

Efektivitas Metode Belajar Sambil Bermain (Play-Based Learning) dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dasar

Hajar Munawaroh¹

¹ MTs Negeri 1 Purbalingga, Indonesia

Email correspondence: hajarmunawaroh@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of play-based learning in enhancing English vocabulary mastery among primary school-aged children, based on findings from previous research. A literature review approach was employed, examining scholarly articles regarding play-based learning, English vocabulary instruction, game-based learning, and language acquisition in primary school children. The findings indicate that play-based learning has the potential to improve vocabulary mastery through contextual word repetition, active engagement, the use of visual and movement-based media, peer interaction, and increased learning motivation. However, the method's effectiveness depends on the alignment of the games with learning objectives and the children's developmental stages, the quality of teacher scaffolding, and the balance between play elements and academic targets. Thus, play-based learning can serve as an alternative and complementary strategy for teaching English vocabulary in primary schools.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas play-based learning dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dasar berdasarkan temuan penelitian terdahulu. Penelitian menggunakan pendekatan studi literatur dengan menelaah artikel ilmiah yang membahas pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran kosakata bahasa Inggris, game-based learning, dan pembelajaran bahasa pada anak usia sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa play-based learning berpotensi meningkatkan penguasaan kosakata melalui pengulangan kata secara kontekstual, keterlibatan aktif, penggunaan media visual dan gerak, interaksi antarpeserta didik, serta peningkatan motivasi belajar. Meskipun demikian, efektivitas metode ini bergantung pada kesesuaian permainan dengan tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan anak, kualitas scaffolding guru, dan keseimbangan antara unsur bermain dengan target akademik. Dengan demikian, play-based learning dapat digunakan sebagai strategi alternatif dan komplementer dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar.

ARTICLE HISTORY

Received 23-05-2026

Accepted 30-06-2026

KEYWORDS

play-based learning; English vocabulary; primary school-aged children; game-based learning; language learning

KATA KUNCI

play-based learning; kosakata bahasa Inggris; anak usia dasar; game-based learning; pembelajaran bahasa

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang semakin penting diperkenalkan sejak jenjang pendidikan dasar. Pada tahap ini, peserta didik tidak hanya membutuhkan pemahaman terhadap struktur bahasa, tetapi juga perlu membangun perbendaharaan kosakata yang memadai sebagai dasar untuk berkomunikasi. Kosakata memiliki hubungan erat dengan kemampuan memahami pesan, mengungkapkan gagasan, serta mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata perlu dirancang agar sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia sekolah dasar.

Salah satu tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak adalah mempertahankan perhatian dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang hanya menekankan pengulangan, penerjemahan, dan hafalan kata dapat membuat peserta didik kurang aktif. Sebaliknya, aktivitas yang memungkinkan anak bergerak, berinteraksi, mencoba, mengulang, dan memperoleh pengalaman langsung

dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka. Kajian mengenai perkembangan pembelajaran bahasa pada anak juga menunjukkan semakin besarnya perhatian terhadap pendekatan interaktif dan berbasis aktivitas.

Play-based learning merupakan pendekatan yang memanfaatkan aktivitas bermain sebagai wahana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, permainan dapat berupa *word matching*, *guessing games*, *word bingo*, *memory games*, permainan gerak, *role play*, permainan kartu, permainan papan, maupun permainan digital. Aktivitas tersebut memungkinkan kosakata diperkenalkan dan digunakan dalam konteks yang lebih bermakna daripada sekadar menghafalkan daftar kata.

Kajian Vnucko dan Klimova (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata berbasis permainan digital memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan mendukung proses pemerolehan kosakata. Temuan yang lebih baru juga memperlihatkan bahwa permainan dan aktivitas pedagogis yang bersifat menyenangkan dapat memberikan pengalaman belajar kosakata yang positif bagi peserta didik sekolah dasar. Li et al. (2025), misalnya, membandingkan aktivitas pedagogis berbasis permainan dengan metode latihan dan hafalan pada siswa sekolah dasar dan menemukan bahwa kedua pendekatan dapat mendukung pembelajaran kosakata. Hal tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan sebaiknya tidak dipandang sebagai pengganti seluruh pembelajaran konvensional, tetapi sebagai bagian dari strategi pedagogis yang dirancang secara terarah.

