

## Perkembangan dan Tantangan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Game Android* Pada Anak Usia Dini

Bagus Setiawan<sup>1\*</sup>, Muhammad Husni<sup>2</sup>, Sri Hartini Juni Astuti<sup>3</sup>, Rahmad Hulbat<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong, <sup>4</sup> STAI Al Washliyah Barabai

### Article History:

Received: 10 Maret 2024

Accepted: 15 Maret 2024

Published: 16 Maret 2024

### Kata Kunci:

Perkembangan,  
Tantangan, Pembelajaran  
Bahasa Inggris, Game  
Android, Anak Usia Dini

### Keywords:

Development, Challenges,  
Learning English, Android  
Games, Early Childhood

### ABSTRAK

Anak usia dini menurut Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 adalah anak yang berada pada usia lahir sehingga usia 6 tahun. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perkembangan dan tantangan pembelajaran bahasa inggris berbasis game android pada lembaga pendidikan anak usia dini. Metode penelitian ini menggunakan studi literatur dengan mengumpulkan dari berbagai sumber bacaan seperti e-book, jurnal dan proceeding. Seiring berkembangnya teknologi saat ini seharusnya bisa dimanfaatkan dengan tepat karena dengan memanfaatkan teknologi bisa membantu dan memudahkan dalam berbagai hal seperti belajar. Peran guru dan orang tua sangat penting bagi tumbuh kembang anak dalam belajar bahasa Inggris, dan faktor yang mendukung keberhasilan belajar adalah materi yang sesuai dan menarik. Dengan pendekatan metode tertentu, anak-anak zaman akan

mudah memahami apa yang mereka pelajari. Salah satu model pembelajaran bahasa inggris yang dapat digunakan adalah dengan model pembelajaran berbasis game android. Dengan model pembelajaran yang seperti ini pembelajaran akan berlangsung lebih menarik dan tentunya akan menambah semangat peserta didik dalam belajar. Pembelajaran bahasa inggris berbasis game android yang memanfaatkan media smartphone harus benar-benar dalam pengawasan dan kendali orang tua agar anak terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan.

### ABSTRACT

Early childhood according to the National Education System No. 20 of 2003 article 1 paragraph 14 is a child who is at the age of birth up to the age of 6 years. This study aims to discover the developments and challenges of learning English based on android games in early childhood education institutions. This research method uses literature studies by collecting readings from various sources such as e-books, journals and proceedings. As technology develops, it should be used properly because using technology can help and facilitate various things such as learning. The role of teachers and parents is very important for the growth and development of children in learning English, and the factors that support successful learning are appropriate and interesting material. Children of the age will easily understand what they are learning with a certain method approach. One of the English learning models that can be used is the Android game-based learning model. With a learning model like this, learning will be more interesting and certainly increase students' enthusiasm for learning. English learning based on android games that utilize smartphone media must be under the supervision and control of parents so that children avoid unwanted things.

Copyright © 2024 Bagus Setiawan, Muhammad Husni, Sri Hartini Juni Astuti, Rahmad Hulbat

**Citation:** Setiawan, B., et. al. (2024). Perkembangan dan Tantangan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Android Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(2), 181-192. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i2.8292>

## A. Pendahuluan

Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1 dikatakan "Pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya di mana guru berperan penting dalam proses belajar siswa.. Pendidikan sebagai modal dalam membangun sebuah negara melalui sumber daya manusia yang unggul, maka dari itu ukuran negara dikatakan maju dapat diukur dari sejauh mana masyarakat mendapat akses pendidikan (B. Setiawan & Muhsinin, 2023). Pendidikan merupakan sebuah langkah proses perubahan seorang individu dari sikap tidak tahu menuju titik dimana seseorang memiliki kesadaran kritis terhadap segala sesuatu yang ditemukan pada diri dan lingkungannya. Dalam hal ini, seharusnya pendidikan menjadi wadah dalam rangka menghadirkan pola pikir yang berkemajuan serta pribadi-pribadi yang memiliki potensi untuk menjadi agen perubahan pada lingkungan sosial (Oktori, 2019). Pendidikan dianggap sebagai suatu investasi yang paling berharga dalam bentuk peningkatan kualitas sumber daya insani untuk pembangunan suatu bangsa seiring kali kebesaran suatu bangsa diukur dari sejauh mana masyarakatnya mengenyam pendidikan (Mukhlisin & Pasaribu, 2020).

Pendidikan bertugas untuk menyiapkan peserta didik serta dapat mencapai keinginan yang maju melalui perwujudan suasana belajar yang kondusif, menarik, mencerahkan, dan kreatif. Pendidikan dasar yang menjadi landasan bagi pengembangan pendidikan pada jenjang selanjutnya, haruslah mampu berfungsi mengembangkan potensi peserta didik serta kemampuan dasar yang diperlukan peserta didik untuk hidup dalam masyarakat, untuk menghadapi perubahan-perubahan di masyarakat, maupun dari sisi ilmu pengetahuan, teknologi, sosial maupun budaya ditingkat lokal ataupun global (Hartini, 2021). Pendidikan merupakan bagian terpenting dari kehidupan, dan harus sejalan dengan perkembangan zaman. Pendidikan akan menjadi bekal bagi manusia dalam menghadapi tantangan zaman yang terus berubah dan berkembang (Siregar et al., 2020). Pendidikan berarti segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya kearah kedewasaan (Saihu, 2020).

Dalam pelaksanaan pendidikan yang baik dibutuhkan kerjasama yang baik antara pendidik dan peserta didik serta kecakapan serta kecerdasan pendidik dalam menggunakan media pendidikan dan metode pendidikan dalam menyampaikan materi karena kesuksesan dalam pembelajaran bergantung juga atas kematangan seorang pendidik dalam menyiapkan bahan materi (Waluyo, 2021). Seorang pendidik harus menyadari bahwa anak memiliki tingkat ketertarikan dan model belajar yang berbeda dan pada waktu yang berbeda pula (Ulfa & Na'imah, 2020).

Pada masa Era globalisasi yang serba canggih pada saat sekarang ini, kita jangan sampai tertinggal dari dunia Teknologi Impormatika komputer, banyak media media yang dapat kita gunakan untuk kita bersosialisasi dan meningkatkan mutu pendidikan .Komputer, Laptop dan Hand phone merupakan Alat / media pendidikan canggih yang sedang berkembang pada saat ini, maka harus di kuti juga Perkembangan pendidikan (Waluyo, 2019). Perkembangan pendidikan di era globalisasi seperti sekarang menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam proses metode pembelajaran. maka sistem pendidikan yang mumpuni di perlukan agar sampai pada kapasitas pengetahuan dan intelektual manusia yang maksimal dengan menggunakan media pendidikan yang bisa membantu dalam memaksimalkan usaha dalam kegiatan pendidikan (Waluyo, 2019).

Pembelajaran merupakan unsur penting dalam kegiatan pendidikan. Kesadaran tentang pentingnya pendidikan agar dapat memberikan suatu harapan di masa yang akan datang telah mendorong berbagai upaya dan perhatian seluruh lapisan masyarakat. Bahasa Inggris merupakan salah satu dari sekian kemampuan yang dituntut dalam upaya peningkatan pendidikan karena bahasa Inggris adalah alat komunikasi yang dapat digunakan dalam kancah internasional (Sari & Sembiring, 2021).

Mata pelajaran bahasa Inggris mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran eksakta atau mata pelajaran ilmu sosial yang lain. Perbedaan ini terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2007). Hal ini mengindikasikan bahwa belajar bahasa Inggris bukan saja belajar kosakata dan tata bahasa dalam arti pengetahuannya tetapi harus berupaya menggunakan atau mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kegiatan komunikasi (Sari & Sembiring, 2021).

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 'tentang Sistem Pendidikan Nasional kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan proses pembelajaran. Penerapan kurikulum 2013, bahwa setiap mata pelajaran meliputi tiga kompetensi, yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan (Amiruddin et al., 2021).

Pemahaman tentang kurikulum bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya mutlak diperlukan, sebab kurikulum berfungsi sebagai pedoman penyelenggaraan proses pembelajaran. Dengan demikian konsep kurikulum yang dipegang guru akan mempengaruhi proses pembelajaran yang dilakukannya bersama anak di sekolah. Bagi masyarakat, khususnya orang tua anak, pemberlakuan suatu kurikulum merupakan persoalan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan mereka, sebab kurikulum bukan hanya menyangkut tujuan dan arah pendidikan akan tetapi juga menyangkut bahan ajar yang harus dimiliki oleh anak didik. Implementasi kurikulum mencakup tiga kegiatan pokok, yakni pengembangan program, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi. orientasi Kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*) (Sofiarini & Rosalina, 2021).

Kurikulum 2013 merupakan suatu upaya untuk menyempurnakan kurikulum agar kualitas pendidikan di Negara kita ini menjadi lebih baik, diharapkan kurikulum 2013 ini mampu menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, efektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi. Untuk mencapai harapan tersebut sangat ditentukan oleh berbagai faktor. Faktor tersebut berkaitan dengan kepemimpinan kepala sekolah, kreativitas guru, aktivitas peserta didik, sosialisasi, fasilitas dan sumber belajar, lingkungan yang kondusif akademik, dan partisipasi warga sekolah (Sofiarini & Rosalina, 2021)

Sistem pendidikan kontemporer sangat mendesak untuk melalui inovasi baru untuk setiap bidang. Semua negara maju dan berkembang lebih berkonsentrasi pada penelitian dan pengembangan; sebagai hasilnya, teknologi adalah bagian dari setiap kurikulum di semua tingkatan (Amiruddin et al., 2021).

Seiring berkembangnya teknologi saat ini seharusnya bisa dimanfaatkan dengan tepat karena dengan memanfaatkan teknologi bisa membantu dan memudahkan dalam berbagai hal salah satunya belajar. Proses pembelajaran khususnya untuk anak tidaklah mudah karena sebagian besar sifat anak belum

bisa fokus pada saat belajar yang mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar bahasa Inggris, kesulitan lain anak dalam belajar yaitu disebabkan kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain sehingga mempengaruhi pembelajaran. Sehingga diperlukan sebuah sarana pembelajaran yang bisa memaksimalkan daya tangkap anak untuk membantu anak belajar dengan cara melihat, mendengar dan melakukan. Salah satu teknologi yang terus berkembang pesat dan dianggap bisa memberikan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan melibatkan *game*, karena *game* menggabungkan antara media lagu, teka teki dan permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Game* sebetulnya akan sangat bermanfaat jika dimanfaatkan secara positif, seperti *game* yang berfungsi sebagai sebuah media edutainment yaitu media yang menggabungkan unsur edukasi (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) atau sering disebut bermain sambil belajar (Hartini, 2021).

Dalam sepuluh tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi, khususnya perangkat lunak, sangat pesat. Hal tersebut menandai munculnya berbagai perangkat yang mendukung komputerisasi dengan berbagai fungsi, salah satunya adalah perangkat lunak yang dapat mendukung penggunaan game dalam pengajaran. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk menarik minat belajar siswa dan menjadikannya lebih interaktif. Dengan berkembangnya era teknologi informasi, perkembangan game memiliki prospek yang luar biasa. Industri game menawarkan banyak peluang, salah satunya adalah desain game. Perkembangan permainan sangat pesat, dari permainan sederhana sampai permainan kompleks, permainan hiburan atau pengkajian, banyak sekali jenis komputer yang memainkan berbagai jenis komputer (Prabowo et al., 2021).

Dengan adanya paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti terkait perkembangan dan tantangan pembelajaran bahasa Inggris berbasis game android pada lembaga pendidikan anak usia dini.

## B. Tinjauan Pustaka

### Perkembangan Teknologi Dalam Pembelajaran

Seiring berkembangnya teknologi saat ini seharusnya bisa dimanfaatkan dengan tepat karena dengan memanfaatkan teknologi bisa membantu dan memudahkan dalam berbagai hal salah satunya belajar. Proses pembelajaran khususnya untuk anak tidaklah mudah karena sebagian besar sifat anak belum bisa fokus pada saat belajar yang mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar bahasa Inggris, kesulitan lain anak dalam belajar yaitu disebabkan kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain sehingga mempengaruhi pembelajaran. Sehingga diperlukan sebuah sarana pembelajaran yang bisa memaksimalkan daya tangkap anak untuk membantu anak belajar dengan cara melihat, mendengar dan melakukan (Hartini, 2021).

Banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru untuk penyampaian pesan pembelajaran bukan hanya menggunakan media gambar dan lain sebagainya. Penggunaan media teknologi yang dapat menimbulkan dampak positif dengan kata lain pemanfaatan multimedia atau animasi sebagai sarana pembelajaran dan sarana seorang guru dalam melakukan proses kegiatan. Dengan demikian multimedia atau animasi yang interaktif, proses kegiatan di dalam kelas menjadi lebih menarik dan anak-anak dapat bermain sambil belajar (Maghfiroh & Suryana, 2021). Berbagai kegiatan dan penggunaan bahan pembelajaran menarik yang dirancang guru akan mendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang disukai maupun diminati oleh anak. Guru menciptakan banyak kegiatan menarik yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi berpikir kritis dan kreatif pada anak (Astuti & Harun, 2020).

### **Pendidikan Anak Usia Dini**

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang ada di jalur pendidikan sekolah. Anak usia dini menurut Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 adalah anak yang berada pada usia lahir sehingga usia 6 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan dan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Nurdin & Anhusadar, 2020). Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. (Maghfiroh & Suryana, 2021)

### **C. Metode Penelitian**

Adapun dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah non riset, yakni menggunakan penelitian studi literatur atau pustaka, dengan mengumpulkan beberapa informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, *proceeding* ataupun pencermatan terhadap literatur online. Sumber utama dalam studi ini diperoleh dari berbagai artikel, jurnal dan *proceeding* yang diperoleh oleh penulis dari internet.

Prosedur penelitian ini meliputi pengumpulan data terhadap literatur, kemudian diolah dengan analisis isi sesuai dengan penelitian secara relevan. Penelitian ini memiliki tahapan dari awal sampai bagian akhir yang meliputi, pengumpulan literatur yang relevan, analisis isi dan terakhir yaitu penyusunan artikel sesuai dengan tema yang dibahas

### **D. Hasil Penelitian**

#### ***Pendidikan Anak Usia Dini***

Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Maghfiroh & Suryana, 2021). Anak usia dini yaitu anak yang sedang berada dalam pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik itu fisik atau psikis serta anak-anak yang berusia di bawah 6 tahun. Jadi mulai dari anak lahir hingga ia mencapai umur 6 tahun ia akan dikategorikan sebagai anak usia dini. Menurut Piaget dalam Sumantri anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Age*. Menurut Sumantri, Masa ini merupakan masa emas perkembangan anak. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat. Apabila anak mendapatkan stimulus yang baik, maka seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang secara optimal (Nurdin & Anhusadar, 2020)

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang ada di jalur pendidikan sekolah. Anak usia dini menurut Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 adalah anak yang berada pada usia lahir sehingga usia 6 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan dan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Nurdin & Anhusadar, 2020). Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Maghfiroh & Suryana, 2021).

### ***Perkembangan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Android Pada Anak Usia Dini***

Pembelajaran menurut Majid adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Hendro menegaskan pembelajaran adalah suatu proses membuat seseorang, kegiatan pembelajaran harus memiliki rencana yang sangat matang untuk menentukan bagaimana pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien (Jailani et al., 2021). Pembelajaran adalah kegiatan yang kompleks. Pembelajaran bukan hanya transmisi pesan. Ini juga merupakan kegiatan profesional di mana guru harus mengintegrasikan keterampilan mengajar inti mereka dan menciptakan lingkungan yang mendukung. Menurut Rahmawati dari Mashudi dkk perlu bagi guru untuk menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan serta strategi pembelajaran yang menarik minat siswa (Wulan Sari et al., 2023).

Menurut Suryana, seorang pendidik Taman Kanak-kanak harus memiliki pengetahuan dan wawasan tentang landasan kependidikan, salah satu bagian dari landasan kependidikan adalah peserta didik. Supaya anak menjadi lebih fokus dalam proses kegiatan dan juga mempermudah guru untuk menyampaikan ide, pesan dan membimbing anak, salah satu cara guru untuk mengatasi keadaan tersebut dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran yang bervariasi tidak monoton. Media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang di stimulus oleh guru (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Seiring berkembangnya teknologi saat ini seharusnya bisa dimanfaatkan dengan tepat karena dengan memanfaatkan teknologi bisa membantu dan memudahkan dalam berbagai hal salah satunya belajar. Proses pembelajaran khususnya untuk anak tidaklah mudah karena sebagian besar sifat anak belum bisa fokus pada saat belajar yang mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar bahasa Inggris, kesulitan lain anak dalam belajar yaitu disebabkan kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain sehingga mempengaruhi pembelajaran. Sehingga diperlukan sebuah sarana pembelajaran yang bisa memaksimalkan daya tangkap anak untuk membantu anak belajar dengan cara melihat, mendengar dan melakukan (Hartini, 2021).

Banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru untuk penyampaian pesan pembelajaran bukan hanya menggunakan media gambar dan lain sebagainya. Penggunaan media teknologi yang dapat menimbulkan dampak positif dengan kata lain pemanfaatan multimedia atau animasi sebagai sarana pembelajaran dan sarana seorang guru dalam melakukan proses kegiatan. Dengan demikian multimedia atau animasi yang interaktif, proses kegiatan di dalam kelas menjadi lebih menarik dan anak-anak dapat bermain sambil belajar (Maghfiroh & Suryana, 2021). Berbagai kegiatan dan penggunaan bahan pembelajaran menarik yang dirancang guru akan mendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang disukai maupun diminati oleh anak. Guru menciptakan banyak kegiatan menarik yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi berpikir kritis dan kreatif pada anak (Astuti & Harun, 2020).

Perencanaan kegiatan pembelajaran menurut Apriyanti merupakan hal yang penting untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Sujarwo Media pembelajaran digunakan untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada murid sehingga murid menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa media visual, media audio, maupun media audio-visual. Media atau bahan belajar yang ada di rumah biasanya bisa menggunakan *gadget*, bahan alam yang berasal dari lingkungan sekitar anak, barang bekas seperti tutup botol, botol plastik bekas, gelas plastik, tali, kardus, dan lain-lain (Astuti & Harun, 2020).

Bahasa Inggris harus dipelajari sejak usia dini, terutama sebagai bahasa internasional yang menghubungkan orang-orang di seluruh dunia, berkomunikasi dan berbagi informasi. Seorang anak berusia 2-7 tahun berada dalam masa keemasan perkembangan, jadi sudah tepat mengadopsi pembelajaran bahasa Inggris pada usia ini (Maulana & Junianto, 2022). Di era ini kita dituntut untuk mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris yang mana bahasa ini merupakan bahasa yang paling sering digunakan oleh masyarakat internasional (Prastiwi & Hayati, 2021). Karena posisinya sebagai *lingua franca* dan bahasa global, bahasa Inggris di antara bahasa-bahasa lain di dunia adalah bahasa yang paling banyak digunakan, diajarkan, dan dipelajari, termasuk di Indonesia (I. Setiawan, 2021). Menurut Samatoa Pembelajaran bahasa Inggris adalah pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris secara kontekstual dan berterimakan sesuai dengan konteks serta kondisi dan situasi keseharian peserta didik (Rosada & Hayudinna, 2021).

Peran guru dan orang tua sangat penting bagi tumbuh kembang anak dalam belajar bahasa Inggris, dan faktor yang mendukung keberhasilan belajar adalah materi yang sesuai dan menarik. Permainan edukatif telah terbukti meningkatkan hasil belajar dalam kasus-kasus tertentu sesuai dengan metode. Dengan pendekatan metode tertentu, anak-anak Zaman sekarang akan segera memahami apa yang mereka pelajari (Maulana & Junianto, 2022).

Dalam sepuluh tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi, khususnya perangkat lunak, sangat pesat. Hal tersebut menandai munculnya berbagai perangkat yang mendukung komputerisasi dengan berbagai fungsi, salah satunya adalah perangkat lunak yang dapat mendukung penggunaan game dalam pengajaran. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk menarik minat belajar siswa dan menjadikannya lebih interaktif (Prabowo et al., 2021).

Berdasarkan data statistik pengguna yang memiliki/menguasai telepon seluler di Indonesia dalam persentase pada tahun 2019 adalah sebanyak 89,45% (Badan Pusat Statistik, 2020). Permainan edukasi bahasa Inggris berbasis android bisa menjadi salah satu bahan ajar yang tepat untuk menarik perhatian anak agar lebih senang dalam belajar bahasa Inggris (Maulana & Junianto, 2022).

Educational *games* adalah media pembelajaran berbasis *smartphone* yang mempunyai kemudahan akses dan untuk menghasilkan sebuah konten edukasi (*educational content*) di dalamnya dimasukkan unsur menyenangkan (*fun*) ke dalam suatu pembelajaran. Rudianto & Aldriani telah membuktikan bahwa game edukasi adalah media interaktif yang menarik (Prastiwi & Hayati, 2021). Game merupakan sebuah media yang efektif untuk mengajar karena mengandung prinsip-prinsip pembelajaran dan teknik instruksional yang efektif digunakan dalam penguatan pada level-level yang sulit. Game sebetulnya akan sangat bermanfaat jika dimanfaatkan secara positif, seperti *game* yang berfungsi sebagai sebuah media edutainment yaitu media yang menggabungkan unsur edukasi (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) atau sering disebut bermain sambil belajar (Hartini, 2021).

Pembuatan *game* edukasi bahasa Inggris berbasis Android ini harus sesuai dengan kurikulum PAUD yang ada pada permendikbud no.146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pasal 5 ayat 1 yang di antaranya menyangkut tentang perkembangan kognitif dan Bahasa (Maulana & Junianto, 2022).

Android sebagai sistem operasi yang banyak digunakan saat ini adalah platform yang sempurna untuk *game* pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android. Android sendiri tidak hanya praktis, tetapi juga memiliki beberapa fitur dan digunakan di berbagai bidang seperti bidang penelitian (Maulana & Junianto, 2022).

Dengan berkembangnya era teknologi informasi, perkembangan game memiliki prospek yang luar biasa. Industri game menawarkan banyak peluang, salah satunya adalah desain game. Perkembangan permainan sangat pesat, dari permainan sederhana sampai permainan kompleks, permainan hiburan atau pengkajian, banyak sekali jenis komputer yang memainkan berbagai jenis komputer (Prabowo et al., 2021).

Latar belakang dibangun game edukasi Bahasa Inggris, antara lain; kurangnya minat belajar siswa, kurangnya suasana berbahasa Inggris di lingkungan sekolah serta kurangnya pemanfaatan teknologi di laboratorium sekolah

Selain fungsi bermain, pengkajian atau permainan edukatif juga memiliki dua fungsi yaitu permainan merupakan salah satu cara pengkajian alternatif yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. (Prabowo et al., 2021)

### ***Tantangan Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Model Game Android Pada Anak Usia Dini***

Usia dini merupakan usia tatkala anak sangat memerlukan kontrol yang penuh atas aktifitas serta pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini, peran orang tua sangat intensif diperlukan. Perkembangan dalam diri anak bukan sekedar pertumbuhan dan perkembangan fisik, namun juga pada perkembangan psikisnya, yang termasuk di dalamnya perkembangan moralitas. Proses perkembangan moral pada diri anak akan berpengaruh terhadap perilaku atau sikap yang diaktualisasikan olehnya kepada orang tua maupun terhadap sesamanya. (Fitri & Na'imah, 2020)

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini perlu jadi perhatian oleh semua pihak termasuk guru dan orang tua yang senantiasa mendampingi mereka ketika belajar di sekolah ataupun di rumah. Dalam hal ini, pendampingan yang dilakukan oleh orang tua saat anak belajar sangat diperlukan agar pembelajaran tidak berhenti di sekolah saja.

Pembelajaran bahasa Inggris berbasis *game android* yang memanfaatkan media smartphone harus benar-benar dalam pengawasan dan kendali orang tua agar anak terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan. Pembelajaran menggunakan game yang sejatinya berdampak positif jika disalahgunakan tentunya akan berbalik ke dampak yang negatif.

Penggunaan gadget pada anak usia dini biasanya untuk bermain game dan menonton animasi atau kartun anak-anak. Selain itu menurut Sari dan Mitsalia melaporkan bahwa rata-rata anak menggunakan gadget untuk main game dari pada menggunakan untuk hal lain (Hidayah et al., 2021) Hal ini seharusnya menjadi perhatian oleh semua pihak terutama orang tua.

Berikut beberapa tantangan yang akan menjadi penghambat proses pembelajaran bahasa Inggris berbasis game android pada anak usia dini, di antaranya: keterbatasan lembaga pendidikan anak usia dini ataupun orang tua dalam memenuhi kebutuhan peserta didik, dalam hal ini seperti smartphone sebagai media pembelajaran bahasa Inggris tentunya akan menjadi tantangan sekaligus penghambat proses pembelajaran, keterbatasan pendidik dalam pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran dan kurang memahami pengaplikasian game edukasi akan menjadi penghalang dalam proses pembelajaran, akses jaringan yang tidak stabil akan menghambat proses pembelajaran berbasis game android melalui smartphone, dan pemanfaatan smartphone dalam proses pembelajaran yang semula berdampak positif akan berbalik ke dampak yang negatif jika penggunaannya digunakan dalam waktu yang cukup lama dalam satu waktu. Dampak yang ditimbulkan beragam di antaranya seperti penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengakibatkan berbagai macam gangguan seperti gangguan pendengaran, gangguan penglihatan dan dapat membuat seseorang menjadi susah tidur. Hasil penelitian dari Sunita dan Mayasari bahwa bermain *gadget* dapat memicu gangguan tidur bagi anak, mata kering karena tegangnya syaraf mata terlalu lama, nyeri punggung, masalah pendengaran karena pemasangan *earphone* terlalu lama, memicu obesitas karena kurangnya gerak anak dan gangguan psikosomatis pada anak (Damayanti et al., 2020)

Kontrol dari pendidik dan orang tua sangat diperlukan dalam hal ini, apalagi anak-anak sudah dihadapkan dengan yang namanya teknologi. Jangan sampai hal yang semula bersifat positif berubah ke arah negatif dikarenakan kurangnya pengawasan dari



pihak pendidik dan orang tua. Terlebih pengawasan dari orang tua karena pemanfaatan teknologi digital seperti ini memudahkan siapa saja untuk mengakses berbagai jenis informasi dengan cepat. Anak-anak pada masa digital lebih mudah untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, orang tua berperan secara krusial untuk menghadapi berbagai tantangan untuk mengasuh dan mengontrol anak-anak. (Asmawati, 2021)

## E. Pembahasan

Pernyataan di atas dapat dipahami bahwasannya pendidikan anak usia dini ialah pendidikan yang dipersiapkan untuk menghadapi ke jenjang pendidikan yang selanjutnya yaitu jenjang sekolah dasar. Pendidikan anak usia ini berfungsi sebagai wadah pembinaan dan pengoptimalisasian segala potensi yang dimiliki oleh anak agar memiliki kesiapan untuk berada dijenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini telah dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 adalah anak yang berada pada usia lahir sehingga usia 6 tahun.

Seorang pendidik harus bisa mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Pendidik harus memahami bagaimana proses pembelajaran yang semestinya dilakukan terhadap anak-anak. Pemilihan metode saat mengajar sangatlah diperlukan, serta guru diminta agar dapat memanfaatkan teknologi sebagai media dalam mengajar kepada anak agar pembelajaran dapat lebih menarik minat anak-anak apalagi yang berada di jenjang pendidikan anak usia dini.

Selain berbicara mengenai metode atau model pembelajaran yang cocok untuk anak usia dini, kita juga jangan melupakan hal lain, salah satunya terkait materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada anak usia dini. Salah satu materi pembelajaran yang dirasa penting yaitu pembelajaran bahasa, lebih khusus pembelajaran bahasa asing yaitu bahasa inggris. Pembelajaran bahasa inggris dilakukan pada tingkatan anak usai dini ditujukan sebagai tahap pengenalan agar ketika memasuki jenjang pendidikan selanjutnya anak-anak sudah terbekali karena sudah mengenal pembelajaran bahasa inggris sejak dini atau ketika mereka di bangku Taman kanak-kanak (TK).

Pembelajaran bahasa inggris harus sudah diperkenalkan kepada anak-anak sejak dini agar ketika mereka memasuki jenjang pendidikan berikutnya mereka sudah terbekali dengan hal-hal dasar yang ada dalam pelajaran bahasa inggris. Mengingat bahasa inggris merupakan bahasa global jadi perlu kiranya mereka mempelajari pendidikan bahasa inggris sejak pendidikan usia dini.

Dalam proses pembelajaran, selain dilakukan oleh guru, peran orang tua juga sangat diperlukan pada proses belajar anak. Orang tua harus memahami bagaimana pendekatan belajar yang seharusnya dilakukan terhadap anak agar anak dapat memahami pelajaran mereka.

Salah satu model pembelajaran bahasa inggris yang dapat digunakan adalah dengan model pembelajaran berbasis game android. Dengan model pembelajaran yang seperti ini pembelajaran akan berlangsung lebih menarik dan tentunya akan menambah semangat peserta didik dalam belajar.

Seiring perkembangan zaman, pendidikan pun juga mengalami perubahan. Namun perubahan ini harus disikapi dengan bijak, dengan adanya perubahan ini kita dapat mengambil sisi positifnya yaitu dengan memanfaatkan keberadaan gadget, smartphone dan ditunjang dengan kemudahan akses internet. Seorang pendidikan dapat memanfaatkan keberadaan gadget atau smartphone tersebut dengan membuat model pembelajaran yang menarik bagi anak-anak salah satunya dengan memanfaatkan game edukasi yang ada pada gadget. Dengan diterapkannya hal tersebut pembelajaran tentunya akan berjalan lebih menarik dan lebih disenangi oleh anak-anak.

Game edukasi yang berkembang saat ini harus benar-benar dimanfaatkan dengan baik oleh pendidik ataupun orang tu. Game edukasi yang berkembang saat ini

dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran seperti pembelajaran bahasa Inggris dengan memanfaatkan game edukasi. Tentunya jika hal ini dapat terlaksana maka proses pembelajaran yang semula bersifat monoton akan berubah stigmanya ke arah yang lebih menarik bagi anak-anak.

Pada penjelasan di atas dapat kita pahami bahwa, game edukasi dibuat agar anak-anak dapat merasakan hal-hal yang menarik ketika belajar di sekolah. Dengan adanya game edukasi ini pemanfaatan sumber daya yang ada di sekolah dapat dimanfaatkan dengan maksimal.

Penggunaan gadget yang semula bernilai positif sebagai media pembelajaran akan berubah ke arah yang negatif jika tidak dimanfaatkan dengan bijak, khususnya terhadap anak-anak. Dalam hal ini peran penting guru serta orang tua dalam membimbing serta mengawasi anak-anak dalam menggunakan gadget perlu senantiasa dilakukan agar anak terhindar dari hal-hal yang bersifat negatif.

Adapun tantangan yang dihadapi oleh guru, orang tua serta anak pada proses pembelajaran bahasa Inggris berbasis game android dengan memanfaatkan gadget atau smartphone. Untuk menghadapi tantangan tersebut diperlukan kerjasama antara guru dan orang tua, agar proses belajar anak dapat berjalan dengan maksimal.

## F. Simpulan

Seiring perkembangan zaman, pendidikan pun juga dituntut harus mengalami perubahan. Namun perubahan ini harus disikapi dengan bijak, dengan adanya perubahan ini kita dapat mengambil sisi positifnya yaitu dengan memanfaatkan keberadaan *gadget* atau *smartphone* apalagi ditunjang dengan kemudahan akses internet. Seorang pendidik dapat memanfaatkan keberadaan *gadget* atau *smartphone* tersebut dengan membuat model pembelajaran yang menarik bagi anak-anak, salah satunya dengan memanfaatkan game edukasi yang ada pada gadget. Dengan diterapkannya hal tersebut pembelajaran tentunya akan berjalan lebih menarik dan lebih disenangi oleh anak-anak. Game edukasi yang berkembang saat ini harus benar-benar dimanfaatkan dengan baik oleh pendidik ataupun orang tua. Game edukasi yang berkembang saat ini dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran, seperti pembelajaran bahasa Inggris, dengan memanfaatkan game edukasi proses pembelajaran yang semula bersifat monoton akan berubah stigmanya ke arah yang lebih menarik bagi anak-anak.

## Referensi

- Amiruddin, A., Rubianti, I., Azmin, N., Nasir, M., & Sandi, A. (2021). Analisis Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 di SMAN 3 Kota Bima. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4), 139–143. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i4.2398>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Astuti, I. Y., & Harun, H. (2020). Tantangan Guru dan Orang Tua dalam Kegiatan Belajar Dari Rumah Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1454–1463. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.808>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Fitri, M., & Na'imah. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.24042/ajipa.v3i1.6500>
- Hartini, N. S. E. S. A. S. (2021). Game Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak

- Menggunakan Metode Linear Congruential Generator. *Issn Cetak 2302-5786 Issn Online 2722-9874*, 9, 1–8.
- Hidayah, N., Nashoih, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). Sosialisasi edukasi smartphone terhadap anak “dampak positif dan negatif penggunaan smartphone pada anak.” *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 23–26. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1159>
- Jailani, M., Widodo, H., & Fatimah, S. (2021). Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam. *Jurnal Kependidikan Islam*, 11, 142–155. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Maulana, M. I., & Junianto, E. (2022). PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PEMBUATAN PERMAINAN EDUKASI BAHASA INGGRIS. *Jurnal Responsif*, 4(1), 12–22.
- Mukhlisin, A., & Pasaribu, M. H. (2020). Analisis SWOT Dalam Membuat Keputusan Dan Mengambil Kebijakan Yang Tepat. *Journal Research and Education Studies*, 1(1), 33–43.
- Nurdin, N., & Anhusadar, L. O. (2020). Evaluasi Pelaksanaan Standar Proses di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 982. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.485>
- Oktori, A. R. (2019). Urgensi Pendidikan Humanis Religius Pada Pendidikan Dasar Islam. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 179. <https://doi.org/10.29240/jpd.v3i2.1216>
- Prabowo, R., Afroni, M. J., & Melfazen, O. (2021). Aplikasi Game Edukasi Android Mengenal Bahasa Inggris “Kids ABC” untuk Murid Tingkat Sekolah Dasar. *JTE (Jurnal Teknik Elektro Unisma)*, 13(1), 1–6.
- Prastiwi, A. D., & Hayati, K. R. (2021). Efektivitas Game Android Sebagai Media Pengajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Di Kalangan Mahasiswa Teknik Perkapalan. *Tekmapro: Journal of Industrial Engineering and Management*, 16(2), 25–35. <https://doi.org/10.33005/tekmapro.v16i2.208>
- Rosada, R., & Hayudinna, H. G. (2021). Integrasi Nilai Karakter pada Pembelajaran Bahasa Inggris di MSI 02 Keputran Kota Pekalongan. *Prosiding SEMAI*, 360–381. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semai%0AIntegrasi>
- Saihu, S. (2020). Konsep Pembaharuan Pendidikan Islam Menurut Fazlurrahman. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 82–95. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v2i1.76>
- Sari, A. S. P., & Sembiring, N. (2021). PELATIHAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BAGI SISWA SD DI KELURAHAN TUNGGURONO KOTA BINJAI. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 344–350.
- Setiawan, B., & Muhsinin, I. F. (2023). Manajemen Program Boarding School Pada Lembaga Pendidikan Islam Studi Literatur. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(3), 257–265.
- Setiawan, I. (2021). Pengajaran bahasa inggris dalam kurikulum 2013: suatu tinjauan dan perspektif 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Keislaman*, 1(2), 61–120.
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 141–157. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.13>

- Sofiarini, A., & Rosalina, E. (2021). Analisis Kebijakan dan Kepemimpinan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum 2013 Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 724–732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.668>
- Ulfa, M., & Na'imah. (2020). Peran Keluarga dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Mutia. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.46>
- Waluyo, B. (2019). Media dan Metode Pembelajaran Sebagai Penunjang Keberhasilan Pendidikan. *Jurnal Mubtadin*, 2(2), 1–16.
- Waluyo, B. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN DAN STRATEGI SEBAGAI PENUNJANG KEBERHASILAN PENDIDIKAN. *Jurnal Mubtadin*, 7(1), 45–63.
- Wulan Sari, S., Alfiansyah, M., Amalia, R., & Nurfadillah, A. (2023). Meningkatkan Kualitas Belajar Anak Didik Dalam Memahami Kandungan Surah Al-Humazah Kelas II Di MIS Nurul Hikmah AFD VI Tinjowan I. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(3), 230. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v4i2.6821>