

## Efektivitas Game Interaktif dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang

Delima Putri Yani<sup>1</sup>, Elise Muryanti<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang  
Email: [yanidelima2@gmail.com](mailto:yanidelima2@gmail.com) [elisemuryanti@yahoo.com](mailto:elisemuryanti@yahoo.com)

### Abstrak

Di era globalisasi saat ini, sangat penting bagi anak-anak untuk memahami bahasa Inggris karena dianggap sebagai bahasa internasional yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan orang-orang di mancanegara. Anak-anak usia dini harus dikenalkan dengan bahasa Inggris sejak dini karena mereka berada di masa keemasan, saat enam aspek perkembangan mereka harus distimulasi dengan baik dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Media berbasis teknologi, seperti game interaktif, dapat membantu anak usia dini belajar kosakata bahasa Inggris. Peneliti ingin mengetahui sejauh mana game interaktif membantu pengenalan kosakata bahasa Inggris. Mereka menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan kuasi eksperiment. Setelah melihat dan memperhatikan penelitian sebelumnya dapat kita simpulkan permainan interaktif dapat membantu anak-anak usia dini meningkatkan kosakata mereka dalam bahasa Inggris.

**Kata kunci:** *Permainan Interaktif, Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris, Anak Usia Dini.*

### Abstract

In the current era of globalization, it is very important for children to understand English because it is considered an international language that can be used to communicate with people in foreign countries. Young children must be introduced to English from an early age because they are in a golden age, when the six aspects of their development must be properly stimulated and according to their stage of development. Technology-based media, such as interactive games, can help young children learn English vocabulary. The researcher wants to know to what extent interactive games help the introduction of English vocabulary. They use quantitative research methods with quantifiable experiments. After seeing and paying attention to previous research, we can conclude that interactive games can help young children increase their vocabulary in English.

**Keywords:** *Interactive Games, Introduction To English Vocabulary, Early Childhood*

### PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, sangat penting bagi anak-anak untuk belajar bahasa

Inggris karena bahasa ini dianggap sebagai untuk komunikasi internasional yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan orang-orang di seluruh manca negara. Anak harus diajarkan paham komunikasi asing atau bahasa inggris sejak usia dini karena mereka berada di masa emas. Enam aspek perkembangan anak harus distimulasi dengan baik selama masa emas untuk menyesuaikan dengan perkembangan anak. Sependapat dengan (Montessori dalam Briton, 1992) Anak-anak usia dini adalah anak-anak yang berusia antara enam tahun dan lahir. Mereka mengalami masa keemasannya, saat mereka sensitif terhadap rangsangan dan stimulus, sehingga pada usia rentan ini orang tua harus bisa memberikan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini tersebut. Dalam memberikan stimulus dan rangsangan pada anak di perlukan dukungan orang tua, guru, untuk benar-benar memperhatikan perkembangan anak usia dini, karena jika tidak maka akan berpengaruh kepada perkembangan selanjutnya, sehingga hal tersebut harus sangat diperhatikan oleh orang tua agar nantinya anak tidak mengalami hal yang tidak diinginkan seperti anak mengalami ketertinggalan dari teman sebayanya, anak tidak paham dengan perkembangan bahasa dan pastinya anak mrngalami kesulitan dalam segi apapun, sehingga disini peran orang tua benar-benar diharapkan untuk memberikan stimulasi pada nak usia dini.

Sobur (2003:133) berpendapat bahwa perkembangan awal lebih baik dari pada perkembangan lanjutan. Sehingga perkembangan anak usia dini harus di stimulasi sejak usia dini karena usia dini merupakan waktu yang paling tepat untuk mengembangkan atau menstimulasi semua aspek perkembangan anak. Dengan demikian perkembangan anak harus di stimulasi sedini mungkin, agar nantinya anak tidak akan terlambat ataupun tertinggal dari teman seusianya terutama pada perkembangan bahasa asing. Maka dari hal atau pendapat serta penjelasan tersebut kita dapat melihat ataupun menyimpulkan bahwa pengenalan bahasa asing atau bahasa inggris untuk anak usia dini tersebut sangatlah penting.