Penelitian mengenai *game-based learning* dalam pendidikan bahasa juga berkembang pesat. Sosa (2025) dalam kajian sistematis terhadap permainan untuk pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di sekolah dasar menunjukkan bahwa permainan dapat mendukung sejumlah hasil pembelajaran, meskipun desain permainan dan karakteristik implementasinya sangat menentukan hasil. Kajian lain mengenai *digital game-based language learning* menunjukkan bahwa manfaat permainan tidak hanya berkaitan dengan hasil kognitif, tetapi juga aspek motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik.

Meskipun demikian, masih terdapat kebutuhan untuk memperjelas bagaimana mekanisme *play-based learning* dapat mendukung penguasaan kosakata anak usia dasar. Tidak semua permainan secara otomatis menghasilkan pembelajaran yang efektif. Permainan yang terlalu berorientasi pada kompetisi dapat menggeser fokus dari tujuan pembelajaran, sedangkan permainan yang tidak memiliki keterkaitan jelas dengan target kosakata dapat meningkatkan kesenangan tanpa menghasilkan penguasaan bahasa yang memadai.

Berdasarkan kondisi tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas *play-based learning* dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dasar dengan menitikberatkan pada tiga aspek, yaitu bentuk aktivitas bermain yang digunakan, mekanisme yang mendukung pemerolehan kosakata, serta kondisi yang memengaruhi efektivitas penerapannya. Kajian ini diharapkan dapat menjadi dasar konseptual bagi guru sekolah dasar dalam memilih dan merancang aktivitas bermain untuk pembelajaran bahasa Inggris

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan deskriptif-naratif. Metode tersebut dipilih karena penelitian bertujuan mensintesis temuan penelitian terdahulu mengenai penerapan *play-based learning* dan *game-based learning* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak usia dasar. Sumber data berupa artikel jurnal ilmiah dan publikasi akademik yang relevan dengan tema pembelajaran berbasis permainan, penguasaan kosakata bahasa Inggris, pembelajaran bahasa pada anak, serta *digital game-based learning*.

Penelusuran literatur dilakukan melalui basis data akademik dengan menggunakan kombinasi kata kunci *play-based learning*, *game-based learning*, *English vocabulary learning*, *EFL young learners*, *primary school students*, *vocabulary acquisition*, dan *language games*. Literatur yang diprioritaskan adalah publikasi dalam rentang sepuluh tahun terakhir, dengan perhatian khusus terhadap penelitian empiris dan artikel tinjauan sistematis yang relevan.

Artikel dipilih berdasarkan beberapa kriteria, yaitu (1) membahas pembelajaran bahasa Inggris atau kosakata, (2) melibatkan anak usia dini akhir atau peserta didik sekolah dasar, (3) menggunakan permainan atau aktivitas bermain sebagai bagian dari pembelajaran, dan (4) melaporkan hasil pembelajaran, motivasi,

keterlibatan, atau pengalaman peserta didik. Literatur yang tidak berhubungan langsung dengan pembelajaran bahasa atau tidak memiliki keterkaitan dengan karakteristik peserta didik usia dasar tidak digunakan sebagai sumber utama.

Data dari artikel terpilih dianalisis secara tematik. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi bentuk permainan, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, hasil yang dilaporkan, serta faktor pendukung dan penghambat penerapan *play-based learning*. Selanjutnya, temuan dari berbagai penelitian dibandingkan untuk memperoleh pola umum mengenai efektivitas pembelajaran berbasis bermain terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi *Play-Based Learning* terhadap Penguasaan Kosakata

Hasil kajian menunjukkan bahwa *play-based learning* memiliki potensi positif dalam mendukung penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dasar. Permainan menciptakan kesempatan bagi peserta didik untuk berhadapan dengan kata yang sama secara berulang dalam situasi yang berbeda. Pengulangan tersebut menjadi lebih bermakna karena peserta didik tidak sekadar melihat atau menghafalkan kata, tetapi menggunakannya untuk menyelesaikan tugas permainan.

