



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 12526-12538

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media Game Edukasi Berbasis Wordwalll.Net Terhadap Pengenalan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Santa Maria Pasir Putih

Isabela Martins^{1✉}, Ria Novianti², Yeni Solfiah³

Universitas Riau

Email: isabela.martins3433@student.unri.ac.id^{1✉}

Abstrak

Era Globalisasi ini ialah salah satu sarana komunikasi yang berperan penting dan diperlukan untuk komunikasi global adalah penguasaan bahasa asing. Bahasa Inggris adalah bahasa asing utama yang wajib dipelajari sebab bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan di seluruh dunia sebagai alat komunikasi utama. Media *game* edukasi berbasis *wordwalll.net*, yang merupakan permainan berbasis internet, merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan Pengenalan bahasa Inggris. Media *game* edukasi berbasis internet adalah bentuk pemanfaatan jaringan komputer melalui internet atau metode serupa, seperti modem dan koneksi kabel, yang semuanya termasuk dalam kategori permainan komputer. Untuk mengetahui Pengenalan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan website *game wordwalll.net* di TK Santa Maria Pasir Putih. Sampel dalam penelitian ini dengan cara sampel jenuh yaitu berjumlah 15 anak yang memiliki usia 5-6 tahun di TK Santa Maria Pasir Putih. Teknik pengumpulan data yang dilakukan penelitian yaitu data primer melalui lembar observasi. Analisis data menggunakan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kepada anak maka dapat dilihat kategori peningkatan sebesar 81,56% yaitu berjumlah 13 anak. media *game* edukasi berbasis *wordwalll.net* yang cukup signifikan dalam meningkatkan Pengenalan bahasa Inggris dengan kategori sedang.

Kata Kunci : *Pengenalan Bahasa Inggris, Game Edukasi, Website Game Wordwalll.Net*

Abstract

In this era of globalization, one of the means of communication that plays an important role and is needed for global communication is the mastery of foreign languages. English is the main foreign language that must be learned because English is an international language used throughout the world as the main means of communication. Wordwall.net -based educational game media, which is an internet-based game, is one of the efforts to improve English language recognition. Internet-based educational game media is a form of utilizing computer networks via the internet or similar methods, such as modems and cable connections, all of which are included in the category of computer games. To find out the introduction of English for children aged 5-6 years before and after being given the wordwall.net Game website at the Santa Maria State Kindergarten in Pasir Putih. The sample in this study by means of saturated samples, which amounted to 15 children who had 5-6 years of age at TK Santa Maria Pasir Putih. The data collection technique used in this research is primary data through observation sheets. Data analysis using t-test. The results showed an increase in children, it can be seen that the category of improvement was 81.56%, totaling 13 children. wordwall.net -based educational game media is quite significant in increasing the introduction of English with a moderate category.

Keywords : *English Introduction, Educational Game, Wordwall.Net Game Website.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membangun bangsa dan negara ke arah yang lebih maju. Tujuan pendidikan ialah mengembangkan segala potensi yang ada pada diri setiap manusia dan keterampilan yang dapat digunakan nantinya. Pendidikan formal pertama yang diterima seseorang adalah pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan landasan yang sangat penting bagi pembentukan kepribadian anak seutuhnya meliputi pembentukan akal, budi pekerti dan kebiasaan (Arumsari et al., 2017).

Pendidikan anak usia dini mengembangkan beberapa aspek yaitu motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Aspek ini penting dirangsang agar anak usia dini dapat mencapai perkembangan yang optimal melalui pendidikan, hal ini mengembangkan potensi anak sehingga ia siap ketika hal itu terjadi di Sekolah Dasar (Ahmad Susanto, 2017). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini sangatlah penting. Pada masa ini anak usia dini akan mengalami masa keemasan (*golden age*) sehingga mengalami perkembangan yang begitu cepat. Lingkup perkembangan anak usia dini mencakup beberapa aspek yaitu kognitif, fisik, motorik, sosial, agama dan moral, nilai seni dan bahasa. Dalam semua aspek perkembangan, perkembangan bahasa merupakan salah satu faktor terpenting bagi perkembangan anak usia dini, yang sangat dipengaruhi oleh kosakata (Oktapiani et al., 2021).

