

GAME EDUKASI PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID

Ghozi Dzikri Robbani*, Aryo Baskoro Utomo, R. Kartono, Arimaz Hangga

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang
Gedung E11 Fakultas Teknik Kampus UNNES Sekaran, Semarang 50229

*Email:ghozi.dr@gmail.com

Abstrak

Perkembangan bahasa anak pada usia tiga sampai dengan lima tahun berkembang dengan sangat pesat. Saat ini pembelajaran bahasa pada anak masih kurang maksimal. Hal ini dikarenakan anak pada usia dini lebih senang bermain daripada belajar. Mobile games merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak. Proses pengembangan game edukasi dibuat dengan metode research and development yang kemudian diuji kelayakannya oleh ahli media dan materi. Hasil uji kelayakan media sebesar 84,52% sedangkan hasil uji kelayakan materi 83,33%. Berdasarkan hasil uji tersebut menunjukkan bahwa game edukasi layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini.

***Kata kunci:** Bahasa Inggris, game edukasi, media pembelajaran*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (UU No. 20 Tahun 2003). Pengembangan yang dilakukan pada jenjang PAUD salah satunya adalah kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa sangat penting untuk dikembangkan karena manusia tidak bisa lepas dari bahasa dalam kehidupan bermasyarakat. Bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan ketika seseorang mengadakan hubungan dengan orang lain. Masa anak-anak usia tiga sampai dengan lima tahun merupakan masa dimana pertumbuhan bahasa pada anak berkembang dengan sangat pesat. Berdasarkan penelitian (Johnson,1989) diketahui bahwa imigran asal China dan Korea yang mulai tinggal di Amerika sejak usia 3-7 tahun memiliki kemampuan Bahasa Inggris yang lebih baik daripada orang dewasa. Anak pada usia tersebut dapat menguasai 900 hingga 8.000 kata (Seefeldt,2006). Kemampuan berbahasa pada anak usia tersebut dapat dikatakan baik jika banyak kata yang dikuasai.

Kemampuan seseorang dalam menguasai bahasa asing, terutama Bahasa Inggris sangatlah dibutuhkan mengingat Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Disisi lain, adanya MEA yang dimulai pada tahun 2015 menjadikan penguasaan Bahasa Inggris sebagai syarat wajib tenaga profesional Indonesia untuk dapat bersaing dengan tenaga kerja asing. Pembelajaran bahasa asing terutama Bahasa Inggris kepada anak sejak dini perlu dilakukan untuk berkompetisi secara global di masa mendatang. Pada anak usia dini, pembelajaran Bahasa Inggris mencakup semua kompetensi bahasa yaitu keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*) (Suyanto,2008). Terdapat beberapa teknik yang bisa digunakan oleh guru ketika mengajarkan Bahasa Inggris. Salah satunya adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan objek dan gambar (Alqahtani,2015).

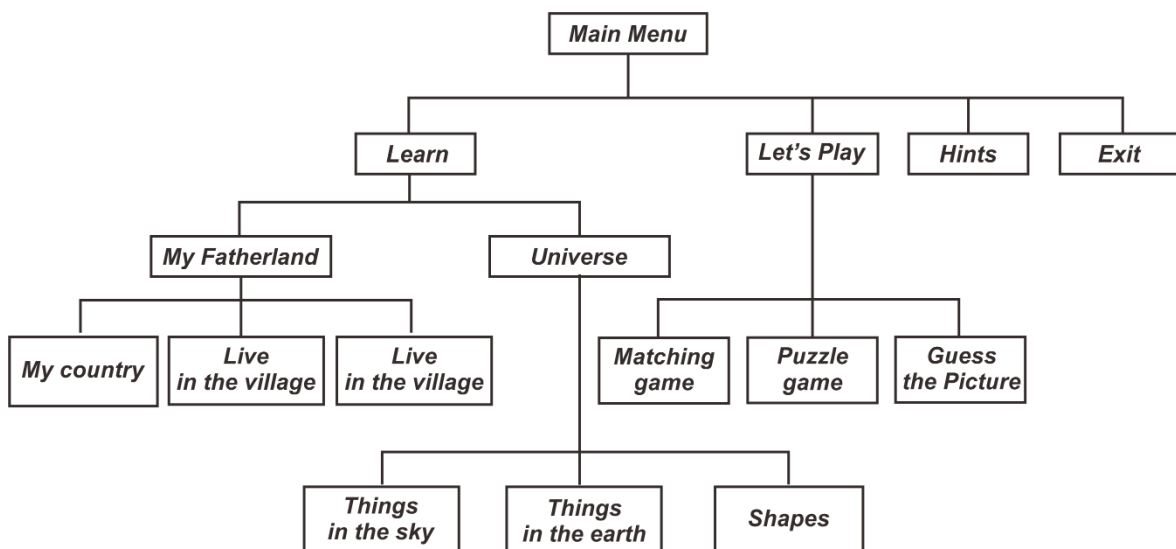
Pembelajaran yang dilakukan saat ini telah menggunakan berbagai macam teknologi dan memberikan banyak dampak positif. *Mobile Learning (M-learning)* merupakan suatu penerapan teknologi dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media perangkat *mobile* (Mehdipour,2013). Keuntungan *M-learning* dalam proses pembelajaran adalah peserta didik dapat belajar di mana saja dan kapan saja apabila menggunakan perangkat *mobile* yang mereka miliki (Crescente,2011). Salah satu jenis *M-learning* yang saat ini dikembangkan adalah dalam bentuk permainan interaktif yang diaplikasikan dalam sebuah perangkat *smartphone (mobile games)*. Penerapannya dalam dunia pendidikan, *mobile games* tidak hanya dapat merangsang minat anak dalam belajar tetapi juga dapat mendorong dan meningkatkan perkembangan bahasa, berpikir kritis, perkembangan emosional, kecerdasan dan imajinasi pada anak. Oleh karena itu *mobile games* memiliki peran penting dalam kegiatan bermain anak untuk mengembangkan dirinya ke