Dalam permainan mencocokkan kata dengan gambar, misalnya, peserta didik menghubungkan bentuk kata dengan representasi visual. Dalam permainan tebak kata, peserta didik perlu mengingat makna dan ciri kata untuk memberikan jawaban. Sementara itu, *role play* memungkinkan peserta didik menggunakan kosakata dalam konteks komunikasi. Dengan demikian, permainan dapat memberikan hubungan antara bentuk kata, makna, dan penggunaan.

Kajian Vnucko dan Klimova (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata berbasis permainan digital memiliki potensi dalam mendukung pemerolehan kosakata dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan perkembangan kajian *game-based language learning* yang menunjukkan bahwa permainan dapat menyediakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan memberikan kesempatan latihan berulang.

Penelitian Li et al. (2025) memberikan temuan penting karena membandingkan aktivitas pedagogis yang menyenangkan dengan metode tradisional pada 80 siswa kelas empat sekolah dasar. Kedua pendekatan memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran kosakata, sementara perbedaan efektivitas secara kuantitatif tidak menunjukkan signifikansi statistik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keunggulan *play-based learning* tidak selalu harus dilihat dari peningkatan skor semata. Pengalaman belajar, keterlibatan, dan persepsi peserta didik juga menjadi aspek penting yang perlu dipertimbangkan.

Mekanisme Pembelajaran Kosakata melalui Permainan

Efektivitas *play-based learning* dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme. Pertama, permainan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Anak memperoleh kesempatan untuk menjadi pelaku aktif dalam pembelajaran sehingga perhatian mereka diarahkan pada tugas yang sedang dilakukan.

Kedua, permainan menyediakan pengulangan yang tidak monoton. Kosakata dapat muncul berkali-kali dalam bentuk pertanyaan, kartu, instruksi, percakapan, atau tantangan. Pengulangan semacam ini berpotensi memperkuat ingatan terhadap kata karena terjadi dalam konteks yang bervariasi.

Ketiga, permainan memungkinkan penggunaan berbagai saluran belajar. Kosakata dapat disampaikan melalui gambar, suara, gerakan, tulisan, dan interaksi verbal. Pendekatan multimodal tersebut relevan dengan karakteristik anak usia dasar yang cenderung membutuhkan pengalaman belajar konkret dan beragam.

Keempat, permainan memberikan umpan balik secara langsung. Ketika peserta didik memberikan jawaban yang benar atau salah, mereka dapat segera mengetahui hasilnya. Pada permainan kelompok, peserta didik juga dapat belajar melalui pengamatan dan interaksi dengan teman.

Kajian sistematis mengenai pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan bahasa menunjukkan bahwa manfaat permainan tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif. Motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar juga menjadi hasil yang konsisten ditemukan dalam berbagai penelitian. Oleh karena itu, efektivitas *play-based learning* perlu dipahami sebagai kombinasi antara hasil penguasaan kosakata dan kualitas proses belajar.

Bentuk Permainan yang Relevan untuk Pembelajaran Kosakata

Berdasarkan kajian literatur, permainan kosakata dapat dikelompokkan menjadi permainan berbasis kartu, permainan gerak, permainan komunikasi, permainan papan, dan permainan digital.

Permainan berbasis kartu relatif mudah diterapkan di sekolah dasar. Guru dapat menggunakan kartu bergambar, kartu kata, atau pasangan kata dan gambar. Aktivitas seperti *memory game* dan *matching game* dapat digunakan untuk memperkenalkan kata baru sekaligus melatih kemampuan mengingat.

Permainan gerak dapat digunakan ketika target kosakata berkaitan dengan benda, aktivitas, anggota tubuh, warna, atau tindakan. Guru dapat memberikan instruksi sederhana seperti *stand up*, *touch your nose*, atau *jump*, sehingga peserta didik mempelajari kosakata melalui hubungan antara bahasa dan tindakan.

Permainan komunikasi seperti *guessing game* dan *role play* lebih menekankan penggunaan kosakata dalam konteks. Peserta didik tidak hanya mengenali kata, tetapi juga menggunakannya untuk menyampaikan informasi kepada teman.

Permainan papan dapat menggabungkan unsur kompetisi ringan dengan latihan kosakata. Peserta didik bergerak dari satu titik ke titik lain dan memperoleh pertanyaan atau tugas yang berkaitan dengan kosakata.

