



Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris pada Pembelajar Muda: Studi Kasus tentang Paparan Bahasa Inggris (*Young Learners' Acquisition of English Vocabulary: A Case Study of English Language Exposure*)

Ahmad Abdul Fathir Mohi¹, Hasanuddin Fatsah², Haris Danial³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo

fathir.mohi10@gmail.com¹, hasanuddin@ung.ac.id², harisdanial@ung.ac.id³

Article Info	Abstract
Article history: Received: 19 Agustus 2026 Revised: 29 September 2026 Accepted: 29 September 2026 Keywords: Young Learners Vocabulary Acquisition English Language Exposure Interactive Exposure EFL Kata Kunci: Pembelajar Muda Pemerolehan Kosakata Paparan Bahasa Inggris Paparan Interaktif EFL	This study investigates the types of English language exposure that contribute to vocabulary development among young learners in an English as a Foreign Language (EFL) context in Gorontalo Province, a peripheral region in Indonesia. Utilizing a qualitative case study design, data were gathered from six young learners aged 8–12 years who were selected through purposive sampling. To ensure data triangulation, three qualitative instruments were employed: an adapted Checklist for English Language Exposure (CELE), semi-structured interviews, and naturalistic observations, followed by Braun and Clarke's thematic analysis. The findings indicate that school, home, peer, and media exposure contribute differently to vocabulary acquisition. While formal school exposure often results in rigid and limited academic vocabulary, informal media exposure serves as a powerful catalyst for incidental vocabulary learning but triggers a linguistic bottleneck in oral production. Crucially, this study identifies "Interactive Exposure" as a significant new domain that bridges language input and productive vocabulary mastery, enabling learners to achieve fluid and contextual lexical competence through active or functional real-time interactions, such as online multiplayer gaming or naturalistic communication. In conclusion, vocabulary acquisition is determined not merely by input frequency, but by the interactive quality, affective engagement, and meaningful context of the exposure. Therefore, EFL pedagogy for young learners must transition toward embedding interactive and ecological digital spaces to foster productive vocabulary mastery. Abstrak Penelitian ini menginvestigasi jenis-jenis paparan bahasa Inggris yang berkontribusi terhadap perkembangan kosakata pada pembelajar muda dalam konteks Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (English as a Foreign Language/EFL) di Provinsi Gorontalo, sebuah wilayah periferi di Indonesia. Menggunakan desain studi kasus kualitatif, data dikumpulkan dari enam pembelajar muda berusia 8–12 tahun yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Guna memastikan triangulasi data, tiga instrumen kualitatif diterapkan: Checklist for English Language Exposure (CELE) yang telah diadaptasi, wawancara semi-terstruktur, dan observasi naturalistik, yang kemudian diikuti dengan analisis tematik model Braun dan Clarke. Temuan penelitian menunjukkan bahwa paparan di sekolah, rumah, teman sebaya, dan media memberikan kontribusi yang berbeda terhadap pemerolehan kosakata. Meskipun paparan formal di sekolah sering kali menghasilkan

kosakata akademik yang kaku dan terbatas, paparan media informal berfungsi sebagai katalis yang kuat bagi pembelajaran kosakata secara insidental, namun memicu hambatan (bottleneck) linguistik pada produksi lisan. Secara krusial, penelitian ini mengidentifikasi "Paparasi Interaktif" sebagai ranah baru yang signifikan yang menjembatani input bahasa dan penguasaan kosakata produktif, sehingga memungkinkan pembelajar mencapai kompetensi leksikal yang fasih dan kontekstual melalui interaksi aktif atau fungsional secara waktu nyata (real-time), seperti bermain gim daring multipemain atau komunikasi naturalistik. Kesimpulannya, pemerolehan kosakata tidak hanya ditentukan oleh frekuensi input, melainkan oleh kualitas interaktif, keterlibatan afektif, dan konteks yang bermakna dari paparan tersebut. Oleh karena itu, pedagogi EFL bagi pembelajar muda harus bertransisi menuju integrasi ruang digital yang interaktif dan ekologis untuk mendorong penguasaan kosakata produktif.

Corresponding Author:

Ahmad Abdul Fathir Mohi
Fakultas Sastra dan Budaya
Universitas Negeri Gorontalo
fathir.mohi10@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang saling terhubung saat ini, penguasaan kosakata bahasa Inggris pada pembelajar muda (*young learners*) telah menjadi komponen krusial dalam pendidikan bahasa sejak dini. Kosakata berfungsi sebagai fondasi utama dari seluruh keterampilan berbahasa yang memungkinkan pembelajar untuk memahami, memproduksi, dan menginterpretasikan pesan secara efektif (Chiriac, 2025). Bagi anak-anak, proses ini bukan sekadar tugas linguistik mekanis, melainkan sebuah pengalaman kognitif dan sosial yang dibentuk oleh rasa ingin tahu dan intensitas paparan bahasa. Berdasarkan teori *Input Hypothesis* dari Krashen (1982), akuisisi kosakata idealnya terjadi sebagai proses bawah sadar yang alami melalui paparan input yang dapat dipahami (*comprehensible input*) secara berulang dalam konteks yang bermakna, mirip dengan bagaimana anak-anak memperoleh bahasa pertama mereka. Dalam konteks Indonesia sebagai negara *Expanding Circle*, bahasa Inggris berstatus sebagai bahasa asing (*English as a Foreign Language/EFL*). Oleh karena itu, investasi pedagogis pada usia dini sangat ditekankan untuk meningkatkan kesiapan linguistik generasi muda dalam komunikasi global.

Sejumlah literatur terbaru dalam sepuluh tahun terakhir menunjukkan bahwa efektivitas pengembangan leksikal anak sangat dipengaruhi oleh inovasi metode pembelajaran dan diversifikasi ekologi paparan. Penelitian oleh Utami dan Daulay (2024) serta Hadijah et al. (2020) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran inovatif seperti gamifikasi, *mobile-assisted vocabulary learning*, dan pemanfaatan platform YouTube secara signifikan meningkatkan retensi leksikal dan pertumbuhan kosakata insidental pada anak-anak. Arini dan Suwarso (2024) serta Rahman dan Nabhan (2023) juga mendemonstrasikan bahwa perangkat digital seperti *Baamboozle* dan *Hello English* memberikan paparan multisensori yang memperluas jangkauan kosakata pembelajar melampaui batas-batas kelas tradisional. Lebih lanjut, penelitian longitudinal oleh Logue et al. (2025) menegaskan bahwa perkembangan kosakata anak sangat diprediksi oleh faktor eksternal, yakni kuantitas dan kekayaan input lingkungan linguistik (*richness of linguistic environment*), yang berinteraksi dengan faktor internal seperti motivasi dan kesiapan kognitif.