arah yang lebih baik (Qi Ni,2015). Adanya kebutuhan media pembelajaran bahasa yang tepat untuk anak usia dini maka penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media alternatif dalam proses pembelajaran bahasa khususnya Bahasa Inggris.

2. METODE PERANCANGAN GAME EDUKASI

2.1 Struktur Game Edukasi

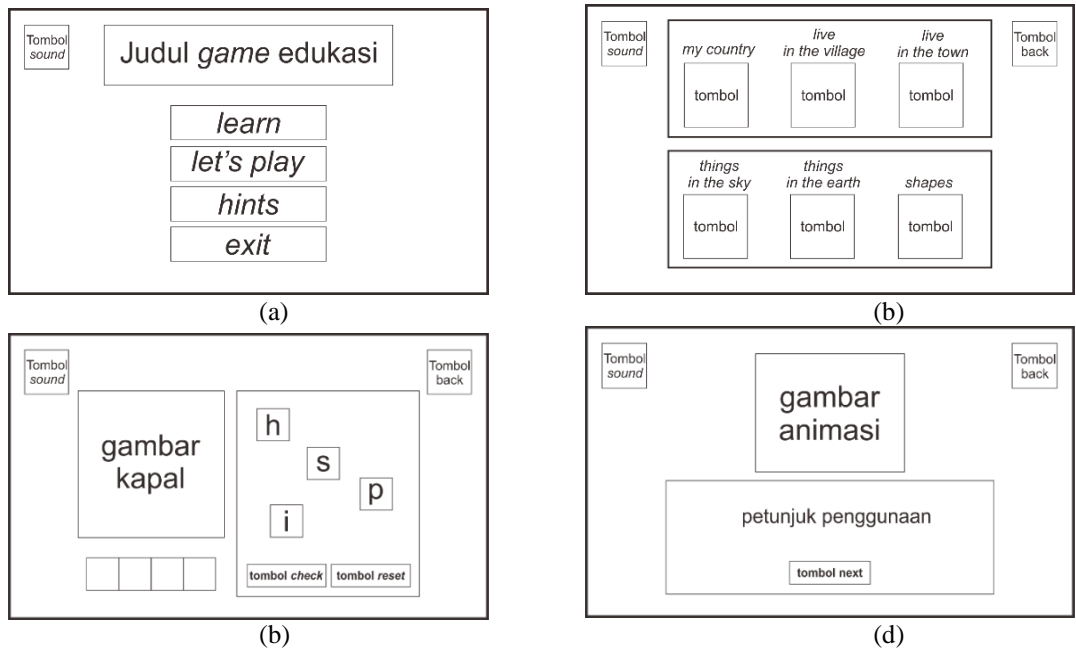
Struktur *game* edukasi pengenalan kosakata Bahasa Inggris secara keseluruhan terlihat pada Gambar 1. *Main menu* memiliki empat menu tombol yaitu *learn*, *let's play*, *hints* dan *exit*. Menu *learn* merupakan menu dalam *game* edukasi yang digunakan untuk proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Terdapat 2 tema, 6 sub tema dan 24 kosakata yang dapat dipelajari oleh anak dalam menu *learn*. Menu *let's play* berisi permainan yang berfungsi sebagai media alternatif anak dalam belajar Bahasa Inggris. Ada tiga jenis permainan yang dapat dimainkan dalam menu *let's play* yaitu *matching game*, *puzzle game* dan *guess the picture*. Tiga jenis *game* ini mempunyai konsep bermain *drag and drop game* yaitu dengan cara menarik objek yang ada dalam *game* kemudian diletakkan pada tempat yang sesuai. Objek yang telah diletakkan pada tempat yang sesuai kemudian dicek. Permainan akan dilanjutkan ke level selanjutnya jika semua objek telah ada ditempat yang sesuai. Menu lain yang ada dalam *game* edukasi adalah menu *hints* yang berisi petunjuk penggunaan aplikasi serta menu *exit* digunakan untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 1. Struktur *game* edukasi