Sementara itu, permainan digital menyediakan umpan balik cepat dan dapat memanfaatkan unsur skor, level, waktu, gambar, suara, dan animasi. Namun, penggunaan permainan digital perlu disesuaikan dengan fasilitas sekolah dan tidak menghilangkan interaksi langsung antara guru dan peserta didik.

Peran Guru dalam *Play-Based Learning*

Keberhasilan *play-based learning* tidak hanya ditentukan oleh jenis permainan. Peran guru sangat penting dalam memastikan bahwa aktivitas bermain tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran. Guru perlu menentukan kosakata sasaran, memilih permainan yang sesuai, memberikan contoh penggunaan kata, mengamati proses bermain, dan memberikan penguatan setelah permainan selesai.

Dalam konteks ini, guru berfungsi sebagai fasilitator dan pemberi *scaffolding*. Anak dapat memperoleh pengalaman bermain secara relatif bebas, tetapi struktur pembelajaran tetap diperlukan agar aktivitas tersebut menghasilkan pencapaian akademik. Tahapan perencanaan, orientasi, bermain, dan elaborasi yang ditemukan dalam penelitian Li et al. (2025) dapat menjadi salah satu kerangka praktis dalam penerapan aktivitas pedagogis berbasis bermain.

Setelah permainan selesai, guru sebaiknya melakukan kegiatan penguatan. Misalnya, setelah permainan *matching*, peserta didik diminta mengucapkan kata; setelah permainan *guessing*, peserta didik membuat kalimat sederhana; atau setelah *role play*, peserta didik menuliskan beberapa kata yang telah digunakan. Dengan demikian, permainan menjadi bagian dari rangkaian pembelajaran, bukan aktivitas yang berdiri sendiri.

Faktor yang Memengaruhi Efektivitas

Efektivitas *play-based learning* dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor pertama adalah kesesuaian permainan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Permainan yang terlalu mudah dapat menimbulkan kebosanan, sedangkan permainan yang terlalu sulit dapat menyebabkan peserta didik kehilangan minat.

Faktor kedua adalah kesesuaian permainan dengan tujuan pembelajaran. Permainan harus memberikan kesempatan yang cukup bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan kosakata sasaran. Jika sebagian besar waktu hanya digunakan untuk memahami aturan permainan, kesempatan belajar bahasa menjadi terbatas.

Faktor ketiga adalah keseimbangan antara kesenangan dan tujuan akademik. Unsur menyenangkan penting untuk meningkatkan keterlibatan, tetapi permainan tetap perlu memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Kajian sistematis tentang *game-based learning* menegaskan pentingnya desain pedagogis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis permainan.

Faktor keempat adalah karakteristik peserta didik. Perbedaan kemampuan bahasa, kepercayaan diri, gaya belajar, dan pengalaman sebelumnya dapat memengaruhi respons terhadap permainan. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan variasi permainan dan dukungan yang berbeda sesuai kebutuhan peserta didik.

Faktor kelima adalah lingkungan pembelajaran. Ketersediaan media, jumlah peserta didik, waktu pembelajaran, kemampuan guru, serta fasilitas teknologi dapat memengaruhi bentuk permainan yang dapat diterapkan.

Perbandingan dengan Metode Konvensional

Temuan literatur menunjukkan bahwa *play-based learning* tidak selalu menghasilkan skor kosakata yang secara statistik lebih tinggi daripada metode konvensional. Penelitian Li et al. (2025) menjadi salah satu contoh bahwa aktivitas bermain dan metode tradisional sama-sama dapat memberikan hasil positif.

Temuan tersebut tidak berarti bahwa permainan tidak efektif. Sebaliknya, efektivitas perlu dilihat dari tujuan pembelajaran secara lebih luas. Metode konvensional seperti latihan pengulangan dan hafalan tetap memiliki fungsi dalam membantu peserta didik memperkuat bentuk kata. Sementara itu, permainan dapat memberikan konteks penggunaan, interaksi, dan pengalaman belajar yang lebih aktif.