Namun demikian, lanskap empiris di Indonesia masih menunjukkan adanya paradoks dan kesenjangan (*gap*) yang signifikan antara instruksi formal dan realitas kemampuan berbahasa siswa. Di satu sisi, pembelajaran bahasa Inggris di banyak wilayah Indonesia—khususnya area non-urban—masih sangat berorientasi pada buku teks (*textbook-oriented*), minim interaksi autentik, dan memiliki keterbatasan alokasi waktu pengajaran. Keterbatasan ini menghasilkan pengetahuan kosakata yang luas tetapi dangkal (*broad but shallow*), di mana siswa mengenali banyak kata tetapi miskin pemahaman kontekstual dan fleksibilitas penggunaan. Di sisi lain, fenomena di lapangan menunjukkan adanya anak-anak yang memiliki kecakapan berbicara luar biasa secara otodidak hanya melalui paparan digital informal (seperti *game* Minecraft/Roblox dan kanal YouTube Ryan's World) tanpa pernah mengikuti kursus formal. Kesenjangan dan ketidakkonsistenan antara hasil instruksi formal sekolah dan efisiensi paparan digital informal inilah yang mendasari pentingnya urgensi penelitian ini dilakukan.

Analisis Kesenjangan (*Gap Analysis*) dan Pernyataan Kebaruan (*Novelty Statement*) Pentingnya riset ini terletak pada kebutuhan kritis untuk mengeksplorasi bagaimana variasi domain paparan—baik formal maupun informal—dapat dioptimalkan untuk mengatasi stagnasi kemampuan berbicara siswa akibat minimnya modalitas kosakata. Sementara itu, keunikan riset ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu terletak pada lokus ekologi. Mayoritas penelitian EFL di Indonesia berpusat pada wilayah perkotaan atau daerah yang telah maju. Penelitian ini mengambil latar di Gorontalo, sebuah wilayah perifer yang dicirikan oleh keterbatasan akses bahasa Inggris di luar kelas, kompetensi guru yang tidak merata, dan kesenjangan literasi digital yang nyata. Sebagai ekologi EFL yang jarang diteliti (*under-studied*), Gorontalo menawarkan konteks yang unik untuk memetakan bagaimana faktor lingkungan eksternal berinteraksi dengan agensi personal anak dalam kondisi keterbatasan input.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai jenis pengalaman paparan bahasa Inggris (*English language exposure*) yang berkontribusi terhadap perkembangan kosakata pada pembelajar muda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (*qualitative case study*) untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengalaman individual subjek. Unit analisis dalam penelitian ini berfokus pada enam pembelajar muda berusia 8–12 tahun di Gorontalo, yang dikategorikan secara seimbang ke dalam dua kelompok paparan: tiga peserta berbasis paparan formal (sekolah) dan tiga peserta berbasis paparan informal (rumah, teman sebaya, dan media) menggunakan kerangka adaptasi *Checklist for English Language Exposure* (CELE) dari Magno et al. (2009)

Untuk memberikan pemahaman yang sistematis, struktur artikel ini dibagi menjadi beberapa bagian. Setelah bagian Pendahuluan yang memaparkan latar belakang, urgensi, dan tujuan riset, artikel akan dilanjutkan dengan Kajian Literatur yang mengulas teori akuisisi kosakata dan kerangka domain paparan Magno et al. (2009) Bagian ketiga adalah Metode Penelitian yang menjelaskan seleksi partisipan, instrumen CELE, dan teknik triangulasi data melalui wawancara serta observasi. Bagian keempat menyajikan Temuan dan Pembahasan yang menguraikan klasifikasi profil partisipan serta analisis kritis mengenai pengaruh masing-masing domain terhadap penguasaan leksikal. Artikel ini ditutup dengan Kesimpulan dan Rekomendasi yang merangkum esensi temuan serta implikasi pedagogisnya bagi guru dan orang tua.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain studi kasus kualitatif untuk mengeksplorasi secara mendalam dan bernuansa mengenai fenomena proses pemerolehan kosakata bahasa Inggris pada pembelajar muda (*young learners*) di dalam konteks kehidupan nyata mereka. Pendekatan kualitatif ini dipilih karena kapasitasnya dalam mengungkap data deskriptif yang kaya serta memberikan pemahaman holistik terhadap pengalaman subjektif, strategi, dan tantangan yang dihadapi partisipan yang mungkin terabaikan dalam metode kuantitatif. Mengingat keunikan sosiokultural dan ekologis Provinsi Gorontalo sebagai wilayah periferi dengan paparan bahasa Inggris yang terbatas dan tidak merata dibandingkan kota-kota besar di Indonesia, metode ini memberikan fleksibilitas dan kedalaman interpretasi yang tinggi untuk menangkap realitas pemerolehan bahasa di wilayah yang masih jarang diteliti ini. Kehadiran peneliti dalam penelitian kualitatif ini bertindak sebagai instrumen utama (*key instrument*) yang mengumpulkan data secara langsung melalui interaksi interpersonal yang bersahabat dengan anak-anak tanpa melakukan intervensi terhadap lingkungan alami mereka.

Sasaran penelitian atau subjek penelitian ini adalah enam orang pembelajar muda (*young learners*) yang dipilih secara sengaja menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria inklusi yang ketat dengan mengambil lokasi di ruang belajar sekolah, lingkungan rumah, serta platform komunikasi daring yang disesuaikan dengan kenyamanan partisipan selama kurun waktu penelitian yang komprehensif hingga mencapai titik saturasi data.. Kriteria seleksi partisipan tersebut mewajibkan anak berusia antara 8–12 tahun yang berada dalam fase krusial perkembangan kognitif dan linguistik (Cameron, 2001), memiliki minimal satu tahun paparan bahasa Inggris yang konsisten baik di sekolah maupun interaksi digital, mendapat persetujuan tertulis dari orang tua (*parental consent*), serta merepresentasikan salah satu dari dua profil paparan yang kontras. Enam partisipan tersebut diklasifikasikan secara seimbang ke dalam dua kelompok, yaitu tiga anak yang mendominasi paparan formal berbasis sekolah (*school-based exposure*) seperti M1, F1, dan M2, serta tiga anak yang mendominasi paparan informal berbasis media (*media-based exposure*) yang mencakup konteks rumah, teman sebaya, dan media digital seperti M4, F2, dan M3.

Pengembangan instrumen dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mengombinasikan tiga instrumen kualitatif utama untuk memastikan triangulasi metode. Instrumen pertama adalah *English Exposure Questionnaire* yang diadaptasi dari *Checklist for English Language Exposure* (CELE) oleh Magno et al. (2009), yang telah dimodifikasi agar ramah anak guna menyaring dan mengategorikan partisipan berdasarkan dominasi frekuensi paparan di empat domain utama yaitu rumah, teman, sekolah, dan media. Instrumen kedua berupa Pedoman Wawancara Semi-Terstruktur (*Semi-Structured Interview Guide*) yang dilakukan dalam bentuk percakapan santai untuk menggali persepsi anak, media favorit mereka, serta cara

mereka mengingat kata-kata baru, yang seluruh sesinya direkam menggunakan audio atas izin orang tua. Instrumen ketiga adalah Observasi Naturalistik (*Naturalistic Observation*), di mana peneliti bertindak sebagai pengamat non-partisipan untuk merekam penggunaan kosakata bahasa Inggris secara spontan dan tidak diminta saat anak-anak melakukan aktivitas alami mereka, seperti bermain permainan video, menonton YouTube, atau belajar di kelas. Kombinasi instrumen ini memberikan validitas ekologis yang kuat karena hasil pelaporan mandiri dari kuesioner dan wawancara diverifikasi langsung oleh perilaku berbahasa nyata di lapangan.