Pemahaman bahasa asing atau Bahasa Inggris anak-anak dapat dimulai dengan berinteraksi dengan lingkungannya dan menguasai kosa kata dasar, seperti pengenalan warna, angka, nama-nama hari, bulan, nama-nama buah, sayuran, anggota keluarga, benda-benda di sekolah, pekerjaan, bagian-bagian tubuh, nama-nama kendaraan, peralatan sekolah dan simbol-simbol bahasa Inggris di tempat umum, seperti *open, close, enter, stop, traffic light*. Dengan demikian dalam mengenalkan kosakata bahasa inggris kepada anak usia dini dimulai dengan yang mudah dan berada dengan anak, sehingga anak akan lebih cepat dan lebih mudah untuk menghafal serta mengingat dan mempraktekkan apa yang sudah mereka pelajari dan juga mereka tidak akan bosan atau bingung saat mempelajari kosa kata bahasa inggris.

Menurut Santrock (2007:353), bahasa adalah jenis komunikasi yang terdiri dari isyarat lisan, tertulis, atau lisan yang didasarkan pada sistem simbol. Maka dari hal tersebut dapat kita lakukan berbagai cara yang bisa berhubungan atau yang melibatkan lisan, tulisan sehingga anak akan lebih mudah untuk belajar dan mempelajari kosakata bahasa inggris. Dengan demikian mereka akan lebih meningkat dan mudah mengingat kosa kata yang sudah di pelajarnya, Namun, langkah atau pendekatan yang tepat harus digunakan untuk membantu anak usia dini belajar kosakata bahasa Inggris.

Dalam mengenalkan bahasa Inggris guru harus memiliki atau menggunakan strategi dan metode, metode yang digunakan harus karakteristik anak-anak, dengan demikian mereka lebih mudah dan tertarik untuk memahami dan mempelajarinya. Selain itu, karena konsentrasi anak usia dini hanya 5 hingga 10 menit, stimulasi harus menarik dan menghibur agar anak tidak bosan saat proses belajar dilakukan (Na'imah, 2022). Dalam proses pembelajaran guru memiliki peranan yang penting baik itu sebagai fasilitator maupun sebagai motivator, dimana guru harus mampu meningkatkan kemampuan anak dan juga mampu memotivasi serta memberikan dorongan kepada anak untuk terus belajar.

Sehingga dapat disimpulkan untuk memberikan pembelajaran atau dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris untuk anak usia dini diperlukan stimulasi yang kreatif, inovatif dan berbeda dengan metode-metode yang sebelumnya dan juga harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman anak tersebut berada, sehingga gaya pembelajaran yang diberikan bisa diterima dan ditelaah oleh anak. Salah satu bentuk inovasi baru yang bisa digunakan saat zaman sekarang adalah teknologi, dimana teknologi dapat menarik perhatian anak dan membantu mereka belajar bahasa. Menurut Rakimahwati (2020), teknologi memiliki efek positif pada perkembangan anak dan mendukung proses pembelajaran. Namun, sangat sedikit game yang berfokus pada pembelajaran sekolah dibandingkan dengan game yang beredar. Dengan demikian, Anak-anak usia dini akan mendapatkan manfaat dari permainan. (Rakimahwati, 2020). Dengan demikian penggunaan game interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris untuk anak usia dini, sangat bisa dikatakan penting karena selain bermanfaat untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris, juga bisa bermanfaat untuk bagaimana cara menggunakan atau memanfaatkan teknologi sehingga anak tidak akan gagap teknologi dan secara tidak langsung anak akan bisa bersaing dengan teman sebayanya, selain manfaat tadi belajar menggunakan teknologi juga memudahkan guru atau pendidik untuk memberikan pembelajaran atau ilmu, karena dengan teknologi otomatis anak akan lebih tertarik untuk belajar karena belajar dengan teknologi hal baru bagi anak usia dini.

Di taman kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang, penulis menemukan bahwa pengenalan kosakata bahasa Inggris anak masih belum optimal. Penggunaan media konvensional yang tidak menarik atau mendukung anak adalah penyebabnya. Akibatnya, peneliti ingin melakukan penelitian ini dengan judul Efektivitas Game Interaktif Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Di Taman Kanak-kanak Latihan Spg Aisyiyah Padang

## **METODE**

Menurut Hermawan (2019), Metode penelitian kuantitatif adalah induktif, objektif, dan ilmiah, dan analisis statistik digunakan untuk menilai dan menganalisis data angka atau pernyataan. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik cluster sampling. Sampel pada penelitian sudah dilakukan mulai tanggal 23 Mei hingga 14 Juni 2023, di taman kanak-kanak latihan spg aisyiyah padang yaitu kelas B1 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 10 orang anak sedangkan kelas B2 selaku kelas eksperimen yang berjumlah 10 anak, dengan mempertimbangkan homogenitas meliputi usia, latar belakang metode dan pembelajaran yang sama dan sesuai.

untuk melihat bagaimana penggunaan game interaktif membantu anak usia dini memperoleh kosakata bahasa Inggris adalah dengan melakukan observasi dan tinjauan langsung kepada lokasi penelitian. Pengambilan data dilakukan untuk mengetahui efektivitas game interaktif dalam mengenalkan penggunaan kosakata bahasa Inggris dengan melihat persamaan hasil belajar kedua kelas tersebut. Dimana kelas eksperimen diberikan perlakuan (x), yaitu sesuai dengan kegiatan yang sudah terdapat dan dimuat dalam rpph dan dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan yang sudah terdapat didalam rpph tersebut, dimana rpph tersebut sebelumnya sudah disesuaikan dengan apa terdapat di dalam game interaktif dan sudah disetujui oleh kepala sekolah dan guru.

Teknik analisis data yaitu menggunakan spss 20.0 dengan melakukan bergai uji seperti uji Normalitas, homogenitas, hipotesis dan *effec size*. Yang mana digunakan untuk mengevaluasi apakah data yang dikumpulkan memiliki distribusi normal atau berdistribusi tidak normal.

Ho = Game interaktif di Tk SPG Aisyiyah Padang tidak membantu anak-anak belajar kosa kata Inggris.

H1= Di Tk latihan SPG Aisyiyah Padang, permainan interaktif membantu anak-anak belajar kosakata bahasa Inggris.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan interaktif banyak melibatkan pemain selama bermain. Tujuan permainan ini mendorong aktivitas kreatif yang berkaitan dengan pembuatan, pembuatan, dan distribusi permainan komputer dan video yang berfungsi sebagai hiburan, keterampilan, dan alat pendidikan. Dimana permainan interaktif merupakan permainan yang mudah di gunakan dan memiliki manfaat yang banyak terutama jika digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, karena permainan interaktif melibatkan anak untuk aktif bermain dsambil belajar, selain itu permainan atau game interaktif ini akan lebih membuat anak fokus dan tenang dalam saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga Permainan edukasi atau interaktif akan membantu anak belajar atau menguasai sesuatu seperti menguasai teknologi, bahasa, dan fitur-fitur yang terdapat dalam game interaktif yang digunakan sesuai dengan apa kriteria yang terdapat atau yang dimuat dalam game tersebut, sesuai dengan pendapat menurut Rahman dan Tresnawati (2016). Terdapat beberapa kriteria dari game interaktif, yaitu sebagai berikut:

- 1) Berbasis elektronik, terdiri dari software yang diinstal pada komputer (secara online atau terpisah), konsol (seperti Playstation, XBOX, dan Nitendo), ponsel pintar/smartphone, dan arcade.
  - 2) Menjadi bergembira (menyenangkan) dan mempunyai elemen persaingan (kompetisi).
  - 3) Memberikan umpan balik dan memungkinkan pemain berinteraksi dengan dan dengan alat.
  - 4) Memiliki tujuan atau memiliki kemampuan untuk mengangkut satu atau lebih item.
- Banyak jenis pesan dikirim, termasuk pendidikan, hiburan, dan promosi produk (iklan).

Game interaktif yang di gunakan dengan bantuan teknologi baik itu leptop dan smartphone dan langkah-langkah penggunaan game itu sendiri berdasarkan kepada

game yang kita gunakan, disini dalam penelitian ini peneliti menggunakan game interaktif yang sudah dalam aplikasi play store yaitu *English Lear For Kids*, dimana dalam aplikasi game ini menggunakan software tools *Construck 3* yaitu sebuah software yang digunakan untuk membuat games 2D yang dibuat sedemikian rupa sehingga mudah untuk di operasikan baik secara offline maupun online, selain itu dalam games tersebut banyak memuat fitur-fitur pembelajaran kosa kata bahasa Inggris untuk anak usia dini mulai dari yang dasar yaitu pengenalan abjad sampai dengan pengenalan kosa kata sehari-hari yang sering ditemukan dan berada sekitar anak misalnya pengenalan warna, hewan, bulan, hari, buah, sayuran dan yang lainnya. Selain memiliki fitur untuk pembelajaran game ini juga di lengkapi dengan fitur fun yaitu game sederhana yang dapat menjadi hiburan bagi anak sebagai ice breaking dalam proses pembelajaran sehingga selama proses pembelajaran berlangsung anak tidak merasa bosan dan jenuh.

Penggunaan game ini dapat dilakukan dengan mengikuti panduan atau Langkah-langkah berdasarkan kepada software yang digunakan yaitu *construck 3* dimana Langkah pertama yang dapat kita lakukan yaitu mendownload terlebih aplikasi game tersebut di *play store* selanjutnya buka aplikasi game tersebut selanjutnya akan ditemui empat menu yaitu *lear*, *test*, *quiz* dan *fun* dan dalam setiap menu akan terdapat muatannya masing-masing, misalnya pada menu *lear* akan terdapat berbagai jenis menu kosa kata yang ingin di pelajari anak, sedangkan dalam menu *test* akan dapat ujian dari pembelajaran yang sudah di pelajari sebelumnya di menu *lear* begitupun dengan menu lainnya.yang mana terdapat juga hiburan yang dapat dimainkan oleh anak disela waktu belajar agar anak tidak merasa bosan saat proses belajar berlangsung. berikut gambar tampilan awal dari game yang sudah peneliti gunakan dalam penelitian yang sudah di dilaksanakan di taman kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang, yang game ini adalah game yang sudah terdapat di play store dan sudah di download dan digunakan oleh orang,berikut adalah bentuk game.



**Gambar 1. tampilan awal game**

Agama dan moral (NAM), bahasa, kognitif, sosial emosional, seni, dan budaya adalah semua aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan. Salah satu aspek perkembangan anak adalah aspek bahasa. Menurut Hurlock (2008: 176), bahasa terdiri

dari setiap bentuk komunikasi karena menyatukan pikiran dan perasaan seseorang untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Banyak bentuk komunikasi termasuk tulisan, bicara, bahasa simbol, ekspresi muka, isyarat, pantomim, dan seni. Karena bahasa Inggris merupakan bahasa global yang digunakan di hampir semua tempat di dunia, perkembangan bahasa anak usia dini harus distimulasi secepat mungkin. Di era informasi ini, menjadi penting untuk belajar bahasa Inggris (Khairani, 2016). Menurut Muryanti dan Herman (2019), usia keemasan adalah waktu terbaik untuk belajar bahasa Inggris karena waktu itu otak anak memiliki kapasitas paling besar. Dengan cara yang inovatif dan kreatif, Ada banyak cara yang berbeda untuk membantu anak usia dini belajar kosakata bahasa Inggris, yang pasti akan meningkatkan pengetahuan dan minat anak untuk mempelajarinya.

Game interaktif, yang memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini, merupakan salah satu inovasi baru yang bertujuan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Ada banyak cara untuk belajar bahasa Inggris, seperti bercerita (bercerita), bermain peran (bermain peran), seni dan kerajinan tangan dan permainan (permainan) menampilkan atau menceritakan, musik dan gerakan (gerak dan lagu), Widiputera (2004). Sehingga dapat disimpulkan bahwa game interaktif adalah salah bentuk inovasi baru yang bisa digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, dimana menggunakan game sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Hasil yang di dapatkan dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di kelas kontrol pada post-test 145 sedangkan pre-test 106, dengan memiliki hasil rata-rata 14,5 untuk post-test dan 10,6 untuk pre-test. Selain itu, untuk kelas eksperimen post-test 164, pre-test 110, dengan rata-rata kelas eksperimen pada bagian pre-test 11,0, sedangkan post-test 16,4, dari data di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen tetap unggul, meskipun kelas kontrol mengalami peningkatan.

Analisis komparatif digunakan untuk menilai apakah data yang dikumpulkan memiliki distribusi normal. Setelah data diproses, uji Liliefors digunakan untuk mengetahuinya.

