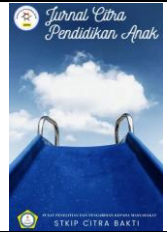




JURNAL CITRA PENDIDIKAN ANAK (JCPA)

<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcpa>



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN EDUKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS KB TKII AL-ABIDIN YOGYAKARTA

Yulia Nurmasita Devi¹⁾, Hiryanto²⁾, Neng Desi Aryani³⁾

^{1,2,3)}Pendidikan Non formal, Universitas Negeri Yogyakarta

¹⁾yundevyundev@gmail.com, ²⁾hiryanto@uny.ac.id, ³⁾nengdesiaryani@uny.ac.id

Histori artikel

Received:
22 November 2024

Accepted:
20 April 2025

Published:
3 Mei 2025

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menilai keefektifan penggabungan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 17 orang siswa KB TKII Al Abidin Yogyakarta yang diberikan pretest dan dilanjutkan dengan treatment melalui penggunaan media permainan edukasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi interaksi siswa selama proses pembelajaran, dan tes. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar bahasa Inggris dari kelompok setelah penerapan treatment. Selain itu, siswa KB TKII Al Abidin mempunyai reaksi positif terhadap permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran mereka karena permainan ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan permainan edukasi ke dalam pembelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu media yang berhasil untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Selain itu, media tersebut dapat meningkatkan keinginan dan semangat siswa untuk belajar bahasa Inggris.

Kata-kata Kunci: Permainan Edukasi, Motivasi Belajar, Bahasa Inggris

*Corresponding author: Yulia Nurmasita Devi (yundevyundev@gmail.com)

Abstract. The aim of this study is to assess the effectiveness of incorporating educational games into early childhood English language learning. This research uses a quantitative experimental approach with a One Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 17 students from KB TKII Al Abidin Yogyakarta, who were given a pretest followed by a treatment using educational game media. Data collection was conducted through observation of student interactions during the learning process and tests. Based on the research conducted, there was a significant improvement in English learning outcomes after the implementation of the treatment. Additionally, the students of KB TKII Al Abidin showed a positive response toward the educational games used in their learning, as these games made the learning process more enjoyable and engaging. The results of the study indicate that incorporating educational games into English language learning is an effective medium for improving learning outcomes. Furthermore, this medium can enhance students' motivation and enthusiasm for learning English.

Keywords: Educational Games, Learning Motivation, English Language

Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan keterampilan komunikasi mereka (Marwany, 2022). Di era globalisasi saat ini, bahasa Inggris menjadi bahasa internasional yang banyak digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari dunia pendidikan hingga dunia bisnis (Amrina dkk, 2022). Dengan memperkenalkan bahasa Inggris sejak dini, anak-anak dapat membangun dasar yang kuat untuk menguasai bahasa tersebut di kemudian hari. Selain itu, menurut Rasmini (2022) anak-anak juga akan lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia kerja di masa depan. Mereka akan memiliki keunggulan kompetitif yang dapat membuka lebih banyak peluang karir di masa yang akan datang.

Pada usia dini, otak anak sangat rentan dan siap untuk menyerap informasi baru (Handayani, 2021). Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak memiliki kemampuan luar biasa untuk mempelajari bahasa, bahkan lebih baik daripada orang dewasa. Ketika anak-anak mendapat stimulan bahasa Inggris dalam lingkungan yang positif dan mendukung, mereka cenderung belajar lebih cepat dan lebih efektif (Roshonah dkk, 2022). Pembelajaran yang dilakukan dalam suasana menyenangkan dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, pembelajaran bahasa Inggris juga dapat memperluas wawasan anak (Winarti dkk, 2022). Dengan memahami dan mengerti bahasa Inggris, anak-anak dapat mengakses berbagai sumber informasi dari seluruh dunia, termasuk buku, film, dan konten pendidikan lainnya (Kusnadi & Azzahra, 2024). Hal ini tidak hanya memperkaya pengetahuan mereka, tetapi juga membuka peluang untuk berinteraksi dengan budaya yang berbeda (Eliza dkk, 2022).

