



Development of learning Media For English Vocabulary Games For Elementary School

Pengembangan Media Pembelajaran Games Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Sekolah Dasar

Aida Silmi Arasy^{1,*}, Reimond Napitupulu²

¹ Pendidikan Bahasa Inggris; Institusi; Universitas Panca Sakti Bekasi ; e-mail:
aida.silmiarasy@gmail.com; rhmnapitupulu@gmail.com

* Korespondensi: e-mail: aida.silmiarasy@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game kosakata bahasa Inggris pada program studi teknik informatika dan manajemen. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Tahap penelitian meliputi *need analysis*, *material development*. Hasil tahap *need analysis* adalah siswa masih sulit sehingga bisa memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Pada tahap *material development* menghasilkan media pembelajaran berbasis game kosakata *English with quiz*. Tahap dilakukan dengan melibatkan ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk. *Tryout* dilakukan pada responden siswa anak usia dasar. Dari tahap-tahap tersebut dan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

Kata kunci: Pembelajaran kosa kata bahasa Inggris, metode games

Abstract : *This research aims to develop game-based learning media for English vocabulary in the informatics and management engineering study program. The method used is Research and Development (R&D). The research stage includes need analysis, material development. The results of the need analysis stage are that students still find it difficult to motivate students in the teaching and learning process. At the material development stage, we produce English with quiz. Tryouts were carried out on student respondents from elementary school. From these stages and learning English vocabulary.*

Keywords: *Learning English vocabulary, games method*



1. Pendahuluan

Bahasa asing khususnya bahasa Inggris menjadi bahasa yang sangat penting, baik dalam kehidupan sehari – hari maupun bidang ilmu pengetahuan, politik, teknologi, sosial, dan budaya. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan oleh orang – orang dari berbagai negara untuk menjalin komunikasi dan menyampaikan informasi. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. *A good learning media game can increase students' motivation to learn, and play an active role learning* (Adharyanty et al., 2018).

Bahasa merupakan alat komunikasi, salah satu bahasa yang digunakan saat ini sebagai Bahasa internasional adalah Bahasa Inggris. Anak usia sekolah dasar juga belajar bahasa Inggris dasar, termasuk mengenal benda disekitar mereka. Namun pada umumnya anak – anak masih mengalami kesulitan belajar Bahasa Inggris karena dirasa terlalu sulit dan tidak menyenangkan. Pemilihan bahan pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan kondisi yang kondusif bagi terlaksananya kegiatan pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang baik dan optimal.

Di Indonesia, Bahasa Inggris memiliki peran yang sangat penting di dunia Pendidikan sebagai Bahasa asing pertama yang wajib dikuasai oleh siswa baik dari jenjang Pendidikan usia dini sampai jenjang perguruan tinggi. Di dalam pembelajaran Bahasa Inggris, ada empat ketrampilan berbahasa yang dipelajari yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk menguasai empat ketrampilan berbahasa tersebut, ada beberapa elemen kebahasaan yang mendukungnya seperti *vocabulary, pronunciation, spelling, grammar, phonology, morphology, syntax dan discourse*. Salah satu elemen kebahasaan yang sangat penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh siswa sejak awal mengenal bahasa Inggris dan untuk mendukung empat ketrampilan berbahasa adalah *vocabulary* atau kosa kata (Tri Widyahening & Sufa, 2021).

Kosakata adalah kumpulan kata-kata yang diketahui seseorang dan merupakan salah satu komponen sistem bahasa yang penting untuk dipelajari



