saat diucapkan.

### *Error (Kesalahan)*

Implikasi kalimat saat bermain *game online*.

“HP gue error nih, buka *game* lama.”

Saat sedang asyik bermain dan terganggu oleh gawai yang lama dalam menjalankan aplikasi, maka anak tersebut akan mengatakan “*error*”. Leksem *error* jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia artinya adalah kesalahan. Namun, dalam kalimat “*HP gue error nih, buka game lama*” makna kata *error* berubah bukan lagi “kesalahan” tetapi “rusak”. Hal ini semantik melihat leksem dari subjeknya. Hal itu karena subjeknya adalah sebuah benda maka makna tersebut berubah.

### **Hambatan Fonologis**

#### ***Penggantian Fonem /r/ Menjadi /l/***

Pada saat pengucapan leksem istilah dalam *game online*, anak-anak kesulitan dalam mengucapkan fonem /r/ pada kata *room*, bertarung, *error*, curang. Jadi, pengucapan leksem-leksem tersebut berubah menjadi: (1) pengucapan leksem *room* akan dibaca

/lum/. (2) Pengucapan leksem bertarung terlalu sulit bagi anak-anak. Hal ini karena anak-anak kesulitan dalam mengucapkan fonem /r/. Hal itu membuat anak-anak lebih nyaman mengucapkan kata berbahasa Inggris *battle* (dibaca: [betel]) yang tidak ada fonem /r/ di dalamnya.

Selanjutnya, (3) pengucapan leksem *error* lumayan sulit diucapkan, karena dalam leksem tersebut terdapat fonem /r/ berganda. Oleh karena itu, leksem *error* akan dibaca /elol/ atau hanya satu /r/ yang diucapkan sehingga dibaca /elor/ oleh anak-anak saat bermain *game*. (4) Pengucapan leksem curang jarang digunakan dan lebih sering menggunakan leksem *cheat*, karena lebih mudah untuk diucapkan.

### ***Penghilangan Fonem /d/ di Akhir Kata***

Pada saat leksem *build* diucapkan, anak-anak selalu menghilangkan fonem /d/ dan dibaca hanya /buil/. Hal ini karena penggunaan fonem /d/ di akhir leksem terasa lebih tipis dan tidak terdengar, sehingga sulit diucapkan.

### ***Penggantian Fonem /y/ Menjadi /h/***

Dalam bahasa Inggris leksem *shoot* dibaca menjadi /syu:t/. Saat diucapkan oleh anak-anak, fonem-fonem tersebut berubah, sehingga kata *shoot* berbunyi /shut/ tetap memakai fonem /h/ sesuai dengan yang mereka lihat.

### ***Penggantian Fonem /g/ Menjadi /k/***

Fonem /g/ dan /k/ terasa sama bunyinya jika diletakkan di akhir leksem. Oleh karena itu, anak-anak terkadang kesulitan mengucapkan fonem /g/ di akhir leksem dan lebih jelas terdengar fonem /k/. Contohnya pada pengucapan leksem *lag*. Leksem *lag* merupakan bahasa Inggris yang jika dibaca menjadi /laeg/. Jika diucapkan oleh anak-anak, terdengar menjadi kata /lek/, dengan mengubah fonem /g/ menjadi /k/ dan menghilangkan huruf vokal /a/.

### ***Karakteristik Game Online***

Saat ini telah banyak nama-nama *game online* yang tidak asing lagi di telinga masyarakat. Dari segi bentuk dan jenis permainan, *game-game* tersebut dapat memberikan pengaruh baik bagi anak. Misalnya dalam permainan *game online* yang bernama *Minecraft*, anak-anak dapat mengasah keterampilannya dalam menyusun balok-balok dan bangunan. Hal ini karena permainan ini mengharuskan pemain untuk berlomba-lomba menyusun balok-balok yang akan membentuk sebuah rumah dan bangunan lainnya. Selain itu, *Minecraft* mengajarkan anak-anak untuk bekerja sama mengatur strategi dalam melawan musuh. Dari segi pemerolehan bahasa, anak-anak dapat belajar bahasa Inggris melalui *game* ini. Hal ini karena dalam tampilan *game* ini berbahasa Inggris. Kosakata yang biasa disebutkan dalam *game* ini adalah *draft and build*.

