



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 11393-11400

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

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

Pengaruh *Game* Edukasi "Secil" Berbasis Android Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Di Taman Kanak-Kanak Fadhillah Amal 3 Tunggul Hitam Padang

Mutiara Nur Alifah^{1✉}, Rismareni Pransiska²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Email: tiaramu635@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan mengetahui pengaruh *Game* Edukasi "Secil (Serial Belajar Sikecil)" Pada proses orientasi kosakata bahasa inggris anak usia dini. Penelitian ini memakai metode kuantitatif melalui quasi eksperimen. Teknik dalam mengumpulkan data berupa tes perbuatan. Adapun teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilaksanakan, diraih hasil dimana dengan menyeluruhadanya kenaikan padagrup kontrol nilai anak *pre-test* 47 dan *post-test* 80. Namun rata-rata grup kontrol untuk *pre-test* 4,7 dan *post-test* 8,0. Disamping itu adanya kenaikanaan kemampuan untuk kenal akan kosakata bahasa inggris anak melalui penggunaan *game* edukasi "Secil" pada kelompok eksperimen melalui nilai anak *pre-test* 69 dan *post-test* 153. Namun rata-rata menyeluruh untuk *pre-test* 6,9 dan *post-test* 15,3. Pada semuagrup hasil dari penelitiannya terjadi kenaikan semuanya namun pada grup eksperimen lebih unggul nilainya dibanding akan grup kontrol. Berdasarkan dari hasil ini bisa diraih kesimpulan dimanaterdapat hasil yang berbeda secaramelalui kemampuan mengenal kosakata bahasa inggris anak padagrup eksperimen dan grup kontrol, yang memperlihatkan penggunaan *game* edukasi "secil" berbasis android sangat efektif terhadap kemampuan untuk kenal kosakata pada bahasa inggris dari anak usia dini.

Kata Kunci: *Game Edukasi "Secil", Kosakata Bahasa Inggris, Anak Usia Dini*

Abstract

This research purposes to reveal the Educational Gameeffect "Secil (Small Learning Series)" in Teaching Early Childhood English Vocabulary. This research used methods in quantitative although quasi-experiments. The technique for data collection was in the shape of a test by action. The technique for data analysis was conducted by using statistics. According on the research conducted result, we can give statement that overall there was an improve in the score of the class forcontrol in pre-test and post-test children 80. Meanwhile, the average for the class for control was 4.7 for the pre-test and 8.0 for the post-test. In addition, there was an improve in the skills to recognize children's English vocabulary using the educational game "Secil" in the group for experimental with a score in pre-test of 69 and a post-test of 153. While the overall average for the pre-test was 6.9 and the post-test was 15, 3. In all classes the researchresults both improved but the class for experimental had a bigger score than the class for control. Based on the results we can making conclusion that there were a difference in significant between the skills to recognize children's English vocabulary in the class for experimental and the class for control, thus showing that the use of Android-based "small" educational games is very effective in the skills to recognize English vocabulary in early childhood.

Keyword: *Educational Game "Secil", English Vocabulary, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan tahap permulaan dari proses tumbuh dan kembang anak. Anak usia dini yang mempunyai rentang umur 0 hingga 6 tahun. Ketika masa ini, semua potensi anak tumbuh secara drastis; Masa usia diniialah masa keemas an anak, yakniwaktu anak mengawali kepekaan akan setiap stimulus terhadap lingkungannya (Suryana & Hijriani, 2021). Anak usia dini menurut (Ariyanti, 2016) ialah sekelompok anak yang masuk dalam proses tumbuh dan kembang yang unik. Anak usia dini menurut (Sujiono, 2011) dikatakan sebagai figur yang sedang menjalankan tahapan tumbuh dan kembang yang drastis dan mendasar menuju pada kehidupan berikutnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) ialah aktivitas yang mendidik anak diawali sejak lahir sampai pada umur enam tahun, melakukan pemberian insentif pendidikan untuk mendukung proses berkembangnya fisik dan mental mereka mengacu terhadapUUD Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. pengembangan untuk memastikan supaya anak-anak siap untuk studi lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini menurut Mursid (2015) ialah program yang disajikan pada anak pada umur 0-8 tahun yang menitik beratkan terhadap bidang stimulasi tumbuh kembang,

pengarahan, pengasuhan, dan pemberian proses belajar yang bisa membuat sempurnanya keterampilan dari anak. Pendidikan anak pada usia dini menurut Suyadi (2014) ialah program yang dirancang guna melakukan pengembangan akan kemampuan dari anak dengan utuh dan sejalan terhadap proses perkembangan anak dengan utuh melalui penekanan terhadap pengembangan semua aspek kepribadian anak (kognitif, sosial- emosional, bahasa, fisik, dan motorik). Satu diantaranya yang mesti dilakukan pengembang dari sekarang yakni perkembangan bahasa anak. Bahasa itu sendiri ialah suatu alat komunikasi yang sudah kita miliki sejak kita lahir. Lewat bahasa, kita bisa memberikan gambaran akan dunia dan belajar untuk kenal mengenai dunia.

Suhartono (2005: 8) memberikan ungkapan dimana "Bahasa ialah rangkaian bunyi yang memberikan gambaran dari pikiran, rasa, dan sikap dari manusia". Bahasa anak mempunyai pengertian, yakni bahasa yang dipakai anak dalam menyalurkan apa yang diinginkan, pikiran, kemamuan, permintaan, dan lainnya untuk kepentingan pribadinya" (Suharsimi Arikunto, 2007: 65). Disebabkan bahasa termasuk komponen komunikasi yang begitu berperan besar, maka semua siswa terkhusus pada pendidikan anak usia dini begitu memerlukan bahasa dan mesti disalurkan secara tepat pada proses belajar, supaya anak bisa lebih menguasai fungsi dari bahasa tersebut.

Bahasa yang dikenalkan pada anak sebaiknya bukan sekedar bahasa ibu saja, tetapi turut bahasa asing contohnya bahasa Inggris satu diantaranya. Hal ini memiliki tujuan supaya anak bisa melakukan adaptasi terhadap zaman yang terus berkembang. Proses orientasi bahasa Inggris juga turut Diawali dari pendidikan sejak dini yang formal (Azizah, Butar & Wahyuni, 2018).

Oleh sebab itu, sebagai pendidik atau calon pendidik, kita mesti bisa mengajari anak usia dini berbagai macam teknik belajar yang menyenangkan dan menggabungkannya dengan gambar media atau poster sehingga mereka mampu mengenali secara pelan-pelan bahasa Inggris walaupun masih dalam lingkup yang kecil. Bahasa Inggris lebih baik diawali dengan pengenalan terhadap anak-anak dari saat ini. Ada baiknya pengenalan bahasa Inggris terhadap anak secepat mungkin. Menimbang bahasa Inggris termasuk bahasa asing utama di Indonesia, jadi proses belajarnya mestidilaksanakan melalui tahapan (Arumsari et al., 2017). Metode yang dipakai pada proses belajar anak usia dini mesti memuat banyak aspek agar realisasi dari metode ini lebih kreatif dan banyak yang membuat anak memiliki ketertarikan belajar bahasa Inggris dan tidak bosan. (Jazuly, 2016: 33).

Dalam belajar bahasa Inggris, hal utama yang perlu kita ketahui ketika ingin berbicara dengan lancar adalah kosakata. Pada usia dini, sangat cocok untuk memperkenalkan mereka

pada kosakata yang mereka temui setiap hari dalam bahasa Inggris, seperti kosakata hewan, keluarga, dan warna, angka, dan lain-lain. Kosakata adalah kumpulan beberapa kata yang suatu bahasa miliki dan memberi arti ketika dipakai. Penguasaan kosa kata ialah aktivitas penguasaan atau kemampuan untuk paham dan memakai kata-kata yang terkandung pada sebuah bahasa, baik lisan ataupun tulisan (Septriyanti, 2012).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Fadhilah Amal 3 ditemukan mengenai anak yang belum mengenal kosakata bahasa Inggrisnya, kurangnya media pendukung untuk bisa kenal akan kosakata pada bahasa Inggris pada anak, serta guru sekedar memakai metode melalui lagu padahal ada Game Edukasi yang menjadikan anak bertambah semangat, lebih tertarik dan lebih memotivasi anak dalam belajar Bahasa Inggris. Games Edukasi adalah game yang berbasis android, games edukasi berbahasa Inggris yang sangat berguna dalam mengembangkan kosakata dari bahasa Inggris pada sejak dini. Games Edukasi ini dirasa sangat cocok untuk membantu menstimulasi kosakata dari bahasa Inggris dari anak, yaitu melalui basis android yang terdapat gambar dan teks dan audio yang bisa memberikan kemudahan bagi anak untuk paham akan kosakata bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan dari masalah yang sudah diteliti, maka penelitian yang dilaksanakan masuk pada jenis kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:8), penelitian kuantitatif didasarkan pada filosofi positivis yang berfokus pada gejala, fenomena, dan penyebab, digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif untuk mempelajari sampel dan populasi lain, satu sama lain, dan menetapkan hipotesis yang sudah ditetapkan. Metode yang dipakai pada penelitian kuantitatif ini yakni semi empiris (semi empiris). Tujuan pemakaian metode semi-empiris yakni untuk meraih informasi mengenai praktik eksperimental saat ini dan kondisi yang tidak memungkinkan manipulasi variabel. Penelitian ini dilakukan di TK Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang.

Sampel pada penelitian ini ialah kelompok B1 dan B2. Kelompok B2 dipakai menjadi grup untuk eksperimen 10 orang dan kelompok B1 menjadi grup kontrol 10 siswa, lewat memperhatikan homogenitas berupa umur yang setara, level keterampilan anak yang setara, riwayat keterampilan anak yang setara, dan rekomendasi guru TK Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang.

Untuk mengukur keterampilan untuk kenal akan kosakata bahasa Inggris pada perkembangan anak, peneliti memakai alat penilaian. Alat penelitian mencakup indikator yang diraih anak. Di mana Anda meraih poin untuk setiap indikator ditetapkan melalui perkembangan

untuk kenal akan kosakata bahasa inggris anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis komparatif guna meraih informasi penyebaran data, maka pengujian normalitas melakukan percobaan untuk menetapkan data yang dilakukan pengolahan guna meninjau normalan distribusi data, proses ujimemakai pengujian Lilliefors dalam meraih informasi yang mempunyai distribusi normal atau informasi bersih.

Tabel 1. Uji Normalitas Lilliefors

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	PreEks	,254	10	,067	,833	10	,036
	PostEks	,302	10	,010	,781	10	,008
	PreKont	,272	10	,035	,802	10	,015
	PostKont	,149	10	,200*	,918	10	,341

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data dalam Tabel 1, skor Sig Kolmogorof-Smirnov untuk grup eksperimen ialah 0,010 dan 0,200 pada grup kontrol. Sesudah proses hitung ini, diraih kesimpulan dimana rata-rata data biasanya tersebar disebabkan mempunyai alpha di atas 0,05. Hasil dari grup eksperimen yakni 0,010 sig dan grup kontrol 0,200. Oleh sebab itu, bisa dinyatakan yang mana data tersebut memilikinormalan data pada distribusi data.

Berikutnya diadakan proses ujihomogenitas guna meninjau homogen atau tidaknya data.

Uji homogenitas dari variasi ketika F hitung setelah $\alpha = 0,05$ taraf signifikansi di atas F tabel ($F_h > F_t$), maka data dari semua grupdiraih melalui varians yang setara, atau jika $\text{sig} > 0,05$ memperlihatkan data dari kedua grup diraih melalui varians yang setara, apakah itu seragam..

Tabel 2. Uji homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
hasil	Based on Mean	3,309	1	18	,086
	Based on Median	3,125	1	18	,094
	Based on Median and with adjusted df	3,125	1	13,75 5	,099
	Based on trimmed mean	3,303	1	18	,086

Sumber pada tabel di atas. Bisa diraih kesimpulan dimana nilai signifikansinya mempunyai sifat yang homogen disebabkan angka signifikansi yang di atas 0,05. Karena lapisan ini homogen, penelitian dapat dilakukan.

Disamping itu turut diadakan analisa akan data. Uji t dalam menyeleksi secara independen ialah pengujian yang mlakukan perbandingan akan rata-rata dua grup sampel. Hipotesis terlebih dahulu dilaksanakan pengujian dahulu sebelum dilaksanakan pengujian independent sample T test, sehingga dicari peningkatan skor N pada semua grup sampel. Anda kemudian dapat melihat output nilai SPSS atau sig-2 tail yang dihasilkan dan menetapkan keberadaan signifikansi.

Tabel 3. Independent Sample Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	3,309	,086	13,556	18	,000	7,300	,539	6,169	8,431
	Equal variances not assumed			13,556	14,023	,000	7,300	,539	6,145	8,455

Berdasarkan dari Tabel 3, bisa kita ketahui yang mana angka signifikansi (sig) pada variasi dari Levene's test yakni pada angka $0,086 > 0,05$. Bisa diraih kesimpulan yakni varians data N-gain dari grup eksperimen dan kontrol ialah setara atau homogen. Selanjutnya didasari pada Tabel 3 bisa kita ketahui dimana angka dari sig(2-tailed) yakni pada angka $0,000 < 0,05$. Maka bisa diraih kesimpulan yang mana terdapat pengaruh yang signifikan (nyata) dari game edukasi dengan basis android melalui tindakan yang disajikan guru pada pengenalan kosakata bahasa Inggris dari anak.

SIMPULAN

Dari analisis data yang sudah dilaksanakan, bisa diraih kesimpulan yang terdiri atas: 1) data memiliki distribusi yang normal dan homogen, 2) proses uji efektifitas melalui uji-t memperlihatkan hasil banding dari grup eksperimen terhadap grup kontrol, memiliki makna penerapan game edukasi "secil" berbasis android efektif untuk kenal akan kosakata bahasa Inggris dari anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, T. (2016). *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak*. *Jurnal Dinamika*, 3(1), 50-58. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>
- 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>
- Arikunto Suharsimi. (2007). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, N., Butar, B. B., & Wahyuni, I. T. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Dasar Bahasa Inggris Pada Tk an-Nuruddin Depok. *ICIT Journal*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.33050/icit.v4i1.76>
- Jazuly, Ahmad. (2016). Peran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*. Vol 6, No. 1, hal. 33 – 40.
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Septriyanti, Y. (2012). Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Argumentasi Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 418–425. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/view/429>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Ketrampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Diknas.
- Sujiono, Y. N. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks Macanan Jaya Cemerlang.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya