

Artikel

Implementasi Media Pembelajaran *Play With English* Dalam Pengenalan Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini

Wika Karina Damayanti

Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat

wika.kd@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan minimnya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini, dan juga mendeskripsikan tentang bagaimana penerapan media pembelajaran *Play With English* dalam pengenalan Bahasa Inggris bagi anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis permainan edukatif *play with English* serta penggunaan permainan ini untuk memperkenalkan Bahasa Inggris pada anak usia dini. Teori yang digunakan dalam penulisan ini adalah paparan tentang media pembelajaran, teori bermain, dan konsep perkembangan bahasa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan menjabarkan hasil dari wawancara, observasi, dan studi dokumentasi di lapangan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat berupa media yang dioperasikan dengan komputer. Isi dari media pembelajaran ini adalah pengenalan kata-kata sederhana dalam Bahasa Inggris yang berupa pengenalan hewan dan buah. Tampilan yang menarik disertai dengan suara-suara hewan dapat membuat anak tertarik dan suka terhadap media ini. *Play With English* merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu anak dalam memahami pembelajaran Bahasa Inggris karena media ini memiliki desain yang menarik dan mudah digunakan serta terdapat evaluasi dalam media ini. Anak dapat belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sambil bermain.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Play With English*, Bermain

Lisensi:

Hak Cipta (c) 2023 Jurnal
Karya Insan Pendidikan
Terpilih



Artikel ini berlisensi *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*.

Abstract: *This research is motivated by the lack of learning media that can be used to improve language skills in early childhood, and also describes how the application of Play With English learning media in the introduction of English for early childhood. The purpose of this research is to find out and analyse the educational game Play With English and the use of this game to introduce English to early childhood. The theories used in this paper are exposure to learning media, play theory, and the concept of language development. The research method used is descriptive by describing the results of interviews, observations, and documentation studies in the field. The results of data analysis show that interactive learning media in English learning can be in the form of computer-operated media. The content of this learning media is the introduction of simple words in English in the form of animal and fruit recognition. An attractive display accompanied by animal sounds can make children interested and like this media. Play With English is*

an interactive learning media that can help children in understanding English learning because this media has an attractive design and is easy to use and there is an evaluation in this media. Children can learn English by using interesting learning media while playing.

Keywords:

Learning Media, Play With English, Playing

1 PENDAHULUAN

Pendidikan harus diberikan sedini mungkin. Tidak ada batasan usia untuk mendapatkan pendidikan, namun pemberian layanan pendidikan sedini mungkin dapat mempengaruhi perkembangan seseorang kelak dimasa yang akan datang. Pada usia dini antara 0-5 tahun terjadi perkembangan otak yang sangat pesat. Pendidikan sejak dini disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini.

Hal terpenting bagi Pendidikan Anak Usia Dini adalah bermain. Selain memberikan kesenangan, bermain mampu mengembangkan daya imajinasi anak. Permainan edukatif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan guna menciptakan suasana menyenangkan dan interaktif di dalam kelas sehingga permainan edukatif ini dapat disebut sebagai media interaktif.

Media interaktif dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya adalah kemampuan bahasa. Bahasa sudah diajarkan sejak anak lahir, baik di dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Bahasa yang biasanya diajarkan sejak dini adalah Bahasa Ibu, sangat jarang sekali anak usia dini diajarkan bahasa asing. Mengingat anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*) yang proses perkembangannya sangat pesat seharusnya pembelajaran bahasa asing sudah mulai dikenalkan pada anak. Pengenalan bahasa asing kepada anak dapat dilakukan dengan menggunakan media untuk merangsang ketertarikan anak dalam mengenal bahasa asing.

Tujuan dari pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan interaktif ini bagi anak adalah mengenal, memahami dan memberikan wawasan pendidikan bahasa Inggris sejak dini, memahami kosa kata bahasa Inggris secara sederhana dan dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari, mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris praktis, menumbuhkan ketertarikan terhadap pembelajaran bahasa Inggris sehingga muncullah rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajarinya.

Pemilihan media pembelajaran interaktif sangatlah penting dalam proses pembelajaran untuk memunculkan minat belajar anak. Jika minat dan ketertarikan anak sudah ada maka anak akan bersemangat mengikuti pembelajaran dan akan lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Media juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.

Media pembelajaran interaktif melalui teknologi komputer dapat menarik minat anak karena pada dasarnya anak senang bermain dan memencet-mencet *keyboard* komputer. Pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan games di komputer dapat memberikan dua pembelajaran penting bagi anak, yaitu pengenalan Bahasa Inggris dan pembelajaran teknologi.