Analisis data mengeksekusi lima tahapan analisis tematik model Braun dan Clarke (2006) meliputi: (1) familiarisasi data melalui transkripsi verbatim, (2) pengodean manual, (3) pengategorian ke dalam domain paparan, (4) pengembangan tema pola berulang, dan (5) interpretasi/kontekstualisasi dengan literatur teoretis. Keabsahan data (*trustworthiness*) dijamin melalui triangulasi sumber, triangulasi metode, serta teknik *member-checking* untuk menghasilkan temuan yang reliabel dan valid, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Temuan Penelitian

Bagian hasil penelitian ini menyajikan data empiris yang diperoleh dari proses pengumpulan data secara holistik melalui kuesioner adaptasi *Checklist for English Language Exposure* (CELE), wawancara semi-terstruktur yang mendalam bersama enam partisipan pembelajar muda (*young learners*) di Provinsi Gorontalo, serta observasi naturalistik di lapangan. Berasaskan pada kerangka kerja ekologi kebahasaan yang diadaptasi dari Carlo Magno et al. (2009), data mula-mula dipetakan ke dalam empat domain utama paparan bahasa, yakni lingkungan sekolah, lingkungan rumah, lingkungan teman sebaya, dan lingkungan media digital. Melalui analisis tematik model Braun dan Clarke yang ketat, data tidak sekadar dikelompokkan berdasarkan frekuensi masukan, melainkan dieksplorasi secara kualitatif untuk mengungkap bagaimana proses belajar leksikal (*lexical learning process*) terjadi pada masing-masing anak. Kontribusi empiris paling signifikan dari penelitian ini adalah munculnya satu klasifikasi paparan baru di luar model dualistik tradisional formal-informal, yang diidentifikasi sebagai Paparan Interaktif (*Interactive Exposure*). Temuan ini menjawab secara tuntas pertanyaan penelitian mengenai jenis paparan yang dialami pembelajar dan bagaimana karakteristik masing-masing jenis paparan tersebut berkontribusi secara spesifik terhadap status penguasaan kosakata (*vocabulary mastery status*) mereka.

Untuk memberikan gambaran matriks yang transparan mengenai profil linguistik keenam partisipan, variasi proses belajar, serta hasil akhir penguasaan kosakata mereka, data temuan awal dirangkum ke dalam tabel profil lintas-kasus di bawah ini.

Tabel 1. Profil Komprehensif Jenis Paparan dan Penguasaan Kosakata Partisipan

Tipe Paparan Utama	Inisial Partisipan, Jenis Kelamin & Usia	Karakteristik Proses Belajar (Learning Process)	Status Penguasaan Kosakata (Vocabulary Mastery)
Formal Exposure	M1 (Laki-laki, 12 Tahun)	<i>Passive Reception</i> : Bergantung penuh pada instruksi eksplisit kelas, mencatat, menghafal daftar kata (<i>rote memorization</i>) tanpa aplikasi praktis.	<i>Limited Vocabulary</i> : Hanya menguasai kosakata level rekognisi dasar, lumpuh saat produksi spontan.
Formal Exposure	M2 (Laki-laki, 11 Tahun)	<i>Guided Practice</i> : Berfokus pada pengerjaan tugas terstruktur, latihan berbasis pola, dan konfirmasi jawaban langsung dari guru kelas.	<i>Developing Vocabulary</i> : Kosakata berkembang secara akademis namun kaku dan terbatas pada stimulasi berpola.
Informal Exposure	M4 (Laki-laki, 12 Tahun)	<i>Passive Reception</i> : Konsumsi mandiri media digital satu arah seperti video YouTube dan tayangan animasi tanpa interaksi sosial fisik.	<i>Limited (Receptive) Vocabulary</i> : Pemahaman mendengarkan sangat luas, namun mengalami hambatan produksi lisan (<i>bottleneck</i>).
Informal Exposure	F2 (Perempuan, 12 Tahun)	<i>Passive Reception</i> : Penyerapan bahasa secara insidental lewat lirik musik pop internasional dan platform TikTok, disertai kecemasan berbicara.	<i>Developing but Weak</i> : Memiliki memori kosakata yang kaya tetapi tidak aktif dan sangat rapuh dalam performa komunikasi.

Interactive Exposure	F1 (Perempuan, 12 Tahun)	<i>Active Interaction:</i> Komunikasi dua arah secara naturalistik dengan guru dan teman sebaya di sekolah, melampaui batas kurikulum formal.	<i>Productive Vocabulary Mastery:</i> Penguasaan kosakata yang kokoh, aktif, cair, dan adaptif dalam konteks percakapan nyata.
Interactive Exposure	M3 (Laki-laki, 13 Tahun)	<i>Functional Interaction:</i> Negosiasi makna secara intensif melalui komunikasi suara dan teks dalam komunitas permainan daring (<i>online gaming</i>).	<i>Functional Vocabulary Mastery:</i> Penguasaan leksikal yang sangat fasih, kontekstual, dan responsif terhadap situasi komunikasi fungsional.

3.1.1 Eksplorasi Domain Paparan Formal: Dinamika Ranah Sekolah dan Pembelajaran Terstruktur

Temuan data pada domain Paparan Formal yang diwakili secara mendalam oleh partisipan M1 dan M2 menunjukkan bahwa sekolah masih menjadi institusi primer penyedia input bahasa Inggris di Provinsi Gorontalo, meskipun dengan karakteristik yang sangat mekanis. Pada kasus M1, analisis data wawancara dan observasi kelas mengungkap bahwa seluruh pengalaman bahasanya bersifat *Passive Reception*. M1 terpapar bahasa Inggris hanya pada saat jam pelajaran berlangsung, di mana aktivitas dominan adalah menyalin kosakata dari papan tulis, mendengarkan ceramah guru, dan menghafal daftar kata demi persiapan ujian tertulis. M1 tidak pernah menginisiasi penggunaan bahasa di luar instruksi guru. Logika analitis dari data observasi menunjukkan bahwa metode ini menempatkan kosakata dalam memori jangka pendek yang terisolasi. Akibatnya, status penguasaan kosakata M1 dikategorikan sebagai *Limited Vocabulary*. Ketika peneliti mencoba menstimulasi M1 dengan pertanyaan lisan sederhana di luar teks buku, M1 mengalami kegagalan total dalam memproduksi kata secara verbal, meskipun ia mengenali makna kata tersebut saat ditunjukkan dalam bentuk tulisan. Hal ini membuktikan bahwa paparan formal yang bersifat pasif-reseptif hanya membangun kemampuan rekognisi visual awal tanpa mengaktifkan jalur pemrosesan bahasa untuk penggunaan produktif.

Sementara itu, partisipan M2 menunjukkan variasi proses belajar yang sedikit lebih dinamis yang dikategorikan sebagai *Guided Practice*. Berdasarkan pengisian kuesioner CELE, M2 memiliki alokasi waktu belajar yang lebih disiplin karena didukung oleh motivasi instrumental untuk mendapatkan nilai akademis yang tinggi. Di dalam kelas, M2 sangat aktif merespons lembar kerja siswa (LKS), menyelesaikan latihan tata bahasa, dan mengikuti pola kalimat (*sentence patterns*) yang dicontohkan oleh guru. Data wawancara mengonfirmasi bahwa M2 merasa percaya diri apabila berbicara menggunakan naskah atau template kalimat yang telah disediakan sebelumnya. Namun, analisis mendalam terhadap catatan observasi naturalistik membuktikan bahwa kemampuan leksikal M2 bersifat sangat kaku. Status penguasaan kosakata M2 berada pada level *Developing Vocabulary*, yang berarti ia memiliki bank kata yang cukup memadai untuk kebutuhan akademis dasar sekolah, tetapi kemampuan memilih dan menempatkan kata tersebut runtuh ketika ia dihadapkan pada situasi komunikasi nyata yang tidak terstruktur atau di luar prediksi instruksional kelas. Fenomena M1 dan M2 menegaskan bahwa paparan formal di wilayah periferi cenderung mengagungkan akurasi gramatikal di atas kelancaran komunikasi, sehingga memenjarakan potensi leksikal anak dalam batas-batas kertas ujian.

3.1.2 Eksplorasi Domain Paparan Informal: Kekayaan Leksikal dari Konsumsi Media Digital Satu Arah

Domain Paparan Informal menyajikan potret yang berkebalikan melalui data yang digali dari partisipan M4 dan F2, di mana media digital muncul sebagai ruang imersi mandiri yang sangat dominan bagi generasi muda di Gorontalo. Partisipan M4 menghabiskan waktu rata-rata dua hingga tiga jam setiap hari untuk menonton video di platform YouTube, terutama konten yang berkaitan dengan ulasan permainan video (*gaming reviews*) dan animasi berbahasa Inggris. Dari kuesioner dan wawancara, diketahui bahwa M4 melakukan aktivitas ini murni demi hiburan, sehingga proses pemerolehan kosakata terjadi secara tidak sengaja atau insidental (*incidental vocabulary learning*). Hasil analisis menunjukkan bahwa M4 memiliki pemahaman auditori yang luar biasa kaya; ia mampu memahami instruksi narator video yang cepat dan mengenali berbagai istilah modern. Namun, karena aktivitas ini bersifat *Passive Reception* tanpa adanya interaksi sosial atau tuntutan untuk merespons kembali secara verbal, M4 mengalami penyumbatan linguistik (*linguistic bottleneck*). Status kosakata M4 berada pada level *Limited (Receptive) Vocabulary*, di mana terjadi jurang pemisah yang ekstrem antara kemampuan memahami (*comprehending*) dan kemampuan memproduksi (*producing*) kata. Ketika diwawancarai, M4 mengeluhkan bahwa kata-kata yang ia ketahui seolah-olah terkunci di dalam kepalanya dan lidahnya terasa kaku saat mencoba melafalkannya secara lisan.

Dinamika yang serupa tapi lebih rapuh secara psikologis ditemukan pada kasus F2. Data dari wawancara semi-terstruktur memperlihatkan bahwa F2 sangat gemar mendengarkan musik pop barat dan

menjelajahi konten video pendek di platform TikTok. F2 mampu menirukan pelafalan lirik lagu dengan sangat baik saat menyanyi sendiri dan menghafal frasa-frasa ekspresif yang populer di media sosial. Karakteristik belajarnya diklasifikasikan sebagai *Passive Reception* yang termediasi oleh ketertarikan afektif pada budaya populer. Kendati demikian, status kosakata F2 dikategorikan sebagai *Developing but Weak*. Kelemahan utama F2 bersumber dari faktor internal berupa kecemasan bahasa yang sangat tinggi (*high language anxiety*). F2 memiliki memori kosakata yang cukup luas di otaknya, tetapi karena ia tidak pernah mempraktikkannya dengan teman sebaya atau keluarga di dunia nyata, ia merasa sangat tidak aman (*insecure*) terhadap aksen dan kebenaran bicaranya. Selama sesi observasi, ketika diajak berkomunikasi langsung menggunakan bahasa Inggris, F2 cenderung menarik diri, menunduk, dan memilih menjawab menggunakan bahasa daerah atau bahasa Indonesia. Kasus M4 dan F2 memberikan bukti empiris yang kuat bahwa paparan masukan (*input exposure*) yang melimpah dari media digital canggih sekalipun tidak akan pernah otomatis bermutasi menjadi keterampilan berbicara aktif jika pembelajar terjebak dalam pola konsumsi visual yang searah dan pasif.

3.1.3 Kemunculan Kriteria Baru: Konstruksi Teoretis Paparan Interaktif (Interactive Exposure)

Temuan paling fundamental dan menjadi warna baru dalam artikel ini adalah teridentifikasinya kategori Paparan Interaktif (*Interactive Exposure*) sebagai penentu utama keberhasilan penguasaan bahasa produktif pada anak. Kategori ini muncul dari hasil analisis silang (*cross-case analysis*) terhadap data partisipan F1 dan M3 yang menunjukkan lompatan kompetensi leksikal yang radikal dibandingkan empat partisipan sebelumnya. Paparan Interaktif didefinisikan sebagai sebuah kondisi di mana pembelajar mengintegrasikan masukan bahasa (baik dari sekolah maupun media) ke dalam ruang komunikasi dua arah yang menuntut adanya negosiasi makna (*negotiation of meaning*), koreksi langsung, dan adaptasi konteks secara waktu-nyata (*real-time*). Pada domain ini, bahasa Inggris bukan lagi diposisikan sebagai objek hafalan akademis atau instrumen hiburan pasif, melainkan bertransformasi menjadi alat sosial-fungsional yang hidup untuk mencapai tujuan tertentu dalam ekosistem sosiokultural anak.

