



Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini: Studi Literatur

Muhammad Rizky Rochmawan^{1✉}

Pendidikan Vokasional Teknologi Otomotif, Universitas Ivet, Indonesia¹

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 19 Juni 2023

Direvisi 25 Juni 2023

Disetujui 29 Juni 2023

Keywords:

Anak Usia Dini,

Permainan, Pembelajaran

Bahasa Inggris

Abstrak

Penelitian ini menganalisis dan menyajikan studi literatur tentang penggunaan game sebagai pendekatan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat pendidikan dasar. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber terpercaya. Fokus penelitian adalah penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris pada tahap awal pendidikan anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbasis game memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, memfasilitasi interaksi sosial, dan memperluas pemahaman kosakata dan tata bahasa bahasa Inggris. Penggunaan game juga dapat merangsang kemampuan kognitif dan kreativitas anak-anak, serta memperkaya pengalaman pembelajaran mereka.

Namun, penelitian juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang terkait dengan penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris, seperti kebutuhan untuk merancang game yang sesuai dengan kurikulum, menyediakan akses ke perangkat teknologi yang diperlukan, dan menyeimbangkan penggunaan game dengan aktivitas pembelajaran lainnya. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat pendidikan dasar. Temuan-temuan ini dapat membantu pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang dapat memperkaya pengalaman belajar bahasa Inggris anak-anak.

This study analyzes and presents a literature study on the use of games as an approach to learning English at the elementary education level. The method used is a literature study by collecting data from various reliable sources. The focus of the research is the use of games in learning English in the early stages of children's education.

The results of the study show that game-based learning English has significant potential in increasing student motivation and engagement, facilitating social interaction, and expanding understanding of English vocabulary and grammar. The use of games can also stimulate children's

cognitive abilities and creativity and enrich their learning experience. However, the research also identified several challenges associated with the use of games in learning English, such as the need to design games that fit the curriculum, provide access to the necessary technological tools, and balance the use of games with other learning activities. This study contributes to an understanding of the use of games in learning English at the elementary education level. These findings can assist educators and curriculum developers in designing innovative and engaging learning strategies, which can enrich children's English learning experiences.

✉ Alamat Korespondensi:

Email rizkyrochmawan@gmail.com

e-ISSN 2722-3094

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris merupakan aspek penting dalam pendidikan anak-anak di tingkat dasar. Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris tidak hanya membantu mereka dalam menghadapi tantangan globalisasi, tetapi juga membuka peluang lebih luas di masa depan. Oleh karena itu, pendidik dan pengembang kurikulum terus mencari pendekatan pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan anak-anak pada tahap awal pendidikan. Hal ini mendukung terciptanya proses pembelajaran yang sesuai dengan setiap tingkat pendidikan. Menurut Permendikbud No. 18 Tahun 2018 tentang Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini, Pembelajaran dalam PAUD tidak menggunakan pendekatan skolastik yang memaksa peserta didik secara fisik maupun psikis untuk memiliki kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan game sebagai pendekatan pembelajaran bahasa Inggris telah menjadi perhatian yang signifikan. Game memiliki sifat yang alami dan menarik bagi anak-anak. Mereka menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, game dapat diintegrasikan dengan baik ke dalam kurikulum, memfasilitasi pemahaman kosakata, tata bahasa, dan kemampuan berbicara. Dalam perkembangannya, sudah banyak guru-guru yang telah mengimplementasikan game sebagai bagian dari proses belajar, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Ismail, 2009: 17). Hal ini dikarenakan game merupakan bagian alami dari kehidupan seorang anak dan dapat menjadi sebuah aktifitas penting dalam membentuk karakter anak (Daeng, 2009: 4). Hal ini sejalan dengan tahapan perkembangan anak dimana mereka sedang memasuki usia emas untuk mengasah kecerdasan. Dengan game tersebut, perhatian anak bisa dilatih, menstimulasi kontrol impuls, melatih ingatan, dan menstimulasi anak untuk merencanakan sesuatu.

Penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris pada tahap awal pendidikan memiliki beberapa manfaat. Pertama, game mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Solari dan Hastuti, 2021). Dengan elemen permainan yang menarik, anak-anak lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kedua, game dapat memfasilitasi interaksi sosial antara siswa. Melalui game, siswa dapat bekerja sama, berkomunikasi, dan berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama, yang membantu pengembangan keterampilan sosial dan kerja tim (Kusumawati, 2017). Ketiga, game memperluas pemahaman kosakata dan tata bahasa bahasa Inggris. Dalam konteks yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak dapat menggali kosakata baru, memahami struktur tata bahasa, dan mengasah keterampilan berbahasa (Roswati, 2020).