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini juga membantu meningkatkan keterampilan kognitif mereka. Bahasa bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga sarana untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah (Wardana dkk, 2022). Melalui pembelajaran bahasa Inggris, anak-anak diajarkan untuk memahami struktur, logika, dan konsep yang kompleks.

Selain manfaat akademis, kemampuan berbahasa Inggris juga sangat relevan dalam dunia profesional (Nurlela dkk, 2024). Kemampuan bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial. Anak-anak yang mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris dapat menjalin persahabatan dengan teman-teman dari latar belakang yang berbeda (Rahmawati dkk, 2022). Kemampuan tersebut sangat penting, terutama dalam konteks masyarakat yang semakin terhubung secara global. Berkomunikasi dengan teman dari negara lain dapat meningkatkan keterampilan sosial dan empati anak (Sapitri dkk, 2022). Hal tersebut juga dapat mengembangkan rasa percaya diri anak. Ketika anak-anak dapat berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Inggris, mereka merasa lebih percaya diri dalam situasi sosial. Rasa percaya diri ini dapat berkontribusi pada perkembangan kepribadian mereka, sehingga mereka lebih siap untuk menghadapi tantangan dalam hidup (Indarini & Rusnilawati, 2022).

Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris juga terlihat dalam konteks teknologi (Nabilah & Feri Tirtoni, 2024). Di era digital, banyak aplikasi dan platform pendidikan yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar (Agung, 2023). Dengan menguasai bahasa Inggris, anak-anak dapat lebih mudah mengakses teknologi dan memanfaatkan berbagai alat pembelajaran yang ada. Ini akan sangat membantu dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan di masa depan (Agusniatih & R, 2022). Penguasaan bahasa Inggris menjadi semakin penting, sebab bahasa tersebut tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga menjadi syarat dalam dunia pendidikan dan karir (Hidayati & Budiarti, 2022). Oleh karena itu, pengajaran bahasa Inggris pada anak-anak, khususnya di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini harus mendapat perhatian yang serius. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang efektif pada usia dini dapat membentuk fondasi yang kuat bagi keterampilan bahasa anak di masa depan (Tatminingsih, 2022).

Pendidikan bahasa Inggris menjadi salah satu fokus utama Di KB TKII Al-Abidin Yogyakarta. Dalam konteks ini, pengajar dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan efektif. Metode tradisional sering kali dianggap kurang menarik bagi anak-anak, sehingga mengurangi minat atau motivasi mereka untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pendekatan pengajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Hal ini sangat diperlukan ketika siswa berada fase awal yang mudah bosan jika pembelajaran dilakukan secara monoton (Qondias & Irmawati, 2024).

Salah satu metode yang mulai mendapat perhatian adalah penggunaan *game* edukasi. *Game* edukasi menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Geme dkk, 2024). Dengan cara ini, anak-

anak tidak hanya belajar bahasa Inggris secara formal, tetapi juga melalui interaksi yang menyenangkan (Hadiprayogo, 2023). Ini dapat membantu mereka untuk lebih memahami dan menggunakan bahasa Inggris dalam konteks sehari-hari.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi siswa. *Game* edukasi tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong anak-anak untuk aktif berpartisipasi (Ummulkhair dkk, 2021). Ketika anak-anak terlibat dalam permainan, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan berlatih, sehingga dapat meningkatkan kemampuan bahasa mereka (Khairunnisa & Ain, 2022).

Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini tidak hanya tentang menguasai kosakata dan tata bahasa, tetapi juga tentang membangun fondasi yang kuat untuk masa depan mereka. Dengan mempersiapkan anak-anak untuk menjadi penutur bahasa Inggris yang percaya diri, kita tidak hanya meningkatkan kemampuan mereka, tetapi juga memberi mereka alat untuk menjelajahi dunia yang lebih luas (Humaida & Suyadi, 2021). Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris sejak usia dini, demi masa depan yang lebih cerah bagi generasi mendatang. Bahasa Inggris bukan hanya menjadi bahasa internasional, tetapi juga merupakan keterampilan penting yang perlu dikuasai anak-anak sejak usia dini (Wijayanto & Widyasari, 2022). Salah satu metode yang mulai populer adalah penggunaan *game* edukasi, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, *game* edukasi dapat berbentuk aplikasi, permainan papan, atau aktivitas kelompok yang melibatkan bahasa (Paramita, 2023). Penggunaan *game* ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik, terutama pada anak usia dini. Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri siswa, sementara motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor luar, seperti hadiah atau pujian (Fadilla & Nurfadhilah, 2022).