Dengan demikian, pendekatan yang paling rasional bukan mempertentangkan permainan dan metode konvensional, tetapi mengintegrasikan keduanya. Kosakata baru dapat diperkenalkan melalui gambar dan penjelasan singkat, dilatih melalui permainan, kemudian diperkuat melalui latihan tertulis atau penggunaan dalam kalimat. Kombinasi tersebut memungkinkan aspek pengenalan, pengulangan, dan penggunaan kosakata berlangsung secara berkesinambungan.

Tabel 1. Sintesis Temuan Literatur tentang Pembelajaran Berbasis Permainan

Aspek	Temuan utama	Implikasi pembelajaran
Penguasaan kosakata	Permainan memberikan kesempatan pengulangan dan penggunaan kata dalam konteks	Permainan dapat digunakan sebagai latihan kosakata
Motivasi	Aktivitas bermain cenderung meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan	Guru dapat menggunakan permainan sebagai pembuka atau penguatan
Interaksi	Permainan kelompok menciptakan kesempatan komunikasi antarpeserta didik	Kosakata dapat dipraktikkan secara komunikatif
Retensi	Pengulangan dalam konteks yang bervariasi berpotensi memperkuat ingatan	Permainan dapat diulang dengan variasi tugas
Hasil akademik	Tidak selalu lebih tinggi secara signifikan dibandingkan metode tradisional	Permainan sebaiknya dipadukan dengan metode lain
Peran guru	Guru menentukan tujuan, aturan, scaffolding, dan evaluasi	Permainan perlu dirancang secara pedagogis
Teknologi	Permainan digital menyediakan umpan balik dan interaktivitas	Digunakan sesuai fasilitas dan usia peserta didik

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa keunggulan utama *play-based learning* terletak pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual. Oleh karena itu, penerapannya

perlu diarahkan pada penggunaan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan bahasa, bukan semata-mata sebagai hiburan.

KESIMPULAN

Kajian literatur menunjukkan bahwa *play-based learning* memiliki potensi yang kuat untuk mendukung penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dasar. Aktivitas bermain dapat menciptakan kesempatan untuk melakukan pengulangan bermakna, menghubungkan kata dengan gambar dan tindakan, menggunakan kosakata dalam interaksi, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik. Berbagai bentuk permainan, baik non-digital maupun digital, dapat digunakan selama dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak.

Namun, efektivitas *play-based learning* tidak dapat disimpulkan hanya berdasarkan unsur kesenangan atau penggunaan permainan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode bermain tidak selalu menghasilkan perbedaan skor yang signifikan dibandingkan metode konvensional. Oleh sebab itu, pendekatan yang disarankan adalah mengombinasikan permainan dengan pengenalan kosakata, latihan terstruktur, dan kegiatan penguatan.

Keterbatasan kajian ini terletak pada penggunaan sumber sekunder sehingga tidak menghasilkan data eksperimen langsung mengenai peningkatan kosakata peserta didik di sekolah dasar tertentu. Penelitian berikutnya dapat menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok eksperimen dan kontrol untuk menguji pengaruh *play-based learning* terhadap skor penguasaan kosakata, retensi kosakata, motivasi, dan keterampilan komunikasi peserta didik. Penelitian juga perlu mempertimbangkan jenis permainan, durasi intervensi, usia peserta didik, serta karakteristik lingkungan sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang memberikan dukungan dalam penyusunan kajian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada para peneliti yang karya ilmiahnya menjadi sumber dalam analisis mengenai pembelajaran berbasis bermain dan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Aosail, A. B. F., Lamouchi, A., & Ibrahim, S. A. (2024). Digital games for learning vocabulary: The effects on foreign language anxiety, buoyancy, online engagement, and vocabulary learning. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal*. <https://callej.org/index.php/journal/article/view/481>
- Allee, K. A., Clark, M. H., Roberts, S. K., & others. (2023). Exploring play, executive function, and academic achievement in two Title I kindergartens. *Journal of Research in Childhood Education*. <https://doi.org/10.1080/02568543.2022.2139784>
- Astuti, W., & Yafie, E. (2025). A systematic literature review on language development strategies in early childhood education: Effective pedagogical approaches. *Mimbar Pendidikan*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbardik/article/view/82960>
- Barrun, J. S., & Gilbas, S. A. (2024). Students' gains in English as a second or foreign language through game-based learning: A meta-analysis. *OKARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*. <https://ejournal.uinmadura.ac.id/index.php/okara/article/view/15127>
- Cigerci, F. M., Bozan, M. A., & Cennetkusu, N. G. (2025). Gamification and vocabulary teaching: Insights from a systematic review. *International Journal of Technology in Education*. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1486510>
- Li, X., Kangas, M., & Zhang, J. (2025). Comparing the effects of playful pedagogical activities and traditional methods on EFL vocabulary learning. *International Journal of Game-Based Learning*. <https://www.igi->

