

## **Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar**

**Alfan Hadi**

Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Al-Amin Gersik, Mataram, Indonesia,  
[alfanhadi70@gmail.com](mailto:alfanhadi70@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Games Edukasi Bahasa Inggris terhadap pengembangan kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Games Edukasi Bahasa Inggris dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak Sekolah Dasar. Games Edukasi Bahasa Inggris mampu meningkatkan motivasi belajar anak-anak, meningkatkan kemampuan anak dalam memahami dan menguasai kosakata Bahasa Inggris, serta meningkatkan keaktifan dan partisipasi anak dalam proses belajar. Dalam kesimpulannya, penelitian ini merekomendasikan agar penggunaan Games Edukasi Bahasa Inggris lebih diperhatikan dalam metode pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di sekolah-sekolah dasar. Selain itu, pengembangan Games Edukasi Bahasa Inggris yang lebih beragam dan inovatif dapat meningkatkan efektivitas dalam pengembangan kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Game edukasi, Bahasa Inggris, pengembangan kosakata, anak sekolah dasar

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi akademik, sosial, emosional, dan fisik siswa. Pendidikan dapat dilakukan di berbagai jenis lembaga pendidikan seperti sekolah, perguruan tinggi, dan lembaga kursus. Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang aktif, produktif, dan berkontribusi bagi masyarakat. Pendidikan juga berperan penting dalam mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Tyler (1949) mengatakan bahwa kurikulum dapat dirancang dengan tujuan khusus yang diidentifikasi sebelumnya. Ia menyarankan bahwa tujuan pendidikan harus jelas dan terukur untuk memastikan kesuksesan siswa.

Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang pendidikan dasar yang wajib ditempuh oleh anak-anak di Indonesia yang berusia antara 6 hingga 12 tahun. Pendidikan di SD biasanya berlangsung selama 6 tahun, yaitu dari kelas 1 hingga kelas 6. Di SD, anak-anak akan belajar berbagai mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), IPS (Ilmu Pengetahuan

Sosial), Seni Budaya, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, serta Pendidikan Agama atau Kepercayaan.

Selain itu, di SD juga diberikan berbagai pelajaran tambahan seperti bahasa Inggris, kegiatan ekstrakurikuler, dan pelajaran karakter untuk membentuk kepribadian yang baik pada anak. Setelah menyelesaikan pendidikan di SD, anak-anak akan melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah pertama (SMP) sebagai persiapan untuk masuk ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Tahap pengembangan anak di Sekolah Dasar (SD) dapat dibagi menjadi beberapa aspek, antara lain:

1. Aspek fisik Pada tahap ini, anak-anak SD mulai memperlihatkan perkembangan fisik yang lebih terlihat. Anak-anak menjadi lebih aktif, memiliki daya tahan tubuh yang lebih baik, dan kemampuan motorik yang semakin terampil.
2. Aspek kognitif Anak-anak SD mulai mengalami perkembangan kognitif yang signifikan. Mereka mampu berpikir lebih kompleks, memecahkan masalah, dan memahami konsep-konsep yang lebih abstrak.
3. Aspek sosial Pada tahap ini, anak-anak SD mulai memperlihatkan kemampuan sosial yang semakin baik. Mereka mulai berinteraksi dengan teman sebayanya dan belajar mengenali peran dan tanggung jawab dalam kelompok.
4. Aspek emosional Anak-anak SD mulai mengalami perkembangan emosional yang lebih terlihat. Mereka mulai belajar mengenali emosi dan menyatakan perasaan dengan lebih baik. Namun, pada tahap ini juga sering terjadi gejolak emosi yang tinggi karena faktor lingkungan.
5. Aspek moral Anak-anak SD mulai mengalami perkembangan moral yang semakin baik. Mereka belajar mengenali nilai-nilai moral dan sosial yang diterima masyarakat serta memahami hak dan kewajiban sebagai individu dan anggota masyarakat.

Dalam pengembangan anak di SD, penting bagi orang tua dan guru untuk memberikan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi perkembangan anak di berbagai aspek tersebut. Hal ini dapat dilakukan melalui pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan anak serta pengajaran yang interaktif dan menyenangkan. Syfa dkk (2019) menyatakan bahwa Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6-12 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat. Bukan hanya perkembangan secara fisik, namun juga perkembangan psikologinya. Mereka akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain, dan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, juga hubungan antara keluarga serta teman sebaya.

Sebenarnya, bahasa yang dikenalkan kepada anak seharusnya tergantung pada tujuan dan kebutuhan anak tersebut. Jika orang tua atau lingkungan sekitar anak memang memiliki kebutuhan untuk menggunakan bahasa Inggris, misalnya karena bekerja di lingkungan internasional atau merencanakan untuk pindah ke luar negeri, maka diperbolehkan untuk memperkenalkan bahasa Inggris sejak dini.

Dalam mengajarkan Bahasa, khususnya Bahasa Inggris dalam mengenalkannya kepada anak, perlu dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan tidak menimbulkan beban atau tekanan pada anak. Anak sebaiknya diajak untuk belajar dengan cara yang interaktif, seperti bermain atau menyanyi, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Games Edukasi Bahasa Inggris adalah sebuah aplikasi atau program komputer yang dirancang untuk membantu pengembangan kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak Sekolah Dasar. Games Edukasi Bahasa Inggris menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran dalam satu aplikasi, sehingga anak-anak dapat belajar kosakata Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan Games Edukasi Bahasa Inggris dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak Sekolah Dasar memiliki beberapa keuntungan, di antaranya:

1. Meningkatkan motivasi belajar anak-anak

Games Edukasi Bahasa Inggris memadukan unsur permainan dan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Anak-anak lebih antusias untuk belajar, karena pembelajaran tidak hanya sekadar duduk dan mendengarkan, tetapi juga melibatkan interaksi dan kegiatan yang menyenangkan.

2. Meningkatkan kemampuan anak dalam memahami dan menguasai kosakata Bahasa Inggris

Games Edukasi Bahasa Inggris dirancang khusus untuk membantu pengembangan kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak. Dengan menggunakan Games Edukasi Bahasa Inggris, anak-anak dapat belajar kosakata Bahasa Inggris secara interaktif dan lebih efektif, sehingga kemampuan mereka dalam memahami dan menguasai kosakata Bahasa Inggris dapat meningkat.

3. Meningkatkan keaktifan dan partisipasi anak dalam proses belajar

Games Edukasi Bahasa Inggris menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga anak-anak lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar. Anak-anak akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi, karena Games Edukasi Bahasa Inggris memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Penggunaan Games Edukasi Bahasa Inggris dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak Sekolah Dasar dapat menjadi alternatif yang efektif dan menyenangkan. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Taufiq (2020) bahwa Game edukasi yang disesuaikan dengan proses pembelajaran merupakan media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar penggunaan Games Edukasi Bahasa Inggris lebih diperhatikan dalam metode pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di sekolah-sekolah dasar.

## **METODE**

Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menggunakan pendekatan deskriptif untuk mengumpulkan data dalam bentuk kata-kata, gambar, atau bahan-bahan lainnya yang tidak dapat diukur secara kuantitatif. Penelitian kualitatif lebih fokus pada pemahaman terhadap fenomena sosial atau perilaku manusia dari sudut pandang subjektif, di mana peneliti berusaha memahami makna yang diungkapkan oleh partisipan. Sugiharto dalam Firdaus (2020) mengatakan bahwasanya penelitian kualitatif ialah hasil penelitian yang didapatkan bukan dari pengolahan data statistik, namun hasil penelitian tersebut didapatkan dari data yang alami, yang kemudian dianalisis.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti biasanya menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumentasi untuk memperoleh data yang berkualitas. Selanjutnya, data tersebut dianalisis secara deskriptif dan interpretatif untuk memahami fenomena yang sedang diteliti.

Kelebihan dari penelitian kualitatif adalah dapat memberikan pemahaman mendalam dan detail mengenai fenomena yang sedang diteliti, serta memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi sudut pandang dan pengalaman partisipan. Namun, kelemahannya adalah kurang generalisasi dan sulit dilakukan analisis statistik karena data yang dikumpulkan bersifat deskriptif dan tidak dapat diukur secara kuantitatif.

Jadi, jika penelitian menggunakan pendekatan deskriptif dalam mengumpulkan data dan lebih memfokuskan pada pemahaman terhadap fenomena yang sedang diteliti, maka penelitian tersebut dapat dikategorikan sebagai penelitian kualitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Games Edukasi Bahasa Inggris dapat menjadi alternatif yang menarik untuk membantu anak-anak Sekolah Dasar dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Sebuah penelitian yang

dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan telah dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas dari Games Edukasi Bahasa Inggris dalam membantu pengembangan kosakata Bahasa Inggris untuk anak-anak Sekolah Dasar.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Games Edukasi Bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris. Anak-anak yang mengikuti Games Edukasi Bahasa Inggris menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mengidentifikasi dan memahami kosakata Bahasa Inggris, dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengikuti Games Edukasi Bahasa Inggris. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes kosakata yang dilakukan sebelum dan setelah anak-anak mengikuti Games Edukasi Bahasa Inggris.

Selain itu, anak-anak juga menunjukkan kecenderungan yang lebih besar untuk berpartisipasi dan aktif dalam proses belajar ketika menggunakan Games Edukasi Bahasa Inggris. Mereka lebih antusias dan termotivasi untuk belajar, karena Games Edukasi Bahasa Inggris memadukan unsur permainan dan pembelajaran.

Pembahasan dari penelitian ini menunjukkan bahwa Games Edukasi Bahasa Inggris dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam membantu pengembangan kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak Sekolah Dasar. Games Edukasi Bahasa Inggris dapat memotivasi anak-anak untuk belajar dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami dan menguasai kosakata Bahasa Inggris. Oleh karena itu, penggunaan Games Edukasi Bahasa Inggris dapat direkomendasikan untuk digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak Sekolah Dasar.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Games Edukasi Bahasa Inggris merupakan alternatif yang efektif dalam membantu pengembangan kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak Sekolah Dasar. Games Edukasi Bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami dan menguasai kosakata Bahasa Inggris, serta memotivasi mereka untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

Oleh karena itu, disarankan agar penggunaan Games Edukasi Bahasa Inggris menjadi lebih diperhatikan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di sekolah-sekolah dasar. Guru-guru dapat mengintegrasikan Games Edukasi Bahasa Inggris ke dalam metode pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang mereka gunakan, agar anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, perlu diperhatikan pula dalam memilih jenis Games Edukasi Bahasa

Inggris yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Sebagai penelitian selanjutnya, dapat dilakukan pengembangan Games Edukasi Bahasa Inggris yang lebih variatif dan inovatif, agar anak-anak dapat belajar kosakata Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik dan mengasyikkan. Selain itu, perlu pula dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas dari Games Edukasi Bahasa Inggris dalam jangka waktu yang lebih panjang, sehingga dapat diketahui apakah penggunaan Games Edukasi Bahasa Inggris dapat memberikan dampak positif dalam jangka waktu yang lebih lama.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games edukasi bahasa inggris untuk pengembangan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216-1227.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Tyler, R. W. (1949). Tyler, Ralph W., *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. Chicago: The University of Chicago Press, 1949.
- Qodr, T. S. (2020). Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(2), 45-53.