Game edukasi berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik, karena anak-anak merasa senang dan terlibat ketika belajar melalui permainan (Sadha dkk, 2024). Penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh pendekatan interaktif yang membuat proses belajar lebih menyenangkan dan mengurangi rasa tekanan saat belajar (Firdaus & Muryanti 2020). Selain aspek kognitif, *game* edukasi juga memberikan manfaat sosial yang penting melalui interaksi sosial merupakan bagian integral dalam proses belajar. Melalui permainan, anak-anak dapat berkolaborasi, berkomunikasi, dan belajar satu sama lain (Munasti dkk, 2022). Ini tidak

hanya membantu dalam penguasaan bahasa Inggris, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan sosial yang diperlukan di lingkungan masyarakat. Lingkungan belajar yang menyenangkan dapat memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diidentifikasi bagaimana efektivitas dari penggunaan *game* edukasi pada pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, penelitian ini juga akan menggali bagaimana persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ini. Informasi yang diperoleh dari studi ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan kurikulum dan strategi pengajaran di KB Al-Abidin dan lembaga lainnya. Di samping itu, dengan memahami efektivitas gim edukasi, lembaga pendidikan dapat membuat keputusan yang lebih baik dalam memilih metode pengajaran yang sesuai. Hal tersebut penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi anak-anak, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan bahasa Inggris yang baik sejak usia dini.

Metode

Dengan menggunakan metodologi kuantitatif untuk mengumpulkan data dan menilai efektivitas penggunaan *game* edukasi untuk penguasaan bahasa Inggris di kalangan siswa usia dini. Teknik penelitian kuantitatif digunakan untuk pengumpulan data terorganisir dan penggunaan analisis statistik secara sistematis untuk mengatasi topik penelitian yang ada. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuantitatif, yaitu menggunakan One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian ini berjumlah 17 orang siswa yang berada di kelas *fullday* KB TKII Al Abidin Yogyakarta yang dilakukan asesmen awal sebelum diberikan *treatment*, kemudian dilakukan asesmen lanjutan setelah diberikan *treatment*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa KB TKII Al Abidin Yogyakarta. Sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa dari kelompok *fullday*, dengan tetap mempertimbangkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari penilaian kemampuan berbahasa Inggris pretest dan posttest, angket persepsi siswa terhadap pembelajaran melalui permainan edukatif, dan observasi interaksi siswa selama pembelajaran berbasis *game* edukatif.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan langkah-langkah yang sistematis, dimulai dengan pemberian pretest kepada peserta didik sebelum intervensi. Selanjutnya, dilakukan implementasi pembelajaran bahasa Inggris menggunakan *game* edukasi pada kelompok tersebut. Setelah intervensi, peserta didik diberikan posttest untuk mengukur perubahan hasil pembelajaran. Kemudian, angket disebarakan kepada peserta didik untuk mengukur persepsi mereka terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan *game* edukasi.

Langkah terakhir adalah observasi terhadap interaksi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, diikuti dengan analisis inferensial untuk membandingkan hasil tes sebelum dan sesudah intervensi. Selain itu, analisis data kualitatif yang diperoleh melalui survei dan observasi akan memberikan wawasan lebih mendalam mengenai pandangan dan interaksi peserta didik selama pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang telah dilaksanakan di KB TKII Al Abidin Yogyakarta, memperoleh hasil yang dijabarkan melalui analisis Statistik Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest* tersaji pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	XS	L	66	100
2	AZZ	P	50	91
3	SFA	P	66	100
4	AS	P	66	100
5	FF	P	42	83
6	DES	L	66	100
7	TV	P	50	91
8	CJL	L	42	91
9	ZFN	P	50	91
10	RR	P	75	100
11	RR	L	66	100
12	AZ	P	75	100
13	SEA	L	50	83
14	AFDD	L	66	100
15	S	L	66	83
16	AFL	P	50	100
17	VI	P	75	100
Jumlah			1.162	1.613
Rata-rata			68,35	94,88

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah hasil pretest sebanyak 1,162 dan hasil posttest sebanyak 1,613. Setelah mendapat *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran permainan edukasi diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 68,35 dan rata-rata nilai posttest sebesar 94,88.