Namun, ada beberapa masalah yang harus diatasi saat menggunakan game dalam pembelajaran bahasa Inggris. Beberapa masalah yang harus diatasi termasuk mendesain game yang sesuai dengan kurikulum, memastikan akses ke teknologi yang diperlukan,

dan menjaga keseimbangan antara penggunaan game dan aktivitas pembelajaran lainnya (Temaja, 2017). Ketika menggunakan game dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini, ada beberapa masalah yang mungkin perlu diatasi diantaranya keterbatasan konsentrasi anak usia dini yang cepat bosan dan teralihkan dengan mudah, kesesuaian konten Bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak usia dini dalam memahami Bahasa Inggris, kurangnya interaksi social yang akan ditimbulkan akibat dari penggunaan game, perlunya pengawasan ketat oleh orang tua dalam menggunakan game, evaluasi kemajuan anak dalam mempelajari Bahasa Inggris, dan keterbatasan konteks dalam menerapkan apa yang anak-anak pelajari ke dalam konteks kehidupan sehari-hari (Saputra et al, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan studi literatur tentang penggunaan game sebagai pendekatan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat pendidikan dasar. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan wawasan yang lebih dalam tentang jenis game yang digunakan, tujuan pembelajaran yang dapat dicapai, keuntungan dan tantangan yang mungkin timbul, serta implikasi penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan menyenangkan untuk anak-anak di tingkat pendidikan dasar. Dengan memahami manfaat dan tantangan penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris, pendidik dan pengembang kurikulum dapat merancang pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak dan memaksimalkan potensi pembelajaran mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang relevan mengenai penggunaan game sebagai pendekatan pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat pendidikan dasar. Metode studi literatur digunakan untuk mengakses sumber-sumber literatur yang berkaitan dengan topik penelitian, seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, dan publikasi terkait.

Langkah pertama dalam metode ini adalah mengidentifikasi kata kunci yang relevan, seperti "pembelajaran bahasa Inggris," "game," "pendidikan dasar," dan kata-kata serupa. Kemudian, pencarian dilakukan pada basis data literatur yang meliputi jurnal ilmiah dan perpustakaan digital untuk mencari sumber-sumber yang sesuai dengan topik penelitian.

Setelah sumber-sumber yang relevan ditemukan, dilakukan proses seleksi yang cermat. Sumber-sumber tersebut diidentifikasi berdasarkan kualitas, keberlanjutan, dan relevansi dengan penelitian ini. Sumber-sumber literatur yang memenuhi kriteria tersebut kemudian dianalisis secara mendalam untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

Data yang dikumpulkan meliputi informasi tentang jenis-jenis game yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris, tujuan pembelajaran yang dapat dicapai melalui penggunaan game, keuntungan dan tantangan yang mungkin timbul, serta implikasi penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat pendidikan dasar.

Proses analisis data dilakukan dengan mengorganisir dan menyusun informasi yang ditemukan dari sumber-sumber literatur yang relevan. Data yang terkumpul dianalisis secara komprehensif untuk memahami peran dan dampak penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat pendidikan dasar.

Penelitian ini didasarkan pada metode studi literatur untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan menggunakan sumber-sumber literatur yang terpercaya dan relevan, penelitian ini dapat memberikan informasi yang berharga bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang strategi pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan inovatif untuk anak-anak pada tahap awal pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, terdapat sejumlah temuan yang signifikan mengenai penggunaan game sebagai pendekatan pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat pendidikan dasar. Analisis mendalam terhadap data yang dikumpulkan mengungkapkan berbagai aspek yang relevan dan kompleks terkait dengan penggunaan game dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris.

1. **Jenis-Jenis Game:** Dalam penelitian ini, ditemukan variasi jenis game yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian sebelumnya mengidentifikasi game edukasi interaktif, permainan kata, permainan papan, aplikasi digital dengan elemen game, dan bahkan realitas virtual. Masing-masing jenis game ini menawarkan keunikan dan manfaat tersendiri dalam memperkuat pemahaman kosakata, tata bahasa, dan keterampilan berbicara bahasa Inggris. Misalnya, game edukasi interaktif dapat menggabungkan audio, visual, dan interaksi langsung dengan pemain untuk memfasilitasi pemahaman bahasa secara holistik.
2. **Tujuan Pembelajaran:** Studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki beragam tujuan. Selain tujuan umum seperti meningkatkan pemahaman kosakata dan tata bahasa, game juga dapat dirancang untuk mengembangkan keterampilan berbicara dan mendengarkan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan kesadaran budaya dan interkultural siswa. Dalam pengembangan kurikulum berbasis game, penting untuk mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar game dapat dirancang secara tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Keuntungan Penggunaan Game: Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan sejumlah keuntungan yang signifikan. Pertama, game dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan memacu kompetisi. Kedua, melalui elemen permainan, game dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Ketiga, game dapat meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa, baik dalam bentuk kompetisi maupun kerjasama, yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan kerja tim.
4. Tantangan Penggunaan Game: Meskipun penggunaan game memiliki manfaat yang signifikan, ada beberapa tantangan yang harus diatasi. Salah satu tantangan utama adalah pengintegrasian game ke dalam kurikulum yang sudah ada. Penggunaan game harus diintegrasikan dengan baik dengan komponen pembelajaran lainnya agar tidak mengorbankan materi pelajaran penting. Selain itu, akses teknologi yang memadai juga merupakan tantangan, terutama bagi sekolah atau wilayah yang mungkin memiliki keterbatasan infrastruktur. Tantangan lain termasuk perencanaan dan pemantauan yang cermat, agar penggunaan game tetap relevan, efektif, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Analisis mendalam terhadap temuan studi literatur ini menggambarkan penggunaan game sebagai pendekatan pembelajaran bahasa Inggris yang menjanjikan. Pembelajaran berbasis permainan telah dianggap sebagai metode yang efektif untuk membantu anak-anak usia dini belajar bahasa Inggris (Nugroho et al., 2022). Dalam era digital yang semakin maju, penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat pendidikan dasar menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa permainan berbasis ponsel dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak-anak usia dini (Bernard & Alam, 2020).

Keunggulan utama penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah kemampuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan adaptif. Melalui penggunaan elemen permainan yang menarik, game dapat mengaktifkan berbagai keterampilan kognitif dan sosial siswa secara simultan. Selain itu, game juga dapat memberikan pengalaman belajar yang pribadi dan mandiri, dengan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing siswa. Dengan menggunakan teknik multi-sensing interaktif dan antarmuka pengguna nyata, sistem permainan puzzle digital telah ditemukan memiliki efek positif pada pendidikan anak usia dini (Wang et al., 2023). Selain itu, ditemukan bahwa permainan membantu siswa belajar bahasa Inggris dengan teman sebaya dan meningkatkan hasil pembelajaran mereka (Hai, 2022).

Namun, untuk mengimplementasikan penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris secara efektif, penting bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk memperhatikan beberapa faktor. Selain itu, penggunaan permainan dalam konteks informal membantu kita memahami potensi pembelajaran berbasis permainan dalam kurikulum formal anak usia dini (Kankaanranta et al., 2017). Selanjutnya, desain game harus mencerminkan tujuan pembelajaran yang jelas, melibatkan konten yang relevan dengan kurikulum, dan menyediakan umpan balik yang konstruktif. Selain itu, pelatihan dan pendukung yang memadai untuk pendidik juga penting agar mereka dapat memanfaatkan potensi penuh penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sebagai contoh permainan berbasis gerak tradisional dan permainan online berguna untuk mengajar anak-anak usia dini (Siregar et al., 2021; Widyastuti et al., 2020).

Selain itu, penting juga untuk memperhatikan kebutuhan teknologi yang memadai dan aksesibilitas yang merata agar semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lancar. Game telah disarankan untuk membantu siswa, khususnya di taman kanak-kanak, belajar bahasa Inggris (Aqromi et al., 2017). Tantangan teknis seperti ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak, serta konektivitas internet yang stabil, harus ditangani secara efektif agar penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat diimplementasikan secara optimal. Namun, peran orang tua dalam hal ini juga menjadi sangat penting karena keterlibatan orang tua dalam kegiatan literasi bersama anak, seperti permainan, dapat meningkatkan keterampilan membaca dini dan literasi anak (Suharti et al., 2018).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan wawasan yang signifikan tentang penggunaan game sebagai pendekatan pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat pendidikan dasar. Dengan memperhatikan tantangan yang ada dan mengoptimalkan manfaatnya, pendidik dan pengembang kurikulum dapat memanfaatkan potensi game sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris siswa. Terakhir, pendidikan anak usia dini menekankan pembelajaran melalui bermain, menunjukkan betapa pentingnya permainan untuk belajar (Selpiyani, 2023).