dalam bahasa Inggris. Jadi, dapat dikatakan bahwa kosa kata merupakan dasar atau landasan utama dalam pembelajaran bahasa asing, dalam hal ini adalah bahasa Inggris, sebagai bahasa asing pertama yang wajib dipelajari dan dikuasai oleh siswa di berbagai jenjang pendidikan. Hal tersebut bahwa *vocabulary plays an important role in developing students' understanding*. Karena pentingnya peran dan kedudukan bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama di Indonesia, maka bahasa Inggris sudah diperkenalkan sejak dini di jenjang formal pendidikan yaitu dari jenjang pendidikan usia dini sampai jenjang pendidikan tinggi. Di jenjang pendidikan usia dini, pengenalan bahasa Inggris dimulai dengan mengenalkan kosa kata yang sederhana. Langkah awal memperkenalkan bahasa Inggris di jenjang pendidikan usia dini ini sangat tepat karena anak-anak usia dini pada rentang usia 5 – 6 tahun merupakan anak-anak yang masuk dalam kategori *golden age*, yang mana pada masa-masa tersebut menjadi masa yang paling efektif untuk memperkenalkan bahasa Inggris. Anak-anak usia dini akan lebih mudah menyerap pembelajaran bahasa Inggris dengan lebih baik. Hal tersebut diperjelas pula dengan pendapat yang menyebutkan bahwa anak-anak usia dini diharapkan mempunyai ketrampilan dalam pengucapan bahasa yang tepat dan baik termasuk dalam bahasa Inggris. Jadi, masa *golden age* ini menjadi masa yang paling baik dan sesuai untuk anak-anak usia dini mengenal bahasa asing karena semua aspek perkembangan dapat dengan mudah diserap (Christiana Evy Tri Widyahening & Rahayu, 2021).

Di dalam pengenalan kosa kata bahasa Inggris kepada anak usia dini, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan usia anak. Secara umum, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi menurut Sadiman (Liyana & Kurniawan, 2019).

Media are a medium as an intervening means, instrument or agency: it is a substance or a channel through which effects or information can be arried or transmitted. Sementara Media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini dapat berupa:



- (1) media visual yaitu media yang dapat dilihat dan lebih menekankan pada indera penglihatan;
- (2) media audio merupakan media yang lebih menekankan pada indera pendengaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keamanan anak untuk mempelajari isi tema; dan
- (3) media audio-visual merupakan media yang menekankan pada penggunaan indera pendengaran dan penglihatan. Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengenalan bahasa Inggris adalah dalam bentuk permainan sebagai salah satu cara yang dapat menarik anak usia dini untuk ikut serta dalam proses pembelajaran tersebut dengan sukacita karena di dalamnya ada proses aktivitas yang melibatkan aturan di dalamnya, tujuan yang hendak dicapai, dan tentunya ada kegembiraan, Buckingham (Ch. Evy Tri Widyahening & Mafiah, 2019).

2. Metode Penelitian

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan sehari – hari dalam menyampaikan suatu informasi. Melalui bahasa, pendengar akan semakin mudah memahami ekspresi, gagasan, opini, dan perasaan yang disampaikan oleh pembicara. Dikutip dari Crystal (2010:20) mengemukakan bahwa *every language in the world has thousands and thousands of words, and one of the jobs that language researches do is collect them into books, called dictionaries*. Dalam mempelajari Bahasa Inggris terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu keterampilan menulis (*writing*), membaca (*reading*), mendengar (*listening*), dan berbicara (*speaking*). Dalam proses belajar mengajar, pemanfaatan media pembelajaran berupa game sebagai media sangatlah penting untuk meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris yang berarti permainan.

Literature adalah semua karya tulis yang bisa dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi dalam melakukan berbagai macam bidang penelitian atau karya tulis ilmiah. Dalam bahasa Indonesia, *literature* lebih dikenal dengan sebutan literatur. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), literatur adalah



bahan bacaan yang digunakan dalam berbagai aktivitas, baik secara intelektual maupun rekreasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan berjudul *English with quiz*. Tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis game ini sebagai sarana edukasi untuk lebih mudah belajar bahasa Inggris. Dalam game tersebut terdapat masing – masing bidang keahlian terdapat 3 level dan setiap level memiliki perbedaan pada tingkat kesulitan seperti, mudah, sedang dan sulit. Di games *English with quiz* ini juga memiliki perbedaan tingkat kesulitan jenis soal, dan waktu menyelesaikan soal, semakin sulit tingkatnya maka semakin cepat waktu untuk menyelesaikan soal di *English with quiz* tersebut.