2.2 Desain Game Edukasi

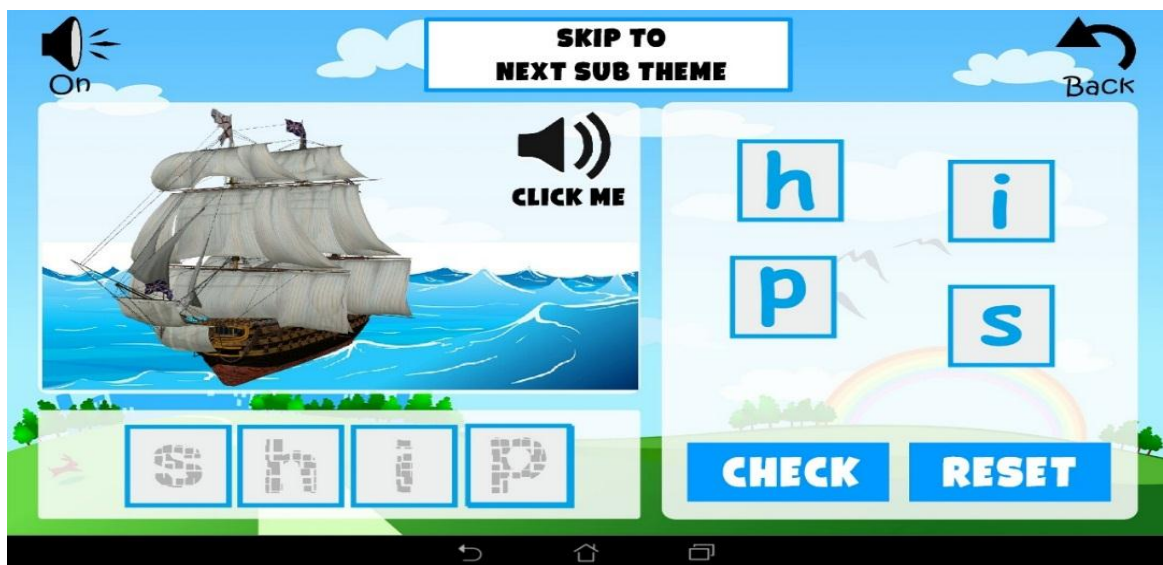
Pembuatan *game* edukasi menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS6 dengan *file* keluaran berekstensi .apk yang dapat dipasang pada *smartphone* Android. Konten yang ada dalam *game* edukasi antara lain : gambar, *background*, suara, animasi dan tombol dibuat dengan menggunakan perangkat lunak CorelDRAW X7 dan Audacity. Berdasarkan Gambar 2. (a) – (d) terlihat bahwa aplikasi *game* edukasi memiliki desain yang mudah digunakan oleh anak. Setiap menu halaman terdapat tombol *sound* dan tombol *back*. Tombol *sound* berfungsi untuk menghidupkan dan mematikan suara sedangkan tombol *back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 2. Perancangan Tampilan Aplikasi : (a) menu utama, (b) menu *learn*, (c) *guess the picture game* dan (d) menu *hints*

3. HASIL DAN ANALISIS UJI APLIKASI

Pengujian kelayakan aplikasi berupa uji media dan materi oleh para ahli dilakukan dengan cara menyerahkan angket pengujian yang sesuai dengan standar ISO 9126. Aspek uji media antara lain : aspek tampilan, kemudahan, kualitas dan kemampuan. Aspek uji materi meliputi kesesuaian materi, kemampuan, ketepatan dan kemudahan. Pengujian oleh ahli media dilaksanakan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan Kemendikbud (BPMPK) Semarang dan Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Uji kelayakan materi dilakukan oleh tiga orang ahli materi yaitu guru Bahasa Inggris, guru kelas dan kepala TK Islam Al Furqon Rembang. Salah satu tampilan hasil pembuatan aplikasi *game* edukasi yaitu permainan *guess the picture* dapat dilihat pada **Gambar 3**. Konsep dari permainan ini adalah memasang huruf yang terdapat pada bagian kanan sesuai dengan kotak huruf yang terlihat samar dibagian bawah gambar.