Partisipan F1 mewakili profil *Active Interaction* di lingkungan fisik sekolah dan komunitas pertemanannya. Berdasarkan lembar observasi naturalistik, F1 secara konsisten menunjukkan keberanian untuk menggunakan bahasa Inggris di luar jam pelajaran kelas formal. Ia sering kali menyapa guru bahasa Inggris menggunakan ekspresi kasual, bercanda dengan teman sebaya menggunakan frasa bahasa Inggris, dan mencoba mendiskusikan tugas-tugas sekolah secara bilingual. Data wawancara mengungkap bahwa F1 memiliki motivasi integratif yang sangat kuat; ia memandang bahasa Inggris sebagai bagian dari identitas sosialnya yang modern dan menyenangkan. Proses kognitif F1 berjalan secara dinamis karena otaknya terbiasa melakukan pemanggilan leksikal secara cepat (*rapid lexical retrieval*) untuk merespons lawan bicara. Akibatnya, F1 mencapai status *Productive Vocabulary Mastery*. Kosakata yang dikuasainya tidak hanya banyak secara kuantitas, melainkan juga lentur dan tepat secara kontekstual (*vocabulary depth*). F1 tidak takut melakukan kesalahan gramatikal; ketika ia lupa sebuah kata benda spesifik, ia secara intuitif menggunakan teknik sirkumlokusi atau mencari padanan kata lain agar komunikasi tetap berjalan lancar. Hal ini membuktikan bahwa interaksi fisik yang interaktif melatih ketahanan linguistik anak secara luar biasa.

Di sisi lain, partisipan M3 menyajikan temuan yang sangat menarik mengenai bagaimana Paparan Interaktif bermutasi ke dalam ruang ekosistem digital kontemporer melalui aktivitas *Functional Interaction*. M3, yang berusia 13 tahun, adalah seorang pemain aktif permainan daring multipemain (*multiplayer online games*) seperti *Roblox* dan *Minecraft*. Berbeda dengan M4 yang hanya menonton YouTube secara pasif, M3 terlibat penuh dalam komunikasi dua arah menggunakan fitur obrolan suara (*voice chat*) dan teks untuk mengatur strategi permainan bersama anggota timnya yang berasal dari berbagai Negara. Data wawancara dan observasi digital menunjukkan bahwa M3 memperoleh kosakata fungsional tingkat tinggi yang berkaitan dengan taktik, arah, manajemen sumber daya, dan ekspresi sosial. Status kosakata M3 dinilai berada pada tingkat *Functional Vocabulary Mastery*. Bagi M3, kegagalan memilih kosakata yang tepat dalam hitungan detik akan berakibat langsung pada kekalahan timnya dalam permainan. Tekanan fungsional inilah yang memaksa otak M3 untuk menyerap masukan dari pemain lain dan langsung memproduksinya kembali secara instan. Siklus kognitif dari memperhatikan (*noticing*), memahami (*understanding*), mempertahankan (*retention*), hingga menggunakan (*eventual use*) berjalan secara simultan dan berulang-ulang setiap hari. Kasus M3 membuktikan secara empiris bahwa komunitas permainan daring dapat bertindak sebagai lingkungan imersi bahasa yang sangat kuat dan efektif di daerah periferi yang miskin akan paparan bahasa Inggris fisik di ruang publik.

3.1.4 Analisis Kritis Faktor Internal: Kontribusi Motivasi dan Kesiapan Kognitif terhadap Hasil Belajar

Data temuan penelitian ini juga menuntut adanya analisis kritis terhadap faktor-faktor internal pembelajar yang mengondisikan bagaimana paparan bahasa luar diproses oleh masing-masing individu. Dua faktor internal utama yang berhasil diekstraksi dari data wawancara dan kuesioner adalah orientasi motivasi (intrinsik versus ekstrinsik) dan kesiapan kognitif (*cognitive readiness*) anak. Pada kelompok Paparan Formal

(M1 dan M2), motivasi yang mendominasi adalah motivasi ekstrinsik-instrumental, di mana anak belajar demi menghindari hukuman guru, menyenangkan orang tua, atau mengejar nilai ujian yang bagus. Motivasi jenis ini terbukti hanya mengaktifkan pemrosesan kognitif jangka pendek yang dangkal. Anak-anak siap kognitifnya hanya untuk menghadapi tes tertulis yang bersifat rekognisi (pilihan ganda atau menjodohkan kata), tetapi tidak memiliki kesiapan mental untuk menghadapi ketidakpastian dalam percakapan lisan yang spontan.

Sebaliknya, pada kelompok Paparan Informal (M4 dan F2) dan Paparan Interaktif (F1 & M3), motivasi intrinsik-integratif memegang kendali penuh. Mereka mengonsumsi dan menggunakan bahasa Inggris karena merasakan kesenangan langsung, baik dari kepuasan menyelesaikan permainan, menikmati alur cerita video, maupun perasaan bangga karena bisa mengekspresikan diri secara berbeda dari lingkungan sekitar. Namun, perbedaan mendasar antara kelompok informal pasif dan kelompok interaktif terletak pada tingkat kesiapan kognitif produktif mereka. M4 dan F2 memiliki kesiapan kognitif reseptif yang matang (mereka sangat siap untuk mendengar dan memahami), tetapi sistem motorik wicara mereka tidak terlatih. Sementara F1 dan M3 memiliki kesiapan kognitif yang seimbang dan menyeluruh; interaksi yang mereka lakukan secara konstan memaksa otak untuk mengubah memori pasif menjadi memori aktif. Analisis kritis ini menyimpulkan bahwa paparan bahasa eksternal yang melimpah tidak akan memberikan dampak optimal apabila tidak didukung oleh orientasi motivasi intrinsik yang mengarahkan anak untuk aktif berinteraksi, serta kesiapan kognitif yang dilatih melalui pembiasaan produksi bahasa secara terus-menerus dalam konteks ekologis yang mendukung.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi berbagai jenis pengalaman paparan bahasa Inggris (*English language exposure*) yang dialami oleh pembelajar muda (*young learners*) di Provinsi Gorontalo serta kontribusinya terhadap perkembangan kosakata mereka. Melalui analisis tematik mendalam yang mengintegrasikan data kuesioner, wawancara semi-terstruktur, dan observasi naturalistik, ditemukan sebuah lanskap linguistik yang terfragmentasi namun dinamis. Kerangka kerja tradisional yang diadaptasi dari Magno et al. (2009) mengklasifikasikan paparan ke dalam ranah formal dan informal. Namun, rekonstruksi empiris di lapangan memunculkan sebuah kriteria baru yang sangat signifikan, yakni Paparan Interaktif (*Interactive Exposure*).

Secara eksplisit, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa jenis paparan bahasa Inggris tidak dapat lagi dilihat sebagai entitas tunggal atau sekadar akumulasi kuantitas masukan (*input frequency*). Sebaliknya, kualitas konteks, keterlibatan afektif, dan ruang interaksi bermakna bertindak sebagai intermedias utama yang menentukan apakah sebuah paparan bahasa akan mengendap sebagai pengetahuan reseptif yang pasif atau dikonversi menjadi penguasaan leksikal yang produktif dan fungsional.