Penelitian lain yang terkait tentang media pembelajaran yaitu penelitian yang dikutip oleh Sunarti, Rahmawati, dan Wardani (2016). Penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran game dan media visual. Sunarti, Rahmawati, dan wardani (2016) menambahkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor ekstrinsik dalam peningkatan motivasi belajar yaitu termasuk alat pelajaran. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa game sebagai media pembelajaran dapat memotivasi siswa belajar. Game tersebut memotivasi siswa dalam meningkatkan kosa kata Bahasa inggris, siswa merasa percaya diri dalam mengaplikasikan Bahasa inggris, dan siswa tidak merasa takut dalam menggunakan Bahasa inggris. Disamping itu game *English with quiz* ini dapat di instal pada android, PC, ataupun Laptop. Hal tersebut yang menunjang siswa untuk terus berlatih dalam meningkatkan kosa kata Bahasa inggris dimanapun siswa berada.

Di era sekarang siswa atau pelajar lebih memilih untuk lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *handphone* atau alat teknologi canggih lainnya, pembelajaran menggunakan media game ini sangat mempermudah siswa untuk belajar Bahasa Inggris dengan mudah dan *fun*, karena game ini dapat digunakan di android, Pc, ataupun Laptop. Dan game ini bisa digunakan dimana saja sehingga siswa terus berlatih untuk belajar Bahasa Inggris.



Media games ini dapat meningkatkan perkembangan siswa untuk belajar bahasa Inggris dengan mudah dan dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat lagi belajar Bahasa Inggris, karena bahasa Inggris adalah bahasa asing yang tidak semua mampu mengetahuinya, dengan adanya game ini semua pelajar dapat belajar bahasa Inggris dengan mudah dan menyenangkan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan teori dan metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan, dapat diambil kesimpulan bahwa siklus dalam melakukan penelitian berdasarkan Borg and Gall yaitu *need analysis, material development, expert validation, try out, dan final product*. Pada tahap tryout dilakukan dua tahapan yaitu *try out* skala kecil dan *try out* operasional dengan responden yang lebih besar dibanding *try out* skala kecil (Adharyanty et al., 2018).

5. Referensi

- Adharyanty, W., Dan, R., Yulia, S., Stmik, R., & Malang, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Kosakata Bahasa Inggris. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1).
- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers.
- Nugrahani, F. 2017. The Development of filmbased literary materials which support character education. *Cakrawala Pendidikan* 36(3).
- Crystal, D. 2010. *A little book of language*. Australia: Yale University press.
- Sunarti, Rahmawati, S., & Wardani, S. 2016. Pengembangan game petualang “si bolang” sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 35(1).
- Ermawati, E. A., Trianasari, E., & Banyuwangi, P. N. (2019). Bingo game: hidden treasure among heap of woods (the effectivity of a game in improving students'



vocabulary mastery). *Journal of Applied Studies in Language*, 3(1), 37-42.
<https://doi.org/10.31940/jasl.v3i1.1159>.

Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>.

Nurzaman, I., Yasbiati, Y., & Rahmatty, E. (2017). Penggunaan Permainan Pesan Gambar Berantai untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 40-52. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7159>.

Rizkiani, S., Bhuana, G. P., & Rizqiya, R. S. (2019). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *JURNAL CEMERLANG : Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 57-70.
<https://doi.org/10.31540/jpm.v2i1.728>.

Tri Widyahening, C. E., & Sufa, F. F. (2021). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1638>.

Tri Widyahening, Christiana Evy, & Rahayu, M. S. (2021). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 108.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.913>.

Tri Widyahening, Ch. Evy, & Mafiah, I. (2019). Penggunaan Media Word Webs Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di Sdnn 01 Suruh Tasikmadu Karanganyar. *ADIWIDYA*, 3(2), 50-59.