2 METODE PENELITIAN

Penulisan ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Metode penelitian yang dipakai didasarkan pada pertimbangan situasi kondisi yang tengah berlangsung sekarang ini. Tujuannya mencoba menggambarkan situasi dan kondisi.

Metode penelitian deskriptif dipilih karena penelitian ini merupakan penelitian studi kasus dengan tujuan mendapatkan informasi secara detail mengenai permasalahan yang diangkat.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan yaitu mengenai penerapan media *Play With English* dalam pengenalan Bahasa Inggris bagi anak usia dini.

Masih kurangnya media pembelajaran dalam pengenalan Bahasa Inggris mengakibatkan proses pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini tidak maksimal, maka dari itu penulis membuat gagasan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini, dalam bahasan ini penulis akan menguraikan tentang perencanaan aplikasi media pembelajaran interaktif *Play With English* dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi. Selain dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dan isi materi dengan sangat menarik, memudahkan penafsiran materi, dan memadatkan informasi.

Penggunaan media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris dapat membantu anak dalam memahami kosakata dalam Bahasa Inggris. Media ini dapat dipelajari sendiri oleh anak tanpa dampingan dari guru atau orang tua. Posisi guru dapat digantikan oleh media ini karena anak dapat mengoperasikan sendiri media tersebut.

Media pembelajaran interaktif dengan nama *Play With English* merupakan sebuah media tentang pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat digunakan anak untuk mengenal nama-nama hewan dan buah-buahan dalam Bahasa Inggris, media ini dapat digunakan di

sekolah ataupun di rumahnya. Jika menggunakan media ini di sekolah tidak seluruh siswa dapat mencobanya dihari yang sama, karena media ini membutuhkan komputer untuk mengoperasikannya. Anak dapat menggunakan *Play With English* secara bergantian dengan temannya, sebelumnya guru membagi anak ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 orang lalu setiap kelompok secara bergantian diperbolehkan untuk mencoba *Play With English* sedangkan kelompok yang belum mendapat giliran diberi tugas oleh guru. Kelas dapat dikondisikan anak-anak menghadap ke computer atau laptop untuk menggunakan media ini, lalu guru menjelaskan cara penggunaannya dan setelah itu anak-anak diperkenankan mencobanya.

Untuk mengoperasikannya pertama-tama masukkan program ke komputer lalu buka program tersebut dan program tersebut dapat langsung digunakan oleh anak. Terdapat tiga pilihan yang disajikan oleh program tersebut, yaitu: *Lesson, Quis, dan Exit*. Anak dapat memilih sesuai dengan keinginan mereka dengan cara mengklik symbol bundar di samping pilihan. Pada pilihan *Lesson* Anak akan diperkenalkan nama-nama hewan serta buah dalam Bahasa Inggris. Nama-nama hewan yang tersaji dalam program ini adalah anjing, kucing, kodok, ayam jantan, gajah, ular, kodok, bebek, ikan, dan beruang. Nama buah yang terdapat dalam program ini adalah nanas, papaya, melon, jeruk, alpukat, pisang, stroberi, dan apel. Pada tampilan hewan ada beberapa hewan yang dapat mengeluarkan suara, seperti anjing, kucing, kodok, ayam jantan, gajah, dan harimau. Dalam tampilan terdapat gambar serta kata dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dari hewan dan buah tersebut. Anak dapat belajar nama-nama hewan dan buah dalam Bahasa Inggris dengan melihat gambarnya. Pada pilihan *Quis* terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh anak. Pertanyaannya tersaji dalam Bahasa Inggris pula mengenai nama hewan dan buah yang sebelumnya telah tersaji dalam pilihan *Lesson*. Jawaban benar dan

salah dari anak dapat mempengaruhi skor akhir. Terdapat 10 pertanyaan yang terdiri dari lima pertanyaan nama-nama hewan dan lima pertanyaan mengenai nama-nama buah. Setiap jawaban yang benar diberi skor 5, jika jawaban anak benar semua maka skor akhirnya 100.

Anak dapat menggunakan program ini dengan dampingan guru maupun sendiri. Jika ada kata-kata yang tidak dipahami dapat ditanyakan kepada guru ataupun orang tua jika menggunakan program ini di rumah.

Akan lebih baik jika guru mendampingi anak dalam menggunakan program ini agar dapat melatih anak mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris dengan benar. Penyebutan kata ini harus diulang-ulang agar anak ingat. Anak akan lebih mudah mengingat jika diberikan tampilan yang atraktif dan menarik.

Dengan penerapan pembelajaran seperti itu akan tercipta suasana interaktif antara guru dengan anak dan antara sesama anak atau peserta didik. Dan memudahkan anak dalam menerima materi pembelajaran dari guru.

Keunggulan dari media pembelajaran interaktif *Play With English* ini adalah tampilannya menarik, terdapat suara-suara hewan sehingga anak dapat belajar dan mengetahui bagaimana suara-suara hewan, tersedianya evaluasi pembelajaran yang dapat mengukur sejauh mana anak dapat memahami proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif ini dan media ini dapat menggantikan fungsi guru dalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa Inggris dalam arti anak dapat berinteraksi dengan media, selain itu media ini juga dapat membelajarkan anak mengenai teknologi komputer karena media ini menggunakan komputer dalam pengoperasiannya.

Kekurangan dari media ini adalah media ini belum sempurna masih dapat dikembangkan lagi dengan memasukkan permainan-permainan lain seperti puzzle, evaluasi dalam media ini hanya berupa pertanyaan dengan Bahasa Inggris, tidak ada suara untuk mengucapkan kata-kata tersebut

dalam Bahasa Inggris sehingga guru yang harus mengucapkan kata-kata tersebut dengan benar untuk kemudian diikuti oleh anak.

Manfaat dari media *Play With English* ini adalah dapat membantu anak dalam mempelajari Bahasa Inggris terutama mempelajari nama-nama hewan dan buah dalam Bahasa Inggris, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak dalam mempelajari Bahasa Inggris sejak dini agar kelak anak tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam mempelajari dan menyebutkan kata dalam Bahasa Inggris.

Proses belajar merupakan faktor internal seseorang yang dapat dikembangkan dan dioptimalkan melalui faktor eksternal atau pembelajaran. Hal ini diyakini karena alur berfikir seseorang terjadi melalui apa yang ia lihat, dengar, kecap, sentuh, dan lakukan). Pendapat ini diperkuat oleh Magnessen yang menyatakan bahwa seseorang dapat belajar dengan membaca (10%), mendengar (20%), melihat (30%), melihat dan mendengar (50%), mengatakan (70%), serta mengatakan dan melakukan sendiri (90%). Dalam hal ini, peranan media dan sumber belajar dapat memberikan kesempatan belajar terhadap seseorang sampai dengan 50% (melihat/visual, mendengar/auditif).

Pembelajaran dengan menggunakan *Play With English* dilakukan dengan cara anak membaca, mendengar, dan melihat gambar. Anak dapat membaca tulisan nama-nama hewan dan buah baik dalam Bahasa Indonesia maupun dalam Bahasa Inggris, anak dapat melihat gambar-gambar hewan dan buah yang dimaksud, serta anak dapat mendengar suara beberapa hewan dan mendengar pengucapan kata-kata dalam Bahasa Inggris tersebut dari guru. Media ini dapat digunakan oleh anak-anak usia dini antara 3 sampai 6 tahun dalam pembelajaran di PAUD dengan tema hewan dan buah-buahan.

4 PENUTUP

Penggunaan media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris berbasis teknologi dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan mempermudah anak dalam menangkap materi yang diberikan. Media ini dapat membantu anak dalam belajar Bahasa Inggris dan menggunakan komputer. *Play With English* memiliki tiga pilihan dalam menunya, yaitu *Lesson, Quiz, dan Exit*. Peretama-tama anak akan diberikan pemahaman mengenai nam-nama hewan dan buah dalam Bahasa Inggris melalui pilihan *Lesson*, lalu terdapat evaluasi dalam pilihan *Quiz*.

Media ini memiliki kelebihan maupun kekurangan namun manfaat dari penggunaan media pembelajaran interaktif ini sangat besar baik bagi anak maupun guru. Dengan digunakannya media yang disukai anak-anak maka anak membawa suasana menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar yang besar pada anak. Dengan minat dan semangat belajar yang tinggi maka akan tercipta suasana belajar yang interaktif di dalam kelas antara guru dengan anak dan anak satu dngan anak yang lainnya. Maka tujuan dari pembelajaran pun akan tercapai.

Untuk menggunakan media *Play With English* dibutuhkan sarana pendukung yaitu komputer atau laptop, tanpa adanya sarana ini maka media pembelajaran interaktif tidak dapat di gunakan. Jumlah computer dapat menentukan durasi waktu pelaksanaan pembelajaran, jika hanya tersedia 1 unit computer maka anak-anak harus menunggu giliran menggunakannya , jika terdapat lebih dari 2 maka waktu menunggu giliran semakin cepat.

Kartono, K. (2007). *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.

Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Sudjana D. (2004). *Pendidikan Nonformal*. Bandung: Falah.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Ismail, A. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.