3.2.1 Paparan Formal (Formal Exposure): Batasan Instruksi Eksplisit dan Polarisasi Akurasi

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajar pada kelompok Paparan Formal (M1 dan M2) memperoleh kosakata bahasa Inggris melalui lingkungan kelas yang terstruktur dan instruksi langsung dari guru. Berdasarkan profil Tabel 3, M1 berada pada tingkat *Passive Reception* (hanya mendengarkan dan menghafal) dengan hasil kosakata yang sangat terbatas (*Limited Vocabulary*). M1 hanya mengenali kata-kata pada level rekognisi dasar tanpa kemampuan memproduksi secara spontan dalam komunikasi nyata. Di sisi lain, M2 menunjukkan tingkat *Guided Practice* (bantuan guru dan pengerjaan tugas terstruktur) dengan status kosakata yang sedang berkembang (*Developing Vocabulary*), namun aplikasinya masih terbatas pada situasi-situasi yang dikontrol ketat oleh instruksi kelas.

Secara kognitif, mekanisme hancurnya kemampuan komunikatif spontan pada kelompok formal ini terjadi karena proses pembelajaran berfokus pada "pemberitahuan" (*noticing*) aturan tata bahasa secara sadar dan penghafalan daftar kata (*rote memorization*) demi pemenuhan penilaian formal. Logika empiris menjelaskan bahwa pola ini menciptakan beban kognitif yang kaku. Pembelajar menjadi terlalu cemas akan kesalahan struktur (*monitor-overuser* dalam terminologi Monitor Theory), sehingga kelancaran (*fluency*) dikorbankan demi akurasi formal.

Temuan ini selaras dengan argumen Kachru (1992) mengenai karakteristik lingkaran memperluas (*Expanding Circle*), di mana pembelajar di Indonesia memperoleh bahasa Inggris utamanya lewat instruksi formal dan paparan termediasi, bukan imersi naturalistik. Keterbatasan waktu instruksional di kelas formal Gorontalo serta ketergantungan yang tinggi pada buku teks (*textbook-oriented*) menyebabkan masukan kosakata yang diterima menjadi luas namun dangkal (*broad but shallow*). Hal ini sejalan dengan kritik Musthafa (2010) bahwa pengajaran bahasa Inggris di wilayah non-urban Indonesia sering kali gagal memfasilitasi penggunaan bahasa yang autentik.

Meskipun menurut Zuhairi dan Mistar (2023) kompetensi kosakata secara signifikan memprediksi pencapaian bahasa secara keseluruhan, kenyataan di lapangan membuktikan bahwa jika instruksi formal tidak diimbangi dengan ruang penggunaan yang fleksibel, pengetahuan tata bahasa dan kosakata yang

dimiliki M1 dan M2 tidak akan pernah bertransformasi menjadi kompetensi komunikatif yang adaptif di dunia nyata.

3.2.2 Paparan Informal (Informal Exposure): Bottleneck Linguistik dalam Konsumsi Media Pasif

Kelompok Paparan Informal (M4 dan F2) menampilkan dinamika yang bertolak belakang dengan kelompok formal. Berdasarkan data Tabel 3, kedua partisipan ini murni mengandalkan konsumsi media digital secara mandiri. M4 berada dalam fase *Passive Reception* melalui tontonan video, menghasilkan kosakata yang luas namun terbatas secara produktif (*Limited Vocabulary*). Sementara F2 menunjukkan status kosakata yang sedang berkembang tetapi lemah (*Developing but weak Vocabulary*), di mana ia mampu mengingat berbagai ekspresi dari musik atau konten digital tetapi tidak memiliki kepercayaan diri untuk menggunakannya dalam performa berbicara nyata.

Temuan di lapangan ini mengonfirmasi bahwa konsumsi media digital (seperti YouTube, musik, dan video online) bertindak sebagai katalis yang luar biasa bagi pembelajaran kosakata secara insidental (*incidental vocabulary learning*). Melalui paparan yang berulang dan berbasis minat personal, pembelajar informal berhasil menyerap berbagai ekspresi idiomatik, bahasa gaul (*slang*), dan kosakata kontekstual yang jarang ditemukan dalam buku teks sekolah.

Namun, mengapa mereka tetap gagal dalam produksi lisan spontan? Secara logis-empiris, media satu arah (seperti menonton YouTube atau mendengarkan lagu pop) hanya mengaktifkan jalur pemrosesan input komprehensif pada tingkat reseptif-auditori. Pembelajar mengalami apa yang disebut sebagai *linguistic bottleneck* (penyumbatan linguistik): otak mereka sangat kaya akan representasi memori kata, tetapi sirkuit motorik dan kognitif untuk pencarian kata secara aktif (*active lexical retrieval*) tidak pernah dilatih karena tidak adanya tuntutan *output* di lingkungan fisik mereka.

Jika dikaitkan dengan struktur pengetahuan yang ada, temuan ini memperkuat sekaligus mengkritik penerapan praktis dari *Input Hypothesis* milik Krashen (1982) Masukan yang dapat dipahami (*comprehensible input*) lewat media memang merupakan prasyarat mutlak bagi pertumbuhan kosakata awal. Namun, kenyataan pada M4 dan F2 membuktikan tesis Schmitt (2020) bahwa kedalaman kosakata (*vocabulary depth*) yang mencakup kesadaran kolokasi dan fleksibilitas kontekstual hanya bisa matang jika masukan tersebut diuji melalui penggunaan aktif.

Selain itu, faktor afektif berupa kecemasan dan rendahnya motivasi berbicara di dunia nyata pada F2 mereduksi hasil pembelajaran meskipun ia memiliki modalitas input yang kaya. Ini membuktikan argumen Chamidah et al. (2021) bahwa keterlibatan otonom terhadap media harus didukung oleh kesiapan psikologis untuk mentransisikan memori bawah sadar menjadi tindakan komunikatif.

3.2.3 Paparan Interaktif (Interactive Exposure): Konstruksi Teori Baru dan Sintesis Kognitif-Ekologis

Penelitian ini memunculkan sebuah kontribusi teoretis yang baru dan segar bagi pengembangan ilmu pengajaran bahasa melalui penemuan kategori Paparan Interaktif (*Interactive Exposure*). Kategori ini melampaui taksonomi dualistik milik Magno et al. (2009) yang awalnya hanya berfokus pada pemetaan ranah makro (rumah, sekolah, teman, media) tanpa melihat titik temu operasionalnya. Pembelajar dalam kelompok ini, yaitu F1 dan M3, menunjukkan capaian perkembangan kosakata yang paling kokoh, seimbang, dan matang (*robust vocabulary development*). F1 mencapai *Productive Vocabulary Mastery* melalui penggunaan bahasa aktif baik di sekolah maupun komunikasi personal. Sedangkan M3 mencapai *Functional Vocabulary Mastery* melalui interaksi intensif yang termediasi oleh komunitas permainan daring (*online gaming communities*) dan ruang obrolan.

