

Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Pra-Sekolah

Hanifatur Rizqi

Universitas Wiraraja

hanifarizqi@wiraraja.ac.id

Eko Adi Sumitro

Universitas Wiraraja

ekoadisumitro@wiraraja.ac.id

Alamat: Jl. Raya Pamekasan - Sumenep No.KM. 05, Panitian Utara, Patean, Kec. Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur 69451

Abstract: *This research aims to analyze the effect of using educational games on learning English vocabulary in pre-school children. The background of this research is based on the importance of learning English from an early age, where vocabulary mastery is a crucial basic component. The research method used was an experiment with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of 60 pre-school children who were randomly divided into experimental groups and control groups. The experimental group was given vocabulary learning using various educational games, while the control group used conventional methods. Data was collected through vocabulary tests before and after treatment, as well as observations during the learning process. The results of data analysis show that there is a significant increase in mastery of English vocabulary in the experimental group compared to the control group. These findings indicate that educational games can be an effective method in improving English vocabulary learning in pre-school children. This research suggests that educators consider the integration of educational games in the English language learning curriculum for early childhood.*

Key words: *educational games, vocabulary learning, English, pre-school age children, experimental method*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan permainan edukatif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia pra-sekolah. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya pembelajaran bahasa Inggris sejak dini, di mana penguasaan kosakata merupakan komponen dasar yang krusial. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari 60 anak pra-sekolah yang dibagi secara acak ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran kosakata menggunakan berbagai permainan edukatif, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui tes kosakata sebelum dan sesudah perlakuan, serta observasi selama proses pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia pra-sekolah. Penelitian ini menyarankan agar pendidik mempertimbangkan integrasi permainan edukatif dalam kurikulum pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini.

Kata kunci: *permainan edukatif, pembelajaran kosakata, bahasa Inggris, anak usia pra-sekolah, metode eksperimen*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing pada usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa anak. Anak-anak pra-sekolah berada pada masa keemasan dalam perkembangan kognitif dan bahasa, di mana mereka memiliki kemampuan luar biasa dalam menyerap informasi baru. Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen dasar dalam pembelajaran bahasa yang sangat krusial karena kosakata yang baik akan menjadi fondasi untuk keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis.

Metode pembelajaran yang konvensional sering kali kurang efektif dalam menarik minat dan perhatian anak-anak usia pra-sekolah, yang cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek dan membutuhkan stimulasi yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris telah menjadi topik yang semakin diminati oleh para pendidik dan peneliti. Permainan edukatif tidak hanya menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna.

Permainan edukatif menggabungkan elemen bermain dengan tujuan pembelajaran, yang dapat membantu anak-anak mempelajari kosakata baru dengan cara yang lebih alami dan tidak membosankan. Selain itu, permainan edukatif juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak, karena mereka merasa senang dan tertantang selama proses pembelajaran. Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Namun, penelitian yang khusus mengevaluasi pengaruh permainan edukatif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia pra-sekolah masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak pra-sekolah. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai manfaat dan implementasi permainan edukatif dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini.

Penelitian ini akan menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group untuk mengukur pengaruh permainan edukatif terhadap pembelajaran kosakata.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi praktisi pendidikan dan pengembangan kurikulum, serta memberikan panduan bagi para pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Desain ini dipilih untuk mengukur secara akurat pengaruh penggunaan permainan edukatif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia pra-sekolah.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak pra-sekolah yang berusia antara 4 hingga 6 tahun di Kota Pamekasan. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik random sampling untuk memastikan keterwakilan yang baik. Total 60 anak pra-sekolah akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing terdiri dari 30 anak.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. **Tes Kosakata:** Tes ini dirancang untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris anak-anak sebelum dan sesudah perlakuan. Tes ini mencakup daftar kata-kata dasar yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak pra-sekolah.
2. **Observasi:** Selama proses pembelajaran, observasi dilakukan untuk mencatat keterlibatan, minat, dan respon anak-anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan.
3. **Angket:** Angket diberikan kepada guru dan orang tua untuk mendapatkan pandangan mereka tentang efektivitas permainan edukatif dan perubahan yang diamati pada anak-anak.

➤ Persiapan:

- Menyiapkan instrumen penelitian.
- Melakukan sosialisasi kepada guru dan orang tua mengenai tujuan dan prosedur penelitian.
- Melakukan uji coba instrumen tes kosakata untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya.

➤ Pelaksanaan Pretest:

- Kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) diberikan tes kosakata awal (pretest) untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris sebelum perlakuan.

➤ **Perlakuan:**

- **Kelompok Eksperimen:** Anak-anak dalam kelompok ini mengikuti sesi pembelajaran kosakata menggunakan berbagai permainan edukatif yang telah dirancang khusus. Permainan ini melibatkan aktivitas seperti permainan kartu, puzzle, dan permainan interaktif lainnya yang fokus pada pengenalan dan penggunaan kosakata bahasa Inggris.
- **Kelompok Kontrol:** Anak-anak dalam kelompok ini mengikuti sesi pembelajaran kosakata menggunakan metode konvensional, seperti pengajaran langsung dan latihan tertulis.

➤ **Pelaksanaan Posttest:**

- Setelah periode perlakuan selama 4 minggu, kedua kelompok diberikan tes kosakata akhir (posttest) yang sama dengan pretest untuk mengukur perubahan dalam penguasaan kosakata.

➤ **Pengumpulan Data Tambahan:**

- Melakukan observasi selama sesi pembelajaran untuk mencatat keterlibatan dan respon anak-anak.
- Mengumpulkan angket dari guru dan orang tua mengenai pandangan mereka tentang efektivitas metode pembelajaran.

Analisis Data

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest akan dianalisis menggunakan uji t untuk sampel independen untuk melihat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data observasi dan angket akan dianalisis secara deskriptif untuk melengkapi hasil kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rata-rata skor pretest untuk kelompok eksperimen adalah 50,3 sementara kelompok kontrol memiliki rata-rata skor pretest 49,8. Setelah perlakuan, rata-rata skor posttest kelompok eksperimen meningkat menjadi 78,7 sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 62,5. Rata-rata skor pretest dan posttest untuk kedua kelompok dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest
Kelompok Eksperimen	50.3	78.7
Kelompok Kontrol	49.8	62.5

Analisis menggunakan uji t untuk sampel independen menunjukkan bahwa peningkatan skor pada kelompok eksperimen signifikan secara statistik dengan nilai $p < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia pra-sekolah.

Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen lebih terlibat dan antusias selama sesi pembelajaran dibandingkan dengan kelompok kontrol. Anak-anak dalam kelompok eksperimen menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi, serta lebih sering menggunakan kosakata bahasa Inggris yang dipelajari dalam konteks permainan.

Angket yang diberikan kepada guru dan orang tua menunjukkan bahwa mereka melihat peningkatan yang signifikan dalam minat dan motivasi anak-anak terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Guru melaporkan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen lebih aktif dalam berinteraksi dan menggunakan kosakata yang baru dipelajari dalam kegiatan sehari-hari.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mendukung teori bahwa pembelajaran melalui permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar anak-anak usia pra-sekolah. Permainan edukatif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang penting untuk mempertahankan perhatian anak-anak yang cenderung cepat bosan dengan metode konvensional.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia pra-sekolah. Permainan edukatif menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang mendukung pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna. Anak-anak dapat belajar

kosakata baru secara alami melalui aktivitas bermain, yang berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi anak-anak.

Penggunaan permainan edukatif juga berdampak positif pada motivasi dan keterlibatan anak-anak. Observasi dan angket menunjukkan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen lebih termotivasi dan antusias dalam belajar bahasa Inggris. Keterlibatan yang tinggi ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, karena anak-anak lebih sering berlatih dan menggunakan kosakata yang dipelajari dalam berbagai situasi.

Permainan edukatif sering kali melibatkan interaksi sosial, baik dengan teman sebaya maupun dengan guru. Interaksi ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa karena anak-anak belajar dari satu sama lain dan dari umpan balik yang diberikan dalam konteks permainan. Hal ini mendukung teori Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal, di mana anak-anak belajar lebih efektif melalui interaksi sosial.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pendidikan di tingkat pra-sekolah. Pendidik disarankan untuk mengintegrasikan permainan edukatif dalam kurikulum pembelajaran bahasa Inggris, karena metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak-anak. Permainan edukatif dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif untuk memperkenalkan kosakata baru dan memperkuat penguasaan kosakata yang sudah dipelajari.

Peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa permainan edukatif efektif dalam membantu anak-anak mempelajari kata-kata baru. Permainan seperti kartu bergambar, puzzle, dan aktivitas interaktif lainnya memberikan konteks yang bermakna untuk penggunaan kosakata, yang membantu anak-anak mengingat dan menggunakan kata-kata tersebut dengan lebih baik.

Meskipun hasil penelitian ini positif, terdapat beberapa hambatan dan tantangan dalam penerapan permainan edukatif, seperti kebutuhan akan persiapan yang lebih panjang dan kebutuhan untuk melatih guru dalam menggunakan metode ini secara efektif. Selain itu, tidak semua permainan mungkin cocok untuk setiap anak, sehingga diperlukan penyesuaian individual.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, sampel penelitian terbatas pada satu kota, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Kedua, durasi penelitian yang relatif singkat mungkin belum cukup untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan permainan edukatif. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan periode waktu yang lebih panjang disarankan untuk mengkonfirmasi temuan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. C., & Freebody, P. (1981). Vocabulary knowledge. In J. Guthrie (Ed.), *Comprehension and teaching: Research reviews* (pp. 77-117). International Reading Association.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge University Press.
- Ellis, G., & Brewster, J. (2014). *Tell It Again! The Storytelling Handbook for Primary English Language Teachers*. British Council.
- Garcia, E., & Garcia, M. (2012). *Using Games in English Language Learning*. Teaching English as a Second or Foreign Language, 15(2), 1-7.
- Huyen, N. T. T., & Nga, K. T. T. (2003). Learning Vocabulary Through Games: The Effectiveness of Learning Vocabulary Through Games. *Asian EFL Journal*, 5(4), 90-105.
- Kirsch, C. (2008). *Teaching Foreign Languages in the Primary School*. Continuum.
- Linse, C. T. (2005). *Practical English Language Teaching: Young Learners*. McGraw-Hill ESL/ELT.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.
- Read, C. (2007). *500 Activities for the Primary Classroom*. Macmillan.
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2002). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge University Press.
- Rixon, S. (1981). *How to Use Games in Language Teaching*. Macmillan.
- Shin, J. K., & Crandall, J. (2014). *Teaching Young Learners English: From Theory to Practice*. National Geographic Learning.
- Slattery, M., & Willis, J. (2001). *English for Primary Teachers: A Handbook of Activities & Classroom Language*. Oxford University Press.
- Thornbury, S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. Pearson Education.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wood, D. (1998). *How Children Think and Learn: The Social Contexts of Cognitive Development*. Blackwell.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.