Gambar 3. Tampilan permainan *guess the picture*

Tabel 1. Hasil analisis uji kelayakan media

No.	Aspek Uji Media	Jumlah Nilai	Maksimal Nilai	Persentase	Kategori
1.	Tampilan	48	56	85,71%	Sangat Baik
2.	Kemudahan	35	40	87,50%	Sangat Baik
3.	Kualitas	32	40	80,00%	Baik
4.	Kemampuan	27	32	84,38%	Sangat Baik
Total		142	168	84,52%	Sangat Baik

Tabel 1. menunjukkan persentase rata-rata hasil uji kelayakan ahli media sebesar 84,52% sehingga aplikasi *game* edukasi layak menjadi media alternatif dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini. Berdasarkan Tabel 1. persentase hasil uji kelayakan media pada aspek kualitas lebih rendah daripada tampilan, kemudahan dan kemampuan. Hal ini dikarenakan aspek kualitas masih perlu pengembangan lebih lanjut dengan menerapkan audio dan gambar yang lebih baik.

Tabel 2. Hasil analisis uji kelayakan materi

No.	Aspek Uji Materi	Jumlah Nilai	Maksimal Nilai	Persentase	Kategori
1.	Kesesuaian Materi	30	36	83,33%	Sangat Baik
2.	Kemampuan	37	48	77,08%	Baik
3.	Ketepatan	29	36	80,56%	Baik
4.	Kemudahan	54	60	90,00%	Sangat Baik
Total		150	180	83,33%	Sangat Baik

Tabel 2. menunjukkan bahwa persentase hasil uji kelayakan oleh ahli materi sebesar 83,33% dikategorikan sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media alternatif pembelajaran bagi anak usia dini. Pada aspek kemampuan dan ketepatan pada pengujian materi memperoleh persentase yang lebih rendah dibandingkan dengan aspek kesesuaian materi dan kemudahan. Hal ini dikarenakan aspek kemampuan dan ketepatan masih perlu pengembangan bahasa yang lebih interaktif sehingga sesuai dengan sasaran pengguna yaitu anak usia dini.

4. KESIMPULAN

Kemampuan berbahasa sangat diperlukan oleh anak untuk berkomunikasi dengan sesamanya. *Game* edukasi pengenalan kosakata Bahasa Inggris menjadi salah satu alternatif media yang mendukung anak dalam mengembangkan kemampuan berbahasa. Hasil uji kelayakan oleh ahli media sebesar 84,52% dan ahli materi sebesar 83,33% yang menunjukkan bahwa *game* edukasi ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bagi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, Mofareh, (2015), The Importance of Vocabulary in Language Learning and How to be Taught, *International Journal of Teaching and Education Vol. 3*, pp. 21-34.
- Crescente, Mary Louise dan Doris Lee, (2011), Critical Issue of m-learning: design models, adoption processes and future trends, *Journal of the Chinese Institute of Industrial Engineers*, pp. 112-123.
- Departemen Pendidikan Nasional, (2003), *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Depdiknas, Jakarta.
- Johnson, J.S. and Newport, E.L., (1989), Critical Period Effects in Second Language Learning: The Influence of Maturational State on the Acquisition of English as a Second Language. *Cognitive Psychology 21*, pp. 60-99.
- Mehdipour, Yousef dan Hamideh Zerehkafi, (2013), Mobile Learning for Education: Benefit and Challenges, *International Journal of Computational Engineering Research Vol. 3 Issue. 6*, pp. 93-101.
- Ni, Qi dan Yonghai Yu, (2015), Research on Educational Mobile Games and the effect it has on the Cognitive Development of Preschool Children, *Institute of Electrical and Electronics Engineers*, pp. 166-169.
- Suyanto, Kasihani, (2008), *English for Young Learners*, Bumi Aksara, Jakarta.

Seefeldt, Carol dan Barbara A. Wasik, (2006), *Early Education : Three, Four, and Five Year Olds Go to School*, Pearson Education, Inc., New Jersey.