Mekanisme keberhasilan Paparan Interaktif ini dapat dijelaskan melalui logika empiris penggabungan masukan (*input integration*). F1 dan M3 tidak hanya menerima masukan secara pasif dari satu sumber, melainkan mengalami siklus kognitif yang utuh: dari memperhatikan (*noticing*), memahami (*understanding*), mempertahankan dalam memori (*retention*), hingga penggunaan nyata (*eventual use*). Ketika M3 bermain permainan multipemain (*Roblox* atau *Minecraft*), bahasa Inggris bukan lagi objek hafalan akademis, melainkan alat fungsional yang mendesak untuk menyelesaikan misi permainan dan berkoordinasi dengan pemain internasional. Di sinilah terjadi apa yang disebut dalam teori sosiokultural sebagai "negosiasi makna" (*negotiation of meaning*). Ketika pembelajar dipaksa untuk memahami dan dipahami dalam interaksi waktu-nyata (*real-time*), otak mereka dipacu untuk melakukan pencarian dan penyerapan kosakata baru secara instan demi keberhasilan adaptasi sosial.

Secara teoretis, penemuan Paparan Interaktif ini memodifikasi model input lingkungan dari Logue et al. (2025) Jika Logue et al. menyatakan bahwa kosakata murni diprediksi oleh kekayaan lingkungan eksternal sedangkan sintaksis diprediksi oleh kesiapan kognitif internal, temuan pada M3 dan F1 membuktikan sebuah modifikasi baru: Kekayaan lingkungan eksternal hanya akan berwujud penguasaan kosakata produktif jika lingkungan tersebut menyediakan ruang interaksi fungsional-aktif yang merangsang kesiapan kognitif internal pembelajar.

Interaksi bermakna bertindak sebagai jembatan yang mengubah "English digital" yang dikonsumsi secara pasif menjadi "English praktis" yang dibutuhkan untuk komunikasi interpersonal yang spontan di

dunia akademik maupun profesional. Hal ini mendukung temuan Utami dan Daulay (2024) serta Hadijah et al. (2020) mengenai pentingnya keterlibatan afektif-pengalaman dalam penguatan ingatan leksikal anak.

3.2.4 Fragmentasi Linguistik dalam Ekologi EFL Gorontalo: Implikasi Multidimensi

Kenyataan teoretis dan empiris yang disintesiskan dari pembahasan di atas memetakan potret makro ekologi pengajaran bahasa di Provinsi Gorontalo sebagai wilayah non-urban. Fragmentasi terjadi karena adanya jurang pemisah yang lebar antara jenis bahasa Inggris yang dipelajari di sekolah dengan kebutuhan sosiokultural anak di era digital. Kelas-kelas formal di Gorontalo masih terjebak pada pengajaran yang berorientasi pada ujian tertulis, sehingga memproduksi pembelajar seperti M1 dan M2 yang mengetahui kata tetapi lumpuh saat berbicara. Sebaliknya, ruang digital menyediakan masukan tak terbatas yang sayangnya dilewatkan secara pasif oleh pembelajar seperti M4 dan F2 karena ketiadaan ekosistem pendukung (*language-rich ecosystem*) baik di lingkungan rumah maupun kelompok teman sebaya.

Paradoks lokal ini terjawab secara tuntas melalui rekonstruksi Paparan Interaktif. Pembelajar otonom seperti M3 membuktikan bahwa keterbatasan instruksi formal di daerah periferi dapat dikompensasi secara luar biasa oleh kombinasi motivasi intrinsik yang tinggi, frekuensi masukan yang intens dari media multimedia, dan ruang interaksi fungsional dalam ekosistem digital.

Oleh karena itu, struktur pengetahuan baru yang ditawarkan oleh pembahasan artikel ini menegaskan bahwa untuk mencapai penguasaan kosakata yang holistik pada anak di era modern, kebijakan pedagogi tidak boleh lagi berfokus pada dikotomi penambahan jam pelajaran di kelas formal atau pembiaran konsumsi gadget secara liar di rumah. Implikasi pedagogisnya mewajibkan rekonstruksi kurikulum yang mampu mengintegrasikan masukan digital yang kaya ke dalam tugas-tugas interaktif yang komunikatif di dalam kelas, sekaligus mendorong orang tua untuk memediasi aktivitas digital anak di rumah dari konsumsi pasif menjadi ruang interaksi yang fungsional.

Berdasarkan analisis data lapangan, proses pemerolehan kosakata bahasa Inggris pada pembelajar muda dalam penelitian ini secara jelas terbagi ke dalam tiga ranah paparan dengan karakteristik kognitif dan capaian leksikal yang kontras.

Pertama, pada ranah Paparan Formal (Formal Exposure), mekanisme kognitif anak sangat didominasi oleh instruksi eksplisit di dalam kelas, metode hafalan mekanis (*rote memorization*), serta tuntutan akurasi formal demi memenuhi standar nilai ujian akademis semata. Kondisi lapangan ini menghasilkan status leksikal anak yang berada pada tingkat *Limited to Developing Vocabulary*, di mana kompetensi berbahasa mereka hanya terbatas pada rekognisi teks secara visual namun mengalami kelumpuhan ketika dituntut melakukan produksi lisan secara spontan. Fakta tersebut memvalidasi kriteria *Expanding Circle* dari Kachru (1992) mengenai karakteristik pembelajaran bahasa di wilayah yang menempatkan bahasa Inggris murni sebagai bahasa asing. Secara teoritis, temuan ini memberikan kontribusi penting yang menunjukkan batas maksimal dari instruksi kelas formal yang kaku apabila dijalankan tanpa adanya imersi bahasa yang bersifat fungsional.

Kedua, fenomena berbeda ditemukan pada ranah Paparan Informal (Informal Exposure), di mana anak-anak mengonsumsi media digital secara satu arah dan pasif, seperti melalui tayangan YouTube atau mendengarkan lagu. Meskipun interaksi ini memberikan masukan (input) yang kaya akan ekspresi kontekstual, aktivitas ini nihil akan tuntutan untuk menghasilkan output lisan. Akibatnya, status leksikal yang terbentuk dikategorikan sebagai *Limited to Weak Vocabulary*. Pada tingkat ini, anak memiliki pemahaman mendengarkan (*listening comprehension*) yang sangat kuat, namun kemampuan berbicaranya terjebak di dalam hambatan linguistik (*linguistic bottleneck*). Temuan lapangan ini memperluas tesis *comprehensible input* yang digagas oleh Krashen (1982), sekaligus membuktikan modifikasi teoretis baru bahwa paparan masukan yang dapat dipahami sekalipun, jika tanpa disertai latihan pemanggilan memori secara aktif (*active retrieval*), hanya akan bermuara pada kompetensi bahasa yang bersifat pasif.