**Tabel 1. Uji Normalitas menggunakan spps 20.0**  
**Tes Normalitas**

	Kolmogorov Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro -wilk		
	Statistik	Df	Sig	Statistik	Df	Sig
Kontrol	218	10	194	852	10	062
Eksperimen	202	10	200*	938	10	532

Tabel menunjukkan bahwa data ini berdistribusi normal., karena hasil belajar kelas eksperimen memiliki sig 0,532 dan hasil belajar kelas kontrol memiliki sig 0,062. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat normal.

**Tabel 2. Uji Homogenitas menggunakan spps 20.0**

Test Homogenitas of Variance			
Kontrol			
Leven statistic	Df1	Df2	Sig.
073	1	18	791

Setelah memeriksa tabel pengujian menggunakan SPSS 20.0, sehingga ditemukan bahwa nilai signifikasinya adalah 0,791, yang mana menunjukkan bahwa nilai signifikasinya lebih dari 0,791, atau 0,791 lebih dari 0,05, yang mana memperlihatkan data tersebut dianggap homogen.

**Tabel 3. Independent test menggunakan SPSS 20.0  
Independent Sampel test.**

	Levene test for equality of variance		T-test for equality of means						
	F	sig	T	Sig 2-tailed)	Mean diference	Std. Error Differe nce	95% confidence interval of the difrence		
							Lower	Upper	
VAR 0000 1	.073	.791	-	.019	-1.900	.737	-3.449	-.351	
Equal variances assumed			2.578						
Equal variances not assumed			-						
			2.578	.019	-1.900	.737	-3.449	-.351	

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikasi (sig) untuk tes perbedaan Leven adalah  $0,791 > 0,05$ . Oleh sebab itu, varians data N-gain untuk kelas kontrol dengan eksperimen sama atau homogen. Selain itu, nilai 2-tailed N-sig adalah 0,019, yang sama dengan 0,05.

**SIMPULAN**

Setelah data penelitian dianalisis oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan game interaktif berdampak lebih besar pada perkembangan kosakata bahasa Inggris yang digunakan oleh anak usia dini. Kelas eksperimen yang menggunakan atau yang diberikan perlakuan game interaktif memiliki rata-rata 16,4 dan kelas kontrol rata-rata 14,5. Sedangkan Nilai signifikasi (sig) pada tes perbedaan leave adalah 0,791 besar dari 0,05, menurut tabel uji homogenitas. Variasi data N- gain untuk kelas eksperimen dan kontrol sama atau homogen, menurut nilai dari 2-tailed sebesar 0,019, yang berarti  $0,019 < 0,05$ . Sehingga dari kedua kelas dapat kita lihat bahwa kelas ekspriment memiliki skors

yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang lebih signifikan antara perkembangan kosakata bahasa Inggris antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga penggunaan game interaktif berpengaruh kepada anak. Dengan demikian, permainan game interaktif di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang membantu anak-anak memperluas kosakata bahasa Inggris mereka. Game interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris efektif signifikan karena memperoleh ukuran efek senilai 1,10 dan dianggap termasuk dalam kategori kuat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Britton, Lesley (1992). *Play and Learn Montessori*. London: Vermilion.
- Hurlock, Elizabeth B. 2008, *Perkembangan anak (edisi keenam)*. Jakarta: Erlangga.
- Hermawan, I. 2019. *Metodologi penelitian pendidikan: kuantitatif, kuantitatif, dan metode campuran* ): Hidayatul Quran kuningan.
- Khairani, A.I. (2016). *Pendidikan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*.
- Muryanti, E& Herman, Y. (2019). *Introduce English Vocabularies to Children by Joli-Joli Play*. *Journal of English Pedagogy*, 4 (2), 2733.
- Na'imah, N. (2022). *Urgensi Bahasa Inggris Dikembangkan Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (4), 2564-2572.
- Rahman dan Tresnawati (2016). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam Tiga Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia* *Jurnal Algoritma dan Teknologi Game Sekolah Tinggi*, 13(1), 184-189.
- Santrock, J.W. (2017). *Perkembangan Anak ( Edisi Kesebelas, Jilid 2)*. Jakarta: Erlangga
- Sobur, Alex. (2016). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.