global.com/article/comparing-the-effects-of-playful-pedagogical-activities-and-traditional-methods-on-efl-vocabulary-learning/389046

- Novozhenina, A., & Carmona, Y. A. J. (2025). 15 years of research on teaching English vocabulary to children: A Scopus-based review. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/16590>
- Pradheepa, A., Gurusamy, K., & others. (2025). The role of language games in enhancing vocabulary acquisition: A meta-analysis. *Australian Journal of Applied Linguistics*, 8(1). <https://castledown.com/journals/ajal/article/view/ajal.v8n1.2073>
- Sinha, E., & Kumar, G. (2026). Effect of game-based learning on non-cognitive skills and the affective domain of learners: A systematic review. *Journal of Interdisciplinary Studies in Education*. <https://ojed.org/jise/article/view/10834>
- Sofiana, N., Putri, A. R., & others. (2025). “Lingo Climb” for vocabulary learning: Developing a game-based learning tool for elementary EFL students. *Journal on English as a Foreign Language*. <https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/jefl/article/view/9714>
- Sosa, J. P. T. (2025). Serious games in primary EFL: Systematic review of games, design and outcomes. *El Guiniguada*. <https://ojsspd.c.ulpgc.es/ojs/index.php/ElGuiniguada/article/download/2014/2145/9638>
- Sitompul, S. H., Ahmad, H. A., & Sulistyaningtyas, T. (2025). Game and song integration as vocabulary learning tools for EFL students: A systematic review. *Salingka*. <https://salingka.ppjbsip.com/index.php/SALINGKKA/article/view/1112>
- Vnucko, G., & Klimova, B. (2023). Exploring the potential of digital game-based vocabulary learning: A systematic review. *Systems*, 11(2), 57. <https://doi.org/10.3390/systems11020057>
- Xiong, Z., Wu, J. G., & Lee, K. W. (2024). Research trends and hotspots of digital game-based vocabulary learning (2008–2023): A scientometrics review. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*. <https://www.igi-global.com/article/research-trends-and-hotspots-of-digital-game-based-vocabulary-learning-2008-2023/366656>
- Yang, Y. F., Goh, A. P. I., Hu, C. C., Chen, N. S., & others. (2025). Digital game-playing to enhance English vocabulary and content learning among anxious foreign language students. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/09588221.2024.2371383>
- Yang, Y. (2025). AI-supported L2 vocabulary acquisition: A systematic review from 2015 to 2023. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13417-8>
- Zhang, R., Zou, D., & Cheng, G. (2025). Self-regulated digital game-based vocabulary learning: Motivation, application of self-regulated learning strategies, EFL vocabulary knowledge development, and related outcomes. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/09588221.2024.2344555>
- Zhou, S. (2024). Gamifying language education: The impact of digital game-based learning on Chinese EFL learners. *Humanities and Social Sciences Communications*. <https://www.nature.com/articles/s41599-024-04073-3>
- Guevara, C., Bonilla-Jurado, D., & others. (2025). Game-Learning: A tangible RFID-based gamified system integrating pictophonics and reinforcement learning to accelerate early grapheme–phoneme acquisition. *Frontiers in Education*. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1623948>
- Ishak, N. I., Kamal, S. S. L. A., Alias, N. Z., & others. (2025). Characteristics of ESL family literacy programmes: A systematic literature review. *Cogent Education*. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2494454>
- Othman, N., Azri, S. N. F., Omar, R., & others. (2025). A scoping review of play-based learning methods in relation to children literacy development. *Kristu Jayanti Journal of Management Sciences*. <https://www.kristujayantijournal.com/index.php/ijcm/article/view/2439>