Dari analisis data *pretest* dan *posttest* yang telah diambil dari 17 siswa, maka didapatkan rekapitulasi data pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Nilai Penyebaran Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Valid (soal yang dikerjakan)	12	12
Missing (soal yang tidak dikerjakan)	0	0
Mean (nilai rata-rata)	68,35	94,88
Median (nilai tengah)	66	100
Modus (nilai yang sering muncul)	66	100
Minimum (nilai terendah)	42	83
Maximum (nilai tertinggi)	75	100
Jumlah keseluruhan	1.162	1.613

Berdasarkan data yang ditunjukkan pada tabel di atas, skor pretest dan posttest dikumpulkan untuk peserta didik KB-TKII Al Abidin Yogyakarta. Data pretest terdiri dari 17 sampel, dengan skor kumulatif 1,162. Rata-rata data ini adalah 68,35, mediannya 66, dan modusnya juga 66. Data tersebut menghasilkan nilai minimum 42 dan nilai maksimum 75. Tabel di atas memuat data dari 17 sampel dengan total 1.612 titik data. Rata-rata kumpulan data ini adalah 94,88. Nilai mediannya adalah 100, dan modusnya juga 100. Secara bersamaan, nilai terkecil yang diperoleh adalah 83, sedangkan nilai tertinggi adalah 100. Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat adanya kenaikan nilai rata-rata sebesar 26%, yaitu meningkat dari 68,35 menjadi 94,88. Melalui penggunaan media pembelajaran permainan edukatif, temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan berbahasa Inggris khususnya pada bidang nama buah-buahan.

Penelitian ini menggunakan analisis statistik inferensial untuk mengevaluasi hipotesis bahwa media pembelajaran game edukasi berhasil digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di KB-TKII Al-Abidin Yogyakarta. Syarat-syarat yang digunakan untuk hipotesis dan pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

H_1 = Berlaku jika penggunaan media pembelajaran gim edukasi efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa inggris di KB-TKII Al-Abidin Yogyakarta.

H_0 = Berlaku jika penggunaan media pembelajaran gim edukasi tidak efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa inggris di KB-TKII Al-Abidin Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengolahan data uji-t untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran game edukasi dalam perolehan bahasa Inggris KB-TKII Al-Abidin Yogyakarta. Uji-t dapat digunakan terhadap data yang diperoleh dengan memasukkan unsur perolehan nilai.

Tabel 3 Hasil Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*

No	<i>Pretest</i> (X_1)	<i>Posttest</i> (X_2)	$D = X_2 - X_1$	d^2
1	66	100	34	1156
2	50	91	41	1681
3	66	100	34	1156
4	66	100	34	1156
5	42	83	41	1681
6	66	100	34	1156
7	50	91	41	1681
8	42	91	49	2401
9	50	91	41	1681
10	75	100	25	625
11	66	100	34	1156
12	75	100	25	625
13	50	83	33	1089
14	66	100	34	1156
15	66	83	17	289
16	50	100	50	2500
17	75	100	25	625
Jumlah	1.162	1.613	592	21.814

Tahap-tahap yang dilakukan pada pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

Langkah pertama, mencari nilai mean atau rata-rata dari perbedaan *Pretest* dan *posttest* dengan rumus berikut:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{592}{17} \\ &= 34,82 \end{aligned}$$

Langkah kedua, mencari nilai kuadrat deviasi dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 21.814 - \frac{(592)^2}{17} \\ &= 21.814 - \frac{350.464}{17} \end{aligned}$$

$$= 21.814 - 20.615$$

$$= 1.198$$

Langkah ketiga mencari nilai db dengan menggunakan rumus berikut:

$$db = n - 1$$

$$db = 17 - 1 = 16$$

langkah selanjutnya adalah mencari nilai t dengan rumus berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{34,82}{\sqrt{\frac{1198}{17(16)}}}$$

$$t = \frac{34,82}{\sqrt{\frac{1198}{272}}}$$

$$t = \frac{34,82}{\sqrt{4,40}}$$

$$t = \frac{34,82}{2,09}$$

$$t = 16,66$$

Kemudian menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:

H_0 akan diterima apabila $t_{\text{Hitung}} \leq t_{\text{Tabel}}$

H_1 akan diterima apabila $t_{\text{Hitung}} \geq t_{\text{Tabel}}$

Harga t_{Tabel} dapat ditentukan dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan nilai $db = n-1=17-1=16$. Maka diperoleh nilai $t_{0,05} = 1,746$

Setelah menemukan harga t_{Hitung} yaitu 16,66 dan nilai t_{Tabel} yaitu 1,746. Maka diperoleh bahwa $t_{\text{Hitung}} \geq t_{\text{Tabel}} = 16,66 \geq 1,746$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni media pembelajaran game edukasi efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa inggris.

Pembahasan

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang menarik dan partisipatif untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan pemahaman anak terhadap bahasa asing ini (Sandri dkk, 2020). Dalam penelitian ini, penggunaan *game* edukasi telah digunakan sebagai sarana mahir untuk memfasilitasi perolehan keterampilan bahasa Inggris. Artikel ini akan menjelaskan penerapan *game* edukatif dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, mencakup penjelasan rinci tentang *game* edukatif yang

digunakan. Trik efektif untuk menggunakan permainan ini, dan wawasan tentang pengalaman siswa dengan game edukatif juga dibahas.

Permainan edukasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *game* digital dari *website* *arcademics.com* yang dirancang khusus untuk anak-anak usia dini untuk memfasilitasi penguasaan bahasa Inggris. *Website* tersebut menawarkan beragam aktivitas interaktif, termasuk permainan memori, teka-teki kata, dan mencocokkan gambar dengan kata. Program ini menggabungkan gambar-gambar yang menarik secara visual dan hidup, serta suara dan musik yang menarik, untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak (Bue dkk, 2025). Kegiatannya fokus pada pengajaran nama buah dalam bahasa Inggris.

Pengalaman peserta didik dalam menggunakan *game* edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat positif. Mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menjalankan aktivitas di dalam fitur *game*, terutama karena keseruan dan keceriaan yang disuguhkan melalui *game* tersebut. Peserta didik juga menunjukkan peningkatan motivasi dan minat belajar setelah mengikuti *game* edukasi ini (Wardani & Suryana, 2021). Selain itu, penggunaan *game* edukasi juga memperkuat interaksi sosial antara peserta didik, yang dapat dilihat dari kolaborasi dan saling membantu antar anak-anak dalam menjalankan aktivitas (Meno dkk, 2024).

Memperkenalkan *game* edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini akan memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa dengan meningkatkan motivasi mereka, serta membina hubungan sosial dalam lingkungan belajar (Zega, 2023). *Game* edukasi ini telah menunjukkan keampuannya sebagai teknik untuk memfasilitasi penguasaan bahasa Inggris yang menyenangkan dan bermakna pada anak kecil (Setyaningsih, 2023).

Profil peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini mencakup jumlah total 17 anak, dengan rentang usia antara 4 hingga 6 tahun. Sebagian besar peserta didik adalah anak-anak yang aktif dan antusias terhadap pembelajaran. Mereka memiliki latar belakang sosial-ekonomi yang berbeda-beda, namun memiliki kesamaan dalam tingkat kemampuan bahasa Inggris sebelum intervensi.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam capaian pembelajaran bahasa Inggris pada peserta didik setelah penggunaan gim edukasi. Dalam tes kemampuan bahasa Inggris yang dilakukan sebelum dan sesudah intervensi, terlihat peningkatan skor rata-rata sebesar 30-40%. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan kepada siswa, sebagian besar responden menyatakan tanggapan positif terhadap efektivitas permainan edukatif sebagai alat pembelajaran. Menurut pernyataan mereka, pengalaman

belajar menjadi lebih menyenangkan dan menawan setelah penggunaan permainan instruksional. Selain itu, peserta didik juga merasa lebih termotivasi dan percaya diri dalam belajar bahasa Inggris, serta merasa lebih mudah memahami konsep-konsep bahasa Inggris yang diajarkan.

Data pretest diperoleh rata-rata nilai hasil belajar Bahasa Inggris Siswa sebesar 68,35. Pembagian skornya adalah sebagai berikut: 0 siswa (0%) memperoleh nilai sangat tinggi, 0 siswa (0%) memperoleh nilai tinggi, 10 siswa (59%) memperoleh nilai sedang, 5 siswa (29%) memperoleh nilai sedang, dan 2 siswa (12%) memperoleh skor sangat rendah. Berdasarkan temuan persentase tersebut, diperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Inggris siswa khususnya mengenai nama buah tergolong sedang sebelum menggunakan media permainan edukatif. Hal ini menunjukkan pentingnya media dalam proses memperoleh pengetahuan.

Nilai rata-rata posttest setelah penggunaan media pembelajaran *game* edukasi adalah 94,88. Terdapat peningkatan hasil belajar yang nyata berdasarkan sebaran kategori hasil belajar. Dari jumlah siswa tersebut, sebanyak 14 orang (82%) masuk dalam kategori sangat tinggi, 3 orang (18%) masuk dalam kategori tinggi, dan tidak ada satupun yang masuk dalam kategori sedang, rendah, atau sangat rendah. Pemanfaatan media *game* edukatif telah menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dikaitkan dengan sifat konten media yang menawan dan merangsang, meninggalkan kesan mendalam dan menyampaikan pesan yang jelas. Dengan demikian, siswa dapat memahami penjelasan yang disajikan dalam permainan edukatif berbasis teknologi dengan lebih mudah.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan observasi dan analisis statistik deskriptif, dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif merupakan alat yang berhasil dalam pengajaran bahasa Inggris kepada siswa di KB TKII Al Abidin Yogyakarta. Meskipun mengakui perlunya pemeriksaan lebih lanjut, penggunaan *game* edukatif dalam proses pembelajaran tidak dapat disangkal memiliki beberapa kelemahan. Secara khusus, hal ini memerlukan sumber daya yang memadai, sehingga mengakibatkan peningkatan biaya untuk menerapkannya ke dalam pengajaran di kelas. Penerapan *game* edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris pada peserta didik memberikan dampak positif terhadap peningkatan capaian pembelajaran mereka. Peserta didik merespons secara positif terhadap penggunaan *game* edukasi, merasakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna, serta menunjukkan peningkatan motivasi dan keinginan yang kuat dalam mempelajari bahasa Inggris.

Daftar Pustaka

- Agung, G. (2023). Peningkatan kosakata bahasa inggris melalui games bagi siswa smp negeri 1 penebel. *Journal Of Civil Society*, 5(1), 28–34. <https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.1705>
- Agusniatih, A., & R., S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan Fun Cooking Sebagai Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6502–6512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3418>
- Amrina, A., Aprison, W., Sesmiarni, Z., M, Iswantir, & Mudinillah, A. (2022). Sekolah Ramah Anak, Tantangan dan Peluangnya dalam Pembentukan Karakter Siswa di Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6803–6812. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2130>
- Bue, S. B., Nona, M. O., Popo, N. T., Umbu, S. I., & Qondias, D. (2025). Analysis of Children's Cognitive Development Through Puzzle Game Activities in Children Aged 4 To 5 Years at Regina Pacis Bajawa Kindergarten. *TGO Journal of Education, Science and Technology*, 3(1), 13-19.
- Eliza, D., Mulyeni, T., Budayawan, K., Hartati, S., Khairiah, F., & Permana, A. I. (2022). Pengembangan Teknologi Digital Cerita Sains Terintegrasi Kearifan lokal untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7069–7077. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3640>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- 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.
- Geme, Y. T. Y., Dhiu, K. D., & Ita, E. (2024). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Angka Untuk Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKK Olaewa. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(4), 1187–1200. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i4.2840>
- Hadiprayogo, B. (2023). Pengaruh Penerapan Kebijakan Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di PG PAUD Universitas PGRI Argopuro Jember. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 47–56. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.6196>
- Handayani, R. (2021). Karakteristik Pola-pola Pengasuhan Anak Usia Dini dalam Keluarga. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 159–168. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.4797>
- Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Anak Bangsa. *Al-Abyadh*, 5(1), 42–50. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Indarini, A. D., & Rusnilawati, R. (2022). Media Terinvestor Karakter Animasi untuk Mengoptimalkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5463–5475. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3035>

- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Marwany, M. (2022). Aspek Perkembangan Anak Usia Dini dalam Permainan Tradisional Nogarata Suku Kaili Palu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7283–7292. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3439>
- Meno, O., Sada, E. Y., Nuwa, G. N., Imus, E. A., Pase, V. A., & Qondias, D. (2024). Analysis of The Needs for Emotional Card Media to Improve the Socio-Emotional Abilities of Children Aged 5 To 6 Years at Tibakisa State Kindergarten. *TGO Journal of Education, Science and Technology*, 2(2), 185-188.
- Munasti, K., Purnama, S., Winarti, W., Mutmainnah, M., Nessa, R., Fitriani, D., Abd Aziz, U. Bin, Saptiani, S., Rosmiati, R., & Rahmi, R. (2022). Aplikasi TikTok sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7153–7162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2981>
- Nabilah, A. A., & Feri Tirtoni. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1).
- Nurlela, S., Nurasiah, I., & Uswatun, D. A. (2024). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) dengan Menggunakan Media Wayang Sukuraga. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 307–322. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.8982>
- Paramita, P., D., Y. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Studi Kasus Implementasi Aplikasi E-Learning. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1799–1804. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.508>
- Qondias, D., & Irmawati, Y. (2024). Studi Analisis Permasalahan Pembelajaran Kelas 4 Pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar Katolik Waerana II. *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti*, 2(2), 133-143.
- Rahmawati, I. Y., Wahyudi, W., Cahyono, H., & Fadlillah, M. (2022). APE Tradisional: Penanaman Rasa Cinta Tanah Air Berbasis Etnomatematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7058–7068. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3512>
- Rasmini, N. W. (2022). Pengembangan Kecerdasan Jamak: Kajian Praktik Pembuatan Ketupat Janur pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5679–5690. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2952>
- Roshonah, A. F., Pratama, E. Y., Darmiyanti, A., Ramadi, R., Suprajogo, T., Khotimah, A. H., Fahira, D., Cahyanti, N. T., Dewi, S. L., & Sarah, S. (2022). Mobile Seamless Learning: Model Pengembangan Kemampuan Literasi Membaca AUD dalam Merdeka Belajar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6258–6270. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3232>

- Sadha, E., Kajo, M. C. I., Bhoki, M. D., Gawe, F., Seku, S., & Qondias, D. (2024). Analysis of Cognitive Aspects in The Development of Children's Abilities Through Puzzle Game Activities. *TGO Journal of Education, Science and Technology*, 2(2), 203-209.
- Sandri, P. R., Trisnadoli, A., & Nugroho, E. S. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Dasar untuk Anak TK. *Smatika Jurnal*, 9(02), 59–64. <https://doi.org/10.32664/smatika.v9i02.384>
- Sapitri, D., Rosyadi, A. R., & Rahman, I. K. (2022). Pendidikan Karakter Islami Anak Usia Dini Berbasis Fitrah di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7334–7346. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3657>
- Setyaningsih, R. (2023). Peran Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7299-7307.
- Tatminingsih, S. (2022). Analisis Proses Pengembangan Big Book sebagai Strategi untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6123–6136. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3384>
- Ummulkhair, H. N., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game Vocabulary Quiz Terhadap Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 155–162. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1921>
- Wardana, I. K., Sri Astuti, P., & Sukanadi, N. (2022). Sikap Kebahasaan Guru sebagai Pemodelan Pendidikan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6777–6790. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2574>
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790-1798.
- Wijayanto, B. P., & Widyasari, C. (2022). Efektivitas Buku Ajar Happy Thinking Unit I My Body untuk Meningkatkan Kosakata Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6322–6331. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3287>
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5621–5629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111685-8312>
- Zega, R. F. W. (2023). Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 53-64.