Ketiga, penelitian ini berhasil mengidentifikasi ranah krusial baru yang dinamakan Paparan Interaktif (Interactive Exposure). Ranah ini memadukan input formal dan informal melalui proses negosiasi makna dalam komunikasi aktif dua arah, seperti yang terjadi saat anak terlibat dalam permainan daring multipemain (*online multiplayer gaming*) atau interaksi sosial nyata. Mekanisme ini terbukti mampu mengantarkan pembelajar muda mencapai status *Productive to Functional Mastery*, yang ditandai dengan kepemilikan kosakata yang fleksibel serta perkembangan yang seimbang antara kemampuan reseptif dan produktif. Capaian ini sangat selaras dengan prinsip pengembangan leksikal komprehensif dari Schmitt (2020). Temuan mengenai Paparan Interaktif ini sekaligus menawarkan modifikasi signifikan terhadap teori ekologi bahasa dari Logue et al. (2025). Penelitian ini secara teoretis menetapkan bahwa interaksi fungsional waktu-nyata berperan sebagai jembatan perantara wajib (*mandatory intermediary*) yang berfungsi mengonversi seluruh input eksternal yang diterima anak menjadi kemampuan leksikal produktif yang utuh.

4. KESIMPULAN DAN SARAN/REKOMENDASI

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang selaras dengan tujuan penelitian, studi kasus kualitatif ini menyimpulkan bahwa ragam pengalaman paparan bahasa Inggris (English language exposure) pada pembelajar muda (young learners) di Provinsi Gorontalo memberikan kontribusi yang berbeda secara radikal terhadap tingkat penguasaan kosakata mereka. Pertama, Paparan Formal yang terbatas pada instruksi eksplisit di sekolah (seperti pada kasus M1 dan M2) hanya berkontribusi pada pembentukan pengetahuan leksikal yang kaku pada level rekognisi dasar dan akurasi formal. Pola pasif-reseptif ini terbukti melumpuhkan kemampuan produksi lisan spontan pembelajar. Kedua, Paparan Informal melalui konsumsi mandiri media digital satu arah seperti YouTube dan musik (seperti pada kasus M4 dan F2) terbukti sukses memicu pembelajaran kosakata secara insidental (incidental vocabulary learning) dan memperkaya pemahaman reseptif. Namun, ranah ini gagal membangun ekspresi produktif akibat adanya penyumbatan linguistik (linguistic bottleneck) serta faktor kecemasan afektif internal anak. Ketiga, penelitian ini berhasil mengidentifikasi kemunculan kriteria baru, yaitu Paparan Interaktif (Interactive Exposure), baik melalui aktivitas fisik di sekolah (F1) maupun ekosistem fungsional komunitas permainan daring/ online gaming (M3). Kategori interaktif ini bertindak sebagai intermedial penentu yang paling kokoh dalam menghubungkan input bahasa dengan penggunaan produktif. Melalui proses negosiasi makna (negotiation of meaning) waktu-nyata, paparan interaktif berhasil mentransformasikan masukan bahasa yang pasif menjadi penguasaan kosakata yang aktif, cair, kontekstual, dan fungsional. Secara menyeluruh, esensi temuan ini menegaskan bahwa penguasaan kosakata yang holistik pada anak tidak ditentukan oleh kuantitas frekuensi tunggal, melainkan oleh integrasi masukan ke dalam ruang interaksi yang bermakna.

4.2 Saran/Rekomendasi

Berasas pada lanskap kebahasaan yang terfragmentasi serta pengaruh faktor internal motivasi dan kesiapan kognitif anak, maka diajukan beberapa rekomendasi praktis dan teoretis sebagai berikut:

- 1) Bagi Praktisi Pendidikan dan Pengembang Kurikulum: Direkomendasikan untuk merekonstruksi metode pengajaran di kelas dengan menjembatani jurang pemisah antara "English digital" yang dikonsumsi anak di rumah dengan "English praktis" di sekolah. Pendidik harus mengintegrasikan elemen gamifikasi, tugas kelompok yang interaktif, serta simulasi dunia nyata guna merangsang kesiapan kognitif produktif dan menurunkan kecemasan bahasa siswa.
- 2) Bagi Peneliti Masa Depan: Disarankan untuk memperluas cakupan riset ini menggunakan desain metode campuran (mixed-methods) yang mengombinasikan data kualitatif dengan tes standar ukuran kosakata (vocabulary size tests) pada sampel yang lebih besar. Selain itu, studi longitudinal sangat diperlukan untuk menguji kestabilan retensi leksikal anak saat bertransisi dari imersi media informal menuju penguasaan interaktif tatap muka di wilayah periferi lainnya.

REFERENSI

- Arini, A. R., & Suwarso, P. N. (2024, April). EFL students' perception towards the use of Baamboozle for vocabulary learning. *Eltin Journal: Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 12(1), 97-110. <https://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/eltin/article/view/4674>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp0630a>
- Cameron, L. (2001). *Teaching Language to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chamidah, N. L., Said, I., & Kurnia, A. D. (2021). Vocabulary Learning Strategies Applied by EFL Low and High Achievers. *Journal of English Education Program (JEEP)*, 8(1), 12-21. <https://jurnal.unigal.ac.id/jeep/article/view/5213>
- Chiriac, R. (2025). The importance of teaching ESL vocabulary in primary school. *LiBRI. Linguistic and Literary Broad Research and Innovation*, 10(1), 15-26.
- Hadijah, Pratolo, B. W., & Rondiyah. (2020, March). Interactive game "Kahoot!" as the media of students' vocabulary assessment. *Journal on English as a Foreign Language*, 1(1), 84-102. <http://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/jeffl>
- Kachru, B. B. (1992). World Englishes: Approaches, issues and resources. *Language teaching*, 25(1), 1-14.
- Krashen, S. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*.
- Logue, S., Sevdali, C., Folli, R., & Gerard, J. (2025). The impact of internal and external factors across language domains and features in sequential bilingual acquisition. *Journal of Child Language*, 26(4), 1383-1412. doi:doi:10.1017/S0305000924000497
- Magno, C., de Carvalho Filho, M. K., Lajom, J. A., Regodon, J. R., & Bunagan, K. S. (2009). *Assessing the Level of English Language Exposure of Taiwanese College Students in Taiwan and the Philippines*.
- Musthafa, B. (2010). Teaching English to young learners in Indonesia: Essential requirements. *Educationist*, 4(2), 120-125.
- Rahman, B. S., & Nabhan, S. (2023). Students' Perspectives of Utilizing Hello English Application for English Vocabulary Learning: A Qualitative Case Study. *English Journal*, 17(2), 126-137.

- Schmitt, N. (2020). *Understanding vocabulary acquisition: A comprehensive framework for L2 lexical development*. Cambridge University Press.
- Utami, N. P., & Daulay, S. H. (2024, September). Vocabulary Learning Strategies of Indonesian EFL Undergraduate Students. *SCOPE Journal of English Language Teaching*, 09(01), 354-358. <http://dx.doi.org/10.30998/scope.v9i1.20709>
- Zuhairi, A., & Mistar, J. (2023, October). Vocabulary Learning Strategies and Vocabulary Mastery by Indonesian EFL Learners. *World Journal of English Language*, 13(8), 453-461. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n8p453>