Game lainnya yang dapat memberikan pengetahuan terhadap anak adalah *game Mobile Legend*. *Mobile Legends* merupakan game yang bergenre tentang pertarungan melawan musuh. Game ini mengharuskan pemain bekerja sama untuk membuat strategi agar dapat melawan musuh. Dalam bermain *Mobile Legends*, pemain harus cepat dan aktif untuk berpikir dan membuat rencana agar musuh tidak menyerang. Selain dari segi motorik, game ini membuat pemain mengerti bahasa Inggris. Kosakata yang didapatkan dalam game ini adalah *shoot, battle, byone, dan hero*.

Jika diamati secara mendalam, saat sedang bermain *game online* anak-anak secara refleks dan terus-menerus menggabungkan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu (B1) dengan bahasa Inggris (B2) yang mereka dapatkan dari *game online*. Hal ini sejalan dengan hakikat pemerolehan bahasa dapat terjadi jika melakukan perbuatan yang berulang-ulang, sehingga akan menyimpan simbol dan tanda-tanda yang akhirnya membentuk bahasa verbal dan nonverbal yang digunakan sebagai alat komunikasi antarmanusia (Hendriyanto & Putri, 2019). Selain itu, jika dilihat dari kaidah sintaksisnya kata-kata tersebut diucapkan sesuai fungsi gramatikalnya.

## **SIMPULAN**

Anak usia 8 dan 10 tahun telah mampu memproduksi beberapa jenis kata berbahasa Inggris, yaitu *cheat, build, by one, battle, draft, room, shoot, hero, lag, dan error*. Sebagian besar kata berasal dari

bahasa Inggris karena kata-kata tersebut diimitasi dari *game online Mobile Legend, Minecraft, Roblox* dan *Free Fire*. Beberapa jenis kata tersebut dapat digunakan sesuai dengan makna dan konteksnya.

Dari aspek fonologi, masih terdapat beberapa hambatan yang ditemui pada anak usia 8 yaitu hambatan dalam pelafalan fonem /r/, /g/, /s/, dan /d/. Berdasarkan hasil analisis, tampak bahwa karakteristik *game online* yang berdampak terhadap pemerolehan kata pada anak karena *game* tersebut menggunakan istilah atau kosakata yang sederhana dan diulang-ulang. Selain itu, menggunakan kosakata yang dekat dengan aktivitas sehari-hari.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Hardani, H., Ustiawaty, J., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., Utami, E. F., & Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Harras, K. A., & Bachari, D. A. (2009). *Dasar-dasar Psikolinguistik*. Bandung: UPI Press.
- Hendriyanto, A., & Putri, N. P. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran Berbahasa*. Surakarta: Cakrawala Media.
- <https://books.google.co.id/books?id=k2VSDwAAQBAJ>
- Nuryani, N., & Putra, D. A. K. (2013). *Psikolinguistik*. Jakarta: Mazhab Ciputat.
- Tarigan, H. G. (2009). *Psikolinguistik*. Bandung: CV. Angkasa.
- Zuchdi, D., & Budiasih. (1997). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Depdikbud.
- Affauzani, F. R. 2020. "Pengaruh Gawai

- terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 4 Tahun: Kajian Aspek Sintaksis.” *Konfiks Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia* 7(1):1-8. doi: 10.26618/konfiks.v7i1.2988.
- Chaer, A. 2003. *Psikolinguistik: Kajian Teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kapoh, R. J. 2010. “Beberapa Faktor yang Berpengaruh dalam Perolehan Bahasa.” *Interlingua* 4(April):87-95.
- Moleong, L. J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ridoi, M. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial Sederhana Construct 2*. Maskha.
- Nurjanah, S. 2018. “Pemerolehan Bahasa Anak Akibat Pengaruh Film.” *Parole Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1(3):385-90.
- Syaprizal, M. P. 2019. “Proses Pemerolehan Bahasa pada Anak.” *AL-HIKMAH* 1(2):75-86.