Pelajaran bahasa Inggris perlu diterapkan sejak dini, karena bahasa Inggris merupakan bahasa kedua atau bahasa internasional saat ini, dan juga karena anak akan lebih mudah untuk mengembangkan bahasa Inggrisnya pada saat masa remaja nanti yaitu ketika ingin masuk ke jenjang sekolah dasar, SMP atau ketingkat yang lebih tinggi lainnya. Bahasa Inggris yang diajarkan kepada anak usia dini akan lebih melekat pada ingatannya. Pada anak usia dini, pengajaran bahasa Inggris hanya sebatas pengenalannya saja, jadi anak usia dini hanya di ajarkan dasar dasarnya saja dan juga diajarkan dengan cara bermain yang di arahkan. Dengan cara inilah anak bisa mengetahui tentang banyak hal.(Novianti & Garzia, 2020) Perlu kita ketahui pada saat anak bermain keadaan otak anak sedang tenang kerana ia merasa senang dan ceria, dalam keadaan seperti ini ilmu yang kita ajarkan bisa masuk dan tertanam dengan baik dan mudah. Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini hanya sebatas pengenalan dan juga dasar dasarnya saja, jadi sebagai pendidik hanya mengajarkan hal hal yang sangat dasar dahulu, misalnya huruf huruf abjad bahasa Inggris, angka, amcam-macam buah buahan, macam-macam hewan, warna, dan juga sedikit percakapan yang simple dan juga mudah seperti *good morning, how are you, how do you do*, dan lain sebagainya (Jazuly, 2016). (Purwanto dalam Tri Widyahening & Sufa, 2021).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) itu sendiri merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan pada tujuan guna memenuhi segala aspek perkembangan dan pertumbuhan anak secara signifikan dan tentunya juga memenuhi semua aspek kepribadian anak (Helfianti et al., 2021). *Games* edukatif memberikan pengalaman yang melibatkan anak untuk terlibat antusias dan mampu meningkatkan pembelajaran aktif. Selain itu, anak dapat mengembangkan kemampuannya tanpa adanya batasan waktu dan tempat. Artinya dengan menggunakan games ini, anak dapat bermain dimana pun dan kapan pun selama masih dalam pengawasan guru dan orang tua (Solfiah et al., 2021).

Permasalahan yang sedang dihadapi saat ini adalah kurangnya Pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini. Permasalahan ini juga terdeteksi di salah satu taman kanak-kanak di Pekanbaru. Berdasarkan hasil observasi di taman kanak-kanak Santa Maria Pasir Putih ditemukan bahwasanya Pengenalan bahasa Inggris sudah dilaksanakan dengan cara mengajarkan dan memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak, namun pelaksanaannya masih kurang efektif. Hal ini bisa diamati melalui metode permainan yang kurang inovatif dan masih kurang bervariasi dilakukan guru, contohnya permainan dalam memperkenalkan bahasa Inggris dengan memanfaatkan kartu gambar atau benda-benda yang terdapat di kelas. Sehingga menjadikan anak kurang tertarik dan cepat bosan dalam mengenali dan mempelajari bahasa Inggris. Hal ini mengakibatkan anak mudah lupa terhadap pembelajaran bahasa Inggris yang sudah diajarkan atau diperkenalkan, sehingga dapat

dikatakan pengenalan atau pengajaran bahasa Inggris kepada anak kurang efektif. (Novianti et al., 2019)

Penggunaan media pembelajaran melalui website *Game Wordwall.net* bertujuan untuk menilai sejauh mana dampak positif *game* tersebut sebagai alat yang dapat berpengaruh terhadap Pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini. Dengan penggunaan *game* edukasi berbasis *Wordwall.net* sebagai inovasi terhadap Pengenalan bahasa Inggris, penelitian ini bertujuan untuk membedakan pengaruhnya antara anak didik yang menggunakan website *Game Wordwall.net* dengan anak didik yang menggunakan media Kartu gambar dalam proses pembelajaran bahasa Inggris (Shofiya Launin et al., 2022)

Berdasarkan hasil pengamatan dari penelitian yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk lebih lanjut mengkaji topik tentang Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall.net* terhadap Pengenalan Bahasa Inggris pada 5 Anak Usia 5-6 tahun. Penelitian-penelitian sebelumnya telah banyak membahas tentang konsep dan efektivitas penggunaan *Games* edukasi terhadap Pengenalan bahasa Inggris pada anak-anak. Oleh karena itu, peneliti akan mengumpulkan beragam literatur yang telah ada untuk mengevaluasi dan mendiskusikan penerapan *Game* edukasi berbasis *Wordwall.net* terhadap Pengenalan bahasa Inggris pada aud.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditentukan. Jadi, Penelitian kuantitatif menyajikan prosedur yang spesifik, literatur yang lengkap dan hipotesis yang dirumuskan dengan jelas (Sugiyono, 2015).

Penelitian eksperimental bertujuan untuk mendiskripsikan apa yang akan terjadi bila variabel-variabel tertentu dikontrol atau dimanipulasi secara tertentu. Fokus perhatiannya pada hubungan-hubungan antar variabel, dalam hubungan ini kesengajaan melakukan manipulasi terhadap suatu variabel merupakan bagian yang tak terpisahkan dari suatu metode eksperimental (Sugiyono, 2017).

Variabel yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah :

Variabel X : Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall.net*

Variabel Y : Pengenalan Bahasa Inggris

Metode penelitian ini berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan apa yang ada, pendapat yang sedang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau

pengaruh yang terjadi serta kecenderungan yang sedang berkembang. Adapun rancangan penelitian seperti dibawah ini:

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan :

O1 = Hasil pengukuran Pengenalan bahasa Inggris anak sebelum diberikan *treatment* menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net*

X = Perlakuan menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net*

O2 = Hasil pengukuran Pengenalan bahasa Inggris anak setelah diberikan *treatment* menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik *t-test* dengan menggunakan SPSS statistik 26. Teknik statistik t-test digunakan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesuai *treatment*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap Pengenalan bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK Santa Maria Pasir Putih. Penelitian ini terdapat dua tes yaitu *pre-test* dan *post-test* pada 15 orang anak yang memiliki usia 5 sampai 6 tahun.

Gambaran tentang data penelitian ini secara umum tentunya dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian, sehingga melalui data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar :

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor X dimungkinkan (hipotetik)				Skor X diperoleh (empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
Pretest	7	28	17.5	3.5	8	17	11.73	2.939
Posttest	7	28	17.5	3.5	21	28	25.00	2.535

Sumber : Olahan Data Penelitian 2024

Penelitian melakukan perlakuan terhadap Pengenalan bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di TK Santa Maria Pasir Putih Pekanbaru yaitu menggunakan teknik observasi dengan 3 indikator yang dikembangkan diberikan kepada 15 orang anak. Berdasarkan hasil data pretest dapat dilihat bahwa Pengenalan Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun di TK Santa Maria Pasir Putih sebelum diberikan perlakuan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 2. Gambaran umum Pengenalan Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK Santa Maria Pasir Putih sebelum perlakuan media game edukasi berbasis wordwall.net (*Pretest*)

No	Indikator	Sub Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	%	Kategori
1	Mendengar (Listening Skills)	1. Mampu mengidentifikasi kata-kata dan instruksi sederhana dalam bahasa Inggris	60	24	40,00%	MB
		2. Mampu memahami petunjuk dalam bahasa Inggris	60	25	41,67%	MB
		3. Mampu mendengar dan meniru ulang kata (listen and repeat) yang telah didengar	60	22	36,67%	MB
2	Berbicara (Speaking Skills)	1. Mampu berpartisipasi dalam percakapan sederhana	60	20	33,33%	MB
		2. Mampu mengucapkan frasa atau kalimat sederhana	60	22	36,67%	MB
3	Kosakata dasar (Vocabulary)	1. Mampu memahami kosakata dasar bahasa Inggris sesuai dengan tema pembelajaran	60	32	53,33%	BSH
		2. Mampu memahami dan mengetahui terjemahan kosakata dasar bahasa Inggris beserta arti	60	31	51,67%	BSH
Jumlah			420	176	41,90%	MB
Rata-Rata			88,00			

Sumber : Olahan Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa Pengenalan Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun berada pada kategori mulai berkembang (MB) dengan perolehan skor 176 atau 41,90% dari yang diharapkan. Selanjutnya, diketahui indikator dengan perolehan nilai tertinggi yaitu indikator kosakata dasar (*vocabulary*) dengan perolehan skor 33 atau

68,75%. Indikator dengan perolehan nilai terendah yaitu pada indikator berbicara (*speaking skills*) dengan sub indikator mampu berpartisipasi dalam percakapan sederhana dengan perolehan skor 20 atau 33,33 %.

Indikator mendengar (*listening skills*) dengan sub indikator mampu mengidentifikasi kata-kata dan instruksi sederhana dalam bahasa Inggris diperoleh skor 24 dengan persentase 40,00%. Artinya anak mulai mampu mengidentifikasi dan instruksi sederhana ketika disampaikan dalam bahasa Inggris. Pada sub indikator mampu memahami petunjuk dalam bahasa Inggris diperoleh skor 25 dengan persentase 41,67%. Artinya anak mulai mampu memahami kata petunjuk dalam bahasa Inggris. Pada sub indikator mampu mendengar dan meniru ulang kata (*listen and repeat*) yang telah di dengar diperoleh skor 22 dengan persentase 36,67%. Artinya Anak mulai mampu mendengar dan meniru ulang (*listen and repeat*) yang telah di dengar. Hal ini terlihat pada *game* jenis *show quiz* anak sudah mulai mampu mendengar dan menirukannya dengan benar.

Indikator berbicara (*speaking skills*) dengan sub indikator mampu berpartisipasi dalam percakapan sederhana diperoleh skor 20 dengan persentase 33%. Artinya anak mulai mampu berpartisipasi dalam percakapan sederhana. Pada sub indikator mampu mengucapkan frasa atau kalimat sederhana diperoleh skor 22 dengan persentase 36,67 %. Artinya anak mulai mampu mengucapkan frasa atau kalimat sederhana dengan mendengarkan arahan guru saat diminta untuk menceritakan silsilah keluarga. Tetapi, pada situasi tertentu guru harus berulang kali untuk meminta anak menceritakan silsilah keluarga agar anak mau melakukannya. Hal ini terlihat pada *game* jenis *find the match* tentang *my family*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak mulai memiliki Pengenalan untuk mengucapkan frasa atau kalimat sederhana.

Terakhir pada indikator kosakata dasar (*vocabullary*) dengan sub indikator mampu memahami kosakata dasar Bahasa Inggris sesuai dengan tema pembelajaran diperoleh skor 32 dengan persentase 53,33%. Artinya anak sudah mampu memahami kosakata dasar bahasa Inggris tetapi masih diberi bantuan oleh guru. Pada sub indikator mampu memahami dan mengetahui terjemahan kosakata dasar bahasa Inggris beserta arti diperoleh skor 31 dengan persentase 51,67%. Artinya anak sudah mampu memahami dan mengetahui kosakata dasar bahasa Inggris beserta arti tetapi masih diberi bantuan oleh guru. Hal ini terlihat pada *game* jenis *flash cards* tentang *children daily activities*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak sudah mampu memahami dan mengetahui kosakata dasar bahasa Inggris beserta arti tetapi masih diberi bantuan oleh guru.

Untuk mengetahui gambaran Pengenalan Bahasa Inggris pada anak sebelum diberikan perlakuan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* dapat dilihat pada tabel

dibawah ini:

Tabel 3. Pengenalan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santa Maria Pasir Putih sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76% - 100%	0	0%
2	BSH	51% - 75%	4	27%
3	MB	26% - 50%	11	73%
4	BB	0 – 25%	0	0,00%
Jumlah				100%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata Pengenalan Bahasa Inggris berkembang sesuai harapan (BSH) dengan perolehan 4 orang anak atau 27% dari yang diharapkan. Sisanya berada dikategori mulai berkembang (MB) dengan perolehan 11 orang anak atau 73% dari yang diharapkan.

Penelitian selanjutnya diberikan perlakuan dengan *game* edukasi berbasis *wordwall.net*. Pada penelitian kali ini peneliti memberi perlakuan pada tanggal 20 Mei 2024 dan dilanjutkan dengan posttest pada tanggal 24 Mei 2024 untuk dapat mengetahui gambaran Pengenalan Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun setelah diberikannya perlakuan yakni *game* edukasi berbasis *wordwall.net* maka dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4. Gambaran Umum Pengenalan Bahasa Inggris Inggris Anak Usia 5-6 di TK Santa Maria Pasir Putih setelah diberikan Game Edukasi Berbasis Wordwall.net (*Posttest*)

No	Indikator	Sub Indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	%	Kategori
1	Mendengar (Listening Skills)	4. Mampu mengidentifikasi kata-kata dan instruksi sederhana dalam bahasa Inggris	60	57	95,00%	BSB
		5. Mampu memahami petunjuk dalam bahasa Inggris	60	51	85,00%	BSB
		5. Mampu mendengar dan meniru ulang kata (listen and repeat) yang telah di dengar	60	51	85,00%	BSB
2	Berbicara (Speaking Skills)	3. Mampu berpartisipasi dalam percakapan sederhana	60	50	83,33%	BSB
		4. Mampu mengucapkan frasa atau kalimat sederhana	60	52	86,67%	BSB

3	Kosakata dasar (Vocabullary)	3. Mampu memahami kosakata dasar bahasa Inggris sesuai dengan tema pembelajaran	60	55	91,67%	BSB
		4. Mampu memahami dan mengetahui terjemahan kosakata dasar bahasa Inggris beserta arti	60	59	98,33%	BSB
Jumlah			420	375	89,29%	BSB
Rata-Rata			187,50			

Sumber : Olahan Data 2024

Berdasarkan tabel di atas diketahui Pengenalan Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan perolehan skor 375 atau 89,29% dari yang diharapkan. Selanjutnya, diketahui indikator perolehan nilai tertinggi yaitu indikator kosakata dasar (*vocabullary*) dengan sub indikator mampu memahami dan mengetahui terjemahan kosakata dasar bahasa Inggris beserta arti dengan perolehan skor 59 atau 98,33% dari yang diharapkan.

Indikator perolehan nilai terendah yaitu indikator berbicara (*speaking skills*) dengan sub indikator mampu berpartisipasi dalam percakapan sederhana dalam bahasa Inggris dengan skor 50 atau 83,33 % dari yang diharapkan. Indikator mendengar (*listening skills*) dengan sub indikator mampu mengidentifikasi kata-kata dan instruksi sederhana dalam bahasa Inggris diperoleh skor 57 dengan persentase 95,00%. Artinya anak mampu mengidentifikasi kata dan instruksi sederhana ketika disampaikan dalam bahasa Inggris secara mandiri. Pada sub indikator mampu memahami petunjuk dalam bahasa Inggris diperoleh skor 51 dengan persentase 85,00%. Artinya anak mampu memahami kata petunjuk dalam bahasa Inggris secara mandiri. Pada sub indikator mampu mendengar dan meniru ulang kata (*listen and repeat*) yang telah di dengar diperoleh skor 51 dengan persentase 85,00%. Artinya Anak mampu mendengar dan meniru ulang (*listen and repeat*) yang telah di dengar secara mandiri. Hal ini terlihat pada *game* jenis *show quiz* anak mampu mendengar dan menirukannya dengan benar secara mandiri.

Indikator berbicara (*speaking skills*) dengan sub indikator mampu berpartisipasi dalam percakapan sederhana dalam bahasa Inggris diperoleh skor 50 dengan persentase 83,33%. Artinya anak mampu berpartisipasi dalam percakapan sederhana dalam Bahasa Inggris secara mandiri. Pada sub indikator mampu mengucapkan frasa atau kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris diperoleh skor 52 dengan persentase 86,67 %. Artinya anak mampu mengucapkan frasa atau kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris secara mandiri. Hal ini terlihat pada *game* jenis *find the match* tentang *my family*.

Terakhir pada indikator kosakata dasar (*vocabulary*) dengan sub indikator mampu memahami kosakata dasar bahasa Inggris sesuai dengan tema pembelajaran diperoleh skor 55 dengan persentase 91,67%. Artinya anak mampu memahami kosakata dasar bahasa Inggris secara mandiri. Pada sub indikator mampu memahami dan mengetahui terjemahan kosakata dasar bahasa Inggris beserta arti diperoleh skor 59 dengan persentase 98,33%. Artinya anak mampu memahami dan mengetahui kosakata dasar bahasa Inggris beserta arti secara mandiri. Hal ini terlihat pada *game* jenis *flash cards* tentang *children daily activities*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak mampu memahami dan mengetahui kosakata dasar bahasa Inggris beserta arti secara mandiri.

Untuk mengetahui gambaran Pengenalan bahasa Inggris pada anak setelah diberikan perlakuan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5 Pengenalan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santa Maria Pasir

Putih(<i>Posttest</i>)				
No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76% - 100%	12	80%
2	BSH	51% - 75%	3	20%
3	MB	26% - 50%	0	0%
4	BB	0 - 25%	0	0%
Jumlah				100%

Sumber : Olahan Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata Pengenalan Bahasa Inggris berkembang sesuai harapan (BSH) dengan perolehan 3 orang anak atau 20% dari yang diharapkan. Sisanya berada dikategori berkembang sangat baik (BSB) dengan perolehan 12 orang anak atau 80% dari yang diharapkan.

Penelitian ini dilakukan menggunakan *one group pretest posttest design* yaitu melihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil *pretest posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 6 Rekapitulasi Pengenalan Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santa Maria Pasir Putih

No	Kategori	Rentang Skor	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			F	%	F	%
1	BSB	76% - 100%	0	0%	12	80%
2	BSH	51% - 75%	4	27%	3	20%

3	MB	26% - 50%	11	73%	0	0%
4	BB	0 – 25%	0	0%	0	0%
Jumlah			15	100%	15	100%

Sumber : Olahan Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel 6 terdapat perbandingan antara sebelum dan setelah perlakuan. Dapat dilihat bahwa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net*, persentase terendah terdapat dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) dan kategori belum berkembang (BB) ditunjukkan dengan persentase 0 %. Sementara itu, dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), ditemukan 4 anak dengan persentase 27% dan persentase tertingginya ialah pada kategori mulai berkembang (MB) terdapat 11 anak dengan persentase 73 % dalam kategori tersebut.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net*, terjadi peningkatan Pengenalan bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK Santa Maria Pasir Putih. Khususnya, pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase tertinggi yakni terdapat 12 anak (80%) dalam kategori tersebut yang menunjukkan peningkatan secara signifikan, dan 3 anak (20%) lainnya masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Sementara itu, tidak ada anak yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) maupun belum berkembang (BB), dengan persentase 0%. Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan dapat secara signifikan menggeser semua anak yang sebelumnya berada dalam kategori mulai berkembang (MB) ke kategori yang lebih tinggi setelah diberi perlakuan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengambil kesimpulan :

1. Pengenalan Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK Santa Maria Pasir Putih, sebelum diberikan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* berada dalam kategori mulai berkembang (MB). Artinya anak sudah mulai mampu tetapi masih harus diberi arahan oleh guru untuk Pengenalan mendengar (*listening skills*), Pengenalan berbicara (*speaking skills*), Pengenalan kosakata dasar (*vocabulary*).
2. Pengenalan Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK Santa Maria Pasir Putih, setelah diberikan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* berkembang sangat baik (BSB). Artinya anak sudah berkembang sangat baik dan dapat melakukan secara mandiri dalam Pengenalan mendengar (*listening skills*), Pengenalan berbicara (*speaking skills*), Pengenalan kosakata dasar (*vocabulary*).
3. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh media *game* edukasi berbasis

wordwall.net yang cukup signifikan dalam meningkatkan Pengenalan bahasa Inggris maka dapat dilihat kategori peningkatan sebesar 81,56% yaitu berada pada kategori tinggi $G > 70\%$

DAFTAR PUSTAKA

- Arumsari, A. D., Arifin, B., & Rusnalasari, Z. D. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di Kec Sukolilo Surabaya. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 133. <https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v4i2.3575>
- Helfialnti, D., Novialnti, R., & Solfialh, Y. (2021). Pengembalngaln Medial Permalinaln Galme Geo Bus (GGS) untuk Mengenalaln Bentuk-Bentuk Geometri paldal ALnalk Usial 4-5 Talhun. In *Journall of Educaltion Researlch* (Vol. 2, Issue 1).
- Jalzuly, AL. (2016). Peraln Balhalsal Inggris paldal ALnalk Usial Dini. *Jurnall Pendidikaln Dompel Dhualfal*, 6(1), 33–40.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Novianti, R., Maria, I., & Riau, U. (2019). GENERASI ALPHA-TUMBUH DENGAN GADGET DALAM GENGAMAN Prodi PG PAUD FKIP. *Pendidikan & Sosial*, 8(2), 65–70.
- Solfialh, Y., Hukmi., & Febriallismalnto.,(2021). Galmes Edukaltif Berbalsis ALndroid untuk Meningkaltkaln Kemalmpualn Mengenal ALngkal ALnalk Usial Dini. *Jurnall Obsesi: Journall Pendidikaln ALnalk Usial Dini*, 6(3), 2146 – 2158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>
- Oktapiani, N. P. G., Asril, N. M., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dengan Media Wayang Melalui Video Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 285. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37466>
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Taulany, H., & Prahesti, S. I. (2019). Media Pembelajaran Wayang Huruf untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 4-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 1(2), 71. <https://doi.org/10.35473/ijec.v1i2.361>
- Tri Widyahening, C. E., & Sufa, F. F. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan

Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 1135–1145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1638>