

REFERENCES

- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, 3(3), 21-34.
- Aprilia, F. (2021). Akuisisi fonologi anak usia 20 bulan dalam konteks percakapan sehari-hari: sebuah tinjauan psikolinguistik. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(2), 247-254.
- Aprilia, F. (2022). Acquisition of early childhood phonology: a case study of a 24 months toddler in Palembang. *English Community Journal*, 6(1), 16-22.
- Aprilia, F., Neisya., & Sonia, F. (2023). Word formation process in Adele's "30" song album: A comprehensive morphological analysis. *Retorika: Jurnal Ilmu Bahasa*, 9(1), 125-134.
- Arsanti, M. (2014). Pemerolehan bahasa pada anak (kajian psikolinguistik). *Jurnal PBSI*, 3(2), 1-24.
- Ashraf, H., Motlagh, F. G., & Salami, M. (2014). The impact of online games on learning English vocabulary by Iranian (low-intermediate) EFL learners. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 98(24), 286-291.
- Arifin, S., Hermoyo, R. P., & Ridlwan, M. (2023). Dampak film spongebob dan game online terhadap pemerolehan bahasa kedua anak usia 6 tahun. *Prosiding Samasta*.
- Dhieni, N., Fridani, L., & Psych, S. P. M. (2017). Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. Paud Module. Retrieved from <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PAUD410602-M1.pdf>
- Fatmawati, S. R. (2015). Pemerolehan bahasa pertama anak menurut tinjauan psikolinguistik. *Lentera*, 17(1), 429-430.
- Harisma, R. (2022). *Modul Vocabulary* (Vol. 1). Umsu Press.
- Hafifah, S., Adawiyah, R., & Putra, D. A. K. (2022). Dampak game online terhadap pemerolehan bahasa kedua pada anak. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 19-35.
- Huda, N. (2017). Model pemerolehan bahasa Arab sebagai bahasa asing pada peserta didik *non-native speaker* (kajian teori psikolinguistik). *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 95-105.
- Isna, A. (2019). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 62-69.
- Julianto, S. (2018). *Pemaknaan life satisfaction pada anak laki-laki dalam keluarga orangtua tunggal* (Doctoral Dissertation, Unika Soegijapranata Semarang).
- Kacetyl, J., & Klímová, B. (2019). Use of smartphone applications in english language learning—A challenge for foreign language education. *Education Sciences*, 9(3), 1-9
- Kaharuddin, K., & Yuliartati, Y. (2021). Kajian pembelajaran bahasa (psikolinguistik) di UPT SMA Negeri 12 Bulukumba. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 10(2), 7-9.
- Karagoz, E., & Cobanoglu, H. K. (2022). Design of Common European Framework of Reference for languages (CEFR) based web platform for learning english through video scenes. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Uygulamalı Bilimler Dergisi*, 6(1), 78- 91.
- Lestari, A., & Maria, L. A. S. (2013). Pemerolehan kosakata bahasa Indonesia anak usia 3-6 tahun pada Pendidikan Anak Usia Dini Bina Harapan. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya*, 3(1), 151-162.
- Levitt, H. M., Bamberg, M., Creswell, J. W., Frost, D. M., Josselson, R., & Suárez- Orozco, C. (2018). Journal article reporting standards for qualitative primary, qualitative meta-analytic, and mixed methods research in psychology: The APA Publications and Communications Board task force report. *American Psychologist*, 73(1), 26–46
- Lisnawati, I. (2008). *Psikolinguistik dalam Pembelajaran Bahasa*. Educare.
- Neisya, N., Aprilia, F., & Anita, A. (2023). The Subaltern's voices in the Rupi Kaur's selected poems: A reflection of multicultural education. *Indonesian Research Journal in Education |IRJE|*, 7(1), 136-147.

- Perveen, A., Asif, M., Mehmood, S., Khan, M. K., & Iqbal, Z. (2016). Effectiveness of language games in second language vocabulary acquisition. *Science International*, 28(1), 633-637.
- Prastius, E. (2020). Pengaruh game online terhadap kemampuan berbahasa Inggris. *Computer Based Information System Journal*, 8(2), 29-36.
- Putri, N. E., Susanto, A., & Nur, T. (2022). Pengaruh konten Youtube gaming terhadap pemerolehan bahasa anak usia tiga sampai enam tahun. *Perspektif*, 1(5), 460-470.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak game online Mobile Legends: Bang Bang terhadap mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6-12.
- Ramdhani, M. I., & Amalia, S. (2023). *Pocket Book of Linguistics*. Yayasan Corolla Education Centre.
- Sagala, R. W. (2019). Language acquisition pada anak periode linguistik. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 84-89.
- Schmitt, N. (2019). Understanding vocabulary acquisition, instruction, and assessment: A research agenda. *Language Teaching*, 52(2), 261-274.
- Sharp, J., & Thomas, D. (2019). *Fun, taste, & games: An aesthetics of the idle, unproductive, and otherwise playful*. MIT Press.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177-200.
- Sunandari, S., Nurhudayah, A. A., Ayuni, D., & Baharuddin, N. (2023). Pengaruh game online terhadap perbendaharaan kata siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 11685-11690.
- Ulfiah, F. (2020). Enriching students'english vocabulary using "Hello English" application. (Undergraduate Thesis, Universitas Muhammadiyah Makassar).
Vocab kitchen <https://www.vocabkitchen.com/>
- Widyahening, C. E. T., & Sufa, F. F. (2022). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135-1145.
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan game edukasi *Science Adventure* untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Pendidikan Sains Indonesia journal*, 7(2), 91-100.
- Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). Bahasa, Fungsi bahasa, dan Konteks Sosial. Modul Pengantar Linguistik Umum. Retrieved from <http://repository.ut.ac.id/4240/1/BING4214-M1.pdf>.