SIMPULAN

Penelitian ini menggambarkan pentingnya penggunaan game sebagai pendekatan pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat pendidikan dasar. Berdasarkan temuan dari studi literatur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris pada tahap awal pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan adaptif. Melalui game, siswa dapat terlibat dalam aktivitas yang melibatkan pemecahan masalah, kreativitas, dan interaksi sosial, yang semuanya berkontribusi pada pembelajaran bahasa Inggris yang holistik.

Keunggulan utama penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris meliputi peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang menarik dan interaktif, game dapat memotivasi siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Selain itu, penggunaan game juga dapat memperluas kosakata, memperbaiki pemahaman tata bahasa, dan meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa melalui simulasi kehidupan nyata dan tantangan yang relevan.

Namun, penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris juga menghadapi tantangan. Dalam mengimplementasikan penggunaan game secara efektif, perlu memperhatikan desain game yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, integrasi yang tepat dengan kurikulum, dan dukungan teknologi yang memadai. Tantangan ini dapat diatasi melalui kerjasama antara pendidik, pengembang kurikulum, dan pihak terkait lainnya.

Dalam keseluruhan penelitian ini, penggunaan game sebagai pendekatan pembelajaran bahasa Inggris menawarkan potensi yang menarik untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris siswa pada tahap awal pendidikan. Dengan mempertimbangkan temuan dan tantangan yang ada, pendidik dapat mengintegrasikan game ke dalam praktik pembelajaran mereka untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan efektif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqromi, N., Brata, D., Nurchoelis, A. (2017). Game 'I Know My Body' Application to Encourage English Learning Process In Kindergarten. *Pioneer. J. Lang. Lit*, 2(9), 124. <https://doi.org/10.36841/pioneer.v9i2.448>
- Bernard, M., Alam, S. (2020). Improving English for Early Childhood Through Mathematical Learning Media Vba-assissted Excel Game. *J. Phys.: Conf. Ser.*, 1(1657), 012045. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1657/1/012045>
- Daeng, H. (2009). *Metode Pembelajaran dan Permainan*. Pustaka Pelajar
- Hai, L. (2022). The Effects of Games On Learning English Grammar Of Tenth Graders At Dien Hai High School, Bac Lieu Province, Vietnam. *EJALS*, 1(5). <https://doi.org/10.46827/ejals.v5i1.341>
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Pro U Media.
- Kankaanranta, M., Koivula, M., Laakso, M., Mustola, M. (2017). Digital Games In Early Childhood: Broadening Definitions Of Learning, Literacy, and Play., 349-367. https://doi.org/10.1007/978-3-319-51645-5_16
- Kusumawati, A. (2017). Peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif pada anak kelompok b di tk aba plosokerep bunder patuk Gunungkidul. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 6(6).

- Nugroho, S., Sardi, I., Riskiana, R. (2022). Analysis and Design Of Game-based Learning Applications For Early Childhood Using Children-centered Design Method. *mib*, 4(6), 1826. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i4.4453>
- Permendikbud. (2018). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Nomor 18 Tahun 2018 Tentang Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Roswati, E. (2020). Meningkatkan kosakata anak usia dini melalui permainan Chinese whispers. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 32-36.
- Saputra, A. Septiani, L. Adriani, R. & Sundari, H. (2021). Game-based English learning for young learners: A systemic review. *Journal of English Education*, 1(3), 109-122.
- Selpiyani, Y. (2023). Penerapan Permainan Estafet Bola Kertas Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak DI Ra Nurul Almi Arrafi. *edui*, 2(3), 396-406. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.3719>
- Siregar, N., Sari, E., Budiningsih, M. (2021). The Basic Learning Model of Traditional Motion Based Games for Early Childhood (5-6) Years. *saj*, 1(9), 81-88. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090111>
- Solori, A. & Hastuti. (2021). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1). 58-70. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>
- Supena, A. (2018). The Importance of Pre-reading Ability In Early Childhood: Between Theory and Reality. *IJASRE*, 8(4), 41-45. <https://doi.org/10.31695/ijasre.2018.32826>
- Temaja, I. (2017). E-matching game in teaching English for young learners. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 3(1), 67-79. <https://doi.org/10.20319/pijss.2017.31.6779>
- Wang, C., Lee, B., Lo, T. (2023). The Design of a Novel Digital Puzzle Gaming System For Young Children's Learning By Interactive Multi-sensing And Tangible User Interfacing Techniques. *Sustainability*, 4(15), 3036. <https://doi.org/10.3390/su15043036>
- Widyastuti, I., Gemilang, A., Surwanti, D., Hikmah, I., Kurniati, V., Adhikusuma, A. (2020). Enhancing English Morphological Acquisition for Early Childhood Learning Through an Online Game. <https://doi.org/10.4108/eai.20-9-2019.2291660>