

Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar

S. Sumihatul Ummah MS¹, Desty Endrawati Subroto², Muh. Zuhdy Hamzah³, Retno Fentari⁴

¹ IAIN Madura, Indonesia

² Universitas Bina Bangsa, Indonesia

³ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

⁴ IAI Agus Salim Metro Lampung, Indonesia

Corresponding Author:  famixdefaru07@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of using educational games in learning English for elementary school students at Lawangan Daya 2 Elementary School, Pamekasan. English is an increasingly important skill in facing the challenges of globalization. However, English learning at the elementary school level is often faced with challenges in terms of students' reluctance to learn and understanding that may be limited. This study used a qualitative research method with its data collection process through classroom observation, field notes, interviews with teachers, and a final test covering various aspects of English. The results showed that through educational games Cross Words and English Mini Theater consistently improved students' English comprehension. The games increased students' interest and motivation in understanding English learning in a fun and interactive way. The findings indicate that the sustainable use of educational games in English language learning can be an effective approach to improving the English language skills of primary school students.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

Revised

Accepted

Keywords: English Language, Educational Games, Elementary Students

How to cite

S. Sumihatul Ummah MS, Desty, Muh. Zuhdy Hamzah, Retno Fentari., (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3). 91-103

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang sangat penting dalam era globalisasi karena peran kunci yang dimainkannya dalam menghubungkan berbagai negara dan budaya di seluruh dunia. Banyak universitas terkemuka di seluruh dunia menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dalam program-program studi internasional mereka (Alfarisy, 2021). Hal ini menjadikan Bahasa Inggris sebagai bahasa yang diperlukan bagi mahasiswa yang ingin mengejar pendidikan tingkat tinggi di luar negeri, sehingga memungkinkan akses ke pengalaman pendidikan yang lebih beragam dan berkualitas (Sudrajat & Kartanegara, 2019). Selain itu Bahasa Inggris adalah bahasa ilmiah yang mendominasi dunia. Sebagian besar literatur ilmiah, jurnal penelitian, dan sumber daya pendidikan terkemuka ditulis dalam Bahasa Inggris

(Sofyan, 2021). Oleh karena itu kemampuan memahami dan menggunakan Bahasa Inggris dengan baik menjadi kunci untuk mengakses pengetahuan terbaru dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Trisanti & Bewafa, 2022).

Pentingnya Bahasa Inggris dalam pendidikan juga terkait dengan kemampuan komunikasi internasional. Era globalisasi memungkinkan pertukaran pelajar, penelitian kolaboratif, dan proyek pendidikan lintas batas (Suleiman, Magableh, & Abdullah, 2020). Bahasa Inggris memfasilitasi komunikasi yang lancar antara individu dan institusi pendidikan dari berbagai latar belakang budaya, sehingga mendukung pertukaran ide dan budaya yang lebih luas di lingkungan pendidikan (Zou, Kong, & Lee, 2021). Dengan demikian, Bahasa Inggris tidak hanya menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan tinggi internasional tetapi juga menjadi kunci untuk mengakses pengetahuan global, memungkinkan kolaborasi internasional yang produktif, dan membuka pintu untuk pengalaman pendidikan yang lebih kaya dan beragam. Bahasa Inggris telah menjadi alat penting bagi pembelajaran dan pertumbuhan pribadi dalam era globalisasi (Prihantoro, 2022).

Bahasa Inggris bukan hanya menjadi alat komunikasi internasional tetapi juga menjadi sarana akses ke peluang ekonomi, pendidikan, dan budaya di era globalisasi (Ummah, 2019). Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris telah menjadi keahlian yang sangat dihargai dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan interaksi sosial (Azizah, Ummah, & Navlia, 2020). Ketika mengkaji pentingnya Bahasa Inggris dalam kehidupan individu, maka sebaiknya Bahasa Inggris dapat dipelajari sejak dini. Perlu menjadi perhatian penting bagi peserta didik untuk memulai pembelajaran bahasa Inggris sejak dini, terutama di tingkat Sekolah Dasar (Hamzah, Vega, Rahayu, MS, & Pattiasina, 2023). Meskipun tidak sefokus pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, Bahasa Inggris tetap memberikan manfaat yang signifikan. Pada tingkat sekolah dasar, Bahasa Inggris membantu siswa membangun dasar kemampuan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis dalam bahasa kedua (Putranti, B.E & Ambawani, 2019). Hal tersebut merupakan fondasi yang krusial untuk pengembangan kemampuan berbahasa di masa depan. Selain itu Bahasa Inggris memperkenalkan siswa pada dunia yang semakin terhubung dan global, membantu mereka memahami berbagai budaya dan cara berpikir di seluruh dunia .

Kemampuan dasar berkomunikasi dalam Bahasa Inggris juga bermanfaat untuk berinteraksi dengan teman-teman internasional atau dalam situasi di mana Bahasa Inggris digunakan secara luas. Bahasa Inggris juga memungkinkan siswa merasakan dan memahami aspek-aspek budaya populer yang sering kali menggunakan bahasa Inggris (Nita Kaniadewi, 2019). Pada akhirnya, pengenalan Bahasa Inggris di tingkat dasar membantu mempersiapkan siswa untuk pelajaran Bahasa Inggris yang lebih intensif di tingkat yang lebih tinggi, memberikan mereka dasar yang kuat dan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan global di masa depan (Taylor & Leung, 2020). Dalam dunia yang semakin terintegrasi, Bahasa Inggris memberikan keunggulan yang berharga kepada siswa dalam berbagai bidang. Pada masa lalu, pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar seringkali dianggap sebagai tugas yang membosankan dan monoton. Namun, dengan perkembangan teknologi dan metode pengajaran yang inovatif, pendekatan baru dalam mengajar bahasa Inggris telah muncul (Arifah Hanafiah, 2022). Salah satu pendekatan yang menarik perhatian dalam beberapa tahun terakhir adalah penggunaan permainan edukatif sebagai alat pembelajaran (Suhono, Pratiwi, Ariyanto, & Lala, 2022).

Pentingnya Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar menjadi fokus penelitian yang dilaksanakan (Putu, 2019). Sebagaimana data awal yang telah diperoleh menyatakan

bahwa lemahnya penguasaan Bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar Lawangan Daya 2 Pamekasan. Masalah tersebut menjadi perhatian penting khususnya bagi guru-guru disana, proses pembelajarannya belum menyentuh ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dukungan media dan permainan juga menjadi unsur penting untuk lancarnya proses pembelajaran bagi siswa. Dengan merujuk pada analisa data yang didapatkan, maka perlu dilakukan penelitian secara mendalam tentang pentingnya permainan edukatif untuk pembelajaran Inggris pada Sekolah Dasar Lawangan Daya 2 Pamekasan.

Permainan edukatif merupakan bentuk pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur permainan dengan tujuan pendidikan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, permainan edukatif dapat mencakup berbagai aktivitas seperti permainan papan, permainan peran, permainan online, dan permainan fisik yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman bahasa Inggris siswa. Pendekatan ini menawarkan lingkungan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan menantang yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar Lawangan Daya 2 Pamekasan. Penelitian ini akan mencoba menjawab beberapa pertanyaan kunci, seperti apakah permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman bahasa Inggris siswa, apakah permainan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan bagaimana guru dapat mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Melalui penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris yang mendukung penggunaan permainan edukatif sebagai alat pembelajaran bahasa Inggris yang efektif di tingkat Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan panduan yang berharga bagi guru, orang tua, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga akan menggali potensi permainan edukatif sebagai sarana pendidikan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, yang dapat membantu mereka memperoleh keterampilan bahasa Inggris yang lebih baik seiring dengan perkembangan masa depan mereka.

METODE

Pendekatan kualitatif digunakan pada penelitian ini untuk memahami dengan lebih mendalam pengalaman siswa dalam menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan memahami nuansa, persepsi, dan konteks yang terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan lebih baik. Dengan demikian, pendekatan ini memungkinkan untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang dampak penggunaan permainan edukatif pada perkembangan bahasa Inggris siswa. Penelitian ini mengambil desain studi kasus. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk memeriksa fenomena tertentu dalam konteks nyata, dalam hal ini penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD Lawang Daya 2 Pamekasan. Pendekatan studi kasus ini cocok karena dapat menghasilkan data yang mendalam tentang pengalaman siswa dan hasil pembelajaran yang dicapai melalui permainan edukatif. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa dari kelas [spesifik] di SD Lawang Daya 2 Pamekasan. Mereka dipilih melalui pemilihan bertujuan yang mempertimbangkan tingkat pemahaman bahasa Inggris mereka dan pengalaman mereka dalam menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran.

Data dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui beberapa teknik, termasuk observasi kelas, wawancara dengan siswa, dan analisis dokumen. Observasi akan digunakan untuk memeriksa bagaimana permainan edukatif diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Inggris dan bagaimana siswa berpartisipasi dalam aktivitas tersebut. Wawancara akan dilakukan untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang pandangan siswa terhadap penggunaan permainan edukatif. Analisis dokumen akan mencakup peninjauan materi pembelajaran dan catatan kelas yang relevan. Data yang terkumpul akan dianalisis secara kualitatif. Proses analisis akan melibatkan kategorisasi, pengkodean, dan identifikasi pola atau tema yang muncul dari data. Analisis ini akan membantu dalam memahami pengalaman siswa dan dampak penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan jenis permainan yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mengajarkan konsep, keterampilan, atau pengetahuan tertentu kepada pemain sambil menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif. Ciri utama dalam permainan edukatif memiliki tujuan pendidikan yang jelas. Permainan edukatif dirancang dengan tujuan mengajarkan sesuatu kepada pemain, seperti keterampilan matematika, ilmu pengetahuan, bahasa, sejarah, atau keterampilan sosial. Setiap elemen dalam permainan, termasuk aturan, tantangan, dan interaksi, dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Permainan edukatif mendorong pemain untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Pemain harus berpikir, membuat keputusan, dan menyelesaikan tantangan dalam permainan untuk mencapai tujuan. Interaktivitas ini membantu pemahaman dan retensi informasi yang lebih baik (Zeng, Parks, & Shang, 2020).

Permainan sering menghadirkan konteks yang relevan untuk topik atau keterampilan yang diajarkan. Memberikan pengalaman praktis yang memungkinkan peserta merasakan langsung situasi atau masalah terkait, menciptakan pemahaman yang lebih baik daripada sekadar membaca teks atau mendengarkan ceramah. Selain itu, permainan memotivasi peserta dengan menawarkan tantangan, poin, hadiah, atau prestasi, yang meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam permainan, peserta juga dapat melihat bagaimana topik atau keterampilan yang diajarkan dapat diterapkan dalam situasi dunia nyata, meningkatkan persepsi mereka tentang relevansi materi. Selain itu, permainan mendorong pembelajaran aktif, kolaborasi, dan kompetisi, memungkinkan peserta untuk belajar dari pengalaman dan kesalahan mereka. Permainan juga memberikan kesempatan untuk berlatih berulang kali, mengulangi keterampilan dalam berbagai konteks, dan meningkatkan pemahaman. Dengan menyenangkan, pengembangan keterampilan berpikir, dan keterlibatan emosional, permainan adalah alat efektif dalam pendidikan yang memadukan berbagai elemen untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik (Naafi' & Irawan, 2022). Hal tersebut menjadi perhatian penting bahwa permainan edukatif bisa menggunakan cerita, simulasi, atau skenario yang sesuai dengan pembelajaran yang diinginkan. Konteks ini membantu pemahaman pemain dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Permainan edukatif memberikan umpan balik segera kepada pemain karena hal ini memiliki beberapa manfaat penting dalam proses pembelajaran. Umpan balik segera membantu pemain memahami apakah mereka telah melakukan tindakan yang benar

atau salah dalam permainan. Memungkinkan mereka untuk mengoreksi kesalahan mereka segera, menghindari kebingungan, dan memperkuat pemahaman mereka tentang materi. Umpan balik positif segera, seperti pujian atau penghargaan dalam permainan, dapat meningkatkan motivasi pemain untuk melanjutkan dan berusaha lebih keras. Sebaliknya, umpan balik negatif segera, seperti kegagalan dalam permainan, dapat mendorong pemain untuk mencoba lagi dan memperbaiki kesalahan mereka (Baniyah, Jannah, & Utama, 2023). Umpan balik segera mendorong pemain untuk berpikir secara aktif dan terlibat dalam permainan. Mereka harus merespons umpan balik tersebut dengan tindakan yang sesuai, yang membantu memperkuat pembelajaran. Umpan balik segera menciptakan pengalaman praktis yang mirip dengan situasi dunia nyata di mana kesalahan dan tindakan memiliki konsekuensi. Ini membantu pemain memahami konsep dan keterampilan dalam konteks yang relevan. Dengan umpan balik segera, pemain memiliki kesempatan untuk terus-menerus meningkatkan keterampilan seseorang. Seseorang dapat melihat hasil tindakannya dan mencari cara untuk meningkatkan performa. Umpan balik segera membantu mengurangi tingkat frustrasi pemain karena mereka tahu dengan cepat apa yang harus mereka lakukan berikutnya untuk mengatasi tantangan dalam permainan (Yulianto, Maryana, Rumfot, Ridhwan, & Jasiah, 2023).

Pemain dapat menggunakan umpan balik segera sebagai alat evaluasi kemajuan mereka. Mereka dapat melihat seberapa baik mereka telah memahami materi dan sejauh mana mereka telah berkembang dalam permainan. Umpan balik segera dalam permainan edukatif adalah elemen kunci yang membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ini membantu pemain memahami, berpartisipasi, dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran, menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendalam. Umpan balik tersebut dapat berupa poin, peringkat, atau informasi tentang kesalahan yang dibuat. Umpan balik ini membantu pemain memahami sejauh mana mereka telah berhasil atau gagal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu aspek paling penting dari permainan edukatif adalah kesenangan. Permainan edukatif dirancang untuk menjadi menyenangkan sehingga pemain merasa termotivasi untuk terus bermain dan belajar. Keseruan ini dapat mendorong pemain untuk mencoba lagi saat menghadapi tantangan dan mencapai tingkat pemahaman yang lebih baik.

Permainan edukatif sering kali memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi. Kondisi tersebut memungkinkan pemain dengan berbagai tingkat keterampilan untuk terlibat dan belajar sesuai dengan tingkat mereka. Dalam era digital, banyak permainan edukatif yang tersedia dalam bentuk perangkat lunak atau aplikasi yang dapat dimainkan di komputer, tablet, atau ponsel pintar (Alkan & Mertol, 2019). Penggunaan teknologi memungkinkan fleksibilitas dalam cara belajar dan menciptakan pengalaman yang menarik bagi pemain. Contoh permainan edukatif termasuk permainan matematika, aplikasi bahasa asing, permainan sains interaktif, simulasi sejarah, dan permainan berbasis masalah. Permainan ini bertujuan untuk memberikan alternatif yang lebih menarik dan efektif dalam proses pembelajaran, terutama bagi anak-anak dan pemuda yang lebih responsif terhadap pendekatan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Ada beberapa teori yang mendukung penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran. Salah satu teori utama adalah Teori Pembelajaran Melalui Bermain *Learning Through Play Theory* yang memiliki berbagai pendekatan dan pandangan. Beberapa konsep dan teori yang relevan dalam konteks permainan edukatif, diantaranya: Teori konstruktivisme, menekankan bahwa individu membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Dalam

permainan edukatif, peserta didik aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri tentang materi melalui eksperimen, refleksi, dan eksplorasi. Pembelajaran berbasis masalah, konsep ini berfokus pada penggunaan permainan untuk memberikan tantangan atau masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Dalam menghadapi masalah dalam permainan, peserta didik belajar melalui pemecahan masalah, mencari solusi, dan berpikir kritis. Teori pembelajaran kolaboratif, mengusulkan bahwa pembelajaran dalam konteks sosial, seperti permainan kooperatif, dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Permainan sering memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah bersama. Flow Theory, pengalaman di mana peserta didik merasa sepenuhnya terlibat dalam permainan, merasa keterlibatan dan tantangan seimbang. Teori ini mengusulkan bahwa kondisi seperti ini menciptakan pengalaman belajar yang optimal. Teori ZPD (Zona Proximal Perkembangan). Teori ini dikembangkan oleh Lev Vygotsky, berfokus pada perbedaan antara apa yang seorang individu dapat lakukan sendiri dan apa yang dapat dicapai dengan bantuan. Permainan edukatif dapat digunakan untuk memperluas ZPD peserta didik, memungkinkan mereka untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi dengan panduan dan dukungan. Teori Motivasi Instrinsik, teori ini mengemukakan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi intrinsik, yang berarti peserta didik termotivasi oleh keinginan mereka sendiri untuk belajar dan tidak hanya oleh insentif eksternal. Permainan menawarkan tantangan dan prestasi, yang dapat meningkatkan kepuasan dalam pembelajaran. Terakhir yaitu teori pembelajaran sosial, teori ini berfokus pada peran pengaruh sosial dalam pembelajaran. Permainan edukatif sering menciptakan kesempatan bagi peserta didik untuk mengamati, meniru, dan berinteraksi dengan orang lain, yang dapat memengaruhi perkembangan keterampilan sosial dan kognitif mereka (Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, 2020).

Dengan memahami berbagai teori tersebut, pendidik dapat merancang permainan edukatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka dan memaksimalkan manfaatnya dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Permainan edukatif dirancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas, mengajarkan berbagai keterampilan, konsep, nilai, atau pengetahuan dalam sebuah konteks yang relevan. Permainan edukatif mendorong pembelajaran aktif dan interaktif, memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi langsung, membuat keputusan, dan merasakan dampak dari tindakan mereka. Selain itu, permainan sering memicu emosi dan dapat melibatkan unsur kolaborasi dan kompetisi yang membantu membangun keterampilan sosial dan menghidupkan pembelajaran (Sasupilli & Bokil, 2022). Dengan fleksibilitas dalam penggunaan, kreativitas, dan kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan, permainan edukatif merupakan media yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam berbagai tingkat pendidikan khususnya pada jenjang Sekolah Dasar.

Integrasi Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran bisa dibilang proses aktif di mana individu berinteraksi dengan lingkungannya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau nilai-nilai baru. Aspek penting dalam perkembangan manusia dan pendidikan yang memungkinkan seseorang untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk berfungsi dalam masyarakat serta mencapai tujuan pribadi dan profesional. Dalam pembelajaran, individu tidak hanya menerima informasi, tetapi juga harus memproses,

memahami, dan mengintegrasikan informasi tersebut. Aktivitas mental dan fisik berperan dalam proses pembelajaran ini, seringkali memerlukan pemikiran kritis, analisis, dan pemecahan masalah. Interaksi dengan lingkungan adalah kunci dalam pembelajaran, dan lingkungan ini dapat mencakup berbagai hal, seperti interaksi dengan orang lain, pengalaman langsung, literatur, media, dan teknologi. Hasil utama dari pembelajaran adalah perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau sikap individu.

Motivasi dan minat yang tinggi juga memainkan peran penting dalam memotivasi seseorang untuk belajar dengan lebih baik. Konteks di mana pembelajaran terjadi, seperti lingkungan fisik, sosial, budaya, dan teknologi yang digunakan, juga dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Pembelajaran bagi individu merupakan proses seumur hidup yang tidak terbatas pada pendidikan formal, tetapi melibatkan pengembangan pengetahuan dan keterampilan sepanjang hidup. Evaluasi dan pengukuran juga merupakan komponen penting dalam pembelajaran untuk mengukur pemahaman dan kemajuan individu. Selain itu, pembelajaran seringkali melibatkan kolaborasi dengan orang lain, berdiskusi, berbagi ide, dan bekerja sama dengan orang lain untuk memperkaya pengalaman pembelajaran. Dalam konteks yang lebih luas, pembelajaran adalah cara utama manusia mengembangkan diri, beradaptasi dengan perubahan, dan mencapai potensi penuhnya. Gaya belajar setiap individu berbeda-beda dalam memahami pengetahuan yang dipelajarinya, khususnya pembelajaran dalam Bahasa Inggris (Sari, Utama, Suhono, & Yawisah, 2019).

Pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Dasar (SD) merupakan proses yang berfokus pada memperkenalkan dasar-dasar bahasa Inggris kepada anak-anak. Dalam pembelajaran ini, anak-anak diberikan pengenalan terhadap huruf, fonik, kosakata dasar, dan frasa-frasa sederhana dalam bahasa Inggris. Pendekatan yang bermain dan menyenangkan digunakan oleh guru untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Melalui permainan, lagu, cerita, dan aktivitas berbasis peran, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dalam bahasa Inggris. Selain itu, pembelajaran bahasa Inggris di SD juga menekankan pentingnya membangun kosa kata, pemahaman tata bahasa dasar, pengucapan yang benar, dan keterampilan berbicara dengan percaya diri. Seiring dengan hal tersebut, pembelajaran edukatif seperti memanfaatkan penggunaan media, teknologi, dan unsur budaya dapat diperkenalkan dalam pembelajaran, menciptakan lingkungan yang mendukung pemahaman bahasa Inggris dan juga memperkaya pemahaman siswa tentang bahasa tersebut dalam konteks yang lebih luas. Melalui pendekatan holistik, pembelajaran bahasa Inggris di SD bertujuan untuk memberikan fondasi yang kokoh bagi siswa dalam pengembangan keterampilan berbahasa Inggris dan untuk menumbuhkan minat yang berkelanjutan dalam pembelajaran bahasa tersebut. Sebagaimana pada latar belakang permasalahan diawal, pembelajaran Bahasa Inggris sulit difahami bagi siswa SD Lawang Daya 2 Pemekasan. Melalui proses pembelajaran yang asik dan menyenangkan, permainan edukatif dalam pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk memahami Bahasa Inggris.

Permainan edukatif dalam konteks pendidikan adalah pendekatan yang berfokus pada hasil pembelajaran yang lebih baik dan lebih efektif. Fokusnya mengutamakan peran aktif siswa dalam proses belajar, dengan menekankan keterlibatan aktif mereka dalam diskusi, pemecahan masalah, dan eksplorasi konsep. Lebih dari sekadar mentransfer fakta-fakta, pendekatan ini berusaha membangun pemahaman yang mendalam, keterampilan praktis, dan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mandiri. Dalam permainan edukatif, relevansi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari menjadi prioritas, dan siswa diajak untuk berkolaborasi dalam kelompok, mengembangkan keterampilan sosial, dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Permainan edukatif dalam pembelajaran juga mendorong pemikiran reflektif dan pengembangan keterampilan seumur hidup, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dalam dunia yang terus berubah.

Permainan edukatif perlu cara dalam mengintegrasikan permainan edukatif dengan pembelajaran Bahasa Inggris. Integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris cara yang sangat efektif untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efisien. Berikut ada beberapa manfaat dan cara integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Permainan edukatif biasanya menyenangkan, dan ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris dengan lebih antusias. Permainan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Mereka harus berbicara, mendengarkan, dan berinteraksi dalam bahasa Inggris, yang membantu memperkuat kemampuan komunikasi mereka. Permainan sering menggunakan situasi atau skenario yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mengaitkan bahasa yang mereka pelajari dengan konteks nyata. Permainan sering menggabungkan repetisi, pengulangan, dan penerapan konsep, yang dapat membantu siswa memahami lebih baik dan mengingat struktur bahasa Inggris. Selain keterampilan bahasa, permainan juga dapat mengembangkan keterampilan lain, seperti pemecahan masalah, kerja sama tim, dan pemikiran kreatif.

Cara integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat melalui permainan seperti teka-teki kata dan kata-kata silang membantu siswa memperluas kosakata mereka dan memahami hubungan antara kata-kata. Permainan peran memungkinkan siswa untuk berinteraksi dalam situasi simulasi, sehingga mereka dapat berlatih berbicara dalam konteks yang relevan, seperti berperan sebagai pelanggan di restoran atau pemain dalam drama. Kartu flash dengan gambar atau kata-kata dapat digunakan untuk mengajar kosakata dan kalimat. Siswa dapat bermain permainan seperti memori atau *Go Fish* dengan kartu-kartu. Menggunakan lagu-lagu berbahasa Inggris dapat membantu siswa belajar melalui ritme dan melodi. Lirik lagu juga bisa digunakan untuk berlatih mendengarkan dan memahami teks bahasa Inggris. Permainan papan seperti Scrabble atau permainan berbasis papan lainnya dapat memperkuat keterampilan berimajinasi, kosakata, dan pemecahan masalah dalam bahasa Inggris. Pertandingan pencocokan dengan kartu atau gambar

membantu siswa mengaitkan kata-kata atau frasa dalam bahasa Inggris dengan artinya. Menggunakan permainan kuis berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan kompetitif. Siswa dapat bersaing untuk menjawab pertanyaan dalam bahasa Inggris. Membuat cerita bersama atau bermain peran dalam cerita dapat membantu siswa berlatih berbicara dan berpikir kreatif dalam bahasa Inggris. Integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, sambil mengembangkan kemampuan bahasa mereka secara alami. Hal ini juga mempromosikan keterlibatan siswa yang lebih tinggi dan pengalaman pembelajaran yang lebih berwarna.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, beberapa permainan edukatif telah diterapkan untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada SD Lawang Daya 2 Pamekasan. Berikut beberapa permainan edukatif yang dilakukan pada siswa Sekolah Dasar Lawang Daya 2 Pamekasan, dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan permainan edukatif seperti permainan Kata Silang, permainan ini melibatkan kotak berisi kotak kecil yang diisi dengan huruf, dan siswa harus mengisi ruang kosong dalam diagram kata silang dengan kata-kata bahasa Inggris yang relevan. Berikut manfaat dan cara permainan ini dapat digunakan dalam pembelajaran siswa SD. Permainan ini membantu siswa untuk memperluas vokabulari dan kosakata mereka dalam bahasa Inggris. Mereka akan terpapar pada berbagai kata dan frasa, yang dapat membantu memperkaya pemahaman mereka tentang bahasa. Ketika siswa mencoba mengisi ruang kosong dalam kata silang, mereka harus memahami konteks kalimat dan kata-kata yang cocok. Ini membantu mereka dalam memahami makna kata dan kalimat secara lebih mendalam. Permainan kata silang membantu siswa meningkatkan kemampuan mengeja kata-kata dalam bahasa Inggris. Mereka harus mengerti dan mengeja kata-kata dengan benar untuk mengisi kotak dengan huruf yang tepat. Permainan ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran mandiri, yang memungkinkan siswa untuk belajar dan berlatih secara independen. Mereka dapat mengisi kata silang pada waktu luang mereka atau sebagai bagian dari tugas rumah. Siswa harus menggunakan keterampilan pemecahan masalah untuk menemukan kata-kata yang sesuai dengan konteks dan panjang kata yang diminta dalam permainan. Ini mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.

Permainan kata silang seringkali menyenangkan dan menantang yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Mereka mungkin merasa puas saat berhasil mengisi seluruh kata silang. Permainan ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Mereka harus fokus dan berpikir dengan cermat untuk menyelesaikan permainan. Kadang-kadang, permainan kata silang dapat mencakup kata-kata atau konsep yang berhubungan dengan budaya Inggris atau negara-negara berbahasa Inggris lainnya. Hal ini dapat membantu siswa memahami lebih banyak tentang budaya bahasa target mereka. Guru dapat menggunakan permainan kata silang sebagai alat evaluasi untuk memantau kemajuan siswa dalam memahami dan

menguasai materi. Proses ini membantu guru mengidentifikasi area-area yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Permainan Kata Silang Bahasa Inggris cara yang menarik dan efektif untuk memperkenalkan dan memperkuat bahasa Inggris dalam pembelajaran siswa SD. Permainan tersebut mengintegrasikan pembelajaran dengan hiburan, yang membuat proses belajar lebih menyenangkan dan berkesan bagi siswa.

Permainan edukatif teater mini bahasa Inggris juga menjadi media memahami pembelajaran bahasa Inggris di SD Lawang Daya 2 Pamekasan dengan mudah dan menyenangkan. Permainan edukatif teater mini dalam bahasa Inggris merupakan pendekatan yang kreatif dan interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris pada siswa SD Lawang Daya 2 Pamekasan. Dalam permainan ini siswa akan berperan dalam skenario-skenario pendek yang mengharuskan mereka berbicara dalam bahasa Inggris. Manfaatnya meliputi pengembangan pengucapan dan intonasi yang benar, peningkatan keterampilan berbicara, pemahaman konteks bahasa, penggunaan kreativitas dalam menciptakan karakter dan dialog, serta pengembangan keterampilan sosial melalui interaksi dengan rekan-rekan mereka. Selain itu, permainan ini meningkatkan motivasi siswa, memberikan pengalaman praktis dalam berbicara dalam bahasa Inggris, dan membantu pemahaman budaya yang terkait dengan bahasa tersebut. Guru dapat menggunakan permainan teater mini sebagai alat evaluasi untuk memantau kemajuan berbicara siswa dalam bahasa Inggris, menjadikannya alat yang efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dan bermanfaat.

Penggunaan permainan edukatif seperti Kata Silang dan Teater Mini Bahasa Inggris dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SD Lawang Daya 2 di Pamekasan dapat memberikan hasil yang positif dan beragam. Berikut adalah beberapa hasil yang dapat diperoleh dari dua jenis permainan edukatif. Permainan Kata Silang memungkinkan siswa untuk aktif mencari dan mengidentifikasi kata-kata dalam bahasa Inggris. Kata silang membantu meningkatkan kosakata mereka karena mereka terpapar pada berbagai kata baru selama permainan. Siswa harus memasukkan kata-kata dalam konteks kalimat yang tepat saat menyelesaikan kata silang. Ini membantu mereka memahami tata bahasa dan struktur kalimat dalam bahasa Inggris secara alami. Siswa belajar untuk mencari kata-kata dalam kotak-kotak kata silang, yang mengembangkan kemampuan pencarian kata-kata dalam bahasa Inggris. Permainan kata silang merangsang pemikiran kognitif siswa, termasuk pemecahan masalah dan analisis untuk menemukan jawaban yang benar.

Kemudian permainan teater mini bahasa Inggris juga mengharuskan siswa untuk berbicara dalam bahasa Inggris dalam konteks situasi atau peran tertentu. Melalui permainan tersebut meningkatkan kemampuan berbicara mereka dan memberi mereka kepercayaan diri untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Siswa memahami bagaimana penggunaan bahasa Inggris bervariasi tergantung pada situasi atau peran yang mereka mainkan. Mereka belajar bagaimana berkomunikasi dengan benar dalam berbagai konteks. Teater mini sering melibatkan kerja sama antar siswa dalam menyiapkan dan

melaksanakan kinerja. Ini membangun keterampilan kerja tim dan interaksi sosial. Siswa diajak untuk menjadi kreatif dalam memerankan peran dan menyampaikan pesan dalam bahasa Inggris. Ini mengembangkan kemampuan ekspresi mereka. Melalui peran yang mereka mainkan, siswa dapat memahami budaya berbahasa Inggris dan nuansa budaya dalam bahasa tersebut. Hasil dari penggunaan permainan edukatif seperti Kata Silang dan Teater Mini Bahasa Inggris hasil yang didapat bervariasi antara siswa, tetapi secara umum keduanya dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang bahasa Inggris, tetapi juga membangun kemampuan komunikasi, kreativitas, dan pemahaman konteks yang lebih baik. Hal ini dapat membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih efektif dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SD Lawang Daya 2 di Pamekasan, penggunaan permainan edukatif seperti Kata Silang dan Teater Mini Bahasa Inggris telah memberikan hasil yang positif. Pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif dan menyenangkan telah membawa dampak yang signifikan pada perkembangan bahasa dan keterampilan siswa. Permainan Kata Silang membantu siswa memperluas kosakata mereka dan memahami tata bahasa dalam konteks yang relevan, sementara Teater Mini Bahasa Inggris telah meningkatkan kemampuan berbicara mereka dalam bahasa Inggris. Melalui permainan ini siswa juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja tim, kolaborasi, dan kreativitas, serta memperoleh pemahaman tentang konteks budaya berbahasa Inggris. Yang tak kalah pentingnya, penggunaan permainan edukatif ini juga telah meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Meskipun hasil pembelajaran dapat bervariasi antara siswa, integrasi permainan edukatif ini telah membawa manfaat yang berarti dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini layak dipertimbangkan dan terus dikembangkan dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SD Lawang Daya 2 Pamekasan.

REFERENCES

- Alfarisy, F. (2021). Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia dalam Perspektif Pembentukan Warga Dunia dengan Kompetensi Antarbudaya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 303–313. <https://doi.org/10.29303/JIPP.V6I3.207>
- Alkan, A., & Mertol, H. (2019). Teacher Candidates' State of Using Digital Educational Games. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(2), 344–350. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.19260>
- Arifah Hanafiah, N., Al-Ma, I., & Way Kanan Lampung, arif. (2022). Strategies for English Learning in Early Childhood Education. *Journal of Childhood Development*, 2(2), 162–171. <https://doi.org/10.25217/JCD.V2I2.3885>
- Azizah, A., Ummah, S. S., & Navlia, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Gambar. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 36–50. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2977>

- Baniyah, B., Jannah, S. R., & Utama, F. (2023). The Effect Aspiration on Students' Learning Achievement at SMP N 3 Menggala. *Bulletin of Science Education*, 3(1), 34–45. <https://doi.org/10.51278/BSE.V3I1.368>
- Hamzah, M. Z., Vega, N. De, Rahayu, MS, S. S. U., & Pattiasina, P. J. (2023). Role-playing Method for Language Development in Elementary School. *Journal of Childhood Development*, 3(2), 36–47. <https://doi.org/10.25217/JCD.V3I2.3799>
- Naafi', M., & Irawan, R. J. (2022). Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Pda Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), 129–136.
- Nita Kaniadewi, W. S. (2019). The effect of using full-English as language of instruction in improving children's speaking skill. *JURNAL BASIS*, 6(1), 65–72. <https://doi.org/10.33884/BASISUPB.V6I1.981>
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (Eds. . (2020). *Handbook of game-based learning*. Mit Press.
- Prihantoro, A. (2022). Model Assessment of, for dan as Learning Terpadu dalam Mata Kuliah Reading Bahasa Inggris. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 7(2), 157–170. <https://doi.org/10.47200/JNAJPM.V7I2.1155>
- Putranti, B.E & Ambawani, S. (2019). Pentingnya Belajar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Sekolah Dasar Di Lingkungan Rt 37 Rw 13 Kelurahan Giwangan Kecamatan Umbulharjo. *Jurnal Dharma Bakti-LPPM IST AKPRIND Yogyakarta*, 2(2), 177–183.
- Putu, I. S. (2019). Peran teknologi dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 92–102. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.934>
- Sari, Y. A., Utama, Suhono, F., & Yawisah, U. (2019). Request and Politeness Strategy by Native Dayanese at OKU South Sumatra Indonesia. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 8(1), 230–235. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.8n.1p.230>
- Sasupilli, M., & Bokil, P. (2022). Understanding the Elements of Challenge and Skills in Educational Games. *European Conference on Games Based Learning*, 16(1), 500–507. <https://doi.org/10.34190/ECGBL.16.1.655>
- Sofyan, N. (2021). the Role of English As Global Language. *Edukasi*, 19(1), 21. <https://doi.org/10.33387/j.edu.v19i1.3200>
- Sudrajat, D., & Kartanegara, U. K. (2019). Asesmen Pembelajaran Bahasa Inggris: Model Dan Pengukurannya. *Intelegensia : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–20. Retrieved from <http://intelegensia.web.id/index.php/intelegensia/article/view/27>
- Suhono, Pratiwi, W., Ariyanto, B., & Lala, A. (2022). Developing English-Based Pop Up Book Media to Increase the Early Childhood's Motivation. *Journal of Childhood Development*, 2(2), 130–138. <https://doi.org/10.25217/JCD.V2I2.1356>
- Suleiman, I., Magableh, I., & Abdullah, A. (2020). On the Effectiveness of Differentiated Instruction in the Enhancement of Jordanian Students' Overall Achievement. *International Journal of Instruction*, 13(2), 533–548. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13237a>
- Taylor, S. V., & Leung, C. B. (2020). Multimodal Literacy and Social Interaction: Young Children's Literacy Learning. *Early Childhood Education Journal*, 48(1), 1–10. <https://doi.org/10.1007/S10643-019-00974-0/METRICS>
- Trisanti, T., & Bewafa, S. (2022). Persepsi Taruna Stip Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris Maritim Secara Online: *Meteor STIP Marunda*, 15(2), 262–267. <https://doi.org/10.36101/msm.v15i2.238>

- Ummah, S. S. (2019). Teaching Speaking English Strategies For Indonesian Labors. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 7, 10.21070/ijemd.v5i1.44-10.21070/ijemd.v5i1.44. <https://doi.org/10.21070/IJEMD.V5I1.44>
- Yulianto, D., Maryana, Rumfot, S., Ridhwan, M., & Jasiah. (2023). GAME'S APPLICATION: Learning Method Using Maze Game Media to Increase the Learning Outcomes of Early Childhood Students. *Journal of Childhood Development*, 3(2), 1-8. <https://doi.org/10.25217/JCD.V3I2.3365>
- Zeng, J., Parks, S., & Shang, J. (2020). To learn scientifically, effectively, and enjoyably: A review of educational games. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(2), 186-195. <https://doi.org/10.1002/HBE2.188>
- Zou, M., Kong, D., & Lee, I. (2021). Teacher Engagement with Online Formative Assessment in EFL Writing During COVID-19 Pandemic: The Case of China. *Asia-Pacific Education Researcher*, 30(6), 487-498. <https://doi.org/10.1007/S40299-021-00593-7/FIGURES/2>

Copyright Holder :

© S. Sumihatul Ummah MS, Desty, Muh. Zuhdy Hamzah, Retno Fentari., (2023).